

Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Kelas VII Berbasis Aplikasi Flipaclip

Dewi Meizar Mustika

Universitas Negeri Medan

Jl Wiliem Iskandar, Pasar V, Medan Estate, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara

Korespondensi penulis: dewimeizarmustika@gmail.com

Abstract: *This research was conducted to (1) develop flipaclip application-based teaching materials so as to produce class VII fable text teaching material products in the form of learning videos, (2) describe the feasibility of class VII flipaclip application-based fable text teaching materials. This study used the Research and Development (R&D) method based on the Borg and Garl model modified by Sugiyono with 6 research stages namely potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. The results of this study are class VII fable text teaching material products based on the flipaclip application with an average score of 80% from material experts in the very good category, 82.89% from media experts in the very good category, 92.3% from subject matter teachers study Indonesian with very good category. So it can be concluded that the fable text teaching material product based on the flipaclip application in class VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako is suitable for use in the learning process in schools, especially class VII.*

Keywords: *Teaching Materials, Flipaclip, Fable Texts, Research and Development.*

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk (1) mengembangkan materi ajar berbasis aplikasi flipaclip sehingga menghasilkan produk materi ajar teks fabel kelas VII berbentuk video pembelajaran, (2) mendeskripsikan kelayakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berdasarkan model Borg and Garl yang dimodifikasi oleh Sugiyono dengan 6 tahap penelitian yakni analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Adapun hasil dari penelitian ini adalah produk materi ajar teks fabel kelas VII berbasis aplikasi flipaclip dengan rata-rata skor 80% dari ahli materi dengan kategori sangat baik, 82,89% dari ahli media dengan kategori sangat baik, 92,3% dari guru bidang studi bahasa Indonesia dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip pada kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah terkhusus kelas VII.

Kata kunci: Materi Ajar, Flipaclip, Teks Fabel, *Research and Development.*

LATAR BELAKANG

Materi ajar adalah sekumpulan contoh bahan yang direncanakan dengan sengaja, memperkenalkan secara lengkap hal-hal yang melambangkan keterampilan yang akan mendominasi siswa dalam pengalaman yang berkembang. Materi ajar merupakan salah satu bagian yang membentuk sebuah bahan ajar. Bahan ajar merupakan macam-macam wujud bahan yang dapat dipakai sebagai alat bantu pendidik untuk melangsungkan aktivitas belajar di kelas, baik itu sebagai data, perangkat, dan teks yang disusun secara efisien mengacu pada program pendidikan yang digunakan untuk mencapai kemampuan yang telah ditentukan sebelumnya

Klasifikasi bahan ajar menurut Astuti dan Ismail (2021: 24-25) “ada 4 kelompok, yaitu: pertama bahan ajar cetak (printout) seperti buku, modul, brosur, handout, selebaran, leaflet, foto/gambar, LKPD, dan model/mock up. Kedua, bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio,

piringan hitam, dan CD audio. Ketiga, bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti CD video, serta film. Keempat, bahan ajar interaktif seperti CD interaktif”.

Salah satu bahan ajar yang bisa digunakan guru pada aktivitas pembelajaran adalah bahan ajar audio visual berupa video pembelajaran. Tujuan penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan belajar adalah guna menjembatani pendidik dalam menyampaikan materi pada peserta didik supaya mudah untuk dimengerti, menarik, serta lebih menyenangkan untuk peserta didik. Dengan menggunakan video pembelajaran akan memberi pengalaman belajar yang bervariasi serta berbeda untuk merangsang keinginan siswa, menciptakan suasana belajar yang efektif, serta mendorong mentalitas dan kemampuan khusus di bidang inovasi. Dengan menggunakan video pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadikan pengalaman belajar sangat menarik dan dapat membangun inspirasi belajar siswa sehingga siswa dapat fokus pada materi yang diberikan oleh pendidik. Ini sama seperti pendapat (Hadi, 2017) “yang mengatakan bahwa video dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa”.

Salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII pada Kurikulum 2013 edisi revisi, yaitu materi Teks Fabel. Materi ini merupakan materi yang wajib dipelajari oleh siswa, yang memberi penekanan proses belajar terpusat kepada siswa yang terdapat pada KD 3.15, 4.15, 3.16, dan 4.16. tuntutan kurikulum yang terdapat pada KD tersebut memiliki tujuan, manfaat, serta dampak yang baik untuk siswa. Bukan hanya sekedar memahami isi dari suatu teks fabel, tetapi juga siswa dapat mengetahui serta memiliki pemahaman mengenai pesan moral, serta hal-hal positif yang terdapat dalam teks fabel tersebut. Siswa juga dapat melatih sikap, serta dapat membedakan jenis-jenis puisi rakyat. Terlebih lagi, juga dapat melatih dan mengembangkan keterampilan siswa dalam menggali informasi serta pesan yang terkandung dalam teks cerita fabel. Apabila materi ini dapat tersampaikan sesuai dengan keinginan dan tujuan kurikulum, dengan bantuan materi, bahan ajar, serta media yang mendukung itu akan memiliki efek yang umumnya sangat baik untuk kualitas pembelajaran serta kualitas prestasi yang diperoleh siswa.

Teks yang disebut fabel adalah cerita yang tokoh utamanya adalah binatang yang mempunyai sifat mirip manusia. Pembelajaran teks dongeng memberikan pengalihan sekaligus bertujuan untuk mendidik, membentuk budi pekerti, dan membimbing kemampuan peserta didik untuk mengapresiasi seseorang secara lebih mendalam dengan menanamkan nilai-nilai kebajikan melalui cerita. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa melalui teks dongeng dipercaya siswa dapat menerapkan tokoh-tokoh hebat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan materi teks fabel masih kurang dalam buku siswa yang diterbitkan oleh kemendikbud, baik itu dari penjelasan dasar hingga contoh-contoh yang disajikan. Tampilan

dari materi fabel dalam buku juga tidak menarik, tidak ada gambar dan tidak ada warna, bila proses pembelajaran dilakukan hanya dengan buku tersebut maka pada saat itulah siswa akan cepat merasa lelah serta tak tertarik untuk belajar.

Adanya alat bantu pada pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan interaksi pendidik serta peserta didik, agar terdapat proses diskusi dan komunikasi timbal balik antar pendidik serta peserta didik. Penelitian ini mempunyai tujuan guna merencanakan sebuah video pembelajaran yang bagus dan layak untuk dimanfaatkan, sebagai alat bantu untuk memahami materi pembelajaran. Hadirnya video pembelajaran dapat menarik minat, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah serta cepat merasa bosan. Video pembelajaran sangat baik apabila dimanfaatkan pada proses pembelajaran, karena dapat menampilkan atau menyajikan informasi dengan jelas dan secara langsung kepada siswa. Bahan ajar ini juga dapat merangsang dua aspek sekaligus, yaitu materi visual yang merangsang indra penglihatan dan materi auditif yang merangsang indra pendengaran peserta didik. Berdasarkan perolehan studi yang dilaksanakan Zaenal dengan menggunakan jenis bahan ajar ini dapat meningkatkan ingatan 14% menjadi 38%. “Dalam penelitiannya juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika disampaikan dengan visual. Bahkan waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan konsep berkurang hingga 40% untuk menambah presentasi verbal” (Purwanti, 2015). Minimnya bahan ajar yang inovatif pada proses pembelajaran merupakan salah satu tantangan yang ditemui pada saat proses pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

1. Pengembangan Materi Ajar

Pengembangan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan teknis, konseptual, teoritis, dan moral yang sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Menurut Majid (2005: 24) pengembangan adalah proses desain pembelajaran secara logis dan sistematis untuk menentukan apa saja yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.

Tegeh dan Kirna (2013) dalam penelitiannya menjelesakan bahwa penelitian pengembangan adalah salah satu upaya dalam mengembangkan ataupun menghasilkan produk yang berupa materi, media, alat ataupun strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, dan bukan dikerjakan untuk menguji sebuah teori.

Bahan atau materi ajar (*Learning Materials*) merupakan semua yang menjadi bagian isi kurikulum yang harus dipahami dan dikuasai siswa, disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan

tertentu. Depdiknas, 2008:3 menyatakan bahwa materi ajar dapat diartikan sebagai bahan yang dibutuhkan sebagai sarana pembentukan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang harus dikuasai siswa sebagai upaya memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi dalam pembelajaran bisa dibedakan menjadi 3 aspek yaitu, pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Hamid (2013: 25) mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran merupakan hal yang lebih realistis, bukan hanya sebatas idealisme pendidikan yang sukar diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, maksudnya adalah dari aspek bahan ajar yang sudah disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologi dan substansinya berhubungan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

2. Flipaclip

Bahan ajar tidak terlepas dari perkembangan dunia, terutama dalam dunia Pendidikan. Bahan ajar harus terus mengikuti bagaimana perkembangan disekitarnya. Pada kondisi seperti saat ini, cenderung dibutuhkan bahan ajar yang dapat diakses dengan mudah dalam kondisi apapun dan pada waktu apapun.

