

REPRESENTASI EMOSI MANUSIA DALAM NOVEL *GURU AINI* KARYA ANDREA HIRATA (KAJIAN PSIKOLOGI DAVID KRECH)

Febry Dwi Kurniasari¹, Sutardi², Zaenal Arifin³

¹⁻³ Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan - Indonesia

¹ ebrykurnia02@gmail.com, sutardi@unisda.ac.id ², zarnalarifin@unisda.ac.id ³

ARTICLE INFO

Article history

Received:

07-09-2024

Revised:

06-10-2024

Accepted:

28-11-2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Teks Fabel dalam bentuk media audiovisual siswa kelas VII SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro dan untuk melihat kelayakan bahan ajar audiovisual pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu, pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Hasil dari produk yang telah dikembangkan "Sangat Layak atau Sangat Menarik" untuk dijadikan bahan ajar, penilaian tersebut dihasilkan berdasarkan validasi produk. Hasil penilaian validator dari ahli materi mencapai kriteria "Sangat Layak" dengan persentase yang diperoleh yaitu 90,6%. Hasil penilaian dari validator ahli bahasa mencapai kriteria "Sangat Layak" dengan persentase yang diperoleh yaitu 93,75%. Hasil penilaian validator dari ahli media atau desain mencapai kriteria "Sangat Layak" dengan persentase yang diperoleh yaitu 91,6%. Keefektifan penggunaan bahan ajar audiovisual mencapai kriteria interpretasi "Sangat Baik" dengan persentase 84%. Kepraktisan bahan ajar *audiovisual* dapat dilihat dari perolehan respon guru dan peserta didik. Perolehan dari respon guru memperoleh rata-rata 95% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Sedangkan perolehan responden dari peserta didik memperoleh nilai rata-rata 95,8% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Sehingga dapat disimpulkan penggunaan bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Fabel berhasil dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Teks Fabel, Media Audiovisual, SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro

ABSTRACT

This research aims to develop teaching materials for Fable Texts in the form of audiovisual media for class VII students at SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro and to see the feasibility of audiovisual teaching materials for learning Indonesian as fable text material. This development research uses a 4D model consisting of 4 stages, namely, definition, design, development, distribution. The results of products that have been developed are "Very Appropriate or Very Interesting" to be used as teaching materials, the assessment is produced based on product validation. The results of the validator assessment from material experts reached the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained being 90.6%. The assessment results from the language expert validator reached the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained being 93.75%. The validator assessment results from media or design experts reached the "Very Eligible" criteria with the percentage obtained being 91.6%. The effectiveness of using audiovisual teaching materials reached the interpretation criteria of "Very Good" with a percentage of 84%. The practicality of audiovisual teaching materials can be seen from the responses obtained by teachers and students. The results obtained from teacher responses obtained an average of 95% which was included in the "very good" category. Meanwhile, student respondents obtained an

average score of 95.8% which was included in the "very good" category. So it can be concluded that the use of audiovisual teaching materials in Indonesian language learning, Fable Text material, is successful and can be used as a tool in the learning process.

Keywords: *Teaching Materials, Fable Texts, Audiovisual Media, SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Proses belajar mengajar terdapat dua istilah yaitu pengajaran dan pembelajaran istilah ini sering yang dipakai untuk membedakan fokus kegiatan guru dalam pembelajar di kelas. Istilah pengajaran dimaksud dengan fokus kegiatan belajar mengajar lebih banyak dilakukan oleh guru. Guru lebih banyak memberikan arahan seperti ceramah, menerangkan, memberi contoh, memberi latihan, memberi pekerjaan rumah, menguji dan sejenisnya. Sedangkan pembelajaran guru berperan aktif menyajikan informasi kepada peserta didik, yaitu dari hal umum ke hal yang lebih khusus. Setelah itu anak didik diberi kesempatan untuk memikirkan penerapan konsep yang dipelajarinya. Dalam pembelajaran seperti ini seorang guru harus mencari informasi secara lebih aktif dari peserta didik (Pranowo, 2014:28). Masalah penting yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu pembelajar mencapai kompetensi atau tujuan.

