

## BAHAN AJAR DIGITAL TEKS CERPEN UNTUK SMP

Tri Linda Antika<sup>1</sup>, Suherli Kusmana<sup>2</sup>, Yusida Gloriani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Email: [shesiliaantika54@gmail.com](mailto:shesiliaantika54@gmail.com)<sup>1</sup>, [suherli333@gmail.com](mailto:suherli333@gmail.com)<sup>2</sup>, [glorianiyusida68@gmail.com](mailto:glorianiyusida68@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar teks cerpen yang dapat disajikan secara digital menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi pembelajaran teks cerpen digital di SMP. Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitiannya tersebut, maka penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan bahan ajar digital untuk meningkatkan pemahaman teks cerpen pada siswa, menghasilkan bahan ajar digital yang layak, dan mengimplementasikan bahan ajar digital teks cerpen pada siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang mengacu pada langkah-langkah desain pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Desain pengembangan dikelompokkan atas lima prosedur pengembangan, yang meliputi tahap analisis (analysis), tahap desain (design), dan tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), tahap valuasi (evaluation). Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi, angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket respon siswa, dan instrumen naskah tes. Deskripsi dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital dapat meningkatkan pemahaman teks cerpen pada siswa, bahan ajar digital teks cerpen dapat digunakan dalam pembelajaran secara efektif, bahan ajar digital yang dikembangkan dapat di implementasikan.*

**Kata kunci:** pengembangan, bahan ajar digital, teks cerpen

### Abstract

*This study aims to overcome the limitations of short story text teaching materials that can be presented digitally interestingly and are easy to use by teachers and students in Indonesian learning materials, especially digital short story text learning materials in junior high schools. Based on the background and purpose of the research, this research is intended to produce digital teaching materials to improve the understanding of short story texts in students, produce decent digital teaching materials, and implement digital teaching materials for short story texts in students. The method used in this study is a development research method that refers to the development design steps developed by Dick and Carry. The method used in this study is a development research method that refers to the development design steps developed by Dick and Carry. Development design is grouped into five development procedures, which include the analysis stage, the design stage, and the development stage, the implementation stage, the valuation stage (evaluation). Data collection uses interview guidelines, observations, questionnaires for material experts, questionnaires for media experts, student response questionnaires, and test manuscript instruments. The description of this study can be concluded that digital teaching materials can improve the understanding of short story texts in students, digital teaching materials for short story texts can be used in learning effectively, the digital teaching materials developed can be implemented.*

**Keywords:** development, digital teaching materials, short story text

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana membentuk kepribadian manusia dalam

memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Majunya teknologi saat ini

dapat mempengaruhi bidang pendidikan. Pendidikan pada era teknologi saat ini mengharuskan para guru dapat mengoperasikan komputer/laptop dan melakukan inovasi agar dapat memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar. Pendidikan haruslah benar-benar bisa dijadikan pondasi agar pemanfaatan teknologi dapat diterapkan secara efektif oleh guru sebagai penyalur pendidikan, karena pendidikan merupakan pintu gerbang bagi siapapun untuk menerima ilmu dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia agar lebih berkualitas (Haryanto, 2015). Pada kondisi seperti ini semua guru atau tenaga pendidik diharuskan untuk mengganti pembelajaran menggunakan *e-learning* atau melalui media online. Berbagai *platform* digunakan untuk melakukan pengajaran sehingga perlu didukung dengan fasilitas pembelajaran yang baik dan pemanfaatan teknologi informasi (Rusman, 2019). Seluruh siswa diwajibkan untuk menggunakan alat komunikasi seperti *handphone* dengan bijak untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran *daring* dengan tatap muka melalui aplikasi menjadi hal yang paling menguntungkan guna memutus penyebaran covid-19 serta menjaga kesehatan keselamatan jiwa guru dan siswa dari terpaparnya virus tersebut (Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan, & Panjiah, 2020).

