

## **Pengembangan Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara Berbantuan Edpuzzle**

**Ika Febriana<sup>1</sup>, Nurul Azizah<sup>2</sup>, Rosmaini<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Surel: [ikafebriana@unimed.ac.id](mailto:ikafebriana@unimed.ac.id)

### **Abstract**

*This study is driven by the limited availability of instructional materials for the course on Assessment and Evaluation of Indonesian Language Learning, particularly in speaking skills. Students require relevant and adequate resources to support their learning, as the competencies gained from this course will be applied in their future profession, especially in teaching. However, the lack of comprehensive and technology-integrated materials has become a challenge for both lecturers and students in the Indonesian Language and Literature Education Program, Faculty of Languages and Arts (FBS), Universitas Negeri Medan. In addition, such materials are also needed by Indonesian language teachers at the junior and senior high school levels to support effective classroom assessment practices. To address these issues, this study aims to develop instructional materials assisted by Edpuzzle as an innovative solution to overcome existing limitations. The purpose of this study is to: (1) describe the process of developing instructional materials for the Assessment and Evaluation of Indonesian Language Learning in the area of speaking skills using Edpuzzle, and (2) examine the feasibility (validity) of these instructional materials, based on expert validation, practitioner assessment, and student responses, when implemented in the Indonesian Language Education and Literature Program, Faculty of Languages and Arts, Medan State University. This research employs a Research and Development (R&D) method, consisting of stages such as needs analysis, resource identification, product design, development, validation, testing, and finalization. Through these stages, the study is expected to produce valid and feasible instructional materials.*

**Keywords:** *teaching materials; assessment; evaluation; speaking; Edpuzzle*

### **Abstrak**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya ketersediaan bahan ajar pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara. Padahal, mahasiswa memerlukan bahan ajar yang memadai sebagai penunjang pembelajaran, mengingat kompetensi yang diperoleh akan diterapkan dalam dunia kerja, terutama di bidang pengajaran. Keterbatasan tersebut juga menjadi kendala bagi dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Universitas Negeri Medan. Selain itu, bahan ajar ini juga dibutuhkan oleh guru Bahasa Indonesia di tingkat SMP dan SMA sebagai dasar dalam melaksanakan penilaian pembelajaran di kelas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan bahan ajar berbantuan Edpuzzle sebagai solusi inovatif untuk mengatasi*

keterbatasan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara berbantuan Edpuzzle, dan (2) menguji tingkat kelayakan (validitas) bahan ajar tersebut berdasarkan penilaian ahli, praktisi, dan respons mahasiswa ketika diterapkan di Program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tujuh tahapan, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi sumber daya, perancangan spesifikasi produk, pengembangan, validasi, uji coba, dan penyempurnaan produk. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi yang relevan dan aplikatif.

**Kata kunci:** bahan ajar; asesmen; evaluasi; berbicara; Edpuzzle

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu unsur penting yang berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa (Sanga & Wangdra, 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut (Bp et al., 2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi maupun bermasyarakat. Pada hakikatnya, pendidikan adalah proses memanusiakan manusia. Oleh karena itu, tanggung jawab penyelenggaraannya tidak hanya berada pada sekolah, melainkan melibatkan berbagai pihak. Seluruh unsur, baik keluarga, masyarakat, maupun lembaga pendidikan, memiliki peran yang saling terkait dan berkontribusi dalam mendukung kemajuan serta keberlangsungan proses pendidikan. (Purwaningsih et al., 2022).

Pendidikan merupakan proses yang memiliki peran penting dan mendasar dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia suatu bangsa. Fungsinya tidak hanya sebatas penyampaian pengetahuan,

tetapi juga sebagai upaya yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, meliputi aspek spiritual, moral, intelektual, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sosial. Selain itu, pendidikan juga harus menyesuaikan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan agar hasil dan tujuan lebih maksimal. Perkembangan teknologi yang sangat pesat belum banyak dimanfaatkan oleh pengajar dan pendidikan di Indonesia.

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Sejalan dengan pendapat di atas, menurut (Mahyudi, 2023) teknologi dalam pendidikan merupakan sarana yang berkembang dari kemajuan teknologi komunikasi dan dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, selain peran guru, buku, dan papan tulis. Teknologi pendidikan tidak hanya berfokus pada penggunaan alat, tetapi juga mencakup prosedur dan gagasan yang disusun serta dikaji secara sistematis, logis, dan ilmiah.

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak sekadar mengubah cara guru menyampaikan materi, tetapi juga membentuk kembali pola interaksi antara peserta didik dengan proses pembelajaran itu sendiri. (Norpin et al., 2024). Kemajuan teknologi telah menjadi kebutuhan global yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Penerapannya dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang dirancang secara terstruktur, rasional, dan berbasis ilmiah. Selain itu, teknologi juga dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar. Bahan ajar berbasis teknologi tersebut dapat diterapkan secara luas, baik di lingkungan sekolah maupun di perguruan tinggi.

Bahan ajar merupakan segala bentuk sumber yang dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran. Wujudnya dapat berupa buku teks, lembar kerja (LKS), media tayang, hingga berbasis digital (Kosasih, 2021). Secara lebih luas, bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara terstruktur guna membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Fungsinya sebagai panduan dalam kegiatan belajar, baik dalam bentuk cetak maupun noncetak, disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Dalam perkembangannya, bahan ajar juga

dapat dipadukan dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini memungkinkan penyajian materi menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan dan konteks pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan bahan ajar harus mengakomodasi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Ramadhanty & Putri, 2024).

