

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MATERI CERPEN DI SMK NEGERI 1 PEMULUTAN

Oleh: Endang Rasuanti¹, Missriani², Yessy Fitriani³
(¹ SMK Negeri 1 Pemulutan, ^{2,3} Universitas PGRI Palembang)
Email: monazua2013@gmail.com, missrianimuzar@gmail.com,
yessifitriani931@gmail.com

Sejarah Artikel

Diterima: 20 Des 2021 Direvisi: 24 Jan 2022 Tersedia Daring: 31 Januari 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital pembelajaran bahasa Indonesia dari segi kelayakan isi, media, dan bahasa serta keefektifannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Uji kelayakan bahan ajar digital melalui uji kelayakan produk dengan cara desain uji coba *review* dengan diberikan lembar observasi mencakup kesesuaian isi, media, dan bahasa oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Subjek uji coba adalah siswa SMK Negeri 1 Pemulutan melalui tiga tahap yaitu uji coba perseorangan yang diambil 3 orang siswa secara acak, uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa, dan uji coba lapangan terdiri 34 siswa. Hasil penelitian dan pengembangan produk bahan ajar digital yaitu kualitas bahan ajar adalah layak, efektif, dan efisien. Bahan ajar digital layak dan efektif digunakan oleh siswa saat uji coba lapangan dan membantu siswa dalam mempelajari materi cerpen selama pembelajaran jarakjauh (PJJ). Penelitian ini diharapkan sebagai acuan mengembangkan bahan ajar pada materi lainnya.

Kata Kunci: *Pengembangan Bahan Ajar Digital, Cerpen*

INCREASING STUDENT LITERATURE MINIMUM COMPETENCY ASSESSMENT ABILITY (AKM) THROUGH SCIENTIFIC LEARNING IN CLASS VIII.1 SMP NEGERI 2 PAYARAMAN

Abstract

This study aims to develop digital teaching materials for Indonesian language learning in terms of the feasibility of content, media, and language as well as their effectiveness. This study uses the ADDIE development model. The feasibility test of digital teaching materials through a product feasibility test by means of a review trial design by being given an observation sheet covering the suitability of content, media, and language by media experts, material experts, and language experts. The subjects of the trial were students of SMK Negeri 1 Pemulutan through three stages, namely individual trials which were taken by 3 students at random, small group trials consisting of 10 students, and field trials consisting of 34 students. The results of research and development of digital teaching material products are that the quality of teaching materials is feasible, effective, and efficient. Digital teaching

materials are feasible and effective for students to use during field trials and assist students in learning short stories material during distance learning. This research is expected as a reference to develop teaching materials on other materials.

Keywords: *Development, Digital Teaching Materials, and Story.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilakukan saat ini adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020, Nadiem Makarim tentang pedoman penyelenggaraan Belajar Dari Rumah (BDR) dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Penyebaran Covid-19 bukan hanya di Indonesia namun semua negara di dunia sehingga sangat berpengaruh khususnya pada bidang Pendidikan yang lebih memilih untuk melakukan PJJ.

PJJ merupakan kebijakan pendidikan diantaranya berisi bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan/atau luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana. Media dan sumber belajar PJJ secara daring dapat menggunakan gawai (*gadget*) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring.

Penggunaan media dan bahan ajar yang tepat akan membuat materi tersampaikan dengan baik. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 yang menginginkan akan penggunaan sumber belajar dari semua hal melibatkan teknologi dan ilmu komunikasi. Selain itu implementasi kurikulum 2013 menurut Anwas (2013) yang salah satunya terlihat bahwa guru harus menyajikan pembelajaran yang real didepan kelas baik dalam bentuk audio, video, maupun audiovisual. Semua ini tidak lepas dari peran teknologi sehingga siswa dapat langsung mengalami pengetahuan.

Pada kurikulum ini, guru dituntut untuk berinovasi dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi sehingga guru terampil dalam pemanfaatan teknologi. Guru dituntut untuk selalu berinovasi dengan mengembangkan materi maupun sumber

belajar sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 pasal 20 yang diperbaharui PP Nomor 32 tahun 2013 berisi bahwa guru diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran. Guru dapat mengembangkan materi dalam bentuk bahan ajar yang sesuai dengan kondisi saat ini dimana pembelajaran yang secara daring sehingga bahan ajar yang dikembangkan bentuk digital.

