

Evaluation of the Feasibility of Teaching Materials Inspirational Story Texts Charged with Leadership Values Assisted by Interactive Digital Media in Junior High School

Evaluasi Kelayakan Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif di SMP

Khoirunnisa Mei Desiani^{1*} Rosmawaty Harahap² Syairal Fahmy Dalimunthe³

Universitas Negeri Medan^{1,2,3}

*Corresponding author. Email: icamd@yahoo.com

doi: 10.24036/jbs.v12i2.129003

Submitted: June 3, 2024

Revised: Aug 7, 2024

Accepted: Aug 20, 2024

Abstract

This study evaluates the feasibility of using interactive digital media to teach inspirational story texts that promote leadership values in middle school. The researcher has played a direct role in the planning process, data collection, data analysis, data interpretation, and data conclusion. The participants included Postgraduate lecturers from Medan State University, Bahasa Indonesia teachers, and a total of 43 middle school students. The data collection technique used in this study was a researcher's instrument, specifically a questionnaire to assess the developed product. The results showed that the teaching materials, which combined inspirational story texts and interactive digital media, scored an average of 82.35% in terms of content eligibility, indicating an "excellent" rating. Language proficiency received an average score of 81.73% with an "excellent" rating, while presentability scored an average of 86.45% with an "excellent" rating. Graphics feasibility received an average score of 90% with an "excellent" rating. Teacher assessments averaged a score of 95, also indicating an "excellent" rating. The small group test scores received an average of 84.12 with an "excellent" rating, and the large group trial scores averaged 91.03 with an "excellent" rating. Overall, the findings suggest that the use of interactive digital media to teach inspirational story texts that promote leadership values in middle school is highly recommended, as it received an overall rating of "excellent".

Key words: *eligibility of teaching materials; inspirational story text; digital media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif di SMP. Peneliti sebagai observer langsung mempunyai peran langsung dalam proses perencanaan, pengumpulan data, analisis data, penafsir data dan penyimpulan data. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan, guru Bahasa Indonesia, dan siswa kelas IX SMP sebanyak 43 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa instrumen peneliti. Untuk menilai produk yang sudah dikembangkan, instrumen pokok yang dipakai, yaitu angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif di SMP aspek kelayakan isi skor rata-rata 82,35% dengan kriteria "sangat baik", kelayakan bahasa skor rata-rata 81,73% dengan kriteria "sangat baik", kelayakan penyajian skor rata-rata 86,45% dengan kriteria "sangat baik", kelayakan kegrafikan skor rata-rata 90% dengan kriteria "sangat baik", penilaian guru skor rata-rata 95 dengan kriteria "sangat baik", uji kelompok kecil skor rata-rata 84,12 dengan kriteria "sangat baik", dan uji coba kelompok besar skor rata-rata 91,03 dengan kriteria "sangat baik". Secara keseluruhan bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif di SMP layak digunakan dengan kriteria "sangat baik".

Kata kunci: *kelayakan bahan ajar; teks cerita inspiratif; media digital*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan telah mampu mereformasi proses belajar mengajar (Ishaq et al. 2020). Pada era digital seperti ini, proses pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh keadaan era digital. Media merupakan alat komunikasi dan penghubung dengan tujuan untuk menyampaikan pesan, dari pengirim kepada khalayak yang menjadi sasaran (Fahmy et al. 2022). Nugroho dan Nasionalita (2020) mengatakan bahwa media digital suatu yang dapat mendorong terjadinya globalisasi. Yuniarti, et al. (2023) media pembelajaran digital merupakan media yang dapat berkolaborasi dengan media konvensional menggunakan program, seperti aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran. Guru dapat mengembangkan bahan ajar dengan mengombinasikan berbagai media pembelajaran yang interaktif. Bahan ajar yang menarik dapat menghasilkan nilai positif dalam pembelajaran. Semangat siswa bertambah dan fokus siswa lebih terarah.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru adalah book creator. Hasanah (dalam Zakiyatul dan Elfia 2022) media digital book creator memiliki kelebihan yakni memberikan kemudahan bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai bahan ajar online maupun tatap muka, bahan ajar digital berbantuan book creator ini mudah didistribusikan oleh guru kepada peserta didik. Book creator suatu buku elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dengan 4 komponen, yakni membaca, menulis, berbicara, dan menyimak sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selanjutnya, penelitian oleh Pausa, R dan Zainil, M sebagaimana dikutip Munawwarah, et al. (2023) penggunaan media pembelajaran berupa book creator efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan, book creator dapat dijadikan bantuan media untuk mengembangkan bahan ajar sehingga memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terkhusus pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian ilmu pengetahuan sehingga siswa dapat belajar secara efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Rosmawaty 2021). Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA menyajikan berbagai jenis teks salah satunya adalah teks cerita inspiratif. Penjabaran KD yang diajarkan dalam teks cerita inspiratif yakni KD 3.12 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks cerita inspiratif dan KD 4.12 Mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita dan aspek kebahasaan. Kompetensi Dasar tersebut nantinya akan dikembangkan dalam bentuk bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa sehingga diharapkan siswa mampu menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan secara mandiri. Peserta didik dikategorikan mencapai kompetensi tersebut jika peserta didik mampu menyusun teks cerita inspiratif sesuai dengan tuntutan dalam KD tersebut dengan divariasikan bahan ajar interaktif materi teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan book creator.