Bahan ajar yang digunakan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek keterampilan berbicara, masih belum menunjukkan variasi dalam pemanfaatan teknologi. Padahal, aspek keterampilan berbicara membutuhkan inovasi teknologi dalam pembelajaran sehingga lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi juga, pembelajaran yang dilakukan juga akan lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, dibutuhkan bahan ajar berbantuan teknologi berupa bahan ajar digital yang menarik dengan penggunaan aplikasi. Tujuan bahan

ajar digital, yaitu meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, menyediakan pembelajaran yang personalisasi, mempermudah pembaruan materi pembelajaran, meningkatkan efisiensi dan produktivitas pembelajaran, mengembangkan keterampilan digital, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan mendukung pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Pengembangan bahan ajar digital dalam penelitian ini diarahkan pada pemanfaatan media atau aplikasi berbasis teknologi, yaitu aplikasi Edpuzzle, sebagai sarana pendukung pembelajaran.

*Edpuzzle* merupakan salah satu platform yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk menyelenggarakan pembelajaran berbasis video yang interaktif antara pengajar dan peserta didik. Melalui fitur yang tersedia, pengajar dapat memodifikasi berbagai video menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Selain itu, pengajar juga dapat menyisipkan pertanyaan pada bagian – bagian tertentu dalam video. Video tersebut akan berhenti secara otomatis pada titik tertentu dan akan berlanjut setelah peserta didik memberikan respons (Mardhiyana et al., 2022). Fitur *Edpuzzle* yang tersedia yaitu menambahkan video melalui *Edpuzzle*, mengedit video langsung melalui *Edpuzzle*, menambahkan beberapa pertanyaan di dalam

video, mengisi batas waktu pengerjaan awal sampai akhir, dan terakhir adalah cara membagikan video pembelajaran interaktif tersebut berupa link untuk dibagikan kepada peserta didik dengan mengaksesnya melalui platform digital dan *Edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan platform pembelajaran berbasis video yang mendukung terciptanya pembelajaran interaktif antara pengajar dan peserta didik melalui penyematan pertanyaan, pengeditan video, pengaturan waktu, dan pembagian video melalui tautan digital. Fitur – fitur tersebut membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memudahkan pengajar memantau pemahaman dalam pembelajaran berbantuan teknologi.

Penelitian ini didukung oleh sejumlah studi terdahulu. Penelitian oleh (Gaol et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Selain itu, temuan dari (Nengsih et al., 2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Edpuzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, efektif, efisien, dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sementara itu, (Kurniawan et al., 2023) meneliti pengaruh penggunaan media audiovisual berbantuan *Edpuzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun. Hasilnya, menunjukkan bahwa *Edpuzzle* tidak

hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mendukung keterampilan berbahasa serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, *Edpuzzle* dinilai layak digunakan sebagai media inovatif dalam berbagai mata pelajaran dalam konteks pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang memanfaatkan *Edpuzzle* untuk pembelajaran keterampilan menulis (Gaol et al., 2025) maupun untuk pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran nonbahasa (Kurniawan et al., 2023), penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan memposisikan *Edpuzzle* bukan sekadar media penyajian video, melainkan sebagai instrumen penunjang asesmen dan evaluasi keterampilan berbicara pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang perguruan tinggi. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar cetak yang dipadukan dengan video interaktif berisi materi, latihan, dan instrumen penilaian berbicara dalam satu kesatuan, sehingga mahasiswa calon guru tidak hanya mempelajari konsep asesmen secara teoretis, tetapi juga berlatih menyusun dan menerapkan instrumen penilaian berbicara secara langsung melalui *Edpuzzle*. Kebaruan ini sejalan dengan temuan kajian internasional yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi ke dalam pembelajaran keterampilan berbicara memberikan dampak positif terhadap performa

dan kepercayaan diri berbicara pembelajar, sekaligus menuntut tersedianya instrumen penilaian yang relevan dan kontekstual (Asratie et al., 2023; Fathi et al., 2024). Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi ganda, yaitu sebagai sumber belajar sekaligus sebagai model penilaian berbicara berbasis teknologi yang belum banyak dikaji dalam konteks pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara Berbantuan Edpuzzle*. Pemanfaatan bahan ajar ini diharapkan mampu menjadi alternatif solusi bagi pendidik dan peserta didik dalam memenuhi tuntutan serta perkembangan pendidikan masa kini.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2021), metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Prosedur dalam metode ini meliputi tujuh tahapan, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi sumber daya, perumusan spesifikasi produk, pengembangan, validasi, uji coba,



serta penyempurnaan produk. Dalam konteks penelitian ini, metode R&D digunakan untuk mengembangkan sekaligus menguji bahan ajar berbantuan Edpuzzle pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Peneliti merancang produk berupa bahan ajar yang berfokus pada aspek keterampilan berbicara dengan memanfaatkan Edpuzzle sebagai media pendukung. Selanjutnya, bahan ajar yang telah dikembangkan akan diuji untuk mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian ahli, praktisi pembelajaran, dan respons mahasiswa sebagai bahan ajar pendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada keterampilan berbicara dengan memanfaatkan Edpuzzle. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan langkah-langkah penelitian yang sistematis dan terstruktur. Berikut disajikan diagram alir yang menggambarkan tahapan penelitian dalam pengembangan bahan ajar tersebut.

