

Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan Wondershare Filmora Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai

by Gading Hakim Alamsyah Daulay

Submission date: 29-Jun-2024 08:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 2410064654

File name: NAKULA_-_VOLUME_2,_NO._5,_SEPTEMBER_2024_Hal._133-144..pdf (1.27M)

Word count: 3707

Character count: 22902



Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan *Wondershare Filmora* Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai

Gading Hakim Alamsyah Daulay¹, Muharrina Harahap²

^{1,2} Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, KAbupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Email: gadinghakim38@gmail.com muharrinahrp@gmail.com

Abstract. This study aims to develop teaching materials for fantasy stories in the form of videos with the help of the *Wondershare Filmora* application in class VII SMP. This research is development research (RnD) using the Borg and Gall research procedure, which has been simplified in stages and adapted to the needs and limitations of this study. The stages carried out in this study are a) Potential and Problems, b) Data Collection, c) Product Design, d) Validation, and e) Revision. The subject of this development research is to get the valid results of the product from the three validators, namely material expert validators, media experts, and Indonesian language subject teachers at SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai. Data collection techniques include interviews with subject teachers and questionnaires that will be conducted to find out the needs of students. The results of this study indicate that the products developed from this research, namely teaching materials for fantasy stories assisted by *Wondershare Filmora* in the form of videos, are included in very feasible/good qualifications with a value from material validators of 78.8% and media experts of 89.6% and subject teachers of 92.5%. An average value of 86.9% is obtained to conclude that the products in this study are very good/feasible for teachers' and students' learning use.

Keywords: Development, Teaching Materials, Fantasy Stories, Video, *Wondershare Filmora*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar cerita fantasi berbentuk video dengan berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* di kelas VII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) dengan menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall yang telah di sederhanakan tahapannya dan disesuaikan dengan kebutuhan dan keterbatasan penelitian ini, adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini ialah: a) Potensi dan Masalah, b) Pengumpulan Data, c) Desain Produk, d) Validasi, e) Revisi. Subjek penelitian pengembangan ini yaitu mendapatkan hasil valid nya produk dari ketiga validator yaitu validator ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai. Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya wawancara dengan guru mata pelajaran dan angket yang akan dilakukan guna mengetahui kebutuhan siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan jika produk yang dikembangkan dari penelitian ini yaitu bahan ajar cerita fantasi berbantuan *Wondershare Filmora* yang berupa video sudah termasuk dalam kualifikasi sangat layak/baik dengan nilai dari validator materi sebesar 78,8% dan ahli media sebesar 89,6% dan guru mata pelajaran sebesar 92,5% dan didapatkan nilai rata-rata sebesar 86,9% sehingga dapat disimpulkan produk pada penelitian ini sangat baik/layak untuk digunakan oleh guru & siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, bahan ajar, cerita fantasi, video, *Wondershare Filmora*

LATAR BELAKANG

Proses kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas tentunya seorang guru diharuskan untuk mempersiapkan bahan ajar yang sesuai dengan tema yang dibawakan, tidak hanya itu bahan ajar juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diatur dalam kurikulum yaitu harus dapat mengubah tingkah laku yang sebelumnya buruk hingga menjadi lebih baik serta diharapkan mampu meningkatkan rasa percaya diri dari seorang anak, karena rasa percaya diri dari seorang anak adalah modal awal untuk proses

Received: Mei 29, 2024; Accepted: Juni 29, 2024; Published: September 30, 2024

* Gading Hakim Alamsyah Daulay, gadinghakim38@gmail.com

pengembangan dirinya (Muharrina, 2024:95). Melalui bahan ajar juga siswa ²² diharapkan mampu memahami pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan.

