

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan *Wondershare Filmora*

Penelitian ini menggunakan metode (*Reserch and Development*) dengan prosedur penelitian Borg and Gall. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar dengan materi cerita fantasi kelas VII berbentuk video dengan bantuan aplikasi *wondershare filmora*.

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.

a. Potensi dan Masalah

Potensi pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan bahan ajar cerita fantasi berbentuk video dengan bantuan aplikasi editing video *wondershare filmora*. Peneliti melakukan penelitiannya di SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran telah memperoleh hasil bahwa guru mata pelajaran masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak saat proses pembelajaran, hal tersebut dianggap kurang memadai untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahapan potensi dan masalah ini akan dilakukan analisis bahan ajar yang tertera pada RPP

tepatnya pada bagian KD guna mengetahui permasalahan awal pada proses pengembangan bahan ajar cerita fantasi berbantuan aplikasi *wondershare filmora*.

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 sebagai berikut :

Tabel 4. 1 KD dan Indikator Cerita Fantasi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi yang dibaca dan didengar	3.4.1 Merinci struktur cerita fantasi 3.4.2 Menyimpulkan karakteristik bagian- bagian pada struktur cerita fantasi (orientasi, komplikasi, resolusi)
4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa	4.4.1 Menulis kerangka pengembangan cerita fantasi 4.4.2 Menulis cerita fantasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan

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.

b. Pengumpulan Data

Tahap penelitian selanjutnya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan siswa kepada 25 siswa di kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai guna memperoleh data dan informasi valid mengenai permasalahan dan kebutuhan siswa saat

melaksanakan proses belajar-mengajar di kelas. Adapun hasil angket kebutuhan siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa

NO	PERTANYAAN	Jawaban	Frekuensi	
			Jumlah	Persentase
1	Apakah Anda mencari sumber belajar lain seperti internet untuk membantu dalam pembelajaran?	Ya	9	36%
		Tidak	16	64%
2	Apakah selama pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak?	Ya	25	100%
		Tidak	0	0%
3	Apakah Anda selaku siswa merasa kurang termotivasi dengan pembelajaran bahasa Indonesia terutama cerita fantasi?	Ya	0	0%
		Tidak	25	100%
4	Apakah guru pernah menggunakan bahan ajar video saat menyampaikan materi pembelajaran?	Ya	0	0%
		Tidak	25	100%
5	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran terutama cerita fantasi?	Ya	16	64%
		Tidak	9	36%
6	Apakah bahan ajar yang diberikan sudah memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar?	Ya	8	32%
		Tidak	17	86%
7	Apakah Anda membutuhkan bahan pembelajaran seperti video, dan lain-lain?	Ya	25	100%
		Tidak	0	0%
8	Apakah Anda setuju jika adanya pengembangan bahan ajar dalam bentuk video?	Ya	25	100%
		Tidak	0	0%
9		Ya	25	100%

	Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan bahan pembelajaran tambahan selain buku?	Tidak	0	0%
10	Apakah Anda tertarik jika pembelajaran menggunakan bahan pembelajarn video yang akan dikembangkan?	Ya	25	100%
		Tidak	0	0%

Berdasarkan tabel analisis angket kebutuhan siswa diatas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

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.

c. Desain 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.

Pada tahap penelitian ini peneliti menghasilkan produk berupa bahan ajar audiovisual berbantuan aplikasi *wondershare filmora*. Berikut hasil desain pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *wondershare filmora*.

1. Praproduksi

Tahapan sebelum memulai proses produksi bahan ajar adalah menyiapkan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan berupa:

- **Perangkat keras** 1 unit *handphone*, rancangan materi cerita fantasi.
- **Perangkat lunak** berupa aplikasi *wondershare filmora*, perekam suara, animasi, musik pendukung dan latar belakang pendukung.

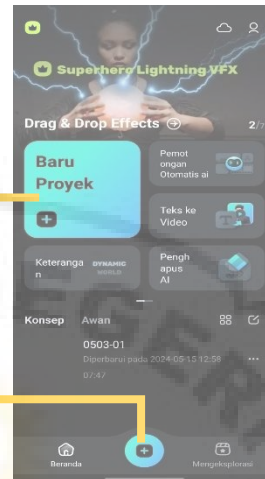
Setelah perangkat keras dan lunak sudah tersedia kemudian diperlukan koneksi internet untuk mengunduh aplikasi *wondershare filmora* di *playstore* agar tersimpan di dalam *handphone* sehingga dapat digunakan kapanpun.