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penunjang pembelajaran yang sangat penting. Bahan ajar terdiri berbagai bentuk, ada bahan ajar cetak, bahan ajar *audio*, bahan ajar *audio visual* serta bahan ajar digital. Namun, sebagian besar yang digunakan di sekolah terbatas pada bahan ajar cetak saja. Padahal bentuk bahan ajar lain seperti bahan ajar digital lebih efektif digunakan dalam pembelajaran Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria Muhammad dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Flash Digital pada Materi Laju Reaksi di SMAN 29 Jakarta Selatan*, pada tahun

2016 yang menyatakan bahwa multimedia *flash* diperlukan dan merupakan pilihan bahan ajar digital yang dapat mendukung pengoptimalan pemahaman siswa dalam memahami ilmu kimia, karena bahan ajar digital mendukung animasi, gambar, audio, video, teks dan pemrograman yang dapat mengaitkan ketiga tingkatan representasi kimia dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan di XI SMP Negeri 2 Losari pada 1 Juli 2021, sekolah ini memiliki banyak potensi yang menunjang dalam implementasi penggunaan bahan ajar digital pada pembelajaran. Seluruh kelas di XI SMP Negeri 2 Losari ini telah dilengkapi dengan proyektor untuk menunjang pembelajaran berbasis komputer. Selain itu, tersedia pula laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan penuh oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Namun, pemanfaatan ruang laboratorium komputer ini masih belum optimal. Laboratorium ini hanya sering digunakan untuk pembelajaran TIK saja dan jarang sekali digunakan dalam proses pembelajaran tematik sehari-hari Potensi lain adalah guru mempunyai *gadget* (laptop) yang dapat dimanfaatkan dalam merancang bahan ajar yang kreatif serta inovatif, namun guru belum mampu memanfaatkannya. Guru-guru hanya memanfaatkan aplikasi standar yang tersedia pada *gadget* (laptop) tersebut, misalnya *microsoft word* atau *microsoft power point* yang digunakan untuk menyajikan materi serta latihan soal kepada siswa pada pembelajaran sehari-hari.

Hal ini membuat siswa terkadang masih kesusahan dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Siswa juga sering tidak kondusif dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, ada beberapa siswa yang lebih memilih

berbicara dengan teman yang ada di sampingnya serta ada pula yang sibuk bermain sendiri daripada mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berupaya menghadirkan sebuah solusi alternatif yang dirasa efektif dan inovatif dalam mengatasi hal tersebut. Solusi yang dimaksud ialah dengan mengembangkan bahan ajar yang terkolaborasi dengan IPTEKS, yaitu bahan ajar digital berupa animasi cerpen untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Bahan ajar digital tersebut merupakan bahan ajar digital yang menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi pembelajaran cerpen untuk SMP. Diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan terbangun konsep pemikirannya melalui kegiatan digital dalam bahan ajar tersebut.

Dengan penelitian itu diharapkan dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan tidak membosankan serta memberikan dampak positif untuk pembentukan karakter mandiri siswa, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna serta berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

## 2. METODE

Adapun jenis riset yang akan digunakan pada riset ini ialah riset pengembangan yang menciptakan produk berupa bahan ajar teks cerpen digital. Teknik riset dan pengembangan yakni teknik riset untuk menciptakan produk khusus serta pengujian efektivitas (Sugiyono, 2013:297). Riset tujuan kembangkan materi ajar. Tahapan riset ini mengambil adaptasi model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan seperti analisa, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi (Sugiyono, 2015: 200).

Peneliti memutuskan untuk menggunakan Metode Penelitian R&D

dengan Model ADDIE karena itu terbilang efektif, dinamis dan mendorong kerja program tersendiri (Warsita, 2011:7). Model ini meliputi lima unsur berhubungan serta berstruktur urut maksudnya proses pertama hingga terakhir pada pengaplikasiannya harus sistematis dan tak bisa dilakukan secara acak. Semua tahapan ini terbilang sangat sederhana bila dibanding model desain lainnya karena inilah model desain ini mudah untuk dipahami dan diaplikasikan. Penggunaan teknik riset ini ialah teknik penelitian deskriptif kualitatif. Teknik ini berupaya untuk menggambarkan berbagai fakta dari objek analisis riset, maka keberadaan dan keadaannya jelas (Nawawi, 2007:67). Riset ini berisikan 3 instrumen yakni pedoman kajian struktural, kajian moral, pemilihan materi ajar, dan lembar angket siswa. Pedoman analisa yang dipergunakan untuk menggambarkan struktur pembangun cerpen dan nilai moral yang terkandung pada cerita itu. Untuk pemilihan materi ajar dipergunakan sebagai angket penilaian materi ajar. Langkah- langkah desain penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut.