⁶² Searah dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi maka bahan pembelajaran harus menyesuaikan guna membantu proses belajar mengajar, sehingga seorang pendidik diharuskan bias memanfaatkan bahan pembelajaran yang mulai berkembang guna dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Bahan pembelajaran sangat banyak macamnya sehingga seorang guru harus pandai memilih bahan pembelajaran yang sesuai guna diterapkan didalam kelas ⁵⁴ agar tujuan dari pembelajaran biasa tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia terdapat materi berbasis cerita yaitu cerita fantasi. Cerita fantasi sendiri termasuk materi bahasa Indonesia yang dipejari ⁵⁰ siswa di jenjang kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP), ¹³ cerita fantasi merupakan sebuah karya sastra yang terdiri dari cerita yang di dalamnya diperankan oleh hewan. Cerita fantasi sudah sendiri masuk pada cerita fantasi yang berisi tentang hewan-hewan yang mampu memberikan pelajaran kepada pembaca (Hapsari, 2016:13).

Proses pembuatan bahan ajar di dalamnya bukan hanya bahan ajar yang berbentuk buku atau modul saja, melainkan seorang guru di sekolah dapat memanfaatkan bahan berupa video animasi, alat peraga bahkan dapat saja menggunakan barang-barang bekas yang bisa membuat siswa tertatik dan memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung (Magdalena dkk 2020:177). Guru tentunya saatini sudah banyak didukung oleh banyaknya *software*/aplikasi untuk proses pembuatan bahan ajar berupa video interaktif, salah satu di antaranya adalah aplikasi *wondershare filmora* yang dirasa sangat membantu untuk digunakan untuk seorang pendidik.

KAJIAN TEORITIS

⁵⁹ Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah benda yang dapat digunakan sebagai alat dalam kegiatan mengajar, dengan kata lain media ajar berarti sebuah perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pembelajar kepada siswa. (Khadijah, 2016: 124) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan ⁷ segala sesuatu yang dapat digunakan guna menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikrian, perasaan perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media ¹⁷ ajar adalah bahan pelajaran yang disusun secara sistematis,

yang bertujuan atau digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran menurut Pannen (Saputra, dkk, 2017:66). (Sanjaya 2011:178) mengemukakan agar pesan yang ingin disampaikan bermakna sebagai bahan pelajaran, maka ada sejumlah kriteria yang harus diperhatikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. **Novelty**, artinya suatu pesan akan bermakna apabila bersifat baru atau mutakhir,
2. **Proximity**, artinya pesan yang disampaikan harus sesuai dengan pengalaman siswa,
3. **Conflict**, artinya pesan yang disampaikan sebaiknya dikemas sedemikian rupa sehingga menggugah emosi,
4. **Humor**, artinya pesan yang disampaikan sebaiknya dikemas sehingga menampilkan kesan lucu. Pesan yang dikemas dengan lucu cenderung akan lebih menarik perhatian.

Wondershare Filmora

Aplikasi *Wondershare Filmora* adalah aplikasi untuk mengedit/mengubah video agar menjadi lebih menarik, dikarenakan di dalam terdapat berbagai macam elemen menarik untuk mengubah video dan suara, sehingga hasil rekaman video/suara yang di edit tampak seperti video mahir (Afitaloka, 2022:38). Aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami oleh para pendidik dalam pembuatan materi ajar interaktif yang merupakan video. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat video yang lebih menarik untuk ditonton siswa agar lebih mudah memahami materi (Krisna 2023:252).



Gambar 1 Logo Aplikasi *Wondershare Filmora*

Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan suatu karangan yang menerangkan suatu hal tentang perbuatan, pengalaman maupun penderitaan orang atau suatu kejadian lainnya. Menurut Nurgiantoro (2013:113) cerita fantasi adalah cerita yang didalamnya menampilkan tokoh alur, latar, maupun tema. Penulis cerita fantasi biasanya akan diminta untuk membayangkan cerita yang mereka karang guna menelaah ceritanya cerita yang pengarang tulis, apakah sudah dinyatakan layak/bagus atau tidak sama sekali.