Berdasarkan survei lapangan, peserta didik belum memiliki minat yang tinggi dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih kurang aktif, terlihat bosan, dan kurang antusias memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan. Guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menjelaskan teks cerita inspiratif. Bahan ajar yang digunakan guru masih berpusat terhadap bahan ajar cetak, yakni bahan ajar buku teks. Peneliti menemukan bahwa bahan ajar buku teks Bahasa Indonesia masih belum dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan teks cerita inspiratif dikarenakan: (1) kelengkapan materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak lengkap dalam buku tersebut dapat ditinjau dari teori-teori yang dicantumkan tidak termuat dalam buku tersebut, (2) keluasan materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa belum memberikan informasi yang rinci, (3) kedalaman materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa masih belum tersampaikan dengan jelas dibuktikan kurangnya teori-teori dalam buku tersebut, (4) keakuratan konsep dan definisi materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak saling berhubungan dan tidak tersampaikan dengan jelas, (5) keakuratan fakta dan data materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak memuat referensi dari pendapat ahli, (6) keakuratan contoh dan kasus materi teks cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak mengaitkan contoh dan kasus lingkup pembelajaran dalam kelas, (7) keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak memuat secara jelas dan bahkan tidak tercantum gambar,

diagram, dan ilustrasi pada contoh teks cerita inspiratif dalam buku tersebut, (8) keakuratan istilah-istilah materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak meningkatkan pemahaman siswa karena menggunakan istilah-istilah yang sangat mudah, (9) keakuratan notasi, simbol, dan ikon materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa ditemukan tidak tepat dan sangat kurang, (10) keakuratan acuan pustaka materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak lengkap dan tidak sesuai antara teori yang dicantumkan, (11) kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa masih belum luas dan terarah, (12) menampilkan topik peristiwa sebagai contoh cerita inspiratif materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak dekat dengan lingkup siswa. Sebaiknya mencantumkan topik peristiwa sebagai contoh cerita inspiratif tentang lingkup dunia pendidikan terkhusus dalam pembelajaran di kelas, (13) gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak termuat, (14) menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa sangat sedikit sehingga kurangnya contoh-contoh cerita inspiratif yang dapat diambil, (15) kemutakhiran pustaka materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa terdapat beberapa tidak sesuai yang termuat dalam daftar pustaka, (16) mendorong rasa ingin tahu materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak ditemukan dikarenakan dalam buku tersebut cenderung siswa tidak ingin menggali potensinya, dan (17) menciptakan kemampuan bertanya materi cerita inspiratif dalam buku teks siswa tidak terlihat saat proses pembelajaran dikarenakan isi buku tersebut tidak terdapat hal yang membuat siswa untuk ingin tahu.

Setelah peneliti mengetahui bahwa bahan ajar yang digunakan selama ini masih belum meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan teks cerita inspiratif maka peneliti ingin memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Rochaeni dan Khaerunnisa (2020), sumber daya pendidikan sangat terbatas dan bahan ajar harus terus dikembangkan. Solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada, guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah. Salah satu kreativitas guru yang dimaksud adalah mampu merancang bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran. Seorang guru haruslah memiliki kualifikasi yang memadai untuk melaksanakan tugasnya, termasuk mengajar bidang studi yang menjadi tanggung jawabnya. Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki pemahaman peserta didik dalam mempelajari teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan. Media pembelajaran materi yang abstrak dan sulit digambarkan dapat diilustrasikan dengan menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada siswa.

Wulandari, et al. (2017) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu komponen penting pembelajaran. Pannen sebagaimana dikutip Khulsum, et al. (2018) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kosasih (2023) bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat bahan yang memuat materi yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang relevan dan disusun secara sistematis menggambarkan konsep yang dapat mengarahkan peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran. Dalam penyusunannya bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga dibutuhkan analisis materi pada kurikulum yang digunakan (Magdalena, et al., 2020). Menyediakan bahan ajar yang relevan akan mencapai kompetensi yang optimal (Gunawan & Hidayatullah 2020). Bahan ajar materi teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan suatu bahan ajar yang memberikan pesan dari bentuk perilaku, sifat, etika, dan moral dalam memimpin agar terciptanya tujuan dalam organisasi. Hal yang harus termuat dalam bahan ajar, yakni adanya materi. Banyak jenis-jenis teks dalam Bahasa Indonesia salah satunya adalah teks cerita inspiratif yang memuat nilai-nilai kepemimpinan.

Trianto, dkk sebagaimana dikutip Ria, et al. (2021) mengatakan bahwa cerita inspiratif bagian dari teks narasi yang lebih bertujuan memberi inspirasi kebaikan kepada banyak orang. Cerita pada teks inspiratif sangatlah menarik dan seseorang dapat meneladani dari tokoh inspiratif yang muncul dan menjadi teladan dalam cerita tersebut (Supriyanto dan Kuntoro 2022). Sejalan dengan teori tersebut maka Rahayu, et al. (2020) mengatakan bahwa teks cerita inspiratif adalah teks cerita yang ditulis untuk membagikan pengalaman seseorang agar dapat memotivasi dan menginspirasi orang lain melakukan kebaikan seperti yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita.