Pengembangan bahan ajar digital yang dibuat oleh guru bertujuan agar pembelajaran lebih efisien dan efektif serta sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Bahan ajar digital yang dikembangkan akan digunakan guru untuk membantu proses PJJ saat ini maupun sebagai sumber penunjang pada masa mendatang. Hal ini sangat berguna sesuai dengan kondisi sekarang masa PJJ diharapkan siswa yang belajar daring sehingga perlu gawai maupun fasilitas teknologi lainnya selain buku pegangan. Bahan ajar *National Center for Vocational Education Research Ltd / National Center for Competency Based Training* (Majid, 2013) terdiri yang tertulis maupun tidak tertulis berbentuk bahan yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, karakteristik siswa, dan pemecahan masalah sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar digital, peneliti memilih *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) yang dikembangkan oleh (Dick, 1996). Pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan selalu dilakukan refleksi dan perbaikan sehingga menghasilkan produk yang baik. Banyak penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE diantaranya adalah Premana et al., (2013) mengembangkan multimedia berbasis masalah dengan menggunakan model ADDIE melalui uji coba para ahli, siswa, dan guru sehingga menghasilkan produk yang baik.

Bahan ajar digital yang akan dikembangkan adalah bahan ajar digital materi Cerita Pendek (Cerpen) pada pembelajaran bahasa Indonesia. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) M. Nuh (2013) menyatakan bahwa pelajaran bahasa Indonesia saat ini kurang diminati oleh pendidik dan peserta didik. Banyak faktor

yang menyebabkan hal itu terjadi diantaranya kurang minatnya membaca. Membaca merupakan salah satu kegiatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu menambah wawasan pengetahuan, meningkatkan kecerdasan serta menghadapi masa depan.

Namun, hal ini tidak sejalan dengan kenyataan di SMK Negeri 1 Pemulutan bahwasannya minat baca siswa sangat rendah khususnya cerpen yang dianggap kurang menarik dan lebih memilih untuk menonton film ataupun mengikuti perkembangan aplikasi teknologi. Rendahnya minat baca di Indonesia menurut Pikiran Rakyat terbit tanggal 17 Maret 2017 yang menjabarkan bahwa berdasarkan studi "*Most Littered Nation in The 3 World*" dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada tahun 2016 bahwa Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara. Hal ini harus ada perhatian khusus dari semua pihak terutama guru selaku pendidik rendah minat baca disebabkan oleh faktor media yang digunakan kurang menarik yang menurut Prasetyono (2008:21) mengatakan bahwa rendahnya minat membaca pada anak disebabkan seperti judul dan isi buku yang kurang menarik, harga buku yang mahal, serta kurang fleksibel waktu dan tempat untuk membacanya.

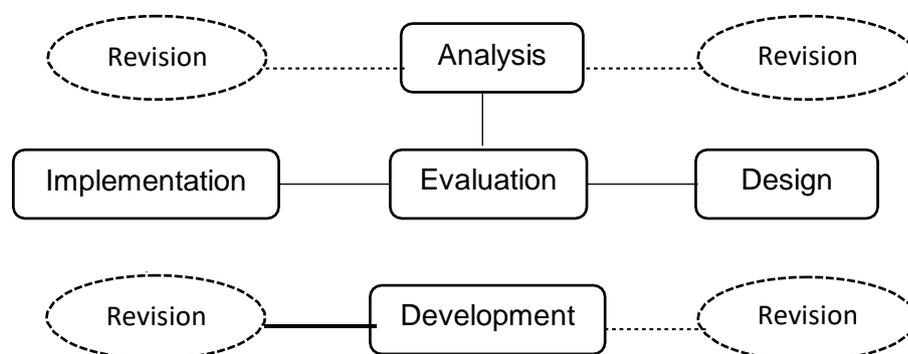
Salah satu solusi menurut Kemdikbud adalah pelajaran bahasa Indonesia perlu dibuat secara kontekstual. Melalui pembelajaran yang kontekstual, peserta didik sekaligus dilatih menyajikan bermacam-macam kompetensi dasar secara logis dan sistematis. Dalam hal ini peserta didik perlu dibiasakan untuk menggunakan bahasa yang baik dalam menyampaikan pendapat atau hasil analisisnya, termasuk berlatih dalam berpikir yang abstrak. Untuk membelajarkan kompetensi tersebut, diperlukan contoh real pembelajaran yang kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh pembelajaran tersebut dapat didesain melalui bantuan media video. Salah satu media yang dapat digunakan adalah bahan ajar digital yang dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline* serta menarik karena didalam bahan ajar tersebut terdapat evaluasi maupun video langsung. Adapun bentuk buku digital ini adalah buku elektronik yang didalamnya terdapat materi cerpen bentuk film dan siswa langsung menanggapi cerpen tersebut didalam buku digital tersebut sehingga dapat dinilai secara langsung sehingga siswa lebih tertarik.