Karakteristik dari cerita fantasi antara lain:

1. Cerita fantasi salah sebuah cerita fiksi berjenis fantasi yang berdasarkan imajinatif dari sang penulis itu sendiri.
2. Ide dari sang penulis tidak dibatasi oleh realita/kehidupan nyata. Ide cerita terkadang dapat bersifat sederhana namun mampu menipiskan pesan menarik.
3. Latar yang digunakan dapat berbagai (lintas ruang dan waktu), peristiwa yang dialami tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari.
4. Tokoh yang digunakan unik. Memiliki kesaktian tertentu yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fiksi (bukan kejadian nyata) bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata didalam kehidupan tetapi tetap diberi bumbu fantasi.
6. Pengaturan bahasa sesuai dengan penggunaan sinonim dengan emosi yang jelas dan variasi kata cukup menonjol.

Cerita fantasi sendiri termasuk kedalam jenis teks narasi, maka unsur yang terkandung didalam cerita fantasi sama dengan unsur teks narasi yaitu terdapat unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun teks dari dalam yang terdiri dari :

1. Tema
2. Alur
3. Latar
4. Tokoh dan Penokohan
5. Amanat
6. Sudut Pandang pencerita

Cerita fantasi terdiri dari dua jenis diantaranya:

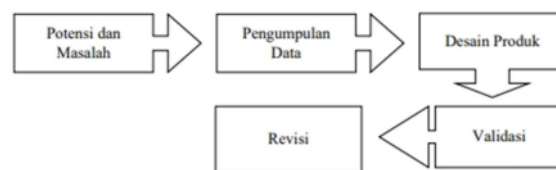
1. Fantasi total, berisi fantasi pengarang terhadap suatu objek tertentu, semua yang terdapat pada cerita tidak terjadi di dalam dunia nyata.
 2. Fantasi irisan, yaitu berisi tentang mengungkapkan fantasi tetapi menggunakan nama-nama dalam kehidupan yang nyata, atau berdasarkan kejadian/pristiwa yang terjadi di dunia nyata.
- a. Struktur Cerita Fantasi

Struktur cerita fantasi terdiri dari orientasi yang dikembangkan melalui deskripsi latar, pengenalan tokoh, dan pengenalan konflik, komplikasi dikembangkan dengan menghadirkan tokoh lain, mengubah latar atau melompat pada zaman yang berbeda,

³⁸ resolusi yang dikembangkan dengan melompat waktu, sebab-akibat yang unik dan dengan kejutan. (Dewi dkk 2019:910)

²⁵ METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and development*), yakni pengembangan materi cerita fiksi pada kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai berupa video yang berbantuan aplikasi/software *wondershare filmora*. Pada penelitian pengembangan materi cerita fiksi ini, peneliti akan mengembangkannya dengan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan penelitian kemudian dari sepuluh langkah-langkah penelitian tersebut, peneliti melakukan penyederhanaan langkah penelitian. Penyederhanaan langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan peneliti terhadap sumber daya dan juga waktu penelitian pada lokasi penelitian. Langkah pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* yang dilakukan peneliti meliputi (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi, (5) Revisi.



Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan salah satu hal yang sangat penting dari suatu produk yang dikembangkan. Karena, uji coba produk akhir berupa bahan cerita fantasi yang dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *wondershare filmora* ini bertujuan untuk mendapatkan data yang valid sebagai sebuah langkah yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk materi ajar cerita fantasi yang lebih berkualitas dan siap untuk digunakan oleh seorang guru dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran didalam kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2017:224) merupakan langkah yang sangat strategis digunakan oleh seorang peneliti yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan selama melakukan penelitian. Berdasarkan hal tersebut maka pengumpulan data penelitian dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung pada bagaimana data yang diperlukan oleh sang peneliti. Adapun teknik

pengumpulan data data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan wawancara dan angket.

