

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MATERI TEKS HIKAYAT BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK SISWA KELAS X SMA/SMK

Eny Tarsinih<sup>1</sup>, Embang Logita<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Wiralodra

<sup>1</sup>[enytarsinih18@gmail.com](mailto:enytarsinih18@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini dirumuskan berdasarkan tujuannya, yaitu: (1) memberikan gambaran pengembangan bahan ajar berbasis video animasi; (2) menghasilkan rancangan model pengembangan bahan ajar berbasis video animasi; (3) menghasilkan rancangan pembelajaran melalui pengembangan bahan ajar berbasis video animasi; dan (5) mengujicobakan penerapan pembelajaran melalui pengembangan bahan ajar berbasis video animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil penelitian ini adalah dilaksanakannya tahapan proses produk dengan model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: 1) gambaran pengembangan bahan ajar dengan menganalisis potensi dan masalah; 2) rancangan model pengembangan dengan desain produk; 3) rancangan pembelajaran dengan validasi desain; 4) pengembangan model bahan ajar dengan perbaikan desain; dan 5) uji coba penerapan pembelajaran dengan revisi produk. Alat pengumpul data yang digunakan dalam membantu tujuan penelitian ini yakni lembar validasi, angket, dan tes yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif maupun kuantitatif.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Bahan Ajar; Hikayat; Animasi

### Abstract

*The objectives of this study were formulated based on its objectives, namely: (1) providing an overview of the development of animated video-based teaching materials; (2) producing a design model for developing animated video-based teaching materials; (3) producing a learning design through the development of animated video-based teaching materials; and (5) piloting the implementation of learning through the development of animated video-based teaching materials. The research method used was research and development. The results of this study were the implementation of the product process stages with a development model consisting of five stages: 1) an overview of teaching materials development by analyzing potential and problems; 2) a design model development with product design; 3) a learning design with design validation; 4) development of teaching materials models with design improvements; and 5) a pilot testing of the learning implementation with product revisions. The data collection tools used to support this research objective were validation sheets, questionnaires, and tests, which were then analyzed using qualitative and quantitative analysis.*

**Keywords:** Development; Teaching Materials; Fairy Tales; Animation

## A. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi tersebut telah menghasilkan berbagai aplikasi yang terhubung dengan internet. Perkembangan yang ditandai dengan semakin canggihnya teknologi secara langsung maupun tidak langsung ini sangat berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan manusia. Hal yang mendapat pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan manusia, antara lain adalah aspek pendidikan. Oleh karena itu, pendidik dapat memberdayakan teknologi dengan membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang dapat mendorong peserta didiknya belajar secara optimal baik ketika belajar mandiri (*online*) maupun ketika pembelajaran di kelas (*offline*).

Media dapat berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam pengertian yang lebih luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru (Setiawan, 2018). Dengan demikian, media merupakan perantara bagi guru untuk menyajikan segala sesuatu yang tidak dapat dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media. Harmer (2007) mengatakan bahwa, "*This*

*instructional media has two vital components.*" Komponen yang dimaksud adalah perangkat keras dan lunak.

Salah satu contoh teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik adalah bahan ajar berbasis elektronik audiovisual, dalam hal ini dapat berupa video animasi. Video animasi merupakan penggabungan unsur audio, teks, video, grafik, dan suara sehingga mengakomodasi gaya belajar siswa yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik. Sinring (2017) mengatakan bahwa media video animasi dapat menghindarkan salah pengertian pada proses belajar sehingga peserta didik dapat sepenuhnya menerima dan memahami materi, pikiran, dan pesan yang telah dirancang guru.

Bahan pengajaran merupakan seperangkat sarana yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Lestari, 2013). Sedangkan Prastowo (2015) mengungkapkan bahwa *handout* memaknai sebagai selembur (atau beberapa lembar) kertas yang berisi tugas atau tes yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Bahan ajar dapat membantu guru dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajarnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum

Merdeka Belajar menekankan pembelajaran berbasis teks. Salah satu teks yang diajarkan pada peserta didik kelas X SMA/SMK adalah teks hikayat.

Layaknya cerpen maupun novel, hikayat juga termasuk prosa atau karya sastra berupa karangan yang berbentuk narasi dan tidak terikat oleh rima. Hikayat adalah cerita melayu klasik yang menonjolkan unsur penceritaan berciri kemustahilan dan kesaktian para tokohnya. Melalui hikayat, siswa dapat memetik nilai-nilai kehidupan untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan bijaksana. Contohnya, kisah Mahabharata mengandung pesan agar umat manusia senantiasa berbuat berkata jujur, setia, bertanggung jawab, ikhlas, serta menggali potensi yang ada dalam diri masing-masing. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran teks hikayat agar menjadi lebih menarik, di antaranya dengan memanfaatkan media berbasis video animasi.