### a. *Analysis (Analisis)*

Kegiatan utama tahap ini adalah menganalisis keperluan dan kelayakan pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran teks cerita pendek di SMP. Pada tahap ini, penulis akan menganalisis hasil angket dan wawancara kebutuhan bahan ajar alternatif materi teks cerita pendek di sekolah sebagai latar belakang penelitian. Selain itu, penulis juga akan menganalisis struktur dan unsur pembangun teks cerita pendek dalam teks cerpen unduhan *Republika Online* yang berjudul “Robohnya Kampung Kami” sebagai materi dalam bahan ajar digital yang akan disusun.

### b. *Design (Perancangan)*

Tahap design atau perancangan merupakan proses yang bersifat

konseptual. Penulis secara sistematis akan merancang bahasa, muatan isi, penyajian, dan penyesuaian model pembelajaran yang hendak diterapkan dalam bahan ajar digital teks cerita pendek sesuai dengan standarisasi yang digunakan. Rancangan bahan ajar digital tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar proses pengembangan berikutnya.

#### **c. *Development* (Pengembangan)**

Tahap ini merupakan proses realisasi rancangan bahan ajar. Dalam tahap ini, penulis akan menyusun bahan ajar tentang unsur pembangun dan mengontruksi teks cerita pendek sesuai rancangan yang sudah ditetapkan. Penyusunan bahan ajar digital akan memperhatikan aspek kelayakan materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian materi, dan aspek kegrafikaan sehingga menjadi bahan ajar alternatif digital yang baik.

#### **d. *Implementation* (Implementasi)**

Tahap ini merupakan proses implementasi bahan ajar digital teks cerita pendek yang telah disusun. Penulis akan mengimplementasikan bahan ajar digital yang telah disusun dengan menempuh proses validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dosen ahli yang mampu bidang studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut, bila situasi dan kondisi memungkinkan maka akan dilaksanakan juga implementasi terhadap siswa untuk menguji kelayakan bahan ajar digital teks cerita pendek yang telah divalidasi sebelumnya. Tanggapan siswa dan hasil validasi guru juga dosen ahli akan menjadi bahan penilaian dan perbaikan. Jika ada kekurangan maupun perbaikan akan segera penulis revisi di tahap selanjutnya yaitu evaluasi.

#### **e. *Evaluation* (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan tahap penilaian dan perbaikan bahan ajar digital yang telah disusun. Hasil evaluasi akan penulis gunakan sebagai acuan revisi dari

bahan ajar. Revisi dilakukan sampai bahan ajar digital teks cerita pendek dinyatakan valid sebagai bahan ajar alternatif oleh guru dan dosen ahli terkait selaku validator.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Kebutuhan Bahan Ajar Digital pada Materi Teks Cerpen dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

kebutuhan menunjukkan bahwa kriteria pemilihan bahan ajar cerita pendek yang disenangi siswa adalah bahan ajar yang isinya menarik sampai dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Arumdyahsari et al. (2016) bahwa dalam pembuatan bahan ajar tersebut harus mempunyai keseimbangan antara ilustrasi dan teks dan diwakilkan dengan warna sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran hendaknya menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, misalnya dengan mengintegrasikan unsur budaya dan social (Rustan & Abduh, 2020). Berdasarkan analisis kebutuhan menyimpulkan unsur-unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang dibaca.

Dalam menentukan unsur pembangun cerpen siswa dapat memperoleh pemahaman yang baik melalui bahan ajar digital teks cerpen. Sehingga kemampuan membaca cerpen ini perlu dilakukan dalam proses pembelajaran cerita pendek (Novitasari & Muhammad, 2017). Asip (2019) mengemukakan bahwa membaca itu pondasi dalam memahami ilmu pengetahuan atau dengan kata lain membaca merupakan bagian dari literasi tingkat SMP. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa bahan bacaan cerpen berbasis budaya penting dilakukan untuk menumbuhkan wawasan sosial demi terciptanya integritas bangsa ke depannya (Rustan, 2010).

Untuk itu, sebagai guru profesional

harus mengembangkan literasi budaya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama, karena literasi itu sangat penting bagi pengembangan kemampuan siswa jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa merasa jenuh. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru harus mampu membuat siswa merasa nyaman berada di kelas. Menyikapi hal tersebut, peneliti menilai perlu digunakan strategi pembelajaran pengembangan bahan ajar digital teks cerpen untuk meningkatkan kemampuan memahami unsur cerpen pada siswa SMP.