Adapun instrumen yang peneliti gunakan yaitu instrumen yang berbentuk angket yang diisi siswa untuk melihat tingkat kebutuhan siswa dengan materi ajar yang telah digunakan, lalu ahli materi dan desain saat validasi produk materi ajar cerita fantasi dengan bentuk akhir berupa video akan diberikan kepada guru mata pelajaran saat menilai kelayakan produk materi ajar cerita fantasi yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan desain. Adapun instrumen yang akan diberikan diantaranya sebagai berikut: 1) Instrumen kebutuhan siswa, 2) Instrumen Validasi Ahli Materi, 3) Instrumen Validasi Media (Desain) dan 4) Instrumen Validasi Guru Mata Pelajaran

Analisis validasi oleh ahli dan analisis instrument penilaian guru mata pelajaran menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi baik seseorang maupun sekelompok terhadap suatu peristiwa sosial Sugiyono (2017: 134).

Tabel 1 Kategori Skor Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik/Sangat Setuju
2.	4	Baik/Setuju
3.	3	Cukup
4.	2	Tidak Baik/Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan skala Likert di atas, maka rumus yang digunakan guna mengukur hasil validasi produk oleh ahli dan instrumen penilaian guru mata pelajaran dengan menentukan persentase atas nilai yang diberikan oleh para ahli dan juga guru mata pelajaran dibandingkan dengan jumlah skor ideal yang sudah ditetapkan dalam angket validasi. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor yang dicari

ΣR = Jumlah jawaban yang diberikan (validator ahli, dan guru)

N = Jumlah skor/nilai maksimal

Kriteria validasi dan tingkat keberhasilan pencapaian yang digunakan dalam pengembangan materi ajar cerita fantasi berbentuk video kelas VII dengan berbantuan

aplikasi wondershare filmora³ berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran akan dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Pencapaian

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61% - 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	41% - 60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	21% - 40%	Tidak Baik	Tidak layak, perlu direvisi
5	<20%	Sangat Tidak Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan materi ajar dapat dikatakan layak jika validator dari para ahli, dan guru mata pelajaran memberikan nilai $\geq 61\%$ atau $\geq 80\%$, jika nilai ≤ 21 atau $\leq 40\%$, maka produk harus di revisi hingga produk dinyatakan layak.⁵⁸

²⁶ HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video interaktif dengan materi cerita fantasi yang berbantuan *Wondershare Filmora* yang dapat layak digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar.³⁴ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti telah memperoleh data-data yang dibutuhkan sebagai hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilaksanakan. Adapun data yang telah diperoleh berupa hasil analisis kebutuhan siswa, hasil validasi ahli yang meliputi ahli media/desain, ahli materi, serta validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.⁴⁸

Analisis penggunaan bahan ajar yang dilakukan oleh peneliti akan berangkat dari RPP yang digunakan oleh guru. Guru masih menggunakan RPP dengan kurikulum 2013 tepatnya pada KD 3.4 & 4.4.

Adapun bentuk awal bahan ajar yang digunakan guru dianggap masih belum memenuhi kompetensi dasar 3.4 karena pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan buku cetak yang pada dasarnya hanya untuk di baca dan tidak didengar oleh siswa.⁴⁹

Pada uji kebutuhan siswa yang diambil sebagai subjek uji ini adalah 25 peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai menggunakan angket kebutuhan mendapatkan hasil yaitu :

