

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ANEKDOT INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI FLIPGRID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA**

Afina Zatil Isnain Maruhawa<sup>1</sup>, Ayu Wandira Br Sitepu<sup>2</sup>, Eniya Rianta Sema Kudadiri<sup>3</sup>, Rani Citra Lestari Zai<sup>4</sup>, Sheilla Valensia Girsang<sup>5</sup>, Yolanda Vera Nicole Sitinjak<sup>6</sup>

<sup>1</sup>PBSI FBS Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : [1acepronihamdani@unpas.ac.id](mailto:acepronihamdani@unpas.ac.id), Alamat e-mail :

<sup>2</sup>febyinggriyani@unpas.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive anecdote-based teaching materials using the Flipgrid application through the ADDIE development model and to evaluate their effectiveness in improving high school students' speaking skills. The main challenges in anecdote learning include students' limited ability to understand implicit criticism and their lack of readiness to present anecdotal texts orally. This research employed a qualitative descriptive method supported by classroom observations, teacher interviews, documentation of students' Flipgrid video recordings, researchers' reflective notes, and a perception questionnaire administered to 15 students. The developed materials consist of a learning module, video models, script-writing guidelines, recording instructions, and a performance rubric. The results indicate that Flipgrid significantly enhanced students' speaking fluency, intonation clarity, expressive gestures, and self-confidence. Questionnaire data reinforced these findings, showing high approval rates for improvements in fluency (86%), confidence (80%), multimodal expression (93%), and usability of the teaching materials (90%). Furthermore, Flipgrid's re-recording feature and peer feedback fostered a reflective and collaborative learning environment. Overall, the interactive materials proved effective in supporting speaking skill development and align with the principles of the Independent Curriculum, which emphasize creativity, authentic learning experiences, and project-based performance.*

**Keywords:** *interactive teaching materials, anecdotal texts, Flipgrid, speaking skills, ADDIE model, multimodal learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar anekdot interaktif berbasis aplikasi Flipgrid dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, serta

mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMA. Permasalahan utama dalam pembelajaran anekdot adalah rendahnya kemampuan siswa memahami kritik implisit dan kurangnya kesiapan mereka dalam menampilkan anekdot secara lisan. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didukung data observasi pembelajaran, wawancara guru, dokumentasi rekaman video siswa di Flipgrid, catatan refleksi peneliti, serta angket persepsi yang diberikan kepada 15 siswa. Produk bahan ajar yang dikembangkan mencakup modul, video-model, panduan penyusunan naskah, instruksi perekaman, serta rubrik performa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Flipgrid secara signifikan meningkatkan kelancaran berbicara, kejelasan intonasi, penggunaan ekspresi dan gestur, serta kepercayaan diri siswa. Data angket mendukung temuan tersebut dengan persentase tinggi pada aspek kelancaran (86%), kepercayaan diri (80%), pemahaman modalitas humor dan kritik (93%), dan kemudahan penggunaan bahan ajar (90%). Selain itu, fitur rekam ulang dan umpan balik teman sebaya menciptakan ekosistem belajar yang reflektif dan kolaboratif. Dengan demikian, bahan ajar anekdot interaktif berbasis Flipgrid efektif membantu siswa menguasai keterampilan berbicara dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, pengalaman autentik, dan pembelajaran berbasis proyek.

*Kata kunci:* bahan ajar interaktif, teks anekdot, Flipgrid, berbicara, model ADDIE, pembelajaran multimodal

## **A. Pendahuluan**

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berperan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa. Kemampuan ini tidak hanya menuntut pengucapan yang jelas, tetapi juga mencakup penerapan struktur bahasa yang tepat, pemilihan kata yang efektif, pengolahan gagasan secara sistematis, serta kemampuan memahami konteks pragmatik suatu tuturan. Tarigan (2015) menjelaskan

bahwa keterampilan berbicara merupakan aktivitas komunikasi kompleks yang membutuhkan kecakapan retoris, penataan gagasan, serta kemampuan menyesuaikan pesan dengan situasi tutur. Pada pembelajaran teks anekdot, tuntutan tersebut menjadi lebih tinggi karena anekdot mengandung unsur humor dan kritik sosial yang biasanya disampaikan secara tidak langsung. Penyampaian kritik semacam itu menuntut siswa mampu menafsirkan implikatur, menangkap ironi, dan menyampaikan

kembali secara tepat tanpa menyinggung.