Pengembangan bahan ajar digital seperti barcode teks cerpen, video digital

unsur cerpen untuk menumbuhkan minat memahami isi cerpen. Dengan strategi pengembangan bahan ajar berbasis cerpen digital, peserta didik diajak untuk berpartisipasi dalam menyimak dan memahami isi cerita tersebut. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif. Peserta didik melakukan kegiatan dengan aktif tentang kerangka cerita yang mereka buat berdasarkan isi struktur, ciri kebahasaan, dan kaidah penulisan cerpen yang benar. Adapun yang diperlukan dari para guru dan peserta didik di sekolah khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerpen dapat di gambarkan melalui peta konsep sebagai berikut :



**Gambar 1.** Peta Konsep Pengembangan Bahan Ajar Digital

**a. Desain Bahan Ajar Digital Teks Cerpen untuk SMP**

Desain bahan ajar pada penelitian ini mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Multiningsih 2011:184-185).

Tahap pengembangan modul pembelajaran cerita pendek telah melalui revisi berdasarkan masukan dan saran para ahli seperti: ahli desain modul, ahli materi dan ahli praktivasi guru kelas IX SMP. Pada tahap analisis peneliti mengembangkan Kompetensi Dasar (KD) dan pengembangan materi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Pengembangan Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar	a. Menyebutkan unsur pembangun karya sastra dalam sebuah teks cerita pendek. b. Menentukan unsur pembangun karya sastra yang terdapat dalam teks cerita pendek yang dibaca. c. Mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra yang terdapat dalam teks cerita pendek yang dibaca.
Pengembangan materi teks cerpen digital menggunakan powerpoint, link, dan barcode	
Menyimpulkan unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerpen yang dibaca atau didengar	a. Menunjukkan bukti yang mendukung unsur pembangun karya sastra dari cerita pendek yang dibaca. b. Menyimpulkan unsur-unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang dibaca. c.

## b. Kelayakan Bahan Ajar Digital Teks Cerpen

Bahan ajar harus berisi informasi materi pelajaran, mempermudah siswa dalam mempelajari materi, mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, bersifat lengkap, sehingga siswa tidak perlu mencari dan menggunakan bahan ajar lainnya, serta bahan ajar tersebut mengikuti perkembangan teknologi dan mudah dipakai (Murray & Goldbart, 2009). Dengan demikian setiap materi, baik instruksi dan paparan informasi; penyajian; penggunaan bahasa; dan grafika penulisannya bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Bahan ajar mengacu pada pemenuhan empat komponen yaitu isi atau materi, sistematika penyajian, bahasa, dan grafika atau tampilan (Kusmana, 2014). Komponen tersebut menjadi penentu kualitas suatu buku yang digunakan sebagai bahan ajar. Oleh karena itu, kelayakan bahan ajar dapat ditentukan berdasarkan aspek-aspek dari keempat komponen tersebut.

Kelayakan produk bahan ajar digital dapat dicapai karena memenuhi kriteria penilaian produk bahan ajar digital terdiri dari keakuratan materi, learner control, materi sesuai dengan kurikulum, materi cerpen menggunakan bahasan yang jelas, dapat memabangkit motivasi siswa, siswa dapat berpartisipasi didalamnya, memberikan petunjuk penggunaan (Heinich, 1996:47). Selain itu produk bahan ajar digital menerapkan kriteria multimedia menurut Alessi & Trollip (2001) yaitu keluasan materi, urutan materi, kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian materi dengan tujuan belajar, terdapatnya petunjuk belajar, kesimpulan/rangkuman, *navigation* dan *interface*.

Produk bahan ajar digital dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, karena materi yang disajikan selain menggunakan teks dan gambar, juga dilengkapi dengan animasi dan video

materi yang memvisualisasi materi dimensi tiga. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rogness (2011), yang menyatakan bahwa penggunaan visualisasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep. Bentuk visual tersebut dapat berupa animasi maupun video (Gambari, Falode, & Adegbenro, 2014). Hal ini tersebut juga didukung oleh dengan penelitian yang dilakukan oleh Lasmiyati & Harta (2014) bahwa bahan ajar berupa modul dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan saran dari validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Hal senada diungkapkan oleh (Gazali, 2016) bahwa dalam mengembangkan bahan ajar harus melalui beberapa revisi atau perbaikan sehingga memperoleh produk yang layak pakai.