1. Sebahagian siswa (64%) menjawab tidak mencari sumber belajar lain dari internet untuk membantu mereka dalam pembelajaran yang dijelaskan guru. Berdasarkan itu ditarik kesimpulan bahwa siswa masih hanya bergantung pada buku cetak yang mereka dan guru gunakan saja.
2. Seluruh siswa (100%) menjawab bahwa guru dan siswa masih hanya menggunakan bahan ajar cetak saat pembelajaran.
3. Seluruh siswa (100%) menjawab bahwa siswa kurang memiliki motivasi dengan pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada cerita fantasi yang hanya menggunakan bahan ajar cetak.
4. Seluruh siswa (100%) menjawab bahwa guru sama sekali belum pernah menggunakan bahan ajar berupa video saat kegiatan belajar mengajar.
5. Hampir seluruh siswa (64%) menjawab setuju jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi cerita fantasi, sedangkan (9) siswa menjawab tidak setuju bahwa mereka mengalami kesulitan pembelajaran.
6. Hanya sedikit siswa (86%) menjawab setuju bahwa setuju bahwa bahan ajar yang digunakan guru masih belum memenuhi kebutuhan siswa, sedangkan sedikit siswa (32%) menjawab bahan ajar yang digunakan sudah memenuhi kebutuhan.
7. Seluruh siswa (100%) menjawab bahwa setuju untuk pengadaan bahan ajar berupa video pembelajaran.
8. Seluruh siswa (100%) menjawab bahwa setuju jika ada pengembangan bahan ajar yang terbaru dengan bentuk video.
9. Seluruh siswa (100%) menjawab bahwa setuju jika mereka tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media-media selain menggunakan buku cetak selama proses pembelajaran.
10. Seluruh siswa (100%) menjawab bahwa mereka setuju dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar video yang akan peneliti kembangkan.

Desaian Produk

. Tahap penelitian selanjutnya adalah desain produk. Tahapan ini adalah tahapan lanjutan dari tahap setelah pengumpulan data berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, peneliti akan mendesain produk bahan ajar yang dikembangkan berupa video dan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa selama pembelajaran.

Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbentuk Video Berbantuan Wondershare Filmora

¹¹ Produk yang telah dikembangkan oleh penelitian ini adalah bahan ajar dari materi **cerita** fantasi berbentuk video dengan berbantuan aplikasi *wondershare filmora* yang peruntukan pada siswa kelas VII SMP. Bahan ajar cerita fantasi di rancang dan di susun terlebih dahulu, kemudian dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora* materi cerita fantasi tersebut ditambahkan ke dalam aplikasi guna menjadi bahan ajar berupa video.

⁵⁷ Materi dari bahan ajar yang telah disusun dan dikembangkan pada produk ini adalah materi cerita fantasi yang terdiri atas pengertian cerita fantasi, contoh ³⁹ **cerita fantasi** singkat, **struktur dan** ciri **kebahasaan cerita fantasi**, langkah-langkah menulis **cerita fantasi**, kesimpulan materi, dan yang terakhir adalah penugasan untuk siswa. Setelahnya peneliti memilih animasi dan *background* serta musik dan menambahkan suara narasi yang dapat mendukung bahan ajar yang peneliti kembangkan menjadi lebih menarik dengan harapan siswa termotivasi untuk belajar.

Validasi Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi

Setelah selesai tahapan praproduksi dan produksi maka produk akan divalidasi oleh ahli materi & desain juga guru mata pelajaran guna mengetahui kevalidan/revisi produk, untuk mengetahui produk valid terdapat pada skor rata-rata dari setiap lembar validator. Melalui hasil validator tersebut, maka data akan dikumpulkan kemudian akan dianalisis untuk melihat tingkat kelayakan pada bahan ajar cerita fantasi berbantuan *wondershare filmora* pada kelas VII SMP.

²⁰ **Validasi Ahli Materi**

Pada uji validasi oleh ahli isi atau **materi** media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli isi atau materi pelajaran peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan untuk menjadikan bahan ajar layak untuk digunakan.