Pengembangan bahan ajar atau materi pembelajaran merupakan unsur yang terpenting yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam pembelajaran. Secara terperinci, jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan sikap atau penilaian. ditinjau dari segi pendidik, materi pembelajaran tersebut harus diajarkan atau disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut (Suardi, 2021:39), ditinjau dari peserta didik materi pembelajaran tersebut harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar.

SMP Plus Al-Maliki terletak di Jl. Hartono no. 08, Ledok Wetan, Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 bulan Desember terhadap bahan ajar yang diterapkan oleh guru Bahasa Indonesia di SMP Plus Al-Maliki. Didapatkan informasi bahwa kurangnya bahan ajar audiovisual yang digunakan dalam menyampaikan materi Teks Fabel, Namun, berdasarkan pengalaman sebelumnya, terdapat permasalahan yang disebabkan oleh siswa kurang antusias dalam menulis cerita, kurangnya penguasaan kosa kata, ketidakmampuan menemukan ide tentang menulis cerita dan tidak ada minat menulis cerita fabel. Faktor lain menurut guru bahasa Indonesia Hidayati Ruhana hal tersebut menyebabkan rendahnya nilai kemampuan menulis cerita, peneliti menemukan data bahwa 15 siswi yang mana tingkat menulisnya rendah, karena kurang memahami tentang teks cerita. Nilai KKM 70 yang memenuhi terdapat 5 siswi dan 10 siswi tidak memenuhi. Faktor lainnya guru lebih banyak fokus pada interpretasi materi saja, kurang kreativitas dalam menerapkan media belajar, sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh pada proses belajar, untuk membuat bahan ajar audiovisual dalam proses pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi Teks Fabel untuk kelas VII.

Penelitian terdahulu Ika Novita dan M. Siddik dan Asnan Hefni (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik Storyboard Pada Siswa Kelas XI SMA". Hasil penelitian Pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Bahan ajar harus berisi tentang petunjuk belajar yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung latihan

soal, petunjuk kerja, evaluasi dan hasil terhadap evaluasi yang disusun berdasarkan aspek kelayakan. Penelitian terdahulu Nisaul Barokati Selirowangi (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negoisasi Berbasis *PowerPoint* Interaktif" Hasil penelitian ditulis dengan tujuan agar penampilan materi menarik dan tidak monoton, media powerpoint dirancang tidak hanya menggunakan video saja, tetapi menambahkan video, audio dan animasi-animasi. Sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Penelitian kebaruan tentang pengembangan bahan ajar teks fabel dapat dilihat dari tujuan penelitian pengembangan, yaitu untuk mendeskripsikan prosedur, menguji kevalidan, menguji kepraktisan dan mendeskripsikan keefektifan bahan ajar teks fabel dalam bentuk audiovisual.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016:37) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian 4-D (Four D) terdiri atas 4 tahapan yaitu, Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Developmen (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran) oleh Thiagarajan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penetapan lokasi peneliti merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian berarti objek dan tujuan sudah ditetapkan sehingga mempermudah peneliti melakukan penelitian. Dalam hal ini perlu dikemukakan tempat dimana situasi sosial tersebut akan diperlukan, Sugiyono (2019:58). Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro, alasan dipilihnya lokasi ini karena adanya permasalahan yang keadaanya sesuai dengan fokus penelitian pengembangan ini. Dalam penelitian ini membutuhkan waktu selama 6 bulan yaitu dari bulan Maret 2024 sampai bulan Agustus 2024.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumbernya, yaitu dengan cara observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro. Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Sumber data sekunder yang dipakai adalah sumber tertulis, seperti buku, dokumen, angket, dan lainnya yang berkaitan.

Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Pengembangan model 4-D ini dipilih karena merupakan model yang disarankan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Developmen* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Teknik Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Skala likert berupa angket memiliki 4 pilihan jawaban. Penilaian oleh ahli materi, ahli media dan pendidik menunjukkan dari kelayakan media dimasukkan ke dalam tabel. Kemudian data tersebut menjadi pedoman untuk melakukan revisi media yang telah dikembangkan, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kelayakan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu akan menjawab tentang bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar audiovisual, bagaimana kevalidan bahan ajar audiovisual, bagaimana kepraktisan bahan ajar audiovisual dan bagaimana keefektifan bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Analisis dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui analisis kebutuhan oleh guru SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro. Berdasarkan analisis kebutuhan oleh guru diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, pendidik belum menggunakan bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran materi Teks Fabel. Tahap kognitif merupakan fase awal dalam tahapan perhatian sadar, yaitu dapat dilihat besarnya rasa ingin tahu peserta didik pada saat guru

menjelaskan, hal tersebut dapat diamati ketika peserta didik aktif bertanya jawab pada saat proses pembelajaran. Tahap Asosiatif merupakan tahapan yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan, hal tersebut dapat diamati pada saat kecepatan pemahaman peserta didik menerima tugas pengetahuan yang diberikan oleh guru. Tahap otonom merupakan tahapan yang digunakan untuk menganalisis keaktifan peserta didik di kelas. Hal ini dapat dilihat pada saat keterbiasaan peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran.

Tabel 1 Tujuan Pembelajaran

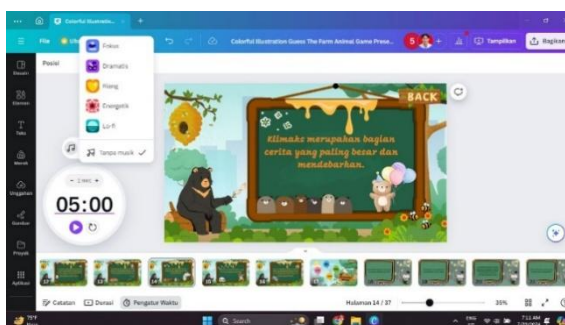
Tujuan Pembelajaran

Pelajar dapat mengidentifikasi informasi tentang teks fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

Dapat ditentukan tujuan dari proses pengembangan bahan ajar media audiovisual ini yaitu menyesuaikan materi berdasarkan modul ajar yang sudah ditentukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Fabel.

Pada pertemuan pertama membahas tentang pengertian Teks Fabel beserta ciri-ciri Teks Fabel, pertemuan ke dua menyimpulkan isi cerita Teks Fabel dan menjelaskan unsur-unsur teks pada cerita fabel, pertemuan ketiga melakukan identifikasi struktur Teks Fabel dan mengidentifikasi unsur kaidah kebahasaan dalam sebuah cerita Teks Fabel. Pertemuan terakhir adalah mengerjakan soal tentang materi Teks Fabel yang sudah disampaikan oleh guru dan dapat menyampaikan cerita fabel daerah setempat atau yang pernah di dengar.

Gambar 1 Menentukan Suara /Audio



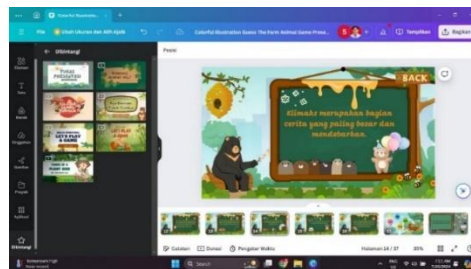
Pada saat menentukan suara, peneliti harus menyesuaikan intonasi suara dengan teks yang sedang ditampilkan di dalam video. Dalam menentukan suara atau musik, penulis memilih musik anak-anak yang dapat membuat peserta didik lebih

lebih ke arah hewan karena menceritakan fabel dan memilih warna yang cerah agar peserta didik lebih bersemangat pada saat belajar.

| | | | |
|-------------------|---------------|----------|-------|
| Revisi 2 Nian.m4v | Tidak diputar | 31,13 MB | 08:16 |
| Revisi 1 Nian.m4v | Tidak diputar | 29,18 MB | 06:26 |
| Revisi 3 Nian.m4v | Tidak diputar | 48,41 MB | 11:35 |
| Revisi 4 Nian.m4v | Tidak diputar | 51,77 MB | 09:14 |

bersemangat untuk belajar. Suara *dubbing* diisi oleh suara penulis menggunakan bahasa baku yang baik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