Revisi yang dilakukan yakni penggunaan huruf kapital, indikator disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, perbaikan penulisan cerita pendek, tugas harus konsisten dan gambar desain harus sesuai dengan SMP serta tugas langsung pada intinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Muhtadin, 2019) bahwa dalam susunan dan tampilan bahan ajar harus terlihat menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, dan menggunakan materi yang instruksional sehingga menghasilkan bahan ajar berupa buku ajar yang berkualitas. Berdasarkan komponen hasil validasi yang dilakukan oleh ahli dan praktisi (sebagaimana terdapat dalam tabel 2) bahan ajar yang dikembangkan memiliki validitas tinggi. Bahan ajar yang dikembangkan, selain dapat mengajari siswa untuk memiliki kemampuan literasi fiksi dalam menyusun cerpen yang dilakukannya dan kemampuan berekspresi sastra, para siswa juga dapat memperoleh dampak pengiring (*nurturant effect*) dari cerita pendek tersebut berupa nilai-nilai budaya yang terkandung.

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Bahan Ajar dan Materi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81–100 %	Sangat Baik	Sangat valid/tidak perlu direvisi
2	61–80 %	Baik	Valid/ tidak perlu direvisi
3	41–60 %	Cukup Baik	Kurang valid/perlu direvisi
4	21–40 %	Kurang Baik	Tidak valid/perlu direvisi
5	< 20 %	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak valid/ perlu direvisi

**c. Implementasi Bahan Ajar Digital Teks Cerpen**

Bahan ajar digital teks cerita pendek yang telah disusun dengan judul “Ceritaku Ceritamu Cerita Kita” ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai kompetensi KD 3.5 yaitu mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar dan KD 4.5 yaitu, menyimpulkan unsur-unsur pembedaan karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang dibaca atau didengar. Bahan ajar digital teks cerita pendek disusun dengan memerhatikan kebutuhan guru dan siswa sehingga layak dimanfaatkan sebagai bahan ajar alternatif digital pembelajaran teks cerita pendek di SMP.

Untuk membuktikan hal itu, penulis pun melakukan implementasi bahan ajar digital teks cerita pendek dengan menempuh proses validasi dosen ahli dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Para validator akan memberikan penilaian dan masukan kepada penulis terkait bahan ajar digital teks yang telah disusun. Penilaian dan masukan tersebut kemudian akan menjadi acuan penulis untuk merevisi bahan ajar digital teks cerita pendek.

Sehubungan itu, implementasi juga dilakukan dengan menyebarkan angket respons siswa terhadap bahan ajar digital teks cerita pendek. Namun, karena situasi dan kondisi PPKM di masa pandemi saat ini yang tidak memungkinkan melaksanakan penelitian di sekolah, akhirnya pengumpulan angket respons siswa yang sudah disiapkan untuk

menunjang kelayakan bahan ajar digital teks cerita pendek tidak dapat dilaksanakan. Berdasarkan hal tersebut, proses implementasi bahan ajar digital teks cerita pendek yang penulis susun hanya akan menempuh proses validasi dosen ahli dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia saja.

Proses validasi dosen ahli dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar digital teks cerita pendek sebagai bahan ajar alternatif digital. Pada bahan ajar digital teks yang disusun, terdapat empat aspek yang menjadi fokus penilaian bagi para validator, yaitu aspek kelayakan materi, kebahasaan, penyajian materi, dan kegrafikaan. Setelah dilakukannya proses validasi, diperoleh hasil persentase 94%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital teks cerita pendek telah disusun dengan sangat baik. Materi yang disajikan bahan ajar digital teks telah lengkap, sesuai KI dan KD, memuat tujuan dan indikator pembelajaran yang jelas, sesuai dengan perkembangan siswa, sesuai dengan kebutuhan bahan ajar, substansi materi yang dimuat telah baik, mengembangkan wawasan, disampaikan dengan bahasa yang komunikatif dan efisien, serta memiliki desain tampilan yang menarik. Selain itu, dosen ahli dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga memberikan saran baik untuk menyempurnakan bahan ajar digital teks yang disusun. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital teks cerita pendek berjudul “Ceritaku Ceritamu Cerita kita” sudah sangat valid