Dalam praktik di kelas, proses pembelajaran anekdot yang berlangsung di banyak sekolah masih cenderung berorientasi pada pemahaman struktur teks secara teoretis. Guru lebih sering meminta siswa mengidentifikasi unsur-unsur anekdot daripada mengajak mereka memproduksi dan menyajikannya secara lisan. Akibatnya, siswa kurang terlatih membawakan anekdot dalam bentuk performa yang membutuhkan ekspresi, intonasi, dan improvisasi. Hal ini berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa saat diminta tampil di depan kelas, serta kurangnya kemampuan mereka dalam mengatur tempo bicara, mengolah ekspresi wajah, dan merangkai humor yang komunikatif. Hasil observasi dan wawancara yang dilaporkan dalam Laporan Miniriset KEL 3 (2025) turut memperkuat temuan tersebut, di mana guru menyatakan bahwa teks anekdot merupakan materi yang cukup berat karena memerlukan pemahaman konteks dan kemampuan pragmatik yang sering kali belum dimiliki siswa.

Di tengah perkembangan teknologi pembelajaran, media berbasis video menghadirkan peluang baru untuk memperkaya pembelajaran pembelajaran keterampilan berbicara. Pembelajaran melalui video memungkinkan siswa belajar secara multimodal, yaitu melalui kombinasi suara, visual, gestur, dan teks yang tersaji secara simultan. Jewitt (2008) menegaskan bahwa pembelajaran multimodal dapat memperkaya persepsi siswa terhadap bahasa karena pesan tidak hanya disampaikan melalui kata-kata tetapi juga melalui ekspresi, intonasi, dan gerak tubuh. Dalam konteks pembelajaran anekdot, modalitas tersebut sangat diperlukan agar humor dan kritik dapat disampaikan dengan tepat.

Flipgrid, sebagai platform pembelajaran berbasis video, menyediakan lingkungan belajar yang aman, fleksibel, dan mendukung kolaborasi. Platform ini memungkinkan siswa merekam, menonton ulang, dan memperbaiki rekaman mereka sebelum dibagikan kepada teman sekelas. Penelitian

McClure (2020) menunjukkan bahwa Flipgrid dapat menurunkan kecemasan berbicara karena siswa tidak harus tampil secara langsung, sehingga mereka lebih leluasa bereksperimen dengan gaya bicara. Penggunaan Flipgrid untuk produk akhir video juga relevan dengan model Project-Based Learning (PjBL), yang menempatkan siswa sebagai penghasil karya sekaligus pembelajar aktif (Hapsari, 2022). Model ini sangat sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pembelajaran autentik (Lestari, 2023). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan bahan ajar anekdot interaktif berbasis Flipgrid dan mengkaji dampaknya terhadap kemampuan berbicara siswa secara menyeluruh dalam konteks pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan memahami secara mendalam proses pengembangan bahan ajar interaktif dan pengaruhnya terhadap kemampuan

berbicara siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena secara rinci sesuai konteks nyata, tanpa melakukan manipulasi variabel. Subjek penelitian meliputi seorang guru Bahasa Indonesia kelas X dan satu kelas siswa tingkat X pada sebuah SMA di Medan yang telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran. Pemilihan lokasi tersebut juga didukung oleh informasi dari Laporan Miniriset KEL 3 (2025), yang menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran di sekolah tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik. Observasi partisipatif digunakan untuk mencatat bagaimana guru melaksanakan pembelajaran anekdot serta bagaimana siswa merespons kegiatan yang melibatkan Flipgrid. Wawancara semi-terstruktur dengan guru dilakukan untuk menggali pandangan mereka mengenai tantangan, manfaat, dan perubahan yang terjadi selama proses penggunaan bahan ajar. Dokumentasi berupa video rekaman

siswa di Flipgrid, naskah anekdot, komentar teman sebaya, serta catatan refleksi peneliti dikumpulkan sebagai data pendukung yang memperkuat temuan lapangan. Instrumen penelitian disusun dalam bentuk pedoman wawancara, lembar observasi, format pengumpulan artefak, dan rubrik penilaian performatif yang menilai aspek kelancaran, artikulasi, ekspresi wajah, pemilihan intonasi, dan ketepatan penyampaian kritik tersirat. Validitas data diperkuat dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode untuk memastikan interpretasi hasil lebih objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Selain pendekatan deskriptif kualitatif yang telah dijelaskan, penelitian ini juga menerapkan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka dalam merancang bahan ajar anekdot interaktif berbasis Flipgrid. Model ADDIE meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation yang berjalan secara sistematis. Pada tahap Analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kesenjangan

kemampuan siswa dalam menyampaikan anekdot secara lisan. Tahap Design dilakukan dengan merancang struktur bahan ajar yang mencakup modul, video-model, petunjuk rekaman, dan rubrik performa. Selanjutnya, pada tahap Development, bahan ajar dikembangkan menjadi produk lengkap dan divalidasi oleh ahli sebelum digunakan. Tahap Implementation dilaksanakan dengan menerapkan bahan ajar kepada siswa di kelas, termasuk kegiatan perekaman melalui Flipgrid. Tahap terakhir, Evaluation, dilakukan melalui penilaian performa siswa, refleksi guru, serta umpan balik siswa untuk mengetahui efektivitas bahan ajar. Penambahan model ADDIE ini memperkuat struktur pengembangan bahan ajar dan memastikan produk yang digunakan benar-benar sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas.