Sinring (2017) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk pendidik maupun peserta didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang mudah. Maka penelitian ini diberi judul, "Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara melalui Materi Teks Hikayat Berbasis Video

Animasi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK."

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis video animasi ini menggunakan metode penelitian dan pembangunan (*research and development*). Metode dalam penelitian ini hanya menggunakan lima tahapan pengembangan yaitu tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, dan tahap revisi desain.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu video animasi dan guru-guru SMA Negeri 1 Lohbener sebagai validator.

Alat/teknik pengumpulan data dalam penelitian pembangunan pembelajaran terintegrasi dengan pembangunan bahan ajar berbasis video animasi pada materi teks hikayat ini menggunakan:

- a. Lembar validasi
- b. Angket atau kuesioner
- c. Tes

Analisis data dikerjakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menjawab semua rumusan masalah.

Alur kegiatan penelitian dilaksanakan selama 1 tahun. Hanya ada lima tahapan yang dilalui dalam penelitian ini, sebagai berikut.

### 1. *Research and information collecting*

Pada bagian ini kegiatan yang dilakukan yakni:

- a) Studi pustaka dan dokumen penunjang penelitian.

- b) Pengumpulan data lapangan (data eksternal), berupa data pengembangan bahan ajar berbasis video animasi.
- c) Mengumpulkan informasi tentang cara membuat bahan ajar berbasis video animasi.

## 2. *Planing*

Pada bagian ini mulai:

- a) Merencanakan model pembuatan pengembangan bahan ajar berbasis video animasi.
- b) Merencanakan pembuatan model pembelajaran melalui pembangunan bahan ajar berbasis video animasi pada materi teks hikayat.
- c) Merencanakan pembuatan instrumen penelitian

## 3. *Develop preliminary form of product*

Pada tahap ini akan dilakukan yakni:

- a) Pembangunan model pembuatan pengembangan bahan ajar berbasis video animasi.
- b) Pengembangan pembuatan model pembelajaran melalui pengembangan bahan ajar berbasis video animasi pada materi teks hikayat.
- c) Pengembangan perangkat pembelajaran pengembangan bahan ajar berbasis video animasi.
- d) Pembuatan instrumen penelitian.
- e) Pembuatan lembar validasi.

## 4. *Preliminary field testing*

Pada bagian ini akan melakukan pengujian dengan melakukan validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan yaitu: (1) bahan ajar berbasis video animasi; (2)

pembangunan model pembelajaran dengan bahan ajar berbasis video animasi; (3) produk bahan ajar terintegrasi dengan pengembangan bahan ajar berbasis video animasi pada materi teks hikayat; (4) model pembelajaran terintegrasi dengan pengembangan bahan ajar berbasis video animasi pada materi teks hikayat; (5) perangkat pembelajaran terintegrasi dengan pengembangan bahan ajar berbasis video animasi pada materi teks hikayat.

## 5. *Main product revision*

Setelah tahap validasi penilaian dari tim ahli atau pakar terhadap desain produk yakni pengembangan pembelajaran dengan bahan ajar berbasis video animasi pada materi teks hikayat telah dibuat, maka peneliti selanjutnya melakukan revisi terhadap produk tersebut.

## C. *HASIL DAN PEMBAHASAN*

Proses pengembangan bahan ajar video berbasis animasi pada materi teks hikayat, sebagai berikut.

### 1) *Tahap Potensi dan Masalah*

Adapun hasil yang ditemukan dalam analisis potensi yaitu bahan ajar video animasi memberikan dampak yang positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari teks hikayat mata pelajaran bahasa Indonesia dan fasilitas jaringan ataupun kuota internet dan penggunaan alat-alat elektronik seperti gawai, laptop, ataupun tablet.

Berdasarkan hasil analisis masalah, adapun beberapa

permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan karena guru masih menggunakan buku ajar saja selama menjalankan proses pembelajaran, pembelajaran teks hikayat yang masih tergolong cukup rendah, dan pengembangan bahan ajar video animasi belum pernah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lohbener.

