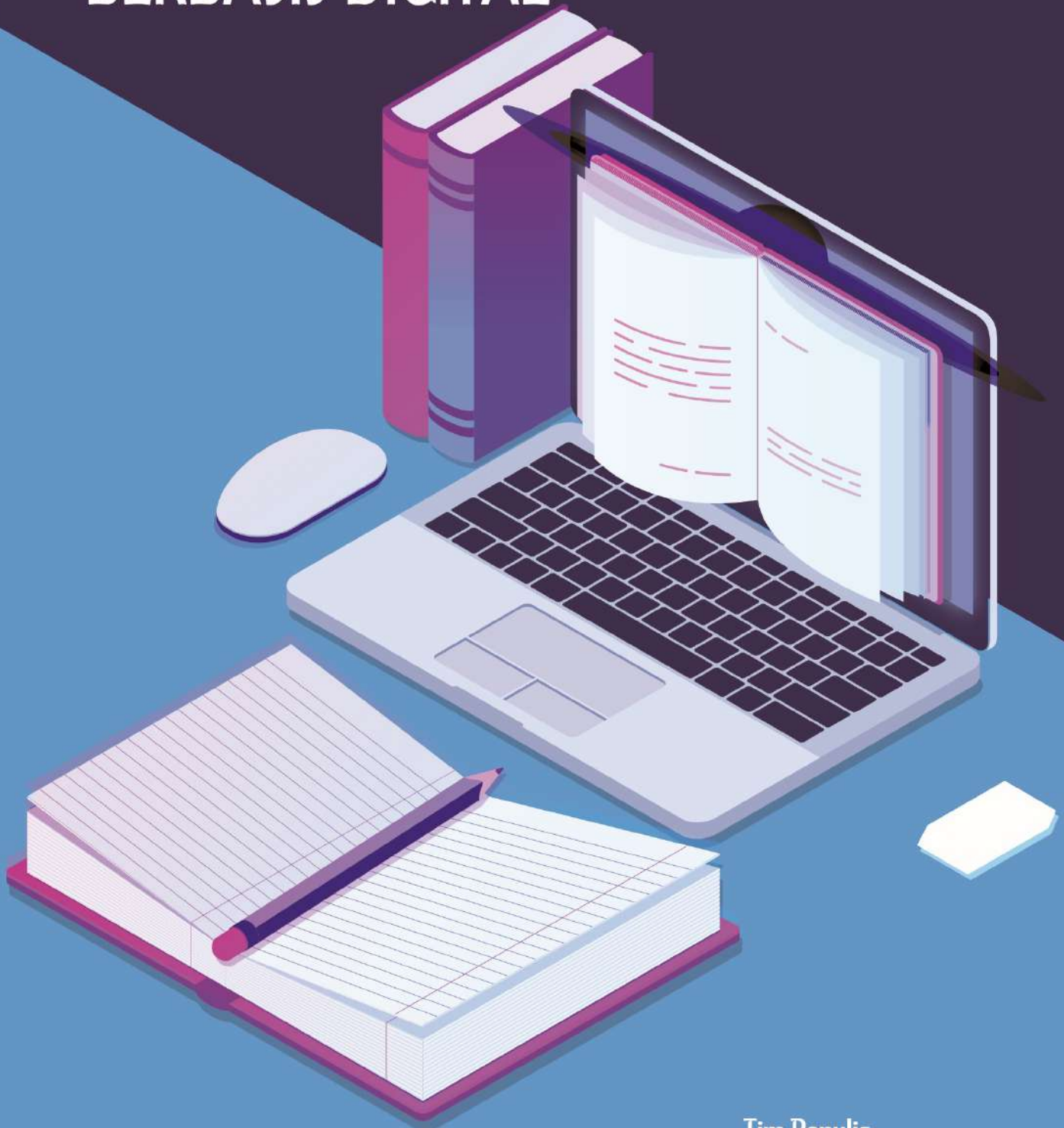


MONOGRAF



PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS DIGITAL



Tim Penulis:
Anggi Arista - Zainal Abidin Arief - Herawati

MONOGRAF
PENGEMBANGAN MODUL
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS DIGITAL

Tim Penulis:

Anggi Arista - Zainal Abidin Arief - Herawati

MONOGRAF
PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA BERBASIS DIGITAL

Tim Penulis:
Anggi Arista, Zainal Abidin Arief, Herawati

Desain Cover:
Ridwan

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Rudi Hartono

Proofreader:
Neneng Sri Wahyuni

ISBN:
978-623-459-039-5

Cetakan Pertama:
April, 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2022
by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung
All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
(Grup CV. Widina Media Utama)
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala berkat dan limpahan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Buku ini disusun sebagai sarana pembelajaran bagi mahasiswa maupun khalayak umum.