2. Produksi

Tahapan produksi adalah tahapan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbantuan *wondershare filmora*. Tahapan produksi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a. Pengeditan

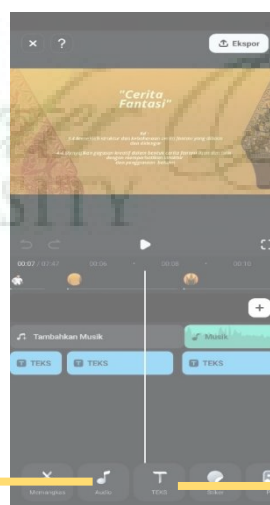
Proyek
Baru



Gambar 4. 1 Tampilan Awal Wondershare Filmora

- Buka aplikasi *wondershare filmora* klik proyek baru/tanda tambah (+).
- Kemudian tahapan selanjutnya untuk membuat sampul dengan cara tambahkan gambar yang telah tersimpan pada galeri *handphone* ke dalam aplikasi *wondershare filmora*, atur tata letak & teks pendukung.
- Klik tanda tambahkan musik/rekaman suara, klik juga tanda teks untuk menambahkan teks/deskripsi dari materi, setelahnya sesuaikan dengan penempatan yang diinginkan.

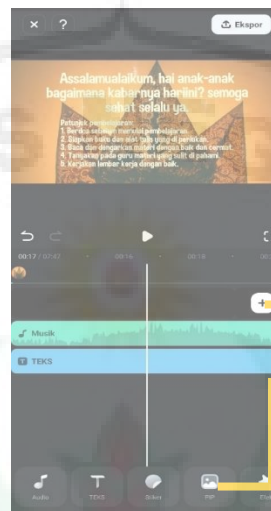
Menambahkan
musik/rekaman
suara



Menambahkan
Teks

Gambar 4. 2 Tampilan Awal Desain

- Klik tanda tambah/tanda gambar untuk menambahkan video/gambar baik sebagai latar belakang atau gambar tambahan.



Menambahkan
Video/Gambar
latar belakang

Gambar 4. 3 Materi Cerita Fantasi

b. Penyimpanan

Pada tahapan penyimpanan proyek dilakukan dengan cara mengklik tulisan ekspor yang terletak di pojok kanan atas, setelahnya akan muncul pilihan resolusi/kualitas dari video yang diinginkan, editor juga dapat menghapus *watermark* (tanda air) apabila akun dari *wondershare filmora* bersifat premium, lalu klik ekspor. Proses ekspor berlangsung selama 1-10 menit tunggu ekspor video mencapai 100%, jika sudah selesai akan otomatis tersimpan pada galeri *handphone*.



Gambar 4. 4 Proses Penyimpanan Produk Bahan Ajar Cerita Fantasi

2. Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbentuk Video Berbantuan *Wondershare Filmora*

Produk yang telah dikembangkan oleh penelitian ini adalah bahan ajar dari materi cerita fantasi berbentuk video dengan berbatuan 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.

Materi dari bahan ajar yang telah disusun dan dikembangkan pada produk ini adalah materi cerita fantasi yang terdiri atas pengertian cerita fantasi, contoh 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.

3. Validasi Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi

d. Validasi Produk

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.