## 2) Pengumpulan Data

Pada tahap ini, hasil yang peneliti kumpulkan pada tahapan ini adalah RPP, SILABUS, dan soal yang didapatkan dari guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Lohbener. Data tersebut kemudian diolah dan dikumpulkan berdasarkan kebermanfaatannya dalam proses pengembangan bahan ajar video animasi.

## 3) Desain Produk

Adapun hasil desain produk berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan adalah 1) tahap penyusunan materi, pemateri membuat pemetaan dari teks hikayat yang akan dikembangkan dalam bentuk audiovisual; 2) pembuatan sinopsis; 3) pembuatan *treatment*; 4) hasil pembuatan *storyboard* video dengan menggunakan aplikasi CAPCUT dan CANVA PRO. Pada beberapa potongan animasi ataupun video potongan materi lainnya dengan menggunakan aplikasi leonardo AI dan runaway. Untuk mengisi suaranya menggunakan aplikasi CAPCUT dan untuk perekam audio (suara) menggunakan aplikasi GPT VOICE ciptakan. Setelah itu, dilaksanakan proses pengeditan video. Video yang telah selesai di desain akan diberi nama sesuai urutan scene, selanjutnya akan dimasukkan *Video Editor Lenovo*

*Ideapad 330-14AST* untuk disatukan. Adapun *ouput* yang dihasilkan yaitu video dengan format mp4 yang dapat dioperasikan pada alat komunikasi apan saja, seperti gawai, komputer, laptop, ataupun tablet.

## 4) Validasi desain

Validasi desain melibatkan tiga orang validator ahli pada bidang media dan materi. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2024, dengan rata-rata skor keseluruhan 4. Pada validasi pertama yang dilaksanakan dengan ahli media dan materi, terdapat beberapa revisi dari produk bahan ajar audiovisual yang telah dikembangkan. Validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2024 dengan rata-rata skor keseluruhan 4,4. Pada validasi yang kedua, terdapat beberapa bagian yang perlu direvisi dengan produk bahan ajar audiovisual yang telah dikembangkan.

## 5) Perbaikan Desain

Terdapat beberapa komentar dan saran dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut: 1) evaluasi hendaklah disesuaikan dengan soal berdasarkan teori Anderston; dan 2) perbaiki penulisan pada kata 'dirampaslah'.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh dosen ahli media untuk revisi produk yaitu penggunaan *fount* dan perbaikan pada beberapa bagian desain.

## 6) Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan masukan dosen ahli materi, maka peneliti melakukan perbaikan ataupun revisi sesuai masukan yang telah diberikan. Dengan mengubah bentuk soal evaluasi berdasarkan pada teori

anderston. Berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan pada beberapa bagian bahan ajar sesuai masukan yang diberikan oleh validator.

### Kajian Produk dan Hasil Pengembangan Produk

Hasil dari proses pengembangan dan proses revisi bahan ajar audiovisual tersebut selanjutnya akan diunggah ke dalam youtube. Bahan ajar audiovisual, LKPD, dan evaluasi selanjutnya diunggah secara online agar dapat digunakan.

Validasi dilaksanakan dua kali pada tanggal 15 Oktober 2024 dan 23 Oktober 2024 dengan 7 indikator kelayakan media animasi. Hasil dari pelaksanaan validasi tersebut sebagai berikut.

#### Kelayakan Media Animasi

Pada aspek kelayakan media animasi, penilaian atau validasi diberikan oleh tiga validator. Adapun bagian yang dinilai, yaitu aspek tampilan. Berikut adalah penjelasan hasil validasi dari ketiga validator ahli materi terhadap aspek kelayakan isi pada video yang dikembangkan.

#### Aspek Penampilan

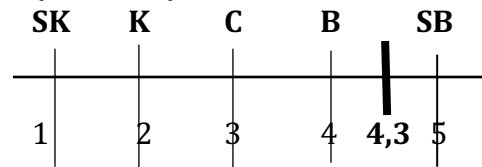
Pada indikator penilaian terdapat tujuh butir penilaian, yaitu sebagai berikut.

- 1) Keterampilan pemilihan warna *background*

Data interval pada butir penilaian ketepatan pemilihan warna *background* dianalisis dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, dapat dihitung sebagai berikut.

$$\begin{array}{r} \text{Jumlah skor untuk 1 orang} \\ \text{menjawab SB} = 1 \times 5 = 5 \\ \text{Jumlah skor untuk 2 orang} \\ \text{menjawab B} = 2 \times 4 = 8 \\ \hline \text{Jumlah total} = 13 \end{array}$$

Dari penghitungan skor di atas, data yang diperoleh, yaitu 13:3 (validator) = 4,3.