Pengembangan dan penggunaan bahan ajar digital telah diteliti oleh beberapa peneliti diantaranya adalah Angko (2017) mengatakan bahwa mengembangkan bahan ajar melalui model ADDIE berupa media *power point* dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pada pelajaran matematika. Pada artikel ini dibahas “Bagaimana pengembangan, kelayakan (konten, konstruk, dan bahasa), dan keefektifan penggunaan bahan ajar digital pada materi cerpen untuk untuk siswa di kelas XI SMK? Hal ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui dan menganalisa kualitas dari segi kelayakan (konten, konstruk, dan bahasa), serta mendeskripsikan keefektifan bahan ajar digital pada materi cerpen untuk siswa di kelas XI SMK.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) menurut Winarni (2018) adalah metode mengembangkan produk baru sehingga dapat dipertanggungjawabkan serta secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan, memperbaiki, menghasilkan, menguji produk, model, metode serta efektif, efisien, dan bermakna. Jenis pengembangannya adalah pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan langkah penelitian dan pengembangan terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian pengembangan melalui prosedur pengembangan model ADDIE meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dimulai dengan proses mengidentifikasi masalah kemudian ditemukan solusinya melalui analisis kebutuhan yang sesuai. Adapun solusi yang dikembangkan adalah bahan ajar digital yang mencakup indikator pencapaian kompetensi pada materi yang ditetapkan. Analisis yang dilakukan adalah menganalisis silabus dan kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum 2013 sehingga dapat dibuat bahan ajar berbentuk digital sesuai dengan kebutuhan siswa pada masa PJJ.

b) Tahap Desain (*Design*)

Peneliti mendesain produk berupa bahan ajar digital menjadi produk baru dengan menyiapkan buku wajib dan penunjang sebagai referensi berkaitan dengan materi cerpen, mendesain bahan ajar meliputi judul dan sampul bahan ajar berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan materi pada kurikulum 2013 dari segi konstruk, konten, dan bahasa serta evaluasi serta mendesain instrument penilaian agar bahan ajar yang digunakan benar-benar valid.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dengan memvalidasi bahan ajar digital kepada tenaga ahli yaitu dosen serta diujicobakan pada kelompok kecil dan besar dengan masing-masing validasi dilakukan perbaikan-perbaikan sehingga menjadi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan ujicoba perseorangan, uji terbatas, dan uji lapangan luas. Uji coba yang dilakukan berupa produk yang dievaluasi berdasarkan segi konstruk, konten, dan bahasa serta kegrafisan. Uji lapangan dilakukan setelah

melalui revisi uji coba kecil sehingga lebih layak dan praktis penggunaan bahan ajar digital.

Tahap Kajian oleh Pakar Bahan Ajar, Tahap ini dilakukan oleh orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang bahan ajar digital Bahasa Indonesia dan media digital, yaitu 3 orang dosen jurusan Bahasa Indonesia.

Tahap Kajian Perseorangan, Perseorangan dilakukan dengan memilih tiga orang siswa secara individu yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Ketiga siswa tersebut dipilih acak dari SMK Negeri 1 Pemulutan.

Tahap Kajian Kelompok Kecil, Pada tahap ini terdiri dari 10 orang siswa SMK Negeri 1 Pemulutan yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi yang dipilih dari siswa lain dan bukan kelompok perseorangan.

Tahap Kajian Praktisi Lapangan, Tahap ini dilakukan pada siswa kelas XI.1 Akuntansi SMK Negeri 1 Pemulutan untuk melihat kelebihan dan kelemahan produk bahan ajar digital ini.

Tempat Penelitian Penelitian ini dilaksanakan SMK Negeri 1 Pemulutan yang beralamat Jalan Lkr. Selatan Nomor 6, Pegayut, Kecamatan Pemulutan, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30653. Penelitian ini dilaksanakan bulan Juli 2021 sampai Oktober 2021 mulai tahap persiapan sampai tahap pelaksanaan dan evaluasi.