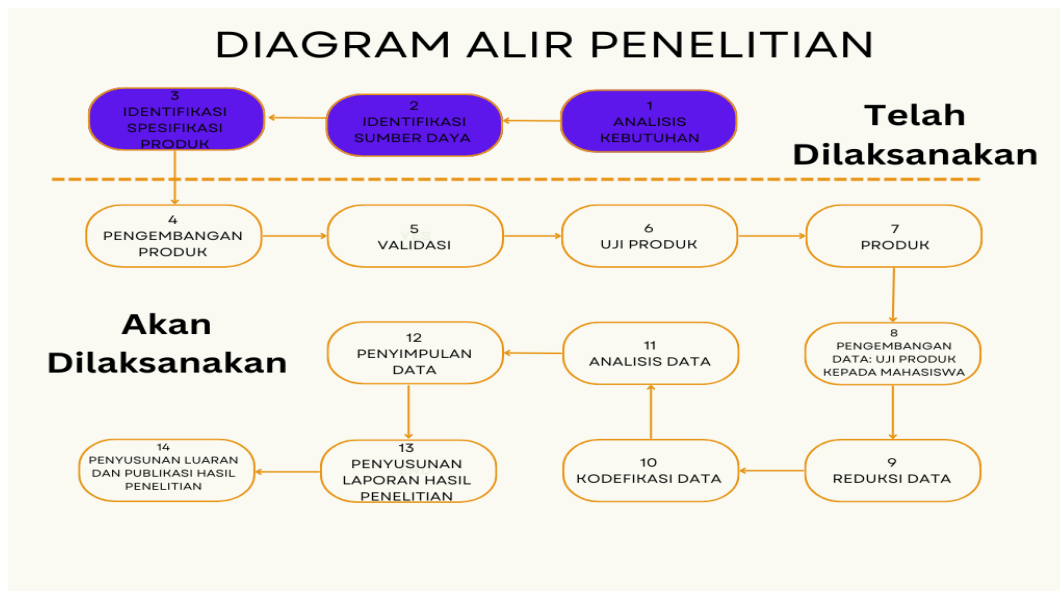
Proses validasi dalam penelitian ini melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang masing-masing berkualifikasi pendidikan minimal Magister (S2) pada bidang

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atau Teknologi Pendidikan serta memiliki pengalaman mengajar dan/atau meneliti pada bidang terkait sekurang-kurangnya lima tahun. Penilaian praktisi pembelajaran dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia yang aktif mengajar dan memiliki pengalaman menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Uji coba produk melibatkan 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sedang atau telah menempuh mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jumlah responden tersebut ditentukan berdasarkan teknik purposive sampling, yakni satu rombongan belajar (kelas) yang representatif dan telah memenuhi jumlah minimal uji coba kelompok besar dalam prosedur penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2021).

Data hasil validasi ahli, penilaian praktisi, dan respons mahasiswa dikumpulkan menggunakan angket berskala penilaian 1-4 pada setiap butir indikator. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus  $P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$ , dengan  $\Sigma x$  adalah jumlah skor yang diperoleh dan  $\Sigma xi$  adalah jumlah skor maksimal. Hasil persentase tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam kategori kelayakan, yaitu 81%-100% (sangat

baik), 61%-80% (baik), 41%-60% (cukup), dan  $\leq 40\%$  (kurang). Produk dinyatakan valid dan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal pada kategori baik. Saran dan komentar kualitatif yang disampaikan validator melalui kolom komentar pada instrumen

dianalisis secara deskriptif untuk dijadikan dasar revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada mahasiswa.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan sesuai dengan tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan. Uraian hasil tersebut dijelaskan sebagai berikut.

### a. Tahap Pendefinisian (Define)

Fase pendefinisian (*define*) disebut dengan tahap analisis kebutuhan. Tahap pendefinisian

diawali dengan analisis kebutuhan dan masalah. Analisis ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan pengembangan bahan ajar. Peneliti menyebarkan angket kepada mahasiswa guna memperoleh informasi mengenai urgensi pengembangan bahan ajar tersebut. Berikut hasil penjabaran dan angket analisis kebutuhan peserta didik.



**Tabel1.HasilAnalisisKebutuhan**

| No | Pernyataan                                                                                                                        | Frekuensi |    |      |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|------|
|    |                                                                                                                                   | Jawaban   |    | %    |
| 1  | Pembelajaran Asesmen dan Evaluasi Bahasa Indonesia aspek keterampilan berbicara penting untuk dipelajari                          | ya        | 30 | 100% |
|    |                                                                                                                                   | Tidak     | 0  | 0%   |
| 2  | Saya belum memiliki pemahaman yang mendalam terkait materi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia                     | Ya        | 24 | 80%  |
|    |                                                                                                                                   | Tidak     | 6  | 20%  |
| 3  | Saya masih belum memahami materi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara. | Ya        | 27 | 90%  |
|    |                                                                                                                                   | Tidak     | 3  | 10%  |
| 4  | Saya memiliki buku penunjang dalam mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia                                 | Ya        | 3  | 10%  |
|    |                                                                                                                                   | Tidak     | 27 | 90%  |
| 5  | Saya membutuhkan bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada keterampilan berbicara          | Ya        | 30 | 100% |
|    |                                                                                                                                   | Tidak     | 0  | 0%   |

Berdasarkan tabel hasil analisis kebutuhan mahasiswa di atas, diketahui bahwamahasiswa perlu memahami lebih dalam mengenai ruang lingkup materi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara.Sebanyak 80% mahasiswa belum memahami materi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dalam.Sekitar 90%

mahasiswa masih belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara.Kemudian hanya sekitar 10% mahasiswa yang memiliki buku pendamping mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.Dengan demikian, mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang dapat mendukung dan

mempermudah mereka dalam proses pembelajaran. Hal itu terlihat pada poin kelima analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa 100% mahasiswa membutuhkan bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara.