dan layak dimanfaatkan sebagai bahan ajar alternatif digital dalam pembelajaran teks cerita pendek di SMP.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan pengembangan, pertanyaan penelitian, dan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan bahan ajar digital teks cerpen untuk SMP sebagai berikut. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kriteria pemilihan bahan ajar cerita pendek yang disenangi siswa adalah bahan ajar yang isinya menarik sampai dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Bahan ajar digital teks cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks cerpen untuk siswa kelas IX SMP Negeri 2 Losari Jabar yang dihasilkan dalam bentuk digital yang dikemas menggunakan *Compact Disk (CD)* dan dilengkapi dengan buku ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk bahan ajar Digital yang dihasilkan, dilengkapi dengan konten teks, gambar, animasi dan video. Selain itu, produk bahan ajar digital terdiri atas komponen-komponen yang didalamnya mencakup; halaman sampul (*cover*), identitas modul, kata pengantar, daftar isi, sasaran pengguna, tujuan akhir pembelajaran, peta konsep, kriteria keberhasilan, isi memuat; (a) tujuan pembelajaran, (b) uraian materi, (c) rangkuman, (d) latihan soal, (e) daftar referensi, (f) kunci jawaban/pembahasan soal), dan Uji kompetensi. Latihan soal yang disajikan pada tiap kegiatan pembelajaran berupa soal pilihan ganda, yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Bahan ajar digital yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil

penilaian uji alpha (ahli materi dan ahli media) dan uji beta (respon siswa) sebagai berikut:

- a. Hasil uji alpha yang dinilai oleh kedua ahli materi diperoleh rerata skor secara keseluruhan dari kelima aspek sebesar 3,15 dengan kategori “Sangat Layak”, dengan rincian untuk rerata skor masing-masing aspek pendahuluan sebesar 3,25 dengan kategori sangat layak; aspek isi sebesar 3,08 dengan kategori sangat layak; aspek pembelajaran sebesar 3,12 dengan kategori sangat layak; aspek tugas/latihan sebesar 3,17 dengan kategori sangat layak, dan aspek rangkuman sebesar 3,14 dengan kategori sangat layak.
- b. Hasil uji alpha yang dinilai oleh kedua ahli media diperoleh rerata skor secara keseluruhan dari ketiga aspek sebesar 3,22 dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan rincian masing-masing rerata skor untuk ketiga aspek tersebut yaitu aspek tampilan sebesar 3,42 dengan kategori sangat layak, aspek penggunaan sebesar 3,08 dengan kategori sangat layak, dan aspek pemanfaatan sebesar 3,17 dengan kategori sangat layak.
- c. Hasil uji beta pada uji beta 1 (uji kelompok kecil) diperoleh rerata keseluruhan dari ketiga aspek sebesar 3,22 dengan kategori “Sangat Layak”. Rincian masing-masing rerata skor untuk ketiga aspek tersebut yaitu aspek pembelajaran sebesar 3,28 dengan kategori sangat layak, aspek tampilan sebesar 3,17 dengan kategori sangat layak dan aspek pemrograman sebesar 3,25 dengan kategori sangat layak. Sedangkan Hasil uji beta 2 (uji kelompok besar) diperoleh rerata skor secara keseluruhan dari ketiga aspek sebesar 3,19 dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan rincian masing-masing rerata skor untuk ketiga aspek tersebut yaitu aspek pembelajaran sebesar 3,17 dengan kategori sangat layak, aspek tampilan sebesar 3,19

dengan kategori sangat layak, dan aspek pemrograman sebesar 3,21 dengan kategori sangat layak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andi. (2011). *Pengertian Bahan Ajar*. Jakarta: National Centre for Competency Based Training
- Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas. (2020). *Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Digital Abad 21*. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19, I(1), 1-10.
- Dick, W., Carey, L., dan Carey, J.O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, (2010). *Petunjuk Teknis Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta: Depdiknas .
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Koesnandar. (2008). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web. [Online] tersedia di [http://www.teknologipendidikan .net](http://www.teknologipendidikan.net) diakses tanggal 5 Agustus 2021.
- Kosasih, E. (2014) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum. 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Lestari, Ika (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata
- Susilana Rudi, Riyana Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Siti Rohaeni, 2020. Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional* , Volume 1 ,No mor 2 , April 2020
- Yusida Gloriani. 2013. Kajian Nilai-Nilai Sosial dan Budaya Pada Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur Serta Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Multikultural. *Jurnal Lokabasa 4 (2) : 195-207*.
- Suherli Kusmana dan Bela Nurzaman. 2021. Bahan Ajar Cerita Rakyat Sebagai Perancah Pendidikan Karakter. *Jurnal Volume 6, No 2 Juli 2021, 351-362*.
- Suherli Kusmana, Jaja Wilsa, dan Astiwati. 2019. Development of Poetry Teaching Materials Based on Creative Process. *International Journal of Indonesian Education Teaching, Sanata Dharma University, Yogyakarta,Indonesia*.