a. Validasi Ahli Materi

- Terdapat beberapa kritik dan saran dari validator

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

- Revisian Muatan Materi

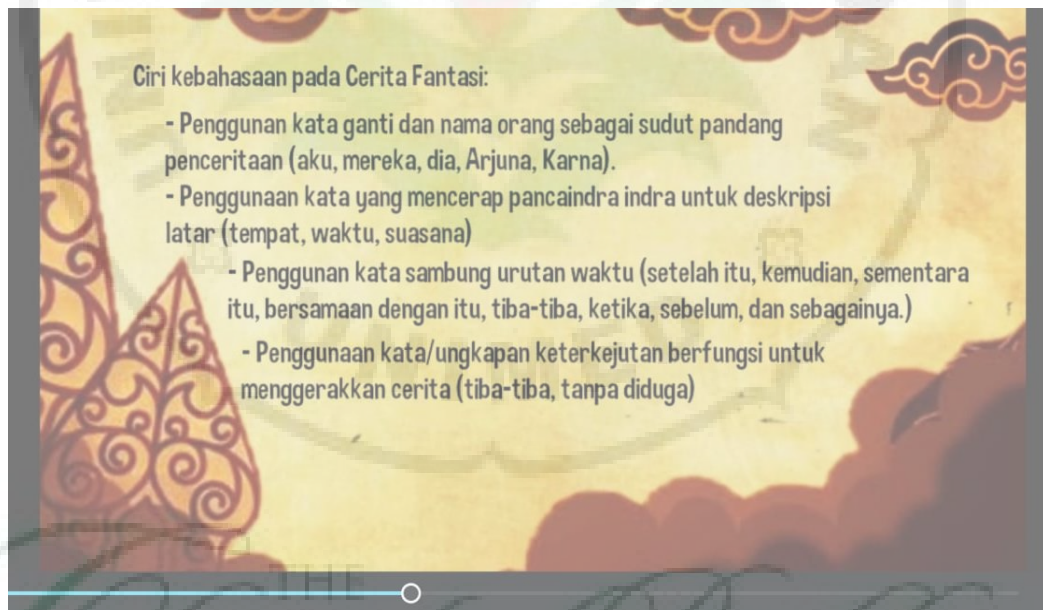
Tahapan selanjutnya adalah revisi muatan materi yang terdapat pada bahan ajar. Tahap ini dilaksanakan setelah produk telah divalidasi oleh ahli materi dan diberikan kritik dan saran terkait revisi apa saja yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil dari revisin yang diberikan oleh validator di antaranya:

- 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.

Adapun revisi materi yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Sebelum



Sesudah

Ciri kebahasaan pada Cerita Fantasi:

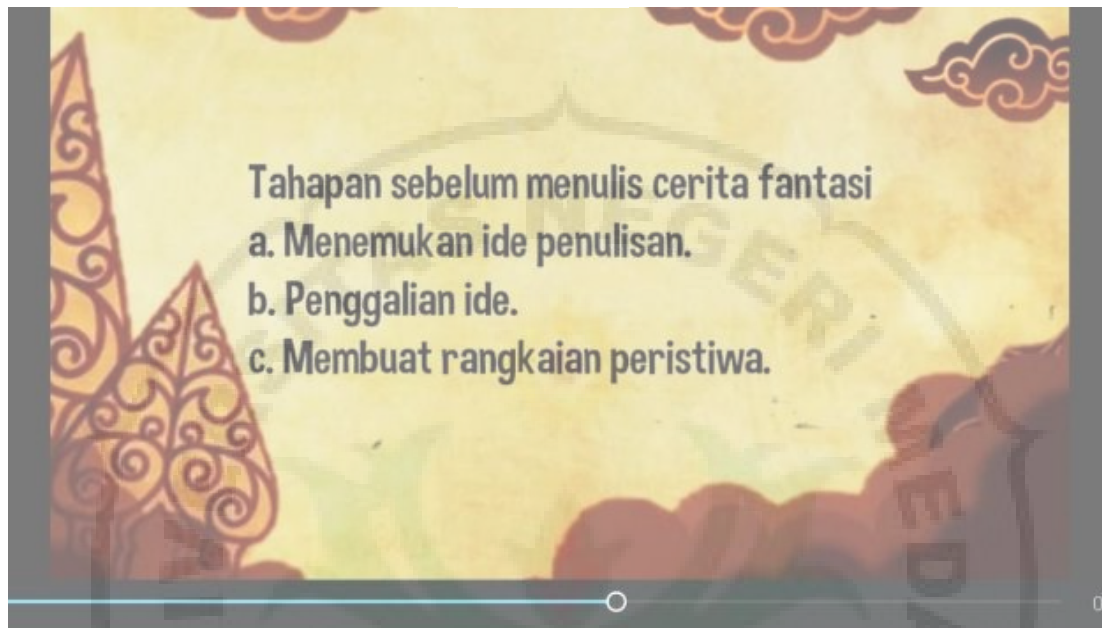
- a. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan (aku, mereka, dia, Arjuna, Karna). contoh : Arjuna dan Karna
- b. Penggunaan kata yang mencerap pancaindra indra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana)
contoh : menghanyutkan bayi karna di sungai
- c. Penggunaan kata sambung urutan waktu (setelah itu, kemudian, sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika, sebelum, dan sebagainya.)
contoh: Kelak, pada waktu mendekati perang barata Yudha
- d. Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (tiba-tiba, tanpa diduga)
contoh: Kedua orang tersebut sebenarnya juga adalah saudara.