Temuan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan memahami materi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan ketersediaan sumber belajar yang memadai. Menurut (Wulandari & Oktaviani, 2021) secara lebih lanjut fungsi bahan ajar sangat membantu peserta didik dalam menguasai kompetensi yang telah ditetapkan, begitu pula fungsi bahan ajar pada level perguruan tinggi. Bahan ajar juga memiliki peranan penting dalam membantu mahasiswa menguasai kompetensi yang harus dicapai. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Juriah et al., 2025) yang

menekankan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa agar dapat meningkatkan keterampilan membaca dan berpikir kritis.

Setelah tahap analisis kebutuhan dilakukan dan didapatkan disimpulkan bahwa dapat dikembangkan bahan ajar maka langkah selanjutnya ialah menyusun kegiatan belajar dalam bahan ajar yang ditetapkan berdasarkan capaian pembelajaran kurikulum merdeka yang merupakan bagian dari analisis konsep dan analisis tugas. Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut: 1) Konsep Dasar Penilaian, (2) Tujuan dan Hasil Pembelajaran Bahasa dan Sastra, (3) Jenis - Jenis Tes Kebahasaan dan Keterampilan Berbahasa Indonesia, (4) Penentuan Nilai atau Grade, (5) Asesmen Alternatif, (6) Pembuatan Kisi Test, (7) Tes dan Rubrik Penilaian, (8) Penilaian Berbicara, (9) Aplikasi *Edpuzzle* untuk Pembelajaran dan Penilaian Aspek Berbicara.

#### **b. Tahap Perancangan (Design)**

Tujuan dari tahap perancangan (design) adalah untuk mendapatkan rancangan awal dari bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar yang dikembangkan adalah Asesmen

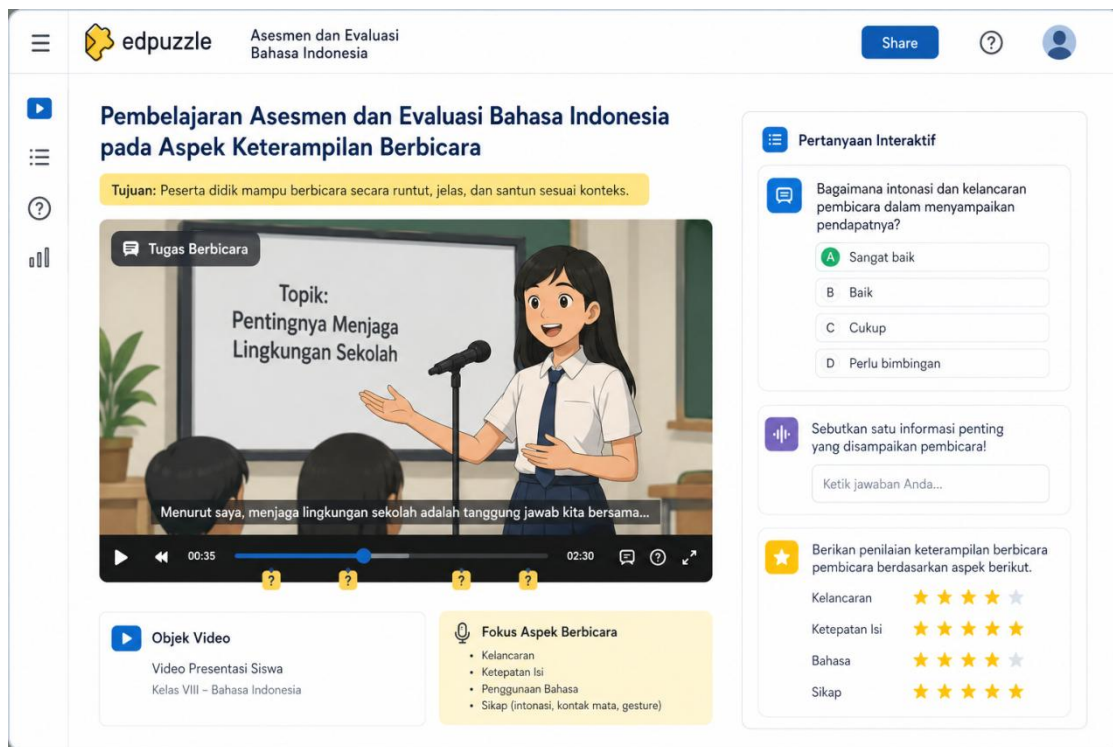
dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek Keterampilan Berbicara Berbantuan Aplikasi Edpuzzle dengan wujud buku teks serta video animasi menggunakan aplikasi Edpuzzle sebagai bagian dari digitalisasi pembelajaran yang interaktif dan memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar ini adalah bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara berbantuan aplikasi Edpuzzle.

Bahan ajar yang dikembangkan diwujudkan dalam bentuk buku teks mahasiswa yang dilengkapi dengan perangkat media video pembelajaran sebagai wujud dari digitalisasi bahan ajar yang berisi materi mengenai asesmen dan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara. Berikut tampilan Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara Berbantuan Aplikasi Edpuzzle yang dikembangkan.



**Gambar2. Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara**



**Gambar 3. Aplikasi Edpuzzle Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara**

### c. Tahap Pengembangan (Develop)

Kegiatan pada tahap pengembangan ini mencakup proses validasi terhadap bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara dalam bentuk buku ajar, yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi. Proses validasi bertujuan untuk menilai kualitas materi yang telah dikembangkan sekaligus memperoleh masukan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk. Pelaksanaan validasi dilakukan dengan menyerahkan produk

kepada ahli dan praktisi untuk dinilai tingkat kelayakannya, dengan mengacu pada aspek-aspek penilaian yang terdapat dalam instrumen yang telah disiapkan.