Peter sebagaimana dikutip Kurniawan (2018) nilai-nilai mengatakan bahwa kepemimpinan terdiri nilai kecerdasan, nilai keyakinan diri, nilai ketekunan, nilai integritas, nilai kemampuan bersosialisasi, dan nilai kecerdasan emosional. Seorang pemimpin harus memiliki nilai-nilai kepemimpinan profetik, yakni sikap pemimpin yang dapat mencerminkan keteladanan dan keadilan (Nugroho dan Hamdani 2021). Seorang pemimpin harus memiliki nilai-nilai kepemimpinan, yakni jujur, dapat dipercaya, menyampaikan, dan cerdas (Farihin 2023). Perizade et al. (2022) (2022) mengatakan bahwa seorang pemimpin harus memiliki nilai-nilai kepemimpinan internal sikap tentang apa yang benar dan salah, sesuai dan tidak sesuai, moral dan tidak bermoral, misalnya meliputi keadilan, kejujuran, kebebasan, kesetaraan, kemanusiaan, loyalitas, patriotisme, kemajuan, pemenuhan diri, keunggulan, pragmatisme (praktis, sempit, dan instan), kesopanan, kesopanan, dan kerja sama.

Nurdelima, et al. (2023) mengatakan bahwa seorang pemimpin harus memiliki nilai-nilai kepemimpinan autentik, yakni moral. Nurohmah and Dewi (2021) mengatakan bahwa nilai moral merupakan bagian dari nilai, yaitu nilai yang menangani kelakuan baik dan buruknya diri manusia. Kathy sebagaimana dikutip Hermawan, Prayogno, and Arifin (2022) mengatakan bahwa kepemimpinan yang bermakna ditandai dengan kepemimpinan yang memiliki nilai-nilai kepemimpinan anatara lain: kemampuan intelektual, sosial, dan moral yang berkualitas. Kris, et al. (2023) mengatakan bahwa seorang pemimpin harus memiliki nilai-nilai kepemimpinan menghargai perhatian, keterbukaan, menghargai, berbuat yang terbaik, unggul, dan berintegritas (jujur, tanggung jawab, disiplin, mandiri, kerja keras, sederhana, berani, peduli, adil).

Selain itu, untuk menghasilkan bahan ajar materi teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan yang baik maka harus memperhatikan kelayakan bahan ajar yang baik juga. BSNP (2022) menempatkan empat kelayakan bahan ajar, yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikan. Studi literatur dari hasil penelitian Zakiyatul dan Elfia (2022) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan" ditemukan dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam mengembangkan sumber belajar, salah satunya bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku pegangan guru, buku peserta didik, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta ditemukan masih rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Sumber belajar yang digunakan juga masih menggunakan satu fokus bahan ajar, yaitu berbentuk bahan ajar cetak. Hal ini juga diungkapkan oleh salah seorang peserta didik melalui pengisian lembar wawancara oleh peserta didik saat observasi yaitu bahan ajar yang digunakan hanya dari buku cetak tema dan lembar kerja siswa (LKS). Selanjutnya, sekolah sudah memiliki proyektor, tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal.

Proyektor dimanfaatkan hanya sesekali dalam penayangan video yang diambil dari Youtube. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas IV sekolah dasar, guru menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru lebih mendominasi LKS (Lembar Kerja Siswa) yang diterbitkan oleh suatu penerbit serta keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga bahan ajar tersebut hanya dimiliki oleh guru dan diaplikasikan secara manual, seperti dicatat dipapan tulis. Penggunaan proyektor di gunakan apabila dirasa perlu. Guru kelas IV pun menyadari bahwa adanya perbedaan minat dan aktivitas peserta didik ketika pembelajaran menggunakan bahan ajar biasa bila dibandingkan bahan ajar yang ditayangkan di proyektor.

Berdasarkan masalah yang terjadi peneliti tentu tertarik ingin memberikan masukan terhadap keadaan yang terjadi. Penulis berpikir bahwa salah satu bahan ajar sederhana, tetapi mengikuti keadaan era digital adalah bahan ajar digital berbantuan book creator. Bahan ajar digital ini memiliki manfaat, yakni bahan ajar digital berbantuan book creator dapat diintegrasikan dengan situs jejaring sosial dengan membubuhkan link dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Selain itu, fitur-fitur di dalamnya sangat lengkap sehingga guru dapat memodifikasi bahan ajar digital berbantuan book creator lebih interaktif. Untuk terciptanya tujuan peneliti maka peneliti melakukan evaluasi kelayakan bahan ajar bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif. Berdasarkan uraian di atas menjadi dasar saya untuk melakukan penelitian dengan judul "Evaluasi Kelayakan Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif di SMP."

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan Thiagarajan, et al. (1974). Metode penelitian ini adalah Research and Development (penelitian dan pengembangan) atau R&D. Sukmadinata sebagaimana dikutip Siregar (2023) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model penelitian dan pengemabnagn ini terdiri 4 tahapan, yaitu:

1. *Define* (pendefinisian)

Ada tiga kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap *define*, yakni meliputi:

- a) *Front-end analysis* (analisis awal-akhir)
- b) *Concept analysis* (analisis konsep)
- c) *Specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran)

2. *Design* (perancangan)

Ada empat kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap *define*, yakni meliputi:

- a) *Constructing criterion-referenced test* (penyusunan tes acuan patokan)
- b) *Media selection* (pemilihan media)
- c) *Format selection* (pemilihan format)
- d) *Initial design* (rancangan awal)

3. *Develop* (pengembangan)

Ada tiga kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap *define*, yakni meliputi:

- a) Uji kelayakan/validasi
- b) Revisi
- c) Uji coba produk

4. *Disseminate* (penyebaran).

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan.