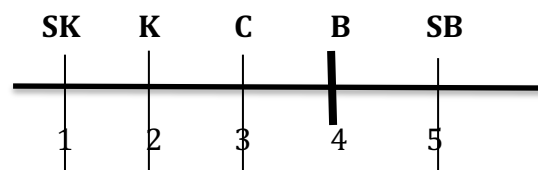


Berdasarkan data interval hasil penilaian dari ketiga validator, maka keputusan pemilihan warna *background* dinyatakan di atas tepat.

- 2) Keserasian warna tulisan dengan *background* dianalisis dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, dapat dihitung sebagai berikut.

$$\begin{array}{r} \text{Jumlah skor untuk 1 orang SB} = \\ 1 \times 5 = 5 \\ \text{Jumlah skor untuk 1 orang B} = \\ 1 \times 4 = 4 \\ \text{Jumlah skor untuk 1 orang B} = \\ \underline{1 \times 3 = 3} \\ \text{Jumlah total} = 12 \end{array}$$

Dari penghitungan skor diatas, data yang diperoleh yaitu 12:3 (validator)=4. Skor tersebut secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut ini.



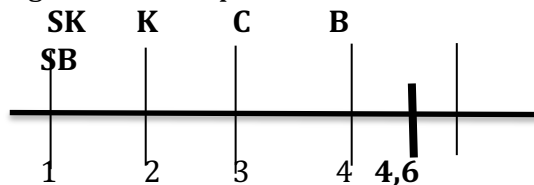
Berdasarkan data interval hasil penilaian dari ketiga validator, maka keserasian warna tulisan dengan *background* dinyatakan serasi.

3) Ketepatan pemilihan audio

Data interval pada butir penilaian ketepatan pemilihan audio dianalisis dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, dapat dihitung sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor untuk 2 orang SB} &= 2 \times 5 = 10 \\ \text{Jumlah skor untuk 1 orang B} &= 1 \times 4 = 4 \\ \text{Jumlah total} &= 14 \end{aligned}$$

Dari penghitungan skor diatas data yang diperoleh, yaitu 14:3 (validator) = 4,6. Skor terdbut secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut ini.



5

Berdasarkan data interval hasil penilaian dari ketiga validator, maka ketepatan pemilihan audio dinyatakan di atas tepat.

4) Ketepatan pemilihan warna teks

Data interval pada butir penilaian ketepatan pemilihan warna teks dianalisis dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah

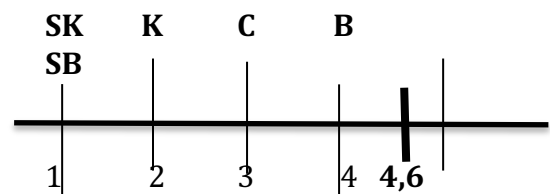
ditetapkan, dapat dihitung sebagai berikut.

$$\text{Jumlah skor untuk 2 orang SB} = 2 \times 5 = 10$$

$$\text{Jumlah skor untuk 1 orang B} = 1 \times 4 = 4$$

$$\text{Jumlah total} = 14$$

Dari penghitungan skor diatas data yang diperoleh, yaitu 14:3 (validator) = 4,6. Skor terdbut secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut ini.



Berdasarkan data interval hasil penilaian dari ketiga validator, maka ketepatan warna teks dinyatakan di atas tepat.

5) Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran

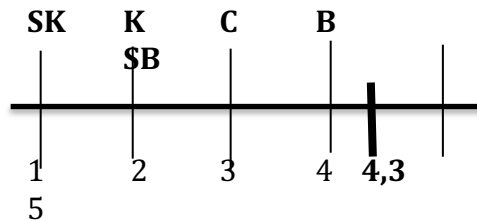
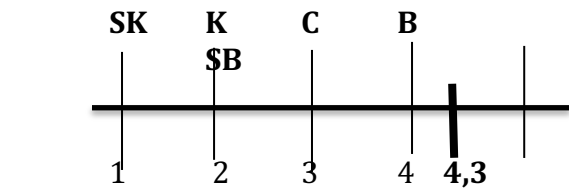
Data Data interval pada butir penilaian ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran dianalisis dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, dapat dihitung sebagai berikut.

$$\text{Jumlah skor untuk 2 orang SB} = 2 \times 5 = 10$$

$$\text{Jumlah skor untuk 1 orang B} = 1 \times 3 = 3$$

$$\text{Jumlah total} = 13$$

Dari penghitungan skor diatas data yang diperoleh, yaitu 13: 3 (validator) = 4,3. Skor terdbut secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut ini.