Adapun kritik dan saran dari validator ahli materi terbagi menjadi beberapa poin, yaitu: 1) Ada muatan materi yang perlu diubah, 2) Perbaiki kalimat yang tidak efektif, 3) Tambah Materi dengan contoh yang sesuai materi, 4) Sajikan dengan bentuk yang lebih interaktif

Revisi Muatan Materi

Tahapan selanjutnya adalah revisi muatan materi yang terdapat pada bahan ajar. Tahap ini dilaksanakan setelah produk telah divalidasi oleh ahli materi dan diberikan kritik dan saran terkait revisi apa saja yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil dari revisin yang diberikan oleh validator di antaranya:

- 1) Penempatan materi pengertian cerita fantasi sebelum masuk pada contoh cerita fantasi.
- 2) Tambahkan link/tautan sumber dari contoh cerita fantasi.
- 3) Memperbaiki penomoran/huruf saat masuk pada sub materi.
- 4) Sampaikan contoh yang sesuai dengan contoh dari cerita fantasi yang ada.
- 5) Gunakan tanda baca yang benar.

Hasil Instrumen Validator Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi, kelayakan penyajian bahasa dan materi yang digunakan pada produk yang telah dikembangkan. Ahli materi yang menilai produk materi ajar yang telah dikembangkan adalah dosen dari jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Anggia Puteri, M.Pd. Berikut data hasil validasi oleh ahli materi yang telah dianalisis dan dihitung pada tabel dibawah ini.

Berdasarkan hasil analisis dari penilaian materi, maka didapatkan hasil penilaian sebesar 78,8% yang berarti materi dari bahan ajar yang sudah dikembangkan sudah termasuk pada kualifikasi baik layak dan tidak perlu direvisi.

Validasi Ahli Media

Pada uji validasi oleh ahli media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli isi atau materi pelajaran peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan untuk menjadikan bahan ajar layak untuk digunakan.

Adapun kritik dan saran oleh validator media. Media yang didesain sudah sangat baik. Perlu sedikit penambahan pada materi untuk pengembangan media pada tahapan selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis dari penilaian validator ahli media maka didapatkan hasil penilaian sebesar 89,6% yang berarti media/desain dari bahan ajar yang sudah dikembangkan oleh peneliti sudah termasuk pada kualifikasi sangat layak tidak perlu revisi.

Validator Guru Mata Pelajaran

Pada uji validasi oleh guru pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli isi atau materi pelajaran peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan untuk menjadikan bahan ajar layak untuk digunakan.

Adapun keritik dan saran dari validator guru mata pelajaran, bahan ajar yang sudah didesaian sudah layak digunakan pada saat proses pembelajaran, harapannya

pengembangan bahan ajar yang kurang lebih sama akan semakin banyak guna menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan.

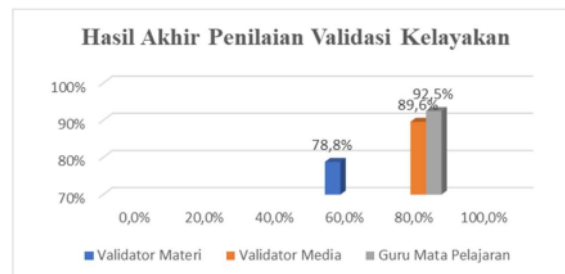
Berdasarkan hasil analisis dari penilaian guru mata pelajaran, maka didapatkan hasil penilaian sebesar 92,5% berdasarkan penilaian tersebut berarti bahan ajar video pada materi cerita fantasi yang telah dibuat oleh peneliti sudah masuk pada kualifikasi sangat baik/sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Tabel Hasil Akhir Validasi Produk

No	Validator	Persentase	Kualifikasi
1	Ahli Materi	78,8%	Baik
2	Ahli Media	89,6%	Sangat Baik
3	Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	92,5%	Sangat Baik
Rata-rata		86,9%	Sangat Baik

Dari hasil validasi produk dari validator ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran diperoleh skor kelayakan sebesar 86,9% dengan kualifikasi sangat baik.