Namun, peneliti membatasi penelitian ini sampai tahap *develop* (pengembangan). Pada penelitian ini, kehadiran peneliti mutlak diperlukan. Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti sebagai pengamat langsung. Peneliti sebagai observer langsung mempunyai peran langsung dalam proses perencanaan, pengumpulan data, analisis data, penafsir data dan penyimpulan data. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Jalan H. Adam Malik No.12, Silalas, Kec. Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah Dr. Wisman Hadi, M.Hum. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan, Dr. Muharrina Harahap, M.Hum. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan, Dr. M. Surip, S.Pd., M.Si. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan, Dr. Surya M. Hutagalung, M.Pd. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan, guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas IX SMP sebanyak 43 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa instrumen penelitian. Untuk menilai produk yang sudah dikembangkan, instrumen pokok yang dipakai, yaitu angket. Adapun angket yang dibutuhkan, yakni lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli desain, lembar angket respon atau tanggapan guru, dan lembar angket respon atau tanggapan siswa.

Analisis data dilakukan dengan menghitung presentase indikator untuk setiap kategori pada modul pembelajaran yang dikembangkan dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah indikator per kategori}}{\text{Jumlah indikator total kategori}} = \text{skor}\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus diatas dihasilkan angka dalam bentuk persen.

HASIL

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait sayarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk

pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisis, dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan dapat dilakukan melalui analisis terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

a) *Front-end analysis* (analisis awal-akhir)

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Bagian ini dapat dilakukan dengan wawancara kepada peserta didik.

b) *Concept analysis* (analisis konsep)

Dalam analisis konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

c) *Specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran)

Untuk mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam bahan ajar modul, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan kisi-kisi soal, dan menentukan seberapa besar tujuan tersebut tercapai.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (design). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni:

a) *Constructing criterion-referenced test* (penyusunan tes acuan patokan)

Penyusunan tes acuan patokan adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan.

b) *Media selection* (pemilihan media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil analisis konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran.

c) *Format selection* (pemilihan format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.

d) *Initial design* (rancangan awal)

Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*).

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (develop). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah, yaitu:

a) **Lembar Angket Validasi Ahli Materi**

Bahan ajar divalidasi melalui pendapat ahli materi, yaitu berdasarkan kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Validasi materi dilakukan oleh 2 validator, yaitu Dr. Wisman Hadi, M.Hum. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan dan Dr. Muharrina Harahap, M.Hum. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan. Penilaian dari para ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bahan ajar yang dikembangkan agar layak digunakan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 7 Medan pada materi teks cerita inspiratif.

Tabel 1

Penilaian Ahli Materi terhadap Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif untuk Aspek Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
A. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi cerita inspiratif	75	Baik
	2. Keluasan materi cerita inspiratif	75	Baik
	3. Kedalaman materi cerita inspiratif	75	Baik
B. Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi cerita inspiratif	87,5	Sangat baik
	5. Keakuratan fakta dan data	87,5	Sangat baik
	6. Keakuratan contoh dan kasus	87,5	Sangat baik
	7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	87,5	Sangat baik
	8. Keakuratan istilah-istilah	87,5	Sangat baik
	9. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon	87,5	Sangat baik
	10. Keakuratan acuan pustaka	87,5	Sangat baik
C. Kemutahiran Materi	11. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	75	Baik
	12. Menampilkan topik peristiwa sebagai contoh cerita inspiratif	75	Baik
	13. Gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	75	Baik
	14. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupana sehari-hari	75	Baik
	15. Kemutahiran pustaka	87,5	Sangat baik
D. Mendorong Keingintahuan	16. Mendorong rasa ingin tahu	87,5	Sangat baik
	17. Menciptakan kemampuan bertanya	87,5	Sangat baik
Jumlah		82,35	Sangat baik

Sumber: (BSNP, 2022)

Ahli materi menilai bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif untuk kelas IX SMP yang dikembangkan telah memiliki kelayakan isi dengan persentase skor rata-rata 82,35% dengan kriteria "sangat baik".

Tabel No. 2

Penilaian Ahli Materi terhadap Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif untuk Aspek Kelayakan Bahasa

Aspek	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	87,5	Sangat baik
	2. Keefektifan kalimat	75	Baik
	3. Kebakuan istilah	75	Baik
B. Komunikatif	4. Keterbacaan pesan	87,5	Sangat baik
	5. Ketepatan penggunaan bahasa	75	Baik
C. Dialogis dan Interaktif	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	87,5	Sangat baik
	7. Kemampuan mendorong berpikir kritis	87,5	Sangat baik

D. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	8. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	87,5	Sangat baik
	9. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	87,5	Sangat baik
E. Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikiran	10. Keruntutan dan keterpaduan antarkegiatan belajar	87,5	Sangat baik
	11. Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf	75	Baik
F. Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon	12. Konsistensi penggunaan istilah	75	Baik
	13. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	75	Baik
Jumlah		81,73	Sangat baik

Sumber: (BSNP, 2022)

Ahli materi menilai bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif untuk kelas IX SMP yang dikembangkan telah memiliki kelayakan bahasa dengan persentase skor rata-rata 81,73% dengan kriteria “sangat baik”.