Berdasarkan data interval hasil penilaian dari ketiga validator, maka pemilihan jenis huruf dan ukuran dinyatakan di atas tepat.

6) Kata-kata atau gambar ringkas

Data interval pada butir penilaian kata-kata atau gambar ringkas dianalisis dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, dapat dihitung sebagai berikut.

Jumlah skor untuk 2 orang SB =  $2 \times 5 = 10$

Jumlah skor untuk 1 orang B =  $1 \times 3 = 3$

Jumlah total = 13

Dari penghitungan skor diatas data yang diperoleh, yaitu 13: 3 (validator) = 4,3. Skor terdbut secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut ini.

Berdasarkan data interval hasil penilaian dari ketiga validator, maka pemilihan kata-kata atau gambar ringkas dinyatakan di atas tepat.

7) Volume suara dalam media pembelajaran animasi

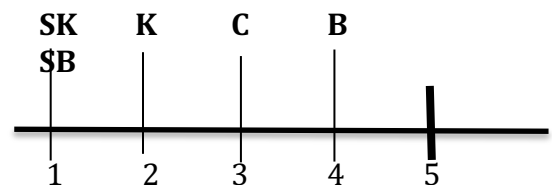
Data Data interval pada butir volume suara dalam media pembelajaran animasi

dianalisis dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, dapat dihitung sebagai berikut.

Jumlah skor untuk 3 orang SB =  $3 \times 5 = 15$

Jumlah total = 15

Dari penghitungan skor diatas data yang diperoleh, yaitu 15: 3 (validator) = 5 Skor terdbut secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut ini.



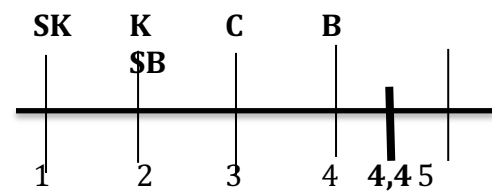
Berdasarkan data interval hasil penilaian dari ketiga validator, maka pemilihan volume suara

dalam media pembelajaran animasi dinyatakan di atas sangat layak.

Data yang diperoleh dari setiap butir penilaian pada indikator penilaian kelayakan media animasi, kemudian dianalisis kembali dengan menghitung rata-rata skor keseluruhan berdasarkan rata-rata skor dari setiap butir penilaian, dari rata-rata skor yang diperoleh, dapat dihitung dengan sebagai berikut.

Rata-rata skor pemilihan warna background	= 4,3
Rata-rata skor ketetapan pemilihan warna background	= 4
Rata-rata skor ketetapan pemilihan audio	= 4,6
Rata-rata skor ketetapan pemilihan warna teks	= 4,6
Rata-rata skor ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran	= 4,3
Rata-rata skor kata-kata atau gambar ringkas	= 4,3
Rata-rata skor suara dalam media pembelajaran	= 5
Jumlah total	= 31,1

Dari penghitungan rata-rata skor di atas, rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh pada keakuratan materi, yaitu  $31,1 : 7$  (butir penilaian) = 4,4. Skor tersebut secara kontinum digambarkan seperti ini.



Berdasarkan data interval hasil penghitungan rata-rata skor ketujuh butir penilaian, maka keakuratan materi dinyatakan di atas akurat.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil yang didapatkan dari validasi pertama ahli media dan materi mencapai rata-rata sebesar 4 dan angka tersebut termasuk dalam kategori penilaian 'baik' untuk dapat digunakan ataupun diujicoba tanpa revisi. Selanjutnya, hasil validasi kedua ahli media dan materi menunjukkan rata-rata sebesar 4,4 dan angka tersebut juga termasuk dalam kategori penilaian 'sangat baik'.

Penilaian ataupun pengujian video berdasarkan *pagespeedinsights* untuk menguji kelayakan dari video yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori penilaian 'sangat baik'. Hasil validasi akhir yaitu hasil penilaian dari guru bahasa Indonesia yang menunjukkan rata-rata sebesar 4,4 yang termasuk dalam kategori penilaian 'sangat baik'. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar keterampilan berbicara melalui materi teks hikayat berbasis video animasi untuk siswa kelas X SMA/SMK tersebut memiliki kualitas yang layak dan dapat diterima sebagai salah satu bahan ajar berbasis video animasi dengan kategori valid (Sangat Baik).