Setiap aspek dinyatakan valid apabila berada pada kategori baik atau sangat baik. Selain itu, para validator juga diberikan ruang untuk menyampaikan saran melalui kolom komentar yang tersedia di bagian akhir instrumen. Proses validasi melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dalam pengembangan perangkat pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi

Pembelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian dilakukan berdasarkan instrumen yang telah disusun, di mana para validator diminta memberikan tanggapan pada setiap subaspek serta menandai pilihan pada angket yang disediakan. Berikut disajikan hasil validasi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

### 1. Validasi Materi

Proses validasi terhadap produk bahan ajar dilakukan untuk memperoleh masukan dan penilaian dari ahli materi terkait kelayakan isi, kualitas penyajian, serta kesesuaian aspek kontekstual. Berikut hasil validasi materi oleh ahli.

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

| No    | Aspek                 | IndikatorPenilaian                                             | Validasi    |
|-------|-----------------------|----------------------------------------------------------------|-------------|
| 1     | Kelayakan Isi         | Keterpaduan materi dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan | 92          |
|       |                       | Keakuratan materi                                              | 90          |
|       |                       | Pendukung materi pembelajaran                                  | 84          |
|       |                       | Kemutakhiran materi                                            | 84          |
|       |                       | Rata-ratanilai                                                 | 87, 5%      |
| 2     | Kelayakan Penyajian   | Teknik penyajian                                               | 88          |
|       |                       | Pendukung penyajian                                            | 88          |
|       |                       | Penyajianpembelajaran                                          | 76          |
|       |                       | Koherensidankeruntutanalurpikir                                | 76          |
|       |                       | Rata-ratanilai                                                 | 82%         |
| 3     | Kelayakan Kontekstual | Hakikat kontekstual                                            | 88          |
|       |                       | Komponen kontekstual                                           | 94          |
|       |                       | Rata-ratanilai                                                 | 91%         |
|       |                       | Rata-rata persentase                                           | 86, 83%     |
| Total |                       | Kriteria                                                       | Sangat baik |

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, diperoleh

persentase pada aspek kelayakan isi sebesar 87,5%, aspek penyajian sebesar 82%, dan aspek kontekstual sebesar 91%. Secara keseluruhan, rata-rata nilai yang diperoleh mencapai 86,83% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa komponen materi yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara.

Hasil validasi materi yang memperoleh skor rata - rata 86,83% menunjukkan bahwa isi bahan ajar telah memenuhi aspek kelayakan materi, penyajian, dan kontekstualitas. Tingginya skor pada aspek kontekstual menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan mampu menghubungkan konsep teoretis dengan praktik pembelajaran nyata. Hal ini sesuai dengan pendapat (Usman et al., 2023) bahan ajar dipusatkan pada kegiatan belajar peserta didik agar peserta didik memiliki antusias

dan motivasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Bahan ajar harus disinkronkan dengan perkembangan kognitif peserta didik sehingga isi materi bahan ajar dapat mudah dipahami. Selain itu, hasil penelitian (Siboro et al., 2025) memaparkan bahwa Edpuzzle merupakan bentuk penerapan teknologi informasi untuk memberi informasi materi pembelajaran. Melalui media ini, peserta didik akan mandiri saat pembelajaran karena materi pembelajaran dijelaskan secara langsung pada media Edpuzzle.

## 2. Validasi Bahasa

Validasi kebahasaan terhadap produk bahan ajar dilakukan untuk memperoleh masukan dan penilaian dari ahli terkait kejelasan dan kelugasan bahasa, sifat komunikatif, unsur dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa, serta kepatuhan terhadap kaidah bahasa yang berlaku. Berikut table hasil validasi bahasa.

| No | Aspek                     | Skor |
|----|---------------------------|------|
| 1  | Lugas                     |      |
|    | Ketepatanstruktur kalimat | 92   |
|    | Keefektifankalimat        | 90   |
|    | Kebakuanistilah           | 82   |



|                   |                                          |                                                      |               |                                                                      |
|-------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------|
| 2                 | Komunikatif                              | Pemahaman terhadap pesan atau informasi              | 80            | <b>Tab<br/>el3.<br/>Hasi<br/>lVal<br/>idas<br/>i<br/>Bah<br/>asa</b> |
| 3                 | Dialogis dan Interaktif                  | Kemampuan memotivasi mahasiswa                       | 86            |                                                                      |
| 4                 | Kesesuaian dengan Perkembangan Mahasiswa | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual mahasiswa | 90            |                                                                      |
| 5                 | Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa          | Ketepatan tata bahasa                                | 80            |                                                                      |
|                   |                                          | Ketepatan ejaan                                      | 90            |                                                                      |
| <b>SkorTotal</b>  |                                          |                                                      | <b>690</b>    |                                                                      |
| <b>Persentase</b> |                                          |                                                      | <b>86,25%</b> |                                                                      |

Dari hasil skor yang diperoleh dalam validasi bahasa, rata-rata persentase memperoleh nilai sebesar **86,25%**, dengan kategory "sangat baik". Artinya komponen kebahasaan telah memenuhi kelayakan Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara. Perolehan nilai validasi bahasa sebesar 86,25% menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi aspek kelugasan, komunikatif, dialogis, dan kesesuaian dengan perkembangan intelektual mahasiswa. Bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami

menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan bahan ajar karena dapat mempermudah proses transfer pengetahuan. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Masfufah et al., 2022)

mengemukakan bahwa keefektifan bahan ajar, yaitu (a) kejelasan informasi, (b) kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar, (c) pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat), penjelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai, (d) kelengkapan informasi, dan (e) pemberian motivasi dan daya tarik.