Gambaran hasil akhir penilaian validasi kelayakan dari produk penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar Hasil Akhir Penilaian Validasi Kelayakan

Dapat ditarik kesimpulan akhir jika bahan ajar cerita fantasi berbentuk video berbantuan *wondershare filmora* dipastikan layak untuk dipergunakan setelah memperoleh nilai dari validator materi 78,8%, validator media/desain 89,6%, guru mata pelajaran 92,5%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian Pengembangan (RnD) ini menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall yang telah di sederhadakan sesuai dengan kebutuhan dari penelitian. Bentuk dari bahan ajar cerita fantasi berbantuan *wondershare filmora* merupakan bahan ajar dengan

bentuk video. Produk yang telah dikembangkan akan dirancang sedemikian rupa dimulai dengan menyusun materi yang akan ditambahkan ke dalam bahan ajar video. Validasi ⁴¹ kelayakan produk yang telah di kembangkan mendapatkan nilai dari validator ahli materi sebesar 78,8% dengan kualifikasi baik/layak. Nilai yang didapatkan dari ahli media yaitu 89,6% ⁶¹ dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak. Nilai dari guru mata pelajaran memperoleh nilai 92,5% ⁴² dengan kualifikasi sangat baik/layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut telah di peroleh, maka didapatkan rata-rata sebesar 86,9%, maka berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan validator dapat di tarik kesimpulan bahwa bahan ajar yang sudah di kembangkan telah memenuhi kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Adip, W. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS. *JESS*, 51-61.
- Afitaloka, L. (2022). Pengembangan Video Interaktif berbantu Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Pengangguran Kelas XI SMA Negeri 5 Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1).
- Dewi, R. I., Rahmania, Z., Sahmini, M. (2019). Analisis Struktur Teks Cerita Fantasi Pada Siswa SMP. *Parole "Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia"*, 107-116.
- Hapsari, N. R., & Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Siswa SMP. *JPBSI*, 13-22.
- Harahap, M. (2024). Membangun Kepercayaan Diri Anak Melalui Pementasan Drama Anak dan Kegiatan Mendongeng di SD Swasta Bundo Kandung Kota Medan. *Literasi Membangun Masyarakat Menuju Indonesia Emas 2045*, 95-99.
- Krisna Bayu Saputra, Sholeh Hidayat, & Lukmanul Hakim. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Materi Seni Lukis. *AKADEMIKA Jurnal Teknologi Pendidikan*, 251-267.
- Saputra, H. J., & Faizah, N. I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 62-74.

Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan Wondershare Filmora Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.tintapendidikanindonesia.com Internet Source	2%
2	uia.e-journal.id Internet Source	1%
3	Tsamarul Hizbi, Baiq Aryani Novianti, Badrul Wajdi, Epi Yuliani. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kerajinan Anyaman Bambu Model Project Based Learning", Kappa Journal, 2023 Publication	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
5	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
6	www.cahayapendidikan.com Internet Source	1%
7	Yesi Novitasari, Danang Prastyo, Selfi Lailiyatul Iftitah, Ardhana Reswari,	1%

Mohammad Fauziddin. "Media Daur Ulang (Recycle System) dalam Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Awal Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

8

Submitted to Clarkston Community Schools

Student Paper

1 %

9

roboguru.ruangguru.com

Internet Source

1 %

10

jonedu.org

Internet Source

1 %

11

Tesa Hartianti, Siti Halidjah, Asmayani Salimi, Hery Kresnadi, Rio Pranata. "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kaliamntan Barat Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN 3 Pontianak Tenggara", Journal on Education, 2023

Publication

1 %

12

Dewi Setya, Ulfa Danni Rosada. "Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2021

Publication

1 %

13

brilicious.brilio.net

Internet Source

1 %

14	viemufidah.guru-indonesia.net Internet Source	1 %
15	yudha-ganyonk.blogspot.com Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	1 %
17	siasat.fkip-umt.ac.id Internet Source	1 %
18	www.kompas.com Internet Source	1 %
19	Dwi Hartanti, Mozes Kurniawan. "Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
20	Muhammad Erfan, Vivi Rachmatul Hidayati, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, Muhammad Makki. "PENGEMBANGAN GAME ANDROID TEBAK GAMBAR BENDERA NEGARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SUBTEMA GLOBALISASI DAN MANFAATNYA", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2022 Publication	<1 %
21	fajarsaputrax.blogspot.com	