Dalam rangka pengembangan bahan ajar yang dibutuhkan, maka diperlukan media atau alat yang sesuai untuk menghasilkan bahan ajar. Media juga merupakan salah satu hal yang tidak lepas dari perkembangan dunia. Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang mudah digunakan dimana saja dengan alat yang mudah dibawa, seperti *mobile phone* dan gadget untuk mengakses informasi.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang deprogram untuk siap pakai pada beberapa *mobile phone*. Ada banyak aplikasi yang dibuat untuk membantu pengguna dalam menyampaikan informasi atau bahkan membantu pengguna dalam menghasilkan sebuah produk, misalnya adalah aplikasi Flipaclip. Flipaclip adalah salah satu aplikasi yang secara khusus dirancang untuk dapat membantu dan mempermudah pengguna android serta ios dalam membuat dan memodifikasi gambar animasi hingga menjadi sebuah video.

Flipaclip adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan animasi sevara *frame-by-frame* yang tergolong mudah dan cocok digunakan oleh semua kalangan usia. Aplikasi ini mampu membangkitkan kenangan masa lalu dan dapat mengekspresikan kreatifitas atau keterampilan seseorang. Oleh karena itu, aplikasi ini juga dianggap mampu dalam membantu menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pada saat seperti ini.

3. Teks Fabel

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, fabel dijelaskan sebagai bentuk suatu cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang tokohnya diperankan oleh binatang serta mengandung nilai budi pekerti. Kemendikbud (2016: 194) menjelaskan bahwa fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang lakonnya seperti manusia.

Fabel merupakan jenis cerita fiksi, atau rekaan dan bukan kisah nyata. Fabel juga sering disebut dengan cerita moral karena pesan yang disampaikan dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak sekedar menceritakan kehidupan binatang, namun juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya. Binatang-binatang yang ada dalam cerita fabel memiliki sifat dan karakter seperti manusia. Sama seperti karakter manusia ada yang baik dan juga kurang baik, dalam cerita fabel binatang-binatang tersebut juga memiliki karakter yang bermacam-macam.

Tujuan dari pembelajaran teks fabel adalah untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan mengembangkan ide menjadi sebuah cerita yang berisi nilai moral. Karena teks fabel masuk dalam jenis teks naratif dengan tokoh-tokoh berupa hewan yang memiliki karakter seperti manusia, peserta didik diharuskan dapat memahami secara baik bagaimana bentuk struktur teks fabel serta bagaimana cara Menyusun teks fabel agar memiliki nilai moral.

METODE PENELITIAN

1. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bangko Pusako pada periode semester ganjil tahun ajar 2022/2023 yang beralamat di Jl. Annas Ma'amun, Dusun Rantau Panjang, Desa Bangko Kiri, Kec. Bangko Pusako, Kab. Rokan Hilir, Prov. Riau.

2. Populasi dan Sampel

Subjek pada penelitian ini ialah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako, Validator ahli materi pembelajaran, validator ahli media pembelajaran dan penilaian guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bangko Pusako kelas VII. Objek dalam penelitian adalah Materi Ajar Teks Fabel Berbasis Aplikasi Flipaclip kelas VII.

3. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis media flipaclip ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikemukakan oleh sugiyono (2020:396). Model ini bergantung pada 10 langkah pengembangan, khususnya potensi dan masalah, pengumpulan informasi, konfigurasi produk,

persetujuan rencana, amandemen rencana, pendahuluan awal, pembaruan produk, pendahuluan pemanfaatan, koreksi produk, dan manufaktur skala besar.

Pada studi ini hanya dilaksanakan hingga pada tahap uji coba awal. Artinya materi ajar yang dikembangkan tak sampai di tahap produksi masal. Model pengembangan Borg & Gall dipilih karena mempunyai kerincin dan sangat sesuai dengan pengembangan yang dilakukan. Model ini cocok untuk pembuatan materi peragaan, hal ini karena pengembangan materi peragaan memerlukan tahapan-tahapan tertentu yang lengkap dengan tahapan pengujian, sehingga materi peragaan yang dibuat benar-benar dapat memenuhi kebutuhan lanjutan siswa.

4. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan ini antaranya sebagai berikut. Pertama, analisis potensi masalah yang terdiri dari analisis kurikulum dan analisis keperluan peserta didik. Kedua, pengumpulan data sebagai bahan untuk merencanakan produk yang akan dikembangkan. Ketiga, desain produk mulai dari konsep materi ajar, tampilan, isi dan lainnya. Keempat, validasi produk yang dilakukan ahli materi, ahli media, serta pendidik bidang studi. Kelima, revisi produk didapat setelah proses validasi oleh ahli. Keenam, uji coba produk, dilaksanakan secara memberi produk yang dikembangkan pada pendidik bidang studi yang kemudian dipakai pada proses pembelajaran

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data validasi ahli dalam penelitian ini menggunakan dua tahap. Kedua tahap tersebut dijelaskan seperti berikut.

1) Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Sugiyono (2015: 93) menyatakan bahwa untuk keperluan data kuantitatif, penilaian yang sebelumnya berwujud nilai kategori selanjutnya dapat diberi skor. Seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Skor Kualitas Produk VValidasi Para Ahli

KETERANGAN	SKOR
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

2) Menganalisis Skor

Setelah dilakukan perubahan dari nilai kategori menjadi skor penilaian, berikutnya data tersebut akan dianalisis untuk mengetahui kualitas bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi Flipaclip dengan Langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai dengan persamaan sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata penilaian oleh ahli

$\sum X$: Jumlah Skor

N : Jumlah butir/sub komponen

- b. Menghitung presentase kelayakan dengan persamaan:

$$\text{Presentase Penelitian} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Sugiyono (2015: 95) menyatakan bahwa menganalisis skor dapat dilakukan dengan cara menghitung skor yang didapatkan dari hasil penelitian, jumlah skor yang ideal untuk semua item adalah 100%.

Tabel 2. Kategori Penilaian Kualitas Validasi Para Ahli

Presentase (%)	Kategori
$75 \leq x \leq 100$	SB
$50 \leq x < 75$	B
$25 \leq x < 50$	K
$0 \leq x < 25$	SK

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Produk Awal

Produk yang dikembangkan ialah materi ajar teks fabel dan ditujukan untuk peserta didik kelas VII SMP N 1 Bangko Pusako. Materi yang dikembangkan dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang berisi penjelasan yang telah diubah sesuai dengan kemampuan dan penanda penting yang ingin dicapai dalam pengalaman pendidikan.

Materi yang ada dalam video pembelajaran berisi tentang penjelasan jenis-jenis teks fabel, penjelasan karakteristik bagian-bagian struktur teks fabel, penjelasan standar penggunaan kata/kalimat dalam cerita dongeng, penyelesaian cerita dongeng sesuai struktur dan prinsip etimologis, serta memutuskan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan, dan aksentuasi.

2. Hasil Validasi Ahli dan Revisi

Dari data hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa materi ajar teks fabel layak digunakan sebagai materi ajar pendukung dalam proses pembelajaran teks fabel di SMP Negeri 1 Bangko Pusako. Penilaian pertama dilakukan oleh satu orang dosen ahli materi yang menilai dari beberapa aspek mulai dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dan penilaian kontekstual. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan validasi pertama memperoleh 61,84 dengan kategori

sangat baik serta dengan status “layak digunakan dengan revisi” dan validasi kedua mendapatkan skor 88 dengan kategori “sangat baik” dan status “layak digunakan tanpa revisi”.

Adapun revisi yang diberikan oleh validator materi ialah menambah KD dan Indikator Pencapaian pada awal video sebelum memasuki materi yang akan dijelaskan, yang pada awalnya dalam video tidak menampilkan KD dan Indikator Pencapaian terkait materi yang ada dalam video.

Penilaian kedua dilakukan oleh satu orang dosen ahli media yang menilai media materi ajar yang digunakan dalam menyajikan materi ajar teks fabel. Validasi media menilai beberapa aspek seperti menilai aspek penyajian video meliputi durasi video, kualitas gambar dan suara, kesesuaian musik pengiring, perpaduan tiap bagian video, komposisi pemilihan warna, proporsi layout, bahasa yang digunakan, serta tampilan media secara keseluruhan. Kemudian pada aspek pembuatan naskah yang meliputi unsur visual, unsur suara, serta sistematika penyajian. Dan yang terakhir dinilai adalah aspek kebermanfaatan dengan beberapa poin penilaian. Dalam hal ini penilaian yang dilakukan oleh validator media dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama memperoleh skor 61,84 dengan kategori “baik” serta dengan status “layak digunakan dengan revisi”. Lalu kemudian pada validasi yang kedua memperoleh skor 82,89 dengan kategori “sangat baik” serta dengan status “layak digunakan tanpa revisi”.