Tabel 3

Penilaian Ahli Materi terhadap Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif untuk Aspek Kelayakan Penyajian

Aspek	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
A. Teknik Penyajian	1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran	87,5	Sangat baik
	2. Keruntutan konsep	87,5	Sangat baik
B. Penyajian Pembelajaran	3. Keterlibatan peserta didik	87,5	Sangat baik
	4. Berpusat pada peserta didik	87,5	Sangat baik
	5. Merangsang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui ilustrasi	87,5	Sangat baik
C. Kelengkapan Penyajian	6. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran	87,5	Sangat baik
	7. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran	87,5	Sangat baik
	8. Kunci jawaban soal latihan	87,5	Sangat baik
	9. Pendahuluan	87,5	Sangat baik
	10. Daftar isi	87,5	Sangat baik
	11. Daftar pustaka	75	Baik
	12. Rangkuman	87,5	Sangat baik
Jumlah		86,45	Sangat baik

Sumber: (BSNP, 2022)

Ahli materi menilai bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif untuk kelas IX SMP yang dikembangkan telah memiliki kelayakan penyajian dengan persentase skor rata-rata 86,45% dengan kriteria “sangat baik”.

b) Lembar Angket Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh 2 orang validator, yaitu Dr. M. Surip, S.Pd., M.Si. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan dan Dr. Surya M. Hutagalung, M.Pd. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan. Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas tampilan modul yang dikembangkan.

Tabel 4

Penilaian Ahli Desain terhadap Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif untuk Aspek Kelayakan Kegrafikan

Aspek	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
A. Ukuran Fisik	1. Kesesuaian ukuran dengan standar ISO 216 (A4, A5, atau B5)	100	Sangat baik
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi	87,5	Sangat baik
B. Desain Sampul	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang, dan punggung secara harmonis, kesatuan, serta konsisten	75	Baik
	4. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik	87,5	Sangat baik
	5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	75	Baik
	6. Komposisi dan ukuran tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dan lain-lain proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi (sesuai pola)	75	Baik
Huruf yang Digunakan Menarik dan Mudah Dibaca			
	7. Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional daripada ukuran nama pengarang	87,5	Sangat baik
	8. Warna judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang	75	Baik
	9. Tidak banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	100	Sangat baik
Ilustrasi Sampul			
	10. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	100	Sangat baik
	11. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita	87,5	Sangat baik
C. Desain Isi	Konsistensi Tata Letak		
	12. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	100	Sangat baik
	13. Pemisahan antarparagraf jelas	87,5	Sangat baik
Unsur Tata Letak Harmonis			
	14. Bidang cetak dan margin proporsional	100	Sangat baik
	15. Margin halaman yang berdampingan proporsional	100	Sangat baik
	16. Spasi antara teks dengan ilustrasi sesuai	87,5	Sangat baik
Unsur Tata Letak Lengkap			

	17. Penempatan judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio tepat	100	Sangat baik
	18. Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>) tepat	75	Baik
	Tata Letak Mempercepat Halaman		
	19. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	75	Baik
	20. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	100	Sangat baik
	Tipografi Isi Modul Sederhana		
	21. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	100	Sangat baik
	22. Penggunaan variasi huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>capital</i> , <i>small capital</i>) tidak berlebihan	87,5	Sangat baik
	23. Lebar susunan teks normal	100	Sangat baik
	24. Spasi antarbaris susunan teks normal	100	Sangat baik
	25. Spasi antarhuruf normal	100	Sangat baik
	Tipografi Isi Memudahkan Pemahaman		
	26. Jenjang/hieraki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional	100	Sangat baik
	27. Tanda pemotongan kata	75	Baik
	Ilustrasi Isi		
	28. Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	100	Sangat baik
	29. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	87,5	Sangat baik
	30. Kreatif dan dinamis	75	Baik
	Jumlah	90	Sangat baik

Sumber: (BSNP, 2022)

Berdasarkan tabel di atas, penilaian ahli desain terhadap bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif untuk aspek kelayakan kegrafikan memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria “sangat baik”.

c) Lembar Angket Respon atau Tanggapan Guru

Selama melaksanakan penelitian, peneliti juga meminta guru bahasa Indonesia di SMP untuk memberikan penilaian terhadap modul pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru Bahasa Indonesia yang diminta respon atau tanggapan terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Peneliti adalah Megawati Nababan, S.Pd., M.M. Hasil respon atau tanggapan guru Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif dinilai berdasarkan beberapa indikator.

Tabel 5

Data Respon atau Tanggapan Guru Bahasa Indonesia terhadap Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif

No.	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
1.	Penampilan modul secara keseluruhan menarik	100	Sangat baik
2.	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami	100	Sangat baik
3.	Penyajian materi dalam modul tersusun secara sistematis	100	Sangat baik
4.	Materi dalam modul sesuai dengan tujuan pembelajaran	100	Sangat baik
5.	Penggunaan gambar dalam modul jelas	100	Sangat baik
6.	Kegiatan pembelajaran merangsang kemampuan berpikir	75	Baik
7.	Jenis kegiatan dalam modul bervariasi	75	Baik
8.	Informasi terbaru dalam modul sesuai dengan perk	75	Baik
9.	Penggunaan simbol sesuai dengan aturan yang ada	100	Sangat baik
10.	Modul membantu siswa memahami materi pembelajaran menulis teks cerita inspiratif	100	Sangat baik
11.	Modul berbeda dari bahan ajar biasanya	100	Sangat baik
12.	Modul dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa	100	Sangat baik
13.	Modul melatih siswa memperkaya pengetahuan siswa	100	Sangat baik
14.	Modul mempermudah guru mengevaluasi siswa	100	Sangat baik
15.	Modul memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam bentuk lisan atau tulisan	100	Sangat baik
Jumlah		95	Sangat baik

Sumber: (Maulana 2022)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa respon atau tanggapan guru Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif yang dikembangkan memiliki skor rata-rata 95 dengan kriteria "sangat baik". Dengan demikian, jumlah tersebut mendeskripsikan bahwa penilaian guru Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar pembelajaran teks cerita bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif yang telah dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran khususnya pada materi teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan di kelas.

d) Lembar Angket Respon atau Tanggapan Siswa

(a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMP kelas IX dengan responden sebanyak 13 orang siswa. uji coba kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk menemukan kembali kekurangan dari bahan ajar yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan dari masukan validator.