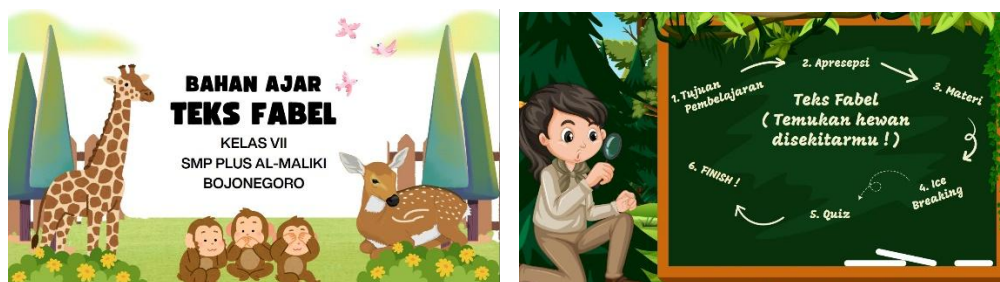
Gambar 2 Menentukan Latar Belakang/*Background*



Pada menentukan *background* peneliti memilih *background* yang jelas dan menarik, agar dapat menarik perhatian peserta didik. *Background* yang dipilih yaitu

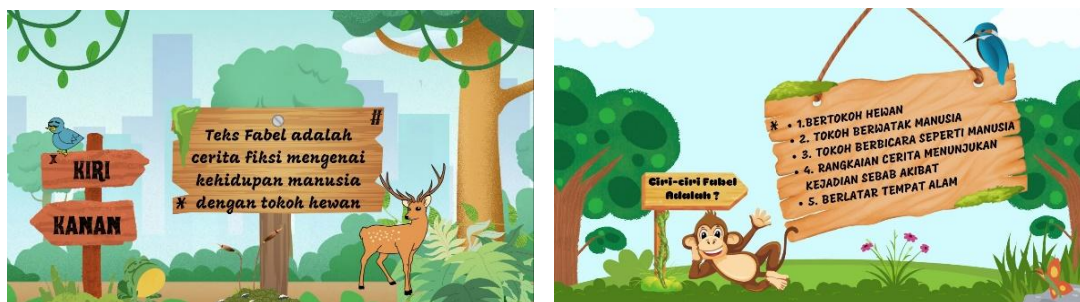
Pada penentuan durasi peneliti membuat video sesuai dengan materi yang akan ditampilkan pada setiap pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama durasi video yang ditampilkan selama 06:56 menit 34, pertemuan kedua durasi video selama 08:55 menit 35, pertemuan ketiga durasi video selama 11:26 menit 42 slide, pertemuan keempat atau terakhir durasi video selama 08:07 menit dan 38 slide.

Gambar 3 Bagian Pembukaan



Bagian pembuka peneliti mengembangkan design bagian depan dengan menggunakan aplikasi *canva* yang sebelumnya telah di konsep pada tahap perancangan. Pada bagian pembukaan guru menjelaskan tentang bahan ajar Teks Fabel. Kemudian guru juga menjelaskan materi-materi yang telah ditentukan, kemudian disusun dengan peta konsep yang akan dibahas pada materi Teks Fabel selanjutnya.

Gambar 4 Bagian Pembukaan





Bagian isi materi dibuat menggunakan aplikasi *canva* dengan materi Teks Fabel berdasarkan silabus dan RPP, serta menggunakan gambar juga suara. Dalam materi bahan ajar Teks Fabel terdapat tiga pembahasan yaitu pengertian Teks Fabel, struktur Teks Fabel dan unsur intrinsik cerita fabel. Kemudian setelah mempelajari tentang Teks Fabel, peserta didik mendengarkan cerita tentang fabel yang sudah ditayangkan pada saat proses pembelajaran.