Dalam buku ini memuat ringkasan materi tentang pengembangan modul pembelajaran berbasis digital yang disajikan secara variatif pada setiap babnya, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi materi dalam buku ini.

Semoga melalui buku ini kami dapat memberikan kontribusi dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa terutama bagi kelanjutan dunia pendidikan di Indonesia. Kami menyadari apabila dalam penyusunan buku ini terdapat kekurangan, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

Maret, 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 METODOLOGI	5
A. Tujuan Penelitian	5
B. Tempat dan Waktu Penelitian	5
C. Metode Penelitian	6
D. Langkah-Langkah Riset Pengembangan	9
E. Teknis Analisis Data	15
BAB 3 KAJIAN TEORETIK	21
A. Konsep Model Pengembangan	21
B. Kajian Teoretik	30
C. Hasil Penelitian Yang Relevan	57
BAB 4 PEMBAHASAN	59
A. Studi Pendahuluan	59
BAB 5 SIMPULAN	89
A. Simpulan	89
DAFTAR PUSTAKA	91
PROFIL PENULIS	94



BAB
1

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan abad ke-21, pendidikan di Indonesia saat ini dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi unggul yang mampu bersaing secara global di masa mendatang. Kompetensi yang diharapkan dapat dimiliki sumber daya manusia yakni lebih menitik beratkan pada sikap, ketrampilan dan pengetahuan. Kompetensi ini sangat dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan dari proses pembelajaran.

Dalam hal ini, perkembangan pada sektor teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan produk perkembangan zaman yang menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan sebagai sarana yang menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam mencapai tujuan pengajaran, guru harus pandai memilih metode serta media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik, karena media pembelajaran akan terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya dunia informasi dan teknologi.

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai peranan yang sangat penting. Media berfungsi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, bahan materi akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata serta siswa akan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu kelancaran, pencapaian tujuan belajar. Media pembelajaran yang masih dan sering digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah berupa buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan modul cetak. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang berlangsung di kelas kurang efektif dan kurang menyenangkan bagi siswa sehingga membuat siswa jenuh, membosankan dan dapat mengakibatkan kemampuan siswa dalam berfikir tidak kritis karena kurangnya keterlibatan siswa dalam menyelesaikan permasalahan belajar.

Penggunaan media pembelajaran berupa modul yang guru gunakan perlu dikembangkan menjadi modul yang lebih praktis dan menarik untuk dipelajari oleh siswa, serta dapat diakses dimanapun saat dibutuhkan. Salah satunya adalah modul digital, modul pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu media yang memungkinkan penggunanya dapat melakukan interaksi secara intensif dan tidak terikat oleh ruang dan waktu dalam penggunaannya. Sifat interaktivitas yang tinggi dari media berbasis digital membuat pengguna akan merasa asik terlibat dengan isi atau substansi yang dipelajari.

Modul digital hadir dengan penampilan yang berbeda karena disusun dengan layanan digital yang memiliki kelebihan praktis dan mudah dalam penggunaannya selain itu dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya. Peserta didik dalam hal ini juga dapat melakukan interaksi yang membuat mereka merasa asyik terlibat dengan isi atau substansi yang dipelajari dibandingkan dengan menggunakan modul cetak yang selama ini digunakan, oleh karena itu di era digital dan Kemajuan teknologi yang begitu pesat saat ini mulai membuat para pendidik untuk berinovasi dalam mengembangkan modul pembelajaran kedalam bentuk digital.

Modul yang dulu hanya berupa cetak saat ini telah berada pada inovasi yang lebih canggih dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Modul cetak kini dapat dirubah formatnya menjadi modul elektronik yang lebih dikemas kedalam bentuk format digital dengan memanfaatkan perangkat teknologi seperti komputer, laptop dan smartphone, sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan adalah sistem pembelajaran *facultyteaching* kental dengan suasana instruksional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Lebih dari itu kewajiban pendidik dituntut untuk memasukkan nilai-nilai moral, budi pekerti luhur, kreatifitas, kemandirian dan kepemimpinan, yang sangat sulit dilakukan dalam sistem pembelajaran yang konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di MTS Muhammadiyah Tajurhalang Bogor pada bulan juli 2021 diperoleh informasi bahwa siswa memanfaatkan handphone hanya sebatas untuk telepon, SMS, memutar lagu video, mengakses sosial network (facebook, twiter, BBM), bahkan bermain game. Selain itu diperoleh pula informasi bahwa siswa belum memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru dan kurang adanya motivasi dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin mengembangkan modul pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga materi yang diajarkan dapat secara maksimal diterima oleh siswa dan disimpan dengan baik dalam ingatan siswa. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor”.