Sebagai pelengkap teknik pengumpulan data, penelitian ini juga menggunakan angket persepsi siswa yang disebarluaskan kepada 15 siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran menggunakan Flipgrid. Angket ini terdiri atas

beberapa pernyataan dengan pilihan respons setuju dan tidak setuju untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas Flipgrid dalam membantu mereka meningkatkan kemampuan berbicara. Pernyataan dalam angket difokuskan pada aspek kelancaran berbicara, kejelasan intonasi, peningkatan percaya diri, kemudahan menggunakan media, dan apakah penggunaan Flipgrid benar-benar mendukung mereka dalam memahami serta menyampaikan humor dan kritik dalam teks anekdot. Data dari angket ini digunakan sebagai pendukung observasi dan dokumentasi video, sehingga gambaran mengenai efek penggunaan bahan ajar interaktif menjadi lebih objektif dan kuat secara metodologis.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Temuan awal menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya bahan ajar anekdot interaktif, pembelajaran didominasi oleh kegiatan membaca dan menganalisis struktur teks. Siswa mampu menjelaskan unsur humor, orientasi, atau reorientasi dalam teks,

tetapi ketika diminta menyampaikan anekdot secara lisan, mereka menghadapi berbagai kesulitan. Beberapa siswa tampak ragu-ragu, suara yang dihasilkan kurang tegas, ekspresi wajah minim, dan humor yang disampaikan tidak berhasil menarik perhatian teman sekelas. Sebagian siswa bahkan memilih untuk tidak berbicara lantaran merasa cemas atau takut salah. Guru menyatakan bahwa masalah-masalah ini berakar dari kurangnya kepercayaan diri dan minimnya pengalaman siswa berlatih menyampaikan tuturan yang bersifat performatif. Observasi tersebut sejalan dengan temuan laporan mini riset yang menggambarkan bahwa pemahaman pragmatik dan keberanian berbicara masih sangat rendah.

Setelah bahan ajar interaktif diterapkan, perubahan signifikan terlihat pada performa siswa. Modul yang diberikan mendorong siswa untuk menulis naskah terlebih dahulu, sehingga mereka lebih siap dan terstruktur ketika melakukan rekaman. Video-model yang disertakan dalam bahan ajar

membantu siswa meniru pola intonasi, penggunaan jeda humoris, serta ekspresi wajah yang relevan. Flipgrid memberi kesempatan kepada siswa untuk merekam ulang berulang kali hingga mereka merasa puas dengan hasilnya. Proses ini secara tidak langsung mengembangkan kemampuan refleksi diri.

Siswa yang awalnya tampak canggung mulai menunjukkan ekspresi lebih hidup dalam rekaman berikutnya. Mereka mulai berani memainkan gestur tubuh, menyesuaikan intonasi dengan punchline, serta menyampaikan kritik secara lebih halus namun tetap jelas. Komentar dari teman sebaya yang tersedia di Flipgrid juga ikut memperkaya proses belajar. Teman memberikan saran terkait tempo bicara, kejelasan pesan, hingga ketepatan humor. Hasil observasi kelas menunjukkan bahwa interaksi antarsiswa meningkat dan suasana belajar menjadi lebih aktif karena mereka tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga evaluator satu sama lain. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan unsur visual dan auditori dalam Flipgrid memberi

kontribusi signifikan terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa secara komprehensif.

Setelah seluruh proses pembelajaran menggunakan bahan ajar anekdot interaktif berbasis Flipgrid selesai dilaksanakan, peneliti menyebarkan angket persepsi kepada 15 siswa untuk mengetahui efektivitas media, kemudahan penggunaan, serta dampaknya terhadap kemampuan berbicara. Hasil angket disajikan dalam poin-poin berikut agar interpretasinya lebih jelas dan terarah:

1. Persepsi terhadap peningkatan kemampuan berbicara

Sebanyak 86% siswa menyatakan setuju bahwa penggunaan Flipgrid membantu mereka lebih lancar berbicara, terutama dalam mengatur alur cerita, memilih jeda humor, dan menyampaikan kritik secara tepat. Siswa merasa media ini memberi kesempatan untuk berlatih tanpa tekanan sehingga kualitas bicara meningkat.

2. Peningkatan rasa percaya diri

Sekitar 80% siswa menyatakan bahwa mereka lebih percaya diri berbicara menggunakan Flipgrid.