### 3. ValidasiMedia

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai kualitas penyajian, khususnya pada aspek kegrafikan dalam bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara. Berikut data hasil validasi ahli media.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

| No                                                                                      | Aspek Kefrafikan  | Butir Penilaian                                                         | Nilai                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 1                                                                                       | Ukuran Bahan Ajar | Kesesuaian ukuran dengan isi materi                                     | 90                    |
|                                                                                         |                   | Nilai total                                                             | 90%                   |
| 2                                                                                       | Desain BahanAjar  | Penataan elemen yang selaras sehingga mampu memperjelas fungsinya       | 90                    |
|                                                                                         |                   | Jenis huruf yang digunakan memiliki tampilan menarik serta mudah dibaca | 92                    |
|                                                                                         |                   | Penggunaan variasi jenis huruf tidak berlebihan                         | 80                    |
|                                                                                         |                   | Ilustrasi sampul materi ajar                                            | 82                    |
|                                                                                         |                   | Konsistensi tata letak                                                  | 80                    |
|                                                                                         |                   | Nilai total                                                             | 84,8%                 |
|                                                                                         |                   | 3                                                                       | Desain Isi Bahan Ajar |
| Pemisahan antar paragraf jelas                                                          | 90                |                                                                         |                       |
| Unsur tata letak harmonis                                                               | 82                |                                                                         |                       |
| Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan,dan angka                                     | 80                |                                                                         |                       |
| Ilustrasi dan keterangan gambar                                                         | 86                |                                                                         |                       |
| Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan Keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman | 92                |                                                                         |                       |
| Tipografi isi materi ajar                                                               | 80                |                                                                         |                       |
| Lebar susunan teksnormal                                                                | 88                |                                                                         |                       |
| Spasi antar baris susunan teks normal                                                   | 90                |                                                                         |                       |
| Spasi antar huruf normal                                                                | 96                |                                                                         |                       |
| Tanda pemotongan kata                                                                   | 90                |                                                                         |                       |
| Mampu mengungkap makna/artidari objek                                                   | 80                |                                                                         |                       |
| Bentuk akurat dan proporsional                                                          | 90                |                                                                         |                       |
| Kreatif dan dinamis                                                                     | 98                |                                                                         |                       |
| Nilai total                                                                             | 87,28%            |                                                                         |                       |
| Nilai akhir(%)                                                                          |                   |                                                                         | 87,36%                |

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi ahli media aspek ukuran bahan ajar memperoleh persentase sebesar 90%, desain bahan ajar sebesar 84,8%, dan desain isi bahan ajar sebesar 87,28% dengan ketiganya berkategori “sangat baik”. Serta rata-rata hasil validasi ahli media sebesar 87,36%. Artinya komponen penyajian media valid untuk digunakan sebagai Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara.

#### 4. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

Penilaian oleh praktisi pembelajaran terhadap bahan ajar

Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara berbantuan aplikasi Edpuzzle dilakukan untuk memperoleh masukan yang dapat meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Hasil penilaian berupa skor terhadap berbagai komponen pembelajaran yang disesuaikan dengan mata kuliah tersebut. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia, diperoleh persentase sebesar 87,46% dengan kategori “sangat baik”. Berikut disajikan tabel hasil penilaian guru Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

**Tabel 5. Penilaian Praktisi Pembelajaran**

| No | Indikator                                                                                                      | Skor |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1  | Materi dalam bahan ajar disusun selaras dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan                      | 90   |
| 2  | Bahan ajar yang digunakan mendukung untuk menyajikan materi                                                    | 80   |
| 3  | Materi yang disajikan akurat, runtut, dan mudah dipahami oleh siswa                                            | 82   |
| 4  | Penggunaan bahasa mampu menjelaskan contoh dengan jelas serta sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa | 92   |
| 5  | Kejelasan sasaran bahan ajar dengan pembelajaran                                                               | 80   |
| 6  | Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi                                                            | 90   |

|                         |                                                          |               |
|-------------------------|----------------------------------------------------------|---------------|
| 7                       | Kejelasan gambar dalam menguraikan materi                | 94            |
| 8                       | Keinteraktifan bahan ajar                                | 84            |
| 9                       | Tampilan materi dan latihan                              | 90            |
| 10                      | Ketepatan latihan dengan kompetensi                      | 80            |
| 11                      | Keseimbangan antara latihan dengan materi                | 96            |
| 12                      | Tingkat pemahaman materi                                 | 90            |
| 13                      | Sistematika penyajian materi                             | 86            |
| 14                      | Ketepatan desain materi ajar dan kaitannya dengan materi | 98            |
| 15                      | Ketepatan penggunaan tulisan dalam media                 | 80            |
| <b>Hasil persentase</b> |                                                          | <b>87,46%</b> |

#### **d. Tahap Uji Lapangan (Disseminate)**

Tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap diseminasi. Tahap ini bertujuan untuk memperkenalkan produk agar dapat diterima oleh pengguna sekaligus melakukan uji coba penggunaannya. Pelaksanaannya

dilakukan dengan menyebarkan produk kepada

mahasiswa. Respons mahasiswa terhadap bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara diukur melalui beberapa indikator, yaitu kejelasan konsep, penggunaan contoh, penyajian, penggunaan bahasa, dan tingkat kemenarikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator telah memenuhi kriteria kelayakan. Rata-rata respons mahasiswa terhadap setiap aspek penilaian disajikan pada Tabel 6.