Berikut merupakan penelitian dari beberapa peneliti ahli yang membahas tentang pengembangan bahan ajar maupun model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut Musdzalifah yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya” Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kurikulum 2013 sehingga dalam pembelajaran membutuhkan bahan ajar digital. Bahan ajar digital dirasa sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Di sisi lain bahan ajar digital juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap bahan ajar digital yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan

ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket terbuka dan tertutup. Angket tersebut dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil persentase diperoleh berdasarkan penghitungan skala Likert & Guttman. Hasil penelitian menunjukkan 81% oleh validasi ahli materi, 95% oleh validasi ahli grafis, keduanya memperoleh kriteria sangat layak dan 87,5% dari respon siswa dengan kriteria sangat baik. Rata-rata keseluruhan dari persentase yang diperoleh yaitu sebesar 87,33%, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital pada mata pelajaran akuntansi perusahaan manufaktur kelas XII akuntansi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Angko, 2017) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya” pada tahun 2013. Penelitian ini berisi tentang Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar powerpoint dan Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya dengan menggunakan model ADDIE. Desain uji coba hasil pengembangan menggunakan *Pretest Posttest Group*. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai uji thitung adalah 7.397, sementara nilai uji ttabel adalah 2.069, berarti nilai uji thitung lebih besar dari nilai uji ttabel. Maknanya ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilihat dari uji t nilai *posttest* kedua kelas.

Nilai rata-rata kelas atau *mean* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 31.6667 dibandingkan dengan 20.1250. Perbedaan tersebut terjadi karena adanya penggunaan bahan ajar pada siswa di kelas eksperimen sedangkan di kelas control hanya menggunakan metode ceramah. Respon siswa terhadap penggunaan media powerpoint dan lembar kerja menunjukkan rata-rata sebesar 95.83 % menyatakan bahwa materi mudah dimengerti dan 87.5 % menyatakan bahwa pembelajaran menarik.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan desain dan pengembangan bahan ajar digital yang dibuat melalui model pengembangan ADDIE. Bahan ajar digital materi cerpen bahasa Indonesia kelas XI SMK yang dihasilkan merupakan bahan ajar yang memenuhi syarat kelayakan yaitu aspek validasi, kepraktisan, dan keefektifan. Langkah untuk menganalisis kriteria kualitas bahan ajar digital yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Kevalidan Bahan Ajar Digital

Kevalidan bahan ajar digital materi cerpen merupakan hasil validasi dari para ahli yaitu tiga orang dosen. Analisis kevalidan menggunakan angket penilaian terhadap isi, media, dan Bahasa. Analisis kevalidan disederhanakan menjadi tiga aspek penilaian yaitu sebagai berikut.

1) Kategori Isi (Konten)

Pada aspek konten atau isi dengan penilaian rata-rata dari validator adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Penilaian Aspek Isi/Konten

No	Indikator yang Dinilai	Rata-rata
1	Kemudahan memahami peta konsep	4
2	Kesesuaian peta konsep dengan materi pembelajaran	4
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran	4
4	Ketepatan penempatan tata letak (topik, sub topik, evaluasi)	4
5	Kesesuaian cerpen pada video dengan materi	3
6	Materi terurut dari yang mudah ke yang sulit	4
7	Mengembangkan kemampuan berpikir siswa	3,67
8	Penyajian konsep materi tepat sehingga tidak menimbulkan ambigu	3,33
9	Materi yang disampaikan erat dengan kehidupan sehari-hari	3,67
10	Kesesuaian Latihan soal dengan materi	3,67
11	Kualitas soal sesuai dengan tingkatan SMK	3,67
Jumlah		41,01
Rata-rata		3,73

Rata-rata yang didapatkan pada hasil analisis penilaian aspek isi atau konten dari ketiga para ahli adalah 3,73 yang pembulatan menuju ke angka 4 sehingga untuk aspek isi atau konten berkategori sangat baik.