Sebelum

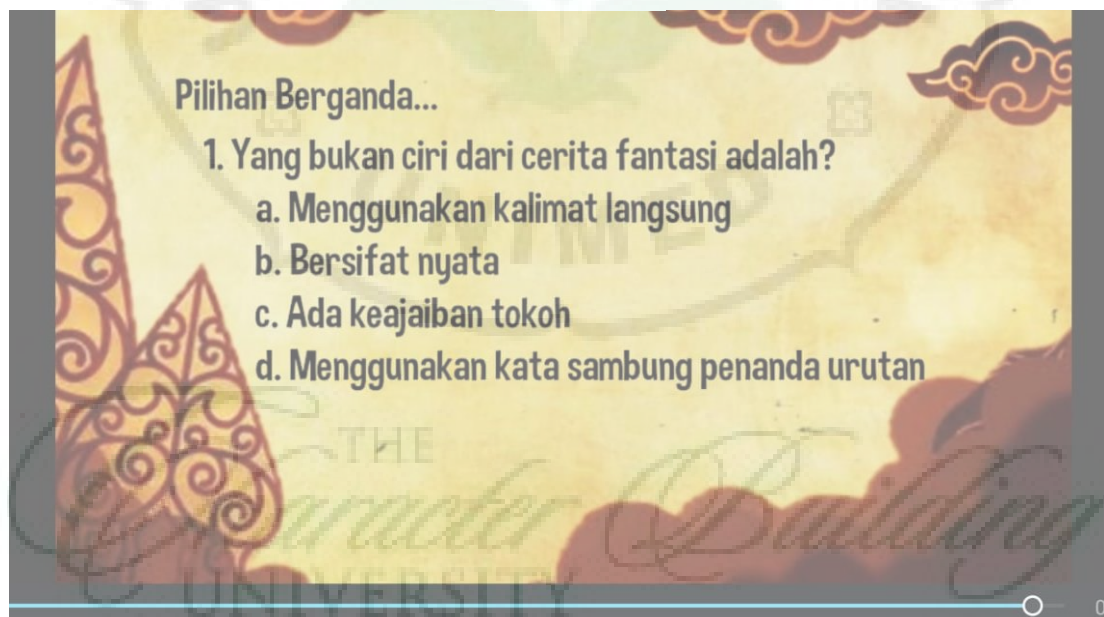
Tahapan sebelum menulis cerita fantasi

- Menemukan ide penulisan.
- Penggalan ide.
- Membuat rangkaian peristiwa.