Tabel 6

Data Respon atau Tanggapan Siswa Berdasarkan Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif

No.	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
1.	Modul ini membuat saya senang mempelajarinya	80,76	Baik
2.	Penyajian materi dalam modul dimulai dari yang mudah ke sukar dan dari yang konkret ke abstrak	76,92	Baik
3.	Modul ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berpikir	90,38	Sangat baik
4.	Penyajian materi dalam modul ini mendorong untuk berdiskusi dengan teman-teman yang lain	82,69	Sangat baik
5.	Materi modul ini mendorong keingintahuan saya	82,69	Sangat baik

6.	Modul ini memuat tes formatif yang dapat menguji tingkat pemahaman saya tentang materi cerita inspiratif berbasis <i>book creator</i>	80,76	Baik
7.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	84,61	Sangat baik
8.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	80,76	Baik
9.	Modul ini membuat belajar saya lebih terterarah dan runtut	84,61	Sangat baik
10.	Tampilan modul ini menarik	92,30	Sangat baik
11.	Modul ini dapat menambah keinginan untuk belajar	86,53	Sangat baik
12.	Modul ini dapat membuat belajar materi cerita inspiratif tidka membosankan	86,53	Sangat baik
Jumlah		84,12	Sangat baik

Sumber: (Maulana 2022)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif memperoleh skor rata-rata 84,12 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba tahap pertama yang dilakukan untuk mengetahui kelemahan dari bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan beberapa indikator. Berdasarkan perolehan skor rata-rata di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif yang dinilai pada uji coba kelompok kecil dengan responden sebanyak 13 orang siswa dapat dilakukan layak untuk digunakan pada pembelajaran materi teks cerita inspiratif.

(b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar adalah uji coba dengan responden sebanyak 30 orang siswa kelas IX SMP. Uji coba kelompok besar akan memperoleh data-data yang digunakan untuk mengetahui manfaat bahan ajar yang dikembangkan bagi siswa pada pembelajaran materi teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan. Hasil data tanggapan siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh jumlah rata-rata dengan skor rata-rata 91,03 dengan kriteria “sangat baik”.

Tabel 7

Data Respon atau Tanggapan Siswa Berdasarkan Uji Coba Kelompok Besar terhadap Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-nilai Kepemimpinan Berbantuan Media Digital Interaktif

No.	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
1.	Modul ini membuat saya senang mempelajarinya	86,66	Sangat baik
2.	Penyajian materi dalam modul dimulai dari yang mudah ke sukar dan dari yang konkret ke abstrak	87,5	Sangat baik
3.	Modul ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berpikir	90,83	Sangat baik
4.	Penyajian materi dalam modul ini mendorong untuk berdiskusi dengan teman-teman yang lain	90,83	Sangat baik
5.	Materi modul ini mendorong keingintahuan saya	90,83	Sangat baik
6.	Modul ini memuat tes formatif yang dapat menguji tingkat pemahaman saya tentang materi cerita inspiratif berbasis <i>book creator</i>	88,33	Sangat baik
7.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	95	Sangat baik
8.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	95,83	Sangat baik
9.	Modul ini membuat belajar saya lebih terterarah dan runtut	90	Sangat baik
10.	Tampilan modul ini menarik	90	Sangat baik

11.	Modul ini dapat menambah keinginan untuk belajar	92,5	Sangat baik
12.	Modul ini dapat membuat belajar materi cerita inspiratif tidak membosankan	94,16	Sangat baik
Jumlah		91,03	Sangat baik

Sumber: (Maulana 2022)

Perolehan hasil tanggap siswa pada uji kelompok besar memperoleh skor rata-rata 91,03 dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif memiliki peningkatan dalam pengembangan produk dan memenuhi kebutuhan siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penilaian pada uji kelompok besar menjadi tahap akhir dari uji coba yang dilakukan pada bahan ajar yang telah dikembangkan.

PEMBAHASAN

Validasi materi dilakukan oleh 2 validator, yaitu Dr. Wisman Hadi, M.Hum. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan dan Dr. Muharrina Harahap, M.Hum. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan. Penilaian dilihat berdasarkan tiga aspek, yaitu: aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Langkah pertama yang dilakukan oleh validator ahli materi dengan memberikan masukan dan komentarnya terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun beberapa masukan dan komentar dari validator ahli materi, yaitu: materi sesuaikan dengan KD, pertimbangkan indikator materi, rujukan termutakhir, perhatikan EYD, tambahkan daftar pustaka minimal 10, tambahkan rangkuman/simpulan.

Langkah kedua setelah diberikan masukan dan komentar yang berkaitan dengan bahan ajar maka dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan masukan validator ahli materi. Selanjutnya, kedua validator ahli materi memberikan penilaian berdasarkan angket yang sudah disediakan. Beberapa aspek yang menjadi penilaian terhadap bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif, yaitu: aspek kelayakan isi. Aspek kelayakan isi pada bahan ajar memperoleh jumlah skor rata-rata 82,35 dengan kriteria “sangat baik” dengan sub komponen penilaian kesesuaian materi dengan KD dan KI memiliki skor rata-rata 75 dengan kriteria “baik”, keakuratan materi dengan skor rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat baik”, kemutakhiran materi dengan skor rata-rata 77,5 dengan kriteria “baik”, dan mendorong keingintahuan dengan skor rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat baik”.