2) Kategori Media (Konstruk)

Pada aspek konten atau isi dengan penilaian rata-rata dari validator adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Penilaian Aspek Media/Konstruk

No	Indikator yang Dinilai	Rata-rata
1	Penggunaan gambar sesuai dengan materi atau isi	3
2	Penggunaan video cerpen sesuai dengan kondisi	3
3	Warna tampilan menarik	4
4	Gambar yang dipilih menarik	3,67
5	Video yang dipilih menarik	3
6	Daftar isi sesuai dengan isi bahan ajar digital	4
7	Penyajian interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri	4
8	Kemudahan penggunaan bahan ajar digital oleh siswa baik online maupun offline	3,67
9	Kemudahan siswa dalam menggunakan bahan ajar digital	3,67
Jumlah		32,01
Rata-rata		3,56

Rata-rata yang didapatkan pada hasil analisis penilaian aspek media atau konstruk dari ketiga para ahli adalah 3,56 yang pembulatan menuju ke angka 4 sehingga untuk aspek media atau konstruk berkategori sangat baik.

3) Kategori Bahasa

Pada aspek bahasa dengan penilaian rata-rata dari validator adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Penilaian Aspek Bahasa

No	Indikator yang Dinilai	Rata-rata
1	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3,33
2	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami	4
3	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai	3,67
4	Kejelasan susunan kalimat	3,33
5	Ketepatan petunjuk penggunaan bahan ajar digital	4
Jumlah		18,33

Rata-rata	3,67
------------------	-------------

Rata-rata yang didapatkan pada hasil analisis penilaian aspek bahasa dari ketiga para ahli adalah 3,67 yang pembulatan menuju ke angka 4 sehingga untuk aspek bahasa berkategori sangat baik.

- a. Konversi skor rata-rata menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian dengan setiap aspek diawali menentukan skor sehingga menjadi kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Bahan Ajar Digital

Rentang Skor	Kriteria
$X > 3,5$	Sangat Baik
$3 < X \leq 3,5$	Baik
$1,5 < X \leq 3$	Cukup
$0,5 < X \leq 1,5$	Kurang
$X \leq 0,5$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil rata-rata tiap aspek dan dikonversikan tabel di atas maka untuk isi atau konten yang memiliki rata-rata (X) adalah 3,73 maka berada pada kategori Sangat Baik. Pada aspek media atau konstruk yang memiliki rata-rata (X) adalah 3,56 yang melebihi 3,5 sehingga masuk ke kategori sangat baik. Sedangkan untuk aspek bahasa dengan rata-rata 3,67 juga melebihi 3,5 sehingga kategorinya sangat baik.

- b. Analisis kevalidan/Kelayakan produk bahan ajar digital dengan nilai rata-rata dari validator dicocokkan pada tabel validitas produk pengembangan sehingga menghasilkan kategori kelayakan.

Tabel 5. Penilaian Validator pada Setiap Aspek

No	Aspek	Rata-rata
1	Konten	3,73
2	Media (Konstruk)	3,56
3	Bahasa	3,67
Jumlah		10,96
Rata-rata		3,65

Berdasarkan tabel di atas, dengan rata-rata secara keseluruhan mencapai 3,65 yang melebihi 3,4 maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital materi peluang Bahasa Indonesia kelas XI Akuntansi SMK dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

2. Kepraktisan Bahan Ajar Digital

Analisis kepraktisan dengan memberikan respon pada angket di tahap evaluation atau penilaian. Pada hasil angket yang diberikan ke peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan bahan ajar digital selesai dengan langkah analisis sebagai berikut.

- a. Tabulasi data yang diperoleh dari peserta didik kelas XI.1 Akuntansi SMK Negeri 1 Pemulutan dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan respon di angket sehingga dihasilkan sebagai berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Angket Penggunaan Bahan Ajar Digital

No	Pernyataan	SS	%	S	%
1	Saya tertarik dengan bahan ajar digital	15	44,12	19	55,88
2	Materi pada bahan ajar digital runut dan rinci	10	29,41	24	70,59
3	Saya lebih mudah memahami materi yang ada pada bahan ajar digital saat belajar mandiri	21	61,76	13	38,24
4	Saya lebih mudah untuk memahami soal atau pertanyaan dalam bahan ajar digital	10	29,41	24	70,59
5	Bahan ajar digital mudah untuk digunakan kapan dan dimana saja	17	50,00	17	50,00
6	Struktur materi yang ada pada bahan ajar digital dimulai dari yang mudah ke sulit	28	82,24	6	17,76
7	Penggunaan bahan ajar digital membuat saya termotivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar	31	91,18	3	8,82
8	Saya dapat menyelesaikan masalah atau soal yang ada pada bahan ajar digital	5	14,71	29	85,29