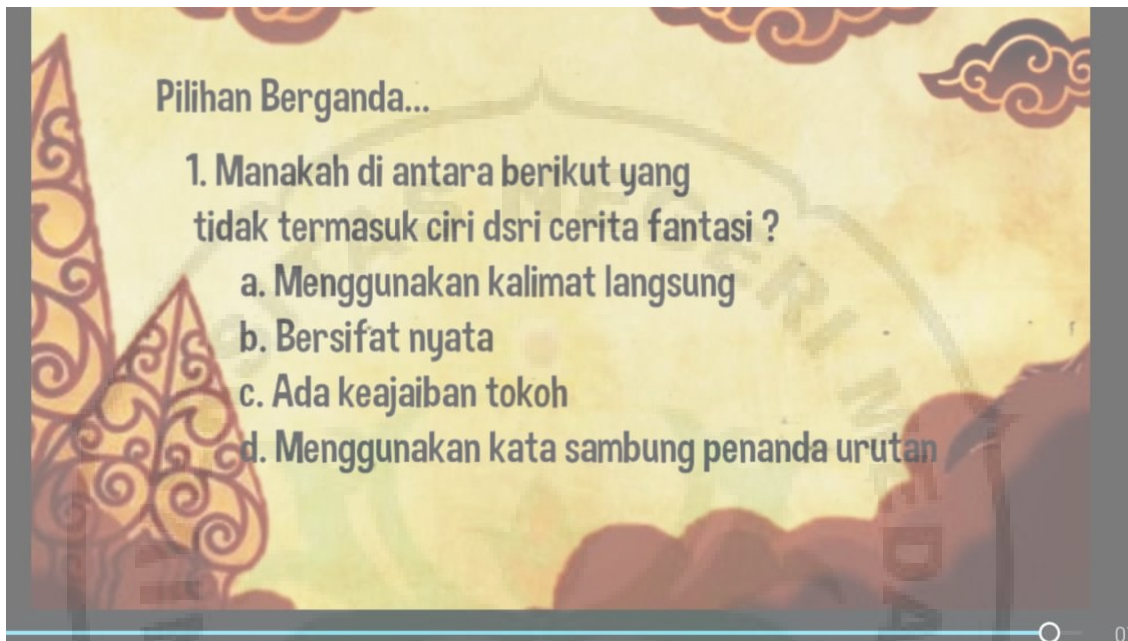
Sesudah



Sebelum



Sesudah



Gambar 4. 5 Revisi Validator Ahli Materi

- **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.

Tabel 4. 3 Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian Materi		Penilaian	
		Skor	Keterangan
Aspek Kelayakan Isi			
Kesesuaian materi dengan KD	Kelengkapan dan ketepatan materi	4	Baik
	Keruntutan isi materi	4	Baik
	Kendalaman materi	3	Cukup
Keakuratan materi	Keakuratan penggunaan konsep	5	Sangat Baik
	Keakuratan contoh	4	Baik
Mendorong rasa keingintahuan	Mendorong siswa untuk lebih memiliki rasa keingintahuan lebih tinggi	3	Cukup
Aspek Kelayakan Penyajian			
Teknik Penyajian	Keruntutan konsep	3	Cukup
Pendukung penyajian	Petunjuk penggunaan	5	Sangat Baik
	Penyajian soal latihan	4	Baik
Penyajian pembelajaran	Keterlibatan peserta didik	3	Cukup
Kemenarikan penyajian materi	Mempermudah pemahaman peserta didik	4	Baik

	Peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik	5	Sangat Baik
Aspek Kelayakan Bahasa			
Lugas	Ketepatan penggunaan struktur kalimat	4	Baik
	Keefektifan penggunaan kalimat	4	Baik
	Keakuratan istilah	5	Sangat Baik
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	Cukup
Dialogis dan interaktif	Kemampuan untuk memotivasi peserta didik	3	Cukup
Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	Ketepatan penggunaan tata bahasa	5	Sangat Baik
Total Skor		71	
Persentase		78,8%	
Kualifikasi		Baik	

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.

b. Validasi Ahli Media

- Terdapat Beberapa Kritik dan Saran dari Validator

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

- Hasil Instrumen Validator Ahli Media

Tabel 4. 4 Penilaian Validasi Ahli Desain

No	Aspek Penilaian Desain	Penilaian	
		Skor	Keterangan
Tampilan			
1	Pemilihan latar belakang dengan materi	5	Sangat Baik
2	Pemilihan warna dengan tata letak	5	Sangat Baik
Teks/Tipografi			
3	Pemilihan ukuran huruf	4	Baik
4	Ketepatan warna teks dan gambar	5	Sangat Baik
5	Proporsi tata letak dan gambar	5	Sangat Baik
Gambar			
6	Kesesuaian gambar dan suara	4	Baik
7	Kualitas gambar	4	Baik
Audio			
8	Ketepatan pemilihan musik pengiring dengan materi	4	Baik
9	Ketepatan pemilihan efek suara dengan gambar dan teks	4	Baik
10	Tampilan bahan ajar keseluruhan	4	Baik
Video			
11	Kejelasan suara dalam video	5	Sangat Baik
12	Unsur visual	5	Sangat Baik
13	Resolusi Video	4	Baik
Kemasan			

14	Kemenarikan cover	4	Baik
15	Kesesuaian isi	4	Baik
16	Keawetan media	5	Sangat Baik
Pemrograman			
17	Kesesuaian dengan peserta didik	4	Baik
18	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	5	Sangat Baik
19	Petunjuk penggunaan	4	Baik
20	Penempatan petunjuk penggunaan	4	Baik
21	Menyajikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran	4	Baik
22	Kemudahan penggunaan bahan ajar	5	Sangat Baik
Kemanfaatan			
23	Mempermudah proses pembelajaran	5	Sangat Baik
24	Bahan ajar yang diciptakan memiliki manfaat	5	Sangat Baik
25	Peserta didik mampu memahami materi cerita fantasi menggunakan bahan ajar audiovisual	5	Sangat Baik
Total Skor		112	
Persentase		89,6%	
Kualifikasi		Sangat Baik	

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.

c. Validasi Guru Mata Pelajaran

- Terdapat Beberapa Kritik dan Saran Dari Validator

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.