## SARAN

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis video animasi ini menjadi suatu penelitian yang dapat dikaji secara lebih mendalam. Karena itu, disarankan kepada peneliti agar lebih menjalankan penelitian hingga pada tahap akhir dari proses pengembangan. Hal ini dirasa penting untuk mengetahui lebih lanjut apakah pengembangan bahan ajar berbasis video animasi ini akan lebih memiliki faktor positif lainnya bagi pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konsep Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/12905>
- Asnawir, Usman Basyiruddin. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Borg, W.R., & Gall, M.G. 1989. *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Buchari, Sentinowo, & L. 2015. *Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan*. E-Journal *Teknik Informatika*. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Carnegie, Dale. 2000. *Cara Cepat dan Mudah Berbicara Efektif*. Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Eriyanti, Ribus Wahyu. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Interaktif bagi Mahasiswa*. Diakses tanggal 17 Februari 2022, dari Media.neliti.com. <https://media.neliti.com/media/publications/264709-pengembangan-bahan-ajar-keterampilan-ber-83f393b5.pdf>
- Harmer. 2007. *A Call for Barriers in Implementation of Education Regulation: the Latest English Textbook as Main Instructional Media in Schools in Indonesia*. From Researchgate.net. [https://www.researchgate.net/publication/326004546\\_A\\_Call\\_for\\_Barriers\\_in\\_Implementation\\_of\\_Education\\_Regulation\\_The\\_Latest\\_English\\_Textbook\\_as\\_Main\\_Instructional\\_Media\\_in\\_Schools\\_in\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/326004546_A_Call_for_Barriers_in_Implementation_of_Education_Regulation_The_Latest_English_Textbook_as_Main_Instructional_Media_in_Schools_in_Indonesia)
- Heinich, R., Molenda M., dan Russell J. 2005. *Instructional Technology and Media of Learning*. New Jersey: Meril Prentice Hall.
- Jennifer, Fortune., Jeff Breckon, Meriel Norris, Gail Eva, & Tai Frater. 2019. *Motivational interviewing training for*

- physiotherapy and occupational therapy students: Effect on confidence, knowledge and skills.* Patient Education and Counseling, Vol 102: 694-700.
- Joni. 2015. *Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang.* Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI), 9 (2): 1198-1209.
- Kambuaya, Karlos. 2015. *Pengaruh Motivasi, Minat, Kedisiplinan dan Adaptasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Peserta Program Afirmasi Pendidikan Menengah Asal Papua dan Papua Barat di Kota Bandung.* Jurnal Social Work, 5 (2): 106-208.
- Kapur, Radhika. 2020. *Teaching-Learning Materials: Significant in Facilitating the Teaching-Learning Processes.* From Researchgate.net. [https://www.researchgate.net/publication/345412998\\_Teaching-Learning\\_Materials\\_Significant\\_in\\_Facilitating\\_the\\_Teaching-Learning\\_Processes](https://www.researchgate.net/publication/345412998_Teaching-Learning_Materials_Significant_in_Facilitating_the_Teaching-Learning_Processes)
- Kemendikbud. 2008. *Buku Pedoman Penulisan Bahan Ajar.* Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Padang: Akademia Permata.
- Modul Direktorat Guru Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang menarik dan Menyenangkan.* Baturetno Wonosari. Diva Press.
- Purnama. 2013. *Konsep Dasar Multimedia.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Puspita. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan.* Jurnal UIN Jakarta.
- Setiawan, Eko. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs N 1 Lampung Selatan.* Diakses tanggal 5 Februari 2022, dari Repository.radenintan.ac.id. <http://repository.radenintan.ac.id/4716/1/EKO%20SETIAWAN.pdf>
- Sinring, Abdullah dan Husain Syam. 2017. *Seminar Nasional Dies Natalis Ke-56 Universitas Negeri Makasar.* Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Tarsinih, Eny dan Embang Logita. 2019. *Berbicara.* Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Thorpe, R. 2006. *Digital Technology In Classroom: Video in Teaching and learning.* Retrieved on September 15, 2008. <http://www.nhk.or.jp/bunken/english/>
- Wardoyo, Tunggul Cipto. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik.* Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index>.

[php/iarticle/view/2297](http://php/iarticle/view/2297)

Wineburg, Sam. 2000. "Making Historical Sense". In *Knowing, Teaching, and Learning History: National and International Perspectives*, edited by Peter N. Stearns, Peter Seixas and Sam Wineburg, 306-25. New York: New York University Press.