**Tab 16. Hasil Uji Respon Mahasiswa**

| No | Aspek             | Keterangan | Validasi    |
|----|-------------------|------------|-------------|
| 1  | Kejelasan Konsep  | Skor       | 92          |
|    |                   | Persentase | <b>92%</b>  |
|    |                   | Kriteria   | Sangat Baik |
| 2  | Penggunaan Contoh | Skor       | 88          |
|    |                   | Persentase | <b>88%</b>  |

|       |                   |            |             |
|-------|-------------------|------------|-------------|
|       |                   | Kriteria   | Sangat Baik |
| 3     | Penyajian         | Skor       | 88          |
|       |                   | Persentase | 88%         |
|       |                   | Kriteria   | Sangat Baik |
| 4     | Penggunaan Bahasa | Skor       | 95          |
|       |                   | Persentase | 95%         |
|       |                   | Kriteria   | Sangat Baik |
| 5     | Kemenarikan       | Skor       | 84          |
|       |                   | Kriteria   | 84%         |
|       |                   | Persentase | Sangat Baik |
| Total |                   | Rata-rata  | 89,4%       |
|       |                   | persentase |             |
|       |                   | Kriteria   | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil perolehan skor dari respon mahasiswa indikator penilaian “kejelasan konsep” memperoleh nilai **92%**, indikator “penggunaan contoh” **88%**, indikator “penyajian” **88%**, indikator “penggunaan bahasa”

**95%** dan kemenarikan sebesar **84%**. Kemudian total persentase secara keseluruhan memperoleh nilai sebesar **89,4%**. Berdasarkan hasil persentase, maka perolehan nilai respon mahasiswa masuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara dapat dinyatakan valid dan layak dimanfaatkan sebagai bahan ajar

pendukung dalam perkuliahan.

#### **e. Status Kelayakan**

Berdasarkan hasil validasi ahli, penilaian praktisi pembelajaran, dan uji coba respon peserta didik maka Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara dikatakan “valid” sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut hasil penilaian terhadap Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara yang dikembangkan.

Tabel7. Status Kelayakan Bahan Ajar

| No                  | Komponen Validasi               | Nilai  | Status kelayakan   |
|---------------------|---------------------------------|--------|--------------------|
| 1                   | Validasi Materi                 | 86,83% | Sangat Baik        |
| 2                   | Validasi Bahasa                 | 86,25% | Sangat Baik        |
| 3                   | ValidasiMedia                   | 87,36% | Sangat Baik        |
| 4                   | Penilaian Praktisi Pembelajaran | 87,46% | Sangat Baik        |
| 5                   | Uji Coba                        | 89,4%  | Sangat Baik        |
| Rata-rata penilaian |                                 | 87,46% | Sangat Baik(Valid) |

Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh, rata - rata penilaian mencapai 87,46% dengan kategori “sangat baik”. Maka, Bahan Ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbicara yang dikembangkan memperoleh status kelayakan “valid” untuk dapat digunakan sebagai bahan ajar perkuliahan Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### f. Keunggulan, Tantangan, dan Keterbatasan Produk

Kategori “sangat baik” yang diperoleh dari ketiga aspek validasi ahli, penilaian praktisi, maupun respons mahasiswa menunjukkan bahwa kelayakan bahan ajar tidak semata-mata ditentukan oleh tingginya angka persentase, melainkan oleh konsistensi penilaian dari berbagai sumber data (triangulasi) yang secara

bersamaan mengonfirmasi tiga hal pokok, yaitu ketepatan isi materi dengan capaian pembelajaran, kejelasan dan kebakuan bahasa yang digunakan, serta kualitas penyajian visual dan interaktivitas media. Konsistensi penilaian dari sudut pandang ahli, praktisi, dan pengguna inilah yang menjadi dasar utama pernyataan kelayakan produk.

Keunggulan utama *Edpuzzle* dalam mendukung asesmen keterampilan berbicara terletak pada kemampuannya menyisipkan pertanyaan pada titik-titik tertentu di dalam video sehingga video akan berhenti secara otomatis hingga mahasiswa memberikan respons. Fitur ini memungkinkan dosen merancang rangkaian model tuturan yang diselingi instruksi latihan dan pertanyaan reflektif, sehingga proses pemodelan, latihan, dan penilaian keterampilan berbicara dapat



berlangsung dalam satu alur yang runtut. Fitur perekaman waktu pengerjaan dan riwayat respons mahasiswa juga memudahkan dosen memantau keterlibatan serta capaian belajar secara individual, sesuatu yang sulit dilakukan secara efisien apabila penilaian berbicara hanya dilaksanakan secara tatap muka pada kelas dengan jumlah mahasiswa yang besar. Dibandingkan dengan bahan ajar sejenis yang memanfaatkan *Edpuzzle* untuk keterampilan menulis (Gaol et al., 2025) atau untuk mata pelajaran nonbahasa (Kurniawan et al., 2023), produk dalam penelitian ini memiliki keunggulan karena memadukan bahan ajar cetak, video interaktif, dan instrumen asesmen berbicara dalam satu kesatuan yang saling melengkapi. Dari sisi kontribusi keilmuan, penelitian ini memperkaya kajian tentang integrasi video interaktif ke dalam kerangka asesmen otentik (*authentic assessment*) untuk keterampilan berbicara, khususnya pada pendidikan tinggi kebahasaan di Indonesia yang selama ini masih didominasi oleh kajian pada mata pelajaran nonbahasa atau pada aspek keterampilan menyimak dan menulis.

Meskipun demikian, penerapan bahan ajar ini pada konteks pembelajaran nyata tidak

terlepas dari sejumlah tantangan. Pertama, penggunaannya bergantung pada ketersediaan akses internet yang stabil serta perangkat digital yang memadai, sehingga berpotensi menjadi kendala bagi mahasiswa atau institusi dengan keterbatasan infrastruktur teknologi. Kedua, dosen memerlukan literasi digital yang memadai untuk merancang pertanyaan yang tepat pada video serta menafsirkan hasil respons mahasiswa secara bermakna. Ketiga, penilaian keterampilan berbicara melalui video interaktif belum sepenuhnya dapat menggantikan penilaian tatap muka dalam menangkap aspek nonverbal, seperti bahasa tubuh dan interaksi spontan antarmitra bicara, sehingga penggunaan *Edpuzzle* lebih tepat diposisikan sebagai pelengkap, bukan pengganti sepenuhnya, dari praktik penilaian berbicara secara langsung. Temuan ini sejalan dengan kajian internasional yang menekankan bahwa keberhasilan integrasi teknologi digital dalam pengembangan keterampilan berbicara sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur, literasi digital pengajar, dan desain aktivitas pembelajaran yang tepat (Asratie et al., 2023; Salih & Omar, 2024).