- **Hasil Instrumen Validator Guru Mata Pelajaran**

Tabel 4. 5 Penilaian Guru Mata Pelajaran

Butir Penilaian	Penilaian	
	Skor	Keterangan
Materi ajar berbentuk video dianggap membantu selama pembelajaran	5	Sangat Baik
Materi yang disajikan tepat, jelas, dan mudah untuk dipahami siswa	5	Sangat Baik
Kejelasan gambar dalam menguraikan materi	5	Sangat Baik
Keinteraktifan materi dan ajar	5	Sangat Baik
Tampilan materi dan latihan	4	Baik
Sistematika penyajian materi	4	Baik
Konsistensi penyajian	4	Baik
Ketepatan pemilihan gambar dan kaitannya dengan materi	5	Sangat Baik
Total Skor	37	
Persentase	92,5%	
Kualifikasi	Sangat Baik	

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.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan Wondershare Filmora

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan prosedur yang digunakan Borg and Gall yang tahapan penelitiannya disederhanakan sesuai dengan ketentuan dan keterbatasan. Penelitian ini akan menghasilkan produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar pada materi cerita fantasi berbentuk video (audio visual). Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti.

Tahapan pertama penelitian ini adalah potensi dan masalah. Tahap ini peneliti melakukan wawancara dan pengamatan langsung guna mengetahui permasalahan dan kebutuhan dari siswa saat proses pembelajaran di kelas. Peneliti juga melaksanakan analisis pada materi yang digunakan, tidak hanya itu peneliti juga melaksanakan analisis pada RPP dengan kompetensi dasar 3.4 (Menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi yang dibaca dan didengar) 4.4 (Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi lisan dan tulis dengan memperhatikan) apakah RPP sudah mendukung pembelajaran dengan bahan ajar yang dapat didengar oleh siswa atau hanya sekadar buku teks, hal ini bertujuan untuk mengetahui ide produk yang akan dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan.

Tahapan kedua penelitian ini adalah pengumpulan data. Untuk tahapan ini data diperoleh berdasarkan angket kebutuhan siswa yang disebar dan diisi siswa sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan dari siswa selama melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Data yang diperoleh dari

tahapan ini adalah siswa sangat membutuhkan adanya pengembangan bahan ajar tambahan guna meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah. Setelah data sudah dikumpulkan dan dianalisis peneliti menarik kesimpulan bahwa siswa di SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai terkhusus pada kelas VII sangat membutuhkan sebuah bahan ajar cerita fantasi yang telah dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *wondershare filmor*.

Tahapan ketiga penelitian ini adalah tahap desain produk. Untuk tahapan ini berdasarkan analisis data kebutuhan siswa yang sudah diperoleh maka peneliti akan merancang dan mendesain produk yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa video dengan berbantuan *wondershare filmora*, tidak hanya itu peneliti juga akan menggunakan bantuan dari rekaman suara peneliti sendiri guna menjelaskan materi yang ada didalam video. Setelah itu peneliti mulai mendesain bahan ajar, pada saat mendesaian peneliti menggunakan aplikasi *wondershare filmora*. Tahapan pengembangan bahan ajar diawali dengan mempersiapkan alat yang akan digunakan berupa *handphone*, aplikasi *wondershare filmora* yang sudah tersimpan didalam *handphone*, aplikasi perekam suara yang sudah ada di *handphone*, internet yang mumpuni. Setelah semua dipersiapkan kemudian membuat desain awal dan memberikan warna serta gambar pendukung pada *wondershare filmora* hingga selesai.