3. Hasil Validasi Pengguna

Setelah dilakukannya penilaian atau validasi kepada ahli materi dan ahli media, kemudian guru juga perlu melakukan penilaian terhadap materi ajar yang dikembangkan. Penilaian oleh guru ini meliputi beberapa indikator seperti kualitas isi dan tujuan yang meliputi isi materi yang disajikan, kualitas penyajian dan evaluasi yang meliputi tampilan materi, kejelasan video, serta kualitas tampilan yang meliputi sistematika penyajian serta ketepatan penyajian dan kaitannya dengan materi. Penilaian yang diberikan oleh guru mendapat skor 92,3% dengan kategori “sangat baik” yang artinya bahwa materi ajar yang dikembangkan dapat diuji cobakan kepada siswa.

4. Hasil Uji coba

Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan guru bidang studi, maka selanjutnya produk tersebut diujicobakan di dalam kelas untuk mendapatkan penilaian dari siswa. Respon siswa diperoleh dengan menggunakan angket tanggapan setelah melihat dan menggunakan materi ajar yang diberikan. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 1 Bangko Pusako di kelas VII-A dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Hasil uji coba terhadap penggunaan materi ajar yang telah dikembangkan kepada siswa mendapatkan hasil dengan kriteria “sangat baik” dan menunjukkan persentase rata-rata sebesar 84,09%.

5. Efektivitas Pengembangan Produk

Efektivitas pengembangan materi ajar tes fabel berbasis aplikasi flipaclip dengan bentuk video pembelajaran diukur melalui hasil belajar dengan menggunakan system pretest dan posttest. Hasil belajar siswa didapatkan dengan menggunakan materi ajar yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks fabel dengan menggunakan materi ajar yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Tes ini diberikan kepada 30 orang siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Bangko Pusako dengan melihat hasil yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan materi ajar teks fabel berbentuk video pembelajaran.

Berdasarkan tes yang telah diberikan, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip berbentuk video pembelajaran memperoleh rata-rata 41,5 dengan kategori “Kurang” yang artinya nilai yang dicapai siswa masih perlu ditingkatkan lagi. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip dengan bentuk video pembelajaran memperoleh rata-rata 90,33 dengan kategorie “Sangat Baik” yang artinya nilai siswa mengalami kenaikan lebih dari nilai sebelumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Atas dasar perolehan studi serta pembahasan bisa diambil simpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk materi pembelajaran teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako dengan memakai metodologi *research and development* (R&D) oleh Borg & Gall yang mempunyai 10 tahapan. Namun dalam studi ini dipersingkat jadi 6 tahap yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba. Kelayakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip berdasarkan validasi materi memperoleh skor 88% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan berdasarkan validasi media mendapatkan skor 82,89% dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya penilaian guru bidang studi mendapatkan skor 92,3% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru bidang studi memperoleh nilai rata-rata 87,73% dengan kategori “sangat baik”. Tingkat efektivitas dari pengembangan materi ajar ini dilihat dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip mendapatkan nilai rata-rata 41,5% dan berada pada kategori “kurang”. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip mendapatkan nilai rata-rata 90,33% dan berada pada kategori “sangat

baik”. Berdasarkan hal tersebut nilai siswa mengalami kenaikan setelah menggunakan materi ajar teks fabel yang telah dikembangkan.

Saran

Atas dasar studi yang sudah dilangsungkan dengan memakai metode dan prosedur yang telah ditentukan mengenai pengembangan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII, saya memiliki beberapa saran yaitu pertama, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip yang berbebtuk video pembelajaran disarankan unruk mengembangkannya dalam bentuk media lainnya. Kedua, proses pengembangan bahan ajar ini tidak sampai melalui tahap uji coba efektivitas dan produksi masal, maka disarankan untuk peneliti kedepannya dapat menggunakan uji coba efektivitas dan produksi secara masal materi ajar yang dikembangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, Mardiah & Fajri Ismail. 2021. *Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan Teoritis dan Riset Dilengkapi Contoh Hasil R&D Bahan Ajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hadi, S. 2017. Eektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96-102.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3. No 1. (online). (<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194>). Diakses tanggal 27 juni 2022).
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tegeh, I.M & Kirna I.M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*. Vol 11. No 1.