Perlu ditegaskan bahwa hasil penelitian ini membuktikan kelayakan bahan ajar berdasarkan

penilaian ahli, praktisi, dan respons pengguna, tetapi belum melibatkan pengujian efektivitas produk terhadap peningkatan capaian belajar mahasiswa melalui desain eksperimen atau perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk. Oleh karena itu, klaim manfaat produk dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kelayakan dan keterterimaan (acceptability) penggunaan, bukan pada peningkatan hasil belajar secara empiris. Kajian lebih lanjut dengan desain kuasi-eksperimen atau penelitian tindakan kelas diperlukan untuk menguji efektivitas bahan ajar ini terhadap capaian belajar mahasiswa secara terukur.

Penelitian ini juga memiliki sejumlah keterbatasan. Uji coba produk hanya dilakukan pada satu program studi dan satu angkatan mahasiswa dengan jumlah responden yang terbatas (30 mahasiswa), sehingga generalisasi hasil penelitian ke konteks kelembagaan yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian ini juga belum menyertakan kelompok pembanding (kontrol) maupun pengukuran capaian belajar secara longitudinal, sehingga dampak jangka panjang penggunaan bahan ajar terhadap kompetensi berbicara maupun kompetensi menilai mahasiswa

calon guru belum dapat dipastikan. Keterbatasan lain terletak pada cakupan keterampilan berbahasa yang hanya difokuskan pada aspek berbicara, sementara integrasi *Edpuzzle* pada tiga keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak, membaca, dan menulis, belum dieksplorasi dalam penelitian ini.

## SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara berbantuan *Edpuzzle* sebagai upaya mengatasi keterbatasan bahan ajar berbasis teknologi. Berdasarkan temuan penelitian, produk yang dikembangkan melalui metode Research and Development (R&D) dinyatakan valid dan berada pada kategori "sangat baik" berdasarkan hasil penilaian ahli, praktisi, serta respons mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang interaktif, terstruktur, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, harapan yang dinyatakan pada bagian pendahuluan telah tercapai dan selaras dengan hasil serta

pembahasan penelitian.

Selain itu, respons positif mahasiswa terhadap seluruh indikator uji coba mengindikasikan bahwa penggunaan *Edpuzzle* dalam bahan ajar berpotensi meningkatkan keterlibatan dan mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap konsep asesmen keterampilan berbicara. Namun, klaim tersebut masih bersifat persepsional berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna, karena penelitian ini belum melakukan pengujian efektivitas produk terhadap peningkatan capaian belajar mahasiswa melalui desain eksperimen atau perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk. Dengan demikian, produk yang dihasilkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung perkuliahan, sedangkan pengujian efektivitasnya secara empiris perlu dilakukan pada penelitian selanjutnya. Produk ini juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada aspek keterampilan berbahasa lainnya serta diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, dengan mempertimbangkan keterbatasan cakupan responden dan konteks implementasi pada penelitian ini. Dengan demikian,

pengembangan bahan ajar berbasis teknologi seperti ini merupakan langkah strategis dalam mendukung inovasi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih efektif dan kontekstual di masa mendatang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran | ISLAMIKA*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>
- Asratie, M. G., Wale, B. D., & Aylet, Y. T. (2023). Effects of using educational technology tools to enhance EFL students' speaking performance. *Education and Information Technologies*, 28, 1-21. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11562-y>
- Bp, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Fathi, J., Rahimi, M., & Derakhshan, A. (2024). Improving EFL learners' speaking skills and willingness to communicate via artificial intelligence-mediated interactions. *System*, 121, 103254.

<https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103254>

Gaol, C. R. R. L., Panggabean, S., & Wulan, E. P. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Marisi Medan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(4), 1504-1512. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i4.1646>

Juriah, I., Maysaroh, M., Ritonga, M. U., & Adisaputra, A. (2025). Analisis Bahan Ajar Bahasa Indonesia Terhadap Tingkat Pemahaman Isi Bacaan Siswa. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), 802-810. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.883>

Kurniawan, R., Suhada, H. I., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 101-110. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.32>

Mahyudi, A. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122-127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>

Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671-1679. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>

Masfufah, anna aries D., Mustofa, M., Marzuqi, I., & Ihsan, B. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI TEKS EKSPOSISI DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. *EDU-KATA*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.52166/kata.v8i1.2853>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

M.Pd, D. E. K. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.

Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(2), 381-387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i2.12528>

Norpin, Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran: *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444-448.

Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., &

- Utami, P. I. (2022). PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21-26. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>
- Ramadhanty, W. R., & Putri, N. A. S. (2024). Analisis Nilai Toleransi Novel 99 Cahaya di Langit Eropa dan Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 117-128. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.2.117-128>
- Salih, A. A., & Omar, L. I. (2024). Enhancing EFL learners' engagement in situational language skills through clustered digital materials. *Frontiers in Education*, 9, 1439104. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1439104>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84-90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Siboro, H. B., Saragih, E. L. L., & Simaremare, J. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Medan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 325-331. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1315>
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 1-7.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). VALIDITAS BAHAN AJAR KURIKULUM PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>