Tahapan keempat adalah validasi desaian. Untuk tahapan ini produk yang sudah dikembangkan sudah selesai. Tahap selanjutnya peneliti akan memvalidasi produk yang sudah dikembangkan kepada para validator dan guru mata pelajaran. Kelayakan produk akan diketahui melalui hasil validasi yang

telah dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media, dan guru mata pelajaran. Adapun validator ahli materi yaitu Ibu Anggia Puteri, M.Pd. kemudian validator ahli media Bapak Syukri Hidayat, M.Kom. dan guru mata pelajaran Ibu Rizky Fadila, S.Pd. Nilai kelayakan dari validator ini akan menentukan apakah produk layak atau tidak untuk dipergunakan. Hasil dari validator kemudian akan dianalisis dan dihitung agar mendapatkan hasil penilaian validator ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran.

Tahapan terakhir pada penelitian ini adalah tahap revisi. Pada tahapan ini produk yang telah divalidasi oleh para validator ahli materi dan ahli media akan di revisi dengan krtik dan saran yang diberikan saat memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh validator diantaranya:

a. Ahli Materi

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu Ibu Anggia Puteri, M.Pd. diantaranya mengubah soal agar berbasis HOTS, menggunakan bahasa, tanda baca juga ejaan yang sudah sesuai dengan EYD.

b. Ahli Media

Adapun keritik dan saran oleh validator media yaitu Bapak Syukri Hidayat M. Kom. Diantaranya media yang didesain sudah sangat baik. Perlu sedikit penambahan pada materi untuk pengembangan media pada tahapan selanjutnya.

c. Guru Mata Pelajaran

Adapun keritik dan saran oleh validator guru mata pelajaran yaitu Ibu Rizky Fadila, S.Pd. 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.

2. Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbentuk Video Berbantuan *Wondershare Filmora*

Bentuk produk bahan ajar cerita fantasi merupakan bahan ajar digital berupa video. Bahan ajar ini di desain menggunakan aplikasi *wondershare filmora* sesuai dengan tuntutan kebutuhan siswa dan waktu, terkhususnya pada materi cerita fantasi.

Keterbaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang sudah terlampir pada bab 1 yaitu dalam bentuk penyebarluasan bahan ajar yang sudah di kembangkan oleh peneliti guna lebih mudah di akses oleh seluruh siswa, tidak hanya pada sekolah SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai melainkan kepada seluruh siswa di lain sekolah yang mengakses youtube (link youtube terlampir) dari peneliti sendiri dan juga pada contoh cerita fantasi yang berbeda dengan yang ada pada buku cetak.

3. Validasi Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi

Bahan ajar cerita fantasi berbentuk video yang diedit dengan berbantuan aplikasi *wondershare filmora* telah divalidasi akan mendapatkan nilai guna menentukan tingkat kelayakannya. Nilai yang telah diperoleh akan dianalisis dan dari situ pula akan ditentukan apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan saat

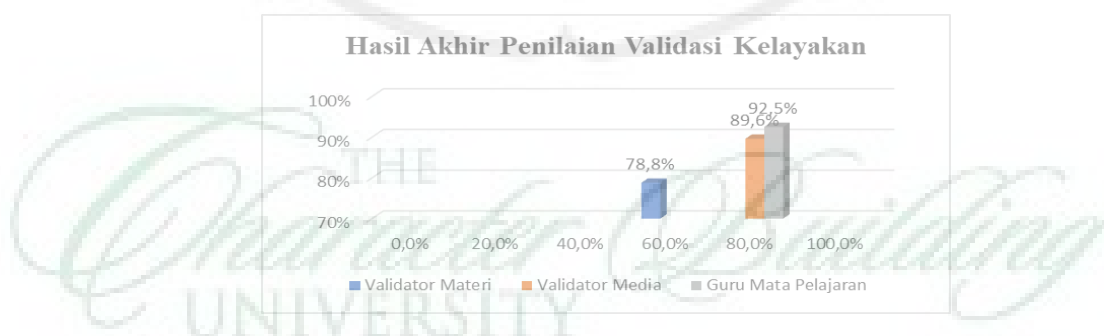
proses pembelajaran. Validasi dilakukan dengan memberikan angket penilaian kepada para validator ahli materi ahli media serta guru mata pelajaran. Berikut hasil akhir dari penilaian kelayakan pada produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar cerita fantasi berbentuk video berbantuan *wondershare filmora*.

Tabel 4. 6 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 4. 6 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%.