Gambar 5 Bagian Penutup



Bagian penutup peneliti menggunakan aplikasi *canva* dan di akhiri dengan tugas mandiri yang sebelumnya telah di konsep pada tahap perancangan. Pada bagian

bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman materi yang sudah disampaikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

penutup terdapat *ice breaking* yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dengan penyajian yang menyenangkan. Kemudian terdapat *quiz* yang

Pada tahap penyebaran dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas . Peneliti menyebarkan produk akhir berupa bahan ajar audiovisual dalam bentuk CD langsung kepada guru bahasa indonesia kelas VII SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro .

Gambar 6 Penyebaran Bahan Ajar Audiovisual



Bentuk CD untuk siswa kelas VII materi Teks Fabel yang langsung diserahkan kepada guru Bahasa Indonesia di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro

Hasil dari kevalidan bahan ajar teks fabel dalam bentuk audiovisual yaitu terdapat ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2 Data Hasil Validasi Ahli Materi 1 oleh ibu Hidayati Ruhana, S.Pd

| Alternatif jawaban | | Skor |
|-----------------------------------|---|-------------|
| Sangat baik | 4 | 5 |
| Baik | 3 | 3 |
| Kurang baik | 2 | - |
| Tidak baik | 1 | - |
| Jumlah total (ΣR) x 100 | | 2900 |
| Skor maksimal (N) | | 32 |
| Persentase (%) | | 90,6 % |
| Kriteria | | Sangat baik |

Berdasarkan data hasil perhitungan ahli materi diperoleh rata-rata skor validitas sebesar 90,6 % dinyatakan “sangat baik” setelah melakukan revisi.

Tabel 3 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa oleh Dr. Masnuatul Hawa, M.Pd

| Alternatif jawaban | | Skor |
|-----------------------------------|---|-------------|
| Sangat baik | 4 | 6 |
| Baik | 3 | 2 |
| Kurang baik | 2 | - |
| Tidak baik | 1 | - |
| Jumlah total (ΣR) x 100 | | 3000 |
| Skor maksimal (N) | | 32 |
| Persentase (%) | | 93,75 % |
| Kriteria | | Sangat baik |

Tabel 4 Data Hasil Validasi Ahli Desain Dian Ratna Puspadana M.Pd

| Alternatif jawaban | | Skor |
|-----------------------------------|---|-------------|
| Sangat baik | 4 | 2 |
| Baik | 3 | 1 |
| Kurang baik | 2 | - |
| Tidak baik | 1 | - |
| Jumlah total (ΣR) x 100 | | 1100 |
| Skor maksimal (N) | | 12 |
| Persentase (%) | | 91,6 % |
| Kriteria | | Sangat baik |

Berdasarkan data hasil perhitungan ahli desain 2 diperoleh rata-rata skor validitas sebesar 91,6 % dinyatakan “sangat baik” setelah melakukan revisi.

Keefektifan bahan ajar *audiovisual* dengan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, peserta didik dalam uji coba kelompok kecil ini diberikan beberapa soal yang ada di dalam bahan ajar Teks Fabel dalam bentuk media *audiovisual* pada saat pembelajaran materi teks ulasan yang diberikan 10 soal untuk melihat kemenarikan bahan ajar audiovisual. Berikut soal yang diujikan kepada peserta didik :telah dikembangkan. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro , dengan melibatkan 15 peserta didik dikelas VII, kemudian peserta didik.

1. Jelaskan pengertian Teks Fabel.
2. Sebutkan ciri-ciri Teks Fabel.

3. Sebutkan struktur yang ada pada Teks Fabel.
4. Sebutkan dua contoh cerita fiksi yang menggunakan jenis Teks Fabel.
5. Sebutkan macam-macam unsur instrinsik pada cerita fabel.
6. Mengapa belalang merasa menyesal dan sedih?
7. Apa yang dilakukan belalang di musim panas?
8. Dimana latar tempat yang ada dalam cerita tersebut?
9. Bagaimana karakter dari hewan semut dan belalang dalam cerita tersebut?
10. Apa yang dilakukan semut dan apa yang sebaiknya harus dilakukan oleh belalang?