Berdasarkan angket tersebut, peserta didik yang tertarik dengan *bahan* ajar digital materi cerpen di kelas XI.1 Akuntansi SMK Negeri 1 Pemuluan ada 15 orang yang sangat setuju dan 19 orang setuju. Hal ini dikarenakan bahan ajar digital yang digunakan adalah sesuatu yang baru dan menarik serta penggunaannya lebih mudah untuk dipahami akan materi maupun pengerjaan soal yang terlihat hasil angket yang semua anak setuju bahkan sangat setuju yaitu 61,76% yang sangat setuju dan 38,24% setuju. Selain itu, kemudahan mengakses dan dapat digunakan secara mandiri dan kapan pun tanpa terbatas waktu dengan yang sangat setuju maupun setuju rata-rata 50% sedangkan yang cukup atau tidak setuju terhadap pernyataan tersebut tidak ada.

Lilis (2019:165) menyatakan bahwa bahan ajar digital mampu membantu siswa untuk belajar secara mandiri dengan kemampuan dan kebutuhan serta waktu yang disesuaikan dengan mereka. Selain itu proses pembelajaran menggunakan bahan ajar digital juga memudahkan dalam menungkan ide-ide atau gagasan karena adanya film yang lebih nyata ke dalam bentuk tulisan. Sejalan dengan pendapat Missriani & Fitriani (2020) yaitu siswa lebih bergairah dalam proses pembelajaran dengan ide-ide pokok pikiran terfokus kepada objek yang disajikan. Sebelumnya siswa pernah melihat objek yang di tuju dan menuangkan ide-ide pokok pikiran siswa itu ke dalam bentuk tulisan

Jumlah kedua kategori sangat setuju dan setuju adalah 953 dengan rata-rata mencapai 3,50 yang ternyata melebihi 3,4 sehingga bahan ajar digital materi cerpen kelas XI SMK kategori sangat baik dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran mandiri. Bahan ajar digital ini juga merupakan bahan ajar yang baru dan menarik sehingga tidak membosankan. Bahan ajar digital membantu peserta didik dan memotivasi untuk terus memahami materi cerpen dengan baik.

3. Keefektifan Bahan Ajar Digital

Ketuntasan belajar siswa pada tahap *evaluation* atau penilaian dilakukan untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan bahan ajar digital dengan benar. Analisis keefektifan dilakukan pada tes hasil belajar dinilai berdasarkan pendoman penskoran dengan nilai maksimal 100 dan KKM di SMK

Negeri 1 Pemulutan yaitu 75. Produk bahan ajar digital dikatakan efektif jika mencapai persentase ketuntasan minimal baik dengan mencapai KKM 75 dan ketuntasan secara klasikal jika 85% jumlah siswa yang mencapai baik. Pada tes yang diberikan ternyata peserta didik memiliki nilai rata-rata 84,9 yang berada di atas KKM yaitu 75. Berdasarkan hasil ini data disimpulkan bahwa bahan ajar digital materi cerpen bahasa Indonesia kelas XI.1 Akuntansi SMK Negeri 1 Pemulutan dapat digunakan secara efektif.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital melalui model pengembangan ADDIE pada materi cerpen mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Negeri 1 Pemulutan adalah dihasilkan produk berupa bahan ajar digital materi cerpen yang layak, efektif, dan efisien. Bahan ajar digital ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar yang membantu selama proses pembelajaran baik secara langsung maupun mandiri (PJJ), sumber belajar penunjang dan memotivasi untuk membuat media pembelajaran lainnya, salah satu sumber belajar penunjang yang membantu meningkatkan mutu belajar, dan peneliti lainnya dapat memperbaiki kekurangan produk bahan ajar digital yang telah dikembangkan dan mampu mengembangkan media berbasis teknologi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angko, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15.
- Anwas, O. M. A. O. M. (2013). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik*, 493–504.
- Dick, W. (1996). The Dick and Carey model: Will it survive the decade? *Educational Technology Research and Development*, 44(3), 55–63.
- Majid, A. (2013). Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar. *Yogyakarta: Penerbit Ombak*.
- Missriani, M., & Fitriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Melalui Model Pembelajaran Langsung di Kelas IV SDN 1 Tanjung Agung Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 10(2), 121–135.
- Premana, I. M. Y., Suharsono, N., & Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2D Untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 3(1).
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif*. Kualitatif, PTK, R&D.