Internet Source

<1 %

22

jurnal.fkip.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

23

www.scilit.net

Internet Source

<1 %

24

repository.unwim.ac.id

Internet Source

<1 %

25

jurnal.um-palembang.ac.id

Internet Source

<1 %

26

Husni Wakhyudin, Raden Roro Novita Permatasari. "Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2017

Publication

<1 %

27

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

28

journal.fib.uho.ac.id

Internet Source

<1 %

29

journal.ipm2kpe.or.id

Internet Source

<1 %

30

ojs.fkip.ummetro.ac.id

Internet Source

<1 %

31	qdoc.tips Internet Source	<1 %
32	www.uny.ac.id Internet Source	<1 %
33	Adhi Yoga Utomo, Dianna Ratnawati. "PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DALAM PEMBELAJARAN SISTEM PENGAPIAN DI SMK", TAMAN VOKASI, 2018 Publication	<1 %
34	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
35	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	<1 %
36	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
38	rumahbacasasya.wordpress.com Internet Source	<1 %
39	wakidsulaimansh.blogspot.com Internet Source	<1 %
40	www.smol.id Internet Source	<1 %

41

Antonius Antonius, Mashudi Mashudi, Endang Purwaningsih. "PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI MELALUI MEDIA KOMIK DI SMK KATOLIK SANTA MARIA PONTIANAK", Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE), 2019

Publication

<1 %

42

Dwi Hartanti, Sajidan Sajidan, Baskoro Adi Prayitno. "Pengembangan modul discovery learning struktur tumbuhan dengan memanfaatkan potensi lokal umbul tatar untuk meningkatkan regulasi diri dan sikap kepedulian lingkungan siswa SMA", JURNAL BIOEDUKATIKA, 2019

Publication

<1 %

43

Muhammad Naharuddin Arsyad, Fatmawati Fatmawati. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2018

Publication

<1 %

44

Natasyah Br Sitepu, Apiek Gandamana. "Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452

<1 %

Kabanjahe T.A 2022/2023", Journal on Education, 2023

Publication

45

Panji Ardiansyah, Ospa Pea Yuanita Meishanti. "Pengembangan Media Whiteboard Animation Berbasis Reading, Questioning, and Answering (RQA) Materi Sistem Peredaran Darah", BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2021

Publication

<1 %

46

Vivin Muthoharoh, Norida Canda Sakti. "Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

47

bircu-journal.com

Internet Source

<1 %

48

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

49

etheses.uinmataram.ac.id

Internet Source

<1 %

50

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

51

journals.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

52	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
53	jurnal.ulb.ac.id Internet Source	<1 %
54	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	<1 %
55	moam.info Internet Source	<1 %
56	www.jurnalp4i.com Internet Source	<1 %
57	Anindita Ekaning Saputri, Windia Hadi. "PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
58	Nurin Fardiana, Tita Tanjung Sari, Kadarisman. "Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2023 Publication	<1 %
59	Sri Mulyati, Tri Mulyono, Mursyidah Dwi Hartati. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bermuatan Kebhinekaan Pancasila untuk	<1 %

Mereduksi Radikalisme Siswa SMP",
Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 2019

Publication

60

Asrie, Nina. "Tingkat Kepuasan Orang Tua Terhadap Implementasi Program Wajib Mondok Dan Tahfizul Qur'an Di Madrasah Tsanawiyah Ar Raudlah Ajibarang Banyumas", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

61

Selin Nadia Alwini. "PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MATERI SIKLUS AIR KELAS V", JUTECH : Journal Education and Technology, 2023

Publication

<1 %

62

Warsono, Miswadi. "Manajemen Strategik Wisata Pendidikan Adiwiyata Purbalingga SMP Negeri 2 Karangreja Purbalingga", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On