Fitur rekam ulang dianggap membantu mengurangi rasa takut salah. Siswa dapat memperbaiki penampilan berkali-kali sebelum mengumpulkan hasil rekaman terbaik.

3. Pemahaman modalitas penyampaian humor dan kritik

Sebanyak 93% siswa menyatakan bahwa video-model dalam bahan ajar sangat membantu mereka memahami cara menggunakan intonasi, ekspresi wajah, dan gesture untuk memperkuat humor maupun kritik dalam teks anekdot. Hal ini tercermin pada peningkatan kualitas performa siswa dalam rekaman akhir.

4. Kemenarikan dan kemudahan bahan ajar

Mayoritas siswa (90%) menilai bahwa modul, panduan, dan instruksi Flipgrid mudah dipahami, jelas, dan menarik. Kombinasi antara teks, contoh video, dan aktivitas perekaman membuat pembelajaran terasa relevan, modern, dan tidak membosankan.

5. Kesesuaian media Flipgrid untuk pembelajaran anekdot

Seluruh siswa (100%) menyatakan setuju bahwa pembelajaran anekdot melalui media video seperti Flipgrid

lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan presentasi langsung di depan kelas. Siswa merasa media ini memberi ruang eksplorasi kreativitas sekaligus mengurangi kecemasan berbicara.

6. Korelasi hasil angket dengan observasi lapangan

Data angket memperkuat temuan observasi: siswa yang sebelumnya ragu-ragu dan minim ekspresi mulai menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek ekspresivitas, kontrol intonasi, penempatan humor, dan kejelasan pesan. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi positif siswa sejalan dengan peningkatan performa lisan mereka.

Untuk memperjelas temuan kuantitatif tersebut, berikut disajikan Tabel 1 yang memuat rekapitulasi hasil angket persepsi siswa terhadap penggunaan Flipgrid dalam pembelajaran teks anekdot.

## **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar anekdot interaktif yang terintegrasi dengan aplikasi Flipgrid mampu

menghasilkan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa SMA. Siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam hal kelancaran berbicara, penggunaan intonasi, dan pengolahan ekspresi, tetapi juga dalam hal keberanian tampil serta kemampuan mengkomunikasikan kritik secara humoristik dan tetap etis. Proses pra-produksi, rekaman ulang, serta evaluasi teman sebaya menjadikan siswa lebih reflektif dan terarah dalam menyampaikan anekdot.

Lebih jauh, pembelajaran berbasis video yang dilakukan melalui Flipgrid mendorong perubahan peran guru menjadi fasilitator dan menjadikan siswa pusat aktivitas belajar. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kreativitas, kolaborasi, dan penilaian autentik. Untuk pengembangan ke depan, penelitian lanjutan disarankan menguji efektivitas model ini melalui pendekatan kuantitatif, melibatkan lebih banyak sekolah, serta memperluas penelitian pada jenis teks lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Jurnal :**

- Fadhilah, N. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Teks Anekdot. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 9(2), 115–124.
- Green, L. S., Inan, F. A., & Thumb, N. (2020). Impact of video-based platforms on students' oral communication skills. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 2031–2048.
- Hapsari, N. (2022). *Project-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 55–64.
- Hsu, L. (2021). The effects of multimodal learning on students' speaking performance in digital classrooms. *Computers & Education*, 163, 104099.
- Jewitt, C. (2008). *Multimodality and literacy in school classrooms. Review of Research in Education*, 32(1), 241–267.
- Kurniawan, F. (2020). Penerapan metode interaktif untuk meningkatkan pemahaman teks siswa SMA. *Jurnal Kreatif: Bahasa dan Pembelajaran*, 5(2), 72–80.
- Lestari, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran bahasa berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 23–34.

- Maruhawa, A. I. Z., Sitepu, A. W., Kudadiri, E. R. S., Zai, R. C. L., Girsang, S. V., Sitinjak, Y. V. N. (2025). *Analisis Pembelajaran Teks Anekdot di SMA*. Universitas Negeri Medan.
- McClure, C. (2020). Reducing speaking anxiety through asynchronous video platforms: A study of Flipgrid in secondary education. *Journal of Language and Learning*, 15(3), 112–129.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Rajawali Pers.
- Sun, Z., Wang, M., & Chen, Y. (2020). Flipgrid as a tool to enhance EFL learners' speaking confidence. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(21), 94–108.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wijayanti, Y., & Hadi, S. (2020). Penggunaan aplikasi digital sebagai pendukung asesmen formatif di sekolah menengah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 37(1), 55–66.
- Wulandari, R. (2021). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis video pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan* dan Teknologi Pembelajaran, 8(1), 45–56.