BAB
2

METODOLOGI

A. TUJUAN PENELITIAN

Dalam setiap penelitian, menetapkan tujuan adalah merupakan hal yang pokok agar peneliti dapat mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan dari pada penelitian pengembangan ini adalah untuk memperoleh data dan informasi tentang :

1. Prosedur Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Model Borg and Gall yang Diintegrasikan Dengan Model PEDATI Di Kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor.
2. Kelayakan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Model Borg and Gall yang Diintegrasikan Dengan Model PEDATI Di Kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor.
3. Keefektifan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Model Borg and Gall yang Diintegrasikan Dengan Model PEDATI Di Kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor.

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat

Lokasi penelitian ini berada di Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor. Alasan ditetapkannya lokasi penelitian ini karena sebagai tempat mengajar peneliti, sehingga peneliti ingin melakukan “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor”.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2021 hingga Desember 2021. Dimulai dengan persiapan penelitian, pengumpulan data sampai laporan hasil penelitian. Berikut ini jadwal pelaksanaan penelitian yang dituangkan dalam tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1
Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Agenda	Bulan/Pekan											
		September 2021				Oktober 2021				November 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Tahap Persiapan penelitian												
	a. Penyusunan dan pengajuan judul penelitian												
2	Tahap Pelaksanaan Penelitian												
	a. Pembuatan Produk												
	b. Validasi Ahli												
	c. Pengolahan Data												
3	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian												
4	Seminar Hasil												
5	Sidang Tesis												

C. METODE PENELITIAN

Dalam setiap penelitian diperlukan metode yaitu cara mencari, memperoleh, mengumpulkan data baik data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan dalam menyusun karya ilmiah,

kemudian menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan permasalahan sehingga akan didapat kebenaran atau data yang diinginkan.

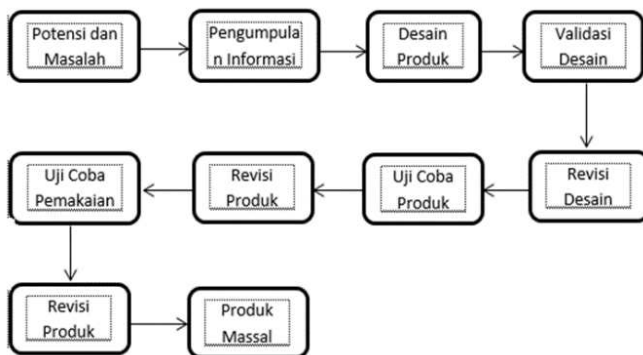
Adapun metode yang peneliti gunakan adalah menggunakan pendekatan *Research And Development* (R&D). Metode penelitian R & D dipilih dalam penelitian ini karena relevan dengan tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan modul pembelajaran berbasis digital sekaligus menguji keefektifitasannya.

Metode ini memiliki prosedur tersendiri yang berbeda dengan jenis penelitian lainnya. Secara umum penelitian pengembangan ini melibatkan berbagai pihak terkait baik dengan para pakar (ahli) maupun pengguna produk. Secara sederhana metode R&D ini merupakan metode penelitian yang secara sengaja dan sistematis bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, maupun metode tertentu yang lebih baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015 : 9) mengemukakan bahwa Metode penelitian riset dan pengembangan (*Research and Development* (R & D)) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa metode penelitian riset dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk pendidikan.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Sugiyono (2018: 407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2018: 409), digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan
(Sumber : Sugiyono, (2018: 409))

Penjelasan dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan di atas adalah sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah. *Research and Development* (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.
2. Pengumpulan data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain produk. Hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
4. Validasi desain. Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan atau produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat.
5. Revisi desain produk. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.
6. Uji coba produk. Melakukan uji coba terbatas, pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.
7. Revisi produk. Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata lebih baik dari sistem kerja lama.
8. Uji coba pemakaian. Setelah pengujian terhadap produksi berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan pada kondisi nyata untuk lingkup yang luas.
9. Revisi produk. Revisi ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan, maka produk perlu diperbaiki.
10. Produk masal. Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan terakhir produk masal.

Metode penelitian R & D dipilih dalam penelitian ini karena relevan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui prosedur pengembangan modul pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang, Bogor. sekaligus menguji kelayakan dan keefektifannya.

Adapun model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall yang diintegrasikan dengan model PEDATI. Seluruh langkah akan dilakukan sistematis dimana ketika melakukan langkah selanjutnya, langkah sebelumnya harus sudah diselesaikan terlebih dahulu sesuai dengan tahapan pengembangan Borg and Gall. Model.