Aspek kelayakan bahasa pada bahan ajar memperoleh jumlah skor rata-rata 81,73 dengan kriteria “sangat baik” dengan sub komponen penilaian lugas memiliki skor rata-rata 79,16 dengan kriteria “baik”, komunikatif dengan skor rata-rata 81,25 dengan kriteria “sangat baik”, dialogis dan interaktif dengan skor rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat baik”, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta dengan skor rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat baik”, keruntutan dan keterpaduan alur pikiran dengan skor rata-rata 81,25 dengan kriteria “sangat baik”, dan penggunaan istilah, simbol, dan ikon dengan skor rata-rata 75 dengan kriteria “baik”. Aspek kelayakan penyajian pada bahan ajar memperoleh jumlah skor rata-rata 86,45 dengan kriteria “sangat baik” dengan sub komponen penilaian teknik penyajian memiliki skor rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat baik”, penyajian pembelajaran dengan skor rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat baik”, dan kelengkapan penyajian dengan skor rata-rata 85,71 dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan pembahasan tentang validasi materi secara keseluruhan menerangkan bahwa bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif dinyatakan layak untuk digunakan atau dipakai dalam proses pembelajaran meskipun dengan revisi secara aturan.

Validasi desain dilakukan oleh Dr. M. Surip, S.Pd., M.Si. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan dan Dr. Surya M. Hutagalung, M.Pd. yang merupakan Dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Medan. Penilaian dilihat berdasarkan aspek kelayakan kegrafikan. Validator desain memberikan masukan dan komentarnya terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun beberapa masukan dan komentar dari validator ahli desain, yaitu: perhatikan tampilan, pewarnaan, dan keterbacaan teks, warna jangan terlalu ramai, buat keterangan singkat. Namun, bermakna. Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pada aspek kegrafikan memperoleh jumlah skor rata-rata 90 dengan kriteria “sangat baik” dengan sub komponen penilaian ukuran fisik memiliki skor rata-rata 93,75 dengan kriteria “sangat baik”, desain

sampul memiliki skor rata-rata 84,72 dengan kriteria “sangat baik”, dan desain isi memiliki skor rata-rata 92,10 dengan kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan pembahasan tentang validasi desain secara keseluruhan menerangkan bahwa bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif untuk kelas IX SMP/MTs dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi secara aturan. Hasil data tanggapan guru bidang studi Bahasa Indonesia dilakukan oleh Megawati Nababan, S.Pd., M.M. yang merupakan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Medan. Penilaian yang dilakukan berdasarkan tanggapan guru Bahasa Indonesia memperoleh jumlah skor rata-rata 95 dengan kriteria “sangat baik” dengan mengacu pada beberapa indikator. Indikator-indikator yang menjadi acuan dalam menilai bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif, yaitu: materi teks cerita inspiratif dengan perolehan skor rata-rata 95,83 dengan kriteria “sangat baik”, bahasa dengan skor rata-rata 75 dengan kriteria “baik”, dan bahasa dengan skor rata-rata 95 dengan kriteria “sangat baik”.

Uji coba bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif yang dikembangkan dinilai berdasarkan indikator yang sudah dibuat dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran, yaitu teks cerita inspiratif. Uji coba dilakukan melalui 2 tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba dari keseluruhan indikator menunjukkan bahwa uji coba kelompok kecil sebanyak 13 siswa memperoleh jumlah skor rata-rata 84,12 dengan kriteria “sangat baik”. Masing-masing indikator juga memuat skor rata-rata yang berbeda-beda. Materi memperoleh dengan skor rata-rata 83,00 dengan kriteria “sangat baik”, bahasa memperoleh dengan skor rata-rata 84,61 dengan kriteria “sangat baik”, dan ketertarikan memperoleh dengan skor rata-rata 85,37 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba kelompok besar sebanyak 30 siswa memperoleh jumlah skor rata-rata 91,03 dengan kriteria “sangat baik”. Materi memperoleh dengan skor rata-rata 89,72 dengan kriteria “sangat baik”, bahasa memperoleh dengan skor rata-rata 95 dengan kriteria “sangat baik”, dan ketertarikan memperoleh dengan skor rata-rata 91,83 dengan kriteria “sangat baik”.

Hasil uji coba pada siswa secara keseluruhan menerangkan bahwa bahan ajar teks cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai kepemimpinan berbantuan media digital interaktif untuk kelas IX SMP Negeri 7 Medan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar tambahan atau bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran pada bidang studi Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Medan.

Kelayakan bahan ajar yang dikembangkan mendeskripsikan tentang validasi materi, validasi desain, tanggapan guru, dan uji coba yang dilakukan kepada siswa. Didukung dengan penelitian Muhfahroyin dan Oka (2021) dengan judul “Analisis Kelayakan Bahan Ajar Pencandraan Tumbuhan Berbasis Prototype Hutan Pembelajaran untuk Pembelajaran Kontekstual” ditemukan bahwa penelitian dilakukan dengan menerapkan tahapan *develop* selanjutnya divalidasi ahli. Hasil penelitian dinyatakan bahan ajar pencandraan tumbuhan berbasis prototype hutan pembelajaran untuk pembelajaran kontekstual layak digunakan, dengan rata-rata kelayakan 92.27%. Sejalan dengan penelitian tersebut Ningtyas dan Rahmawati (2023) dengan judul “Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII” ditemukan bahwa penelitian dilakukan dengan menerapkan teori kelayakan dari BSNP, yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan. Hasil penelitian dinyatakan bahan ajar teks deskripsi di SMP Kelas VII layak digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis kelayakan yang dilakukan, bahan ajar tersebut dinilai layak dari segi isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat mendukung kegiatan belajar siswa secara efektif. Secara khusus, bahan ajar teks cerita inspiratif dengan nilai-nilai kepemimpinan yang didukung media digital interaktif menawarkan solusi pembelajaran yang praktis bagi siswa SMP yang mempelajari teks cerita inspiratif. Bahan ajar ini memfasilitasi pemahaman membaca siswa dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Selain itu, materi-materi tersebut dapat membantu siswa menguasai materi pelajaran dalam waktu yang relatif singkat, sehingga memungkinkan penggunaan waktu belajar yang efektif. Untuk penelitian selanjutnya,