Gambar 7



Berikut merupakan gambar hasil uji coba penilaian peserta didik. Setelah dilakukannya tes hasil belajar sebagai akhir uji coba penulis dan guru mengoreksi hasil jawaban dari masing-masing peserta didik. Berikut daftar nilai yang diperoleh oleh peserta didik yang telah menjalani penilaian.

Hasil uji coba kelompok kecil, sebanyak 9 siswa memperoleh nilai 70 dan nilai 80 (persentase 70% dan 80%) dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Baik", 6 siswa memperoleh nilai 90 dan 100 (persentase 90% dan 100%) dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Sangat Baik". Jika dilihat dari keseluruhan hasil uji coba kelompok kecil jumlah total dari 15 siswa yang itu memperoleh jumlah total 1.270 skor dengan presentase yang diperoleh yaitu 84% (didapatkan dari jumlah total 1.270 dibagi 15 peserta didik) dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Sangat Baik". Keefektifan ditinjau dari nilai siswa materi Teks Fabel.

Setelah melalui beberapa tahapan yang meliputi uji kelayakan, penerapan dalam proses pembelajaran, serta uji tes hasil belajar, tahapan selanjutnya yaitu penilaian kepraktisan penggunaan bahan ajar dalam bentuk audiovisual. Penilaian kepraktisan bahan ajar ditujukan kepada guru dan peserta didik yang telah menggunakannya. Berikut hasil penilaian kepraktisan yang telah ditujukan kepada guru dan 10 peserta didik yang telah menerapkan bahan ajar Teks Fabel dalam bentuk media audiovisual. Total nilai yang diperoleh dari hasil penilaian guru yaitu 14 dari total keseluruhan 16. Maka berikut merupakan prosentasenya :

Penilaian kepraktisan peserta didik melalui angket yang sudah dibagikan kepada 15 peserta didik. Daftar hasil angket oleh peserta didik diletakkan kepraktisan bahan ajar dalam bentuk media audiovisual oleh peserta didik. Total nilai yang diperoleh dari hasil penilaian tersebut yaitu 575 dari total keseluruhan 600. Maka berikut merupakan prosentasenya : pada lembar lampiran. Berikut merupakan presentase hasil angket $575 \times 100 \div 600 = 95,8\%$ Keterangan : Sangat Baik Kepraktisan Bahan Ajar Audiovisual meliputi tingkat kemenarikan, cara penyampaian materi, dan penyesuaian terhadap kemajuan teknologi digital.

Simpulan

Prosedur pengembangan bahan ajar audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Fabel kelas VII SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro, dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran (*disseminate*). Hasil proses validasi bahan ajar audiovisual yang dikembangkan di SMP Plus Al-Maliki Bojonegoro dengan memberi kriteria valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli bahasa, materi, dan desain dengan responden guru diperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 92% yang termasuk kategori “sangat baik”. Dengan demikian bahan ajar audiovisual yang dikembangkan adalah valid. Keefektifan penggunaan bahan ajar audiovisual dapat dilihat dari perolehan respon guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 92% yang termasuk kategori “sangat baik”. Dengan demikian keefektifan penggunaan bahan ajar audiovisual yang dikembangkan adalah valid. Kepraktisan bahan ajar *audiovisual* dapat dilihat dari perolehan respon guru dan peserta didik. Perolehan dari respon guru memperoleh rata-rata 95% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan perolehan responden dari peserta didik memperoleh nilai rata-rata 95,8% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian kepraktisan penggunaan bahan ajar audiovisual yang dikembangkan adalah valid.

Daftar Pustaka

- Novita, Ika, M. Siddik, dan Asnan Hefni. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik Storyboard Pada Siswa Kelas XI SMA*: Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya 3, no. 1 (16 Januari 2020): 46-52. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.29>.
- Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Selirowangi, Nisaul Barokati. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negoisasi Berbasis PowerPoint Interaktif*. PENTAS. Vol. 8, No. (1) Mei 2022. <https://repository.unisda.ac.id/1057/1/Turnitin-PENGEMBANGAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>
- Suardi, Moh. 2021. *Landasan Pendidikan*, Bandung: CV.Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan, R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, Bandung: Alfabeta.