disarankan untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan pendekatan yang berbeda untuk mendiversifikasi sumber belajar yang tersedia.

PENGAKUAN

Artikel ini disusun berdasarkan tesis penulis dengan bimbingan yang rutin dengan dosen pembimbing Prof. Rosmawaty Harahap, M.Pd. dan Dr. Syairal Fahmy Dalimunthe, S.Sos., M.I.Kom. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan pegawai yang berada di SMP yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di SMP.

REFERENSI

- BSNP. 2022. *Analisis Kelayakan Isi, Bahasa, Penyajian, dan Kegrafikan*.
- Fahmy, dkk. 2022. Analisis Wacana Kritis Penulisan Bahasa Indonesia pada Media Luar Ruang di Jalan T. Nyak Arief Kota Banda Aceh: Norman Fairclough. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 9992-9998.
- Farihin. 2023. Perspektif Islam dalam Kepemimpinan: Sebuah Studi di Lembaga Pendidikan Islam. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol (4), 252-260.
- Gunawan, H., & Hidayatullah, A. 2020. Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter dan Berorientasi Kearifan Lokal. *Literasi*, 76-81.
- Harahap, Rosmawaty. 2021. Pengaruh Media Blog (Jurnal Online) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Rantau Prapat. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10 (1).
- Hermawan, Eric, Antaiwan Bowo Prayogno, and Antoni Ludfi Arifin. 2022. "Leadership Empowerment Values: A Literature Review." *Al-Ishlah* 14 (4): 6381–94. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2032>.
- Ishaq, K., Azan, N., Zin, M., Rosdi, F., Abid, A., & Ijaz, M. 2020. The Impact of ICT on Students' Academic Performance in Public Private Sector Universities of Pakistan. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(3), 1117–1121.
- Khulsum, dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia*, Vol (1), No (1), 1–12.
- Kosasih, E. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kris, dkk. 2023. Documenting the Literature of Teachers' Leadership Values. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Vol (15), 863 – 870.
- Kurniawan, Ervin. 2018. "Analisis Gaya Kepemimpinan Dan Nilai Kepemimpinan Direktur PT Media Rajawali Indonesia." *Agora* 6 (2): 1–7.
- Ningtyas dan Rahmawati. 2023. Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol (06), No (1), 52-71.
- Nugroho dan Hamdani. 2021. Internalisasi Nilai-nilai Kepemimpinan Profetik pada Masa Khulafaur Rasyidin. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, Vol (5), No (2), 270-271.
- Nugroho dan Nasionalita. 2020. Indeks Literasi Digital Remaja di Indonesia. *Jurnal Pekomma*, Vol (5), No (2), 215 – 223.
- Nurdelima, dkk. 2023. The Impact of Value-Based Leadership on Teacher Commitment and Job Performance in Private Islamic Senior High. *Journal of Leadership in Organizations*, Vol (5), No (2), 111-131.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Maulana, H. Rizky. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Berbantuan Media Powtoon untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sibolga*. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Negeri Medan.
- Muhfahroyin dan Oka. 2021. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Pencandraan Tumbuhan Berbasis Prototipe Hutan Pembelajaran untuk Pembelajaran Kontekstual. *BIOEDUKASI Jurnal*

- Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, Vol (12), No (2), 202-212.
- Munawwarah, dkk. 2023. *Book Creator* Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, Vol (3), No (1), 8-12.
- Nurohmah, Ai Nurul, and Dini Anggraeni Dewi. 2021. "Penanaman Nilai Moral Dan Karakter Di Era Pandemi Melalui Pendidikan Dengan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila." *Journal of Education, Psychology and Counseling* 3 (1): 119–28.
- Perizade, Badia, Zunaidah, Hadjri, and M. Ichsan. 2022. *Nilai-Nilai Kepemimpinan*. Palembang: Unsri Press.
- Rayanto, Y., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Ria, dkk. 2021. Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Berdasarkan Media Visual Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, Vol (5), No (1).
- Rochaeni, R., & Khaerunnisa, K. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (Bipa) Tingkat Madya B2 Berbasis Budaya Banten. *Prosiding Samasta*.
- Supriyanto dan Kuntoro. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Inspiratif yang Membangun Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Volume 9 No.1 April 2022 (19-37). Diakses 25 Mei 2022, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Siregar, Torang. 2023. Tahapan Model Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*. Vol (1), No (4). 142-158.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Wulandari, A., dkk. 2017. Angka Cemaran Mikroba dan Identifikasi Faktor Resiko pada Tahap Pembersihan dan Perebusan Produksi Ikan Kayu di Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh. *Jimvet*. 01 (2).
- Yuniarti, dkk. 2023. Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Tchnology*, Vol (4), No (2), 84-95.
- Zakiyatul dan Elfia. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikaming Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, Vol (5), No (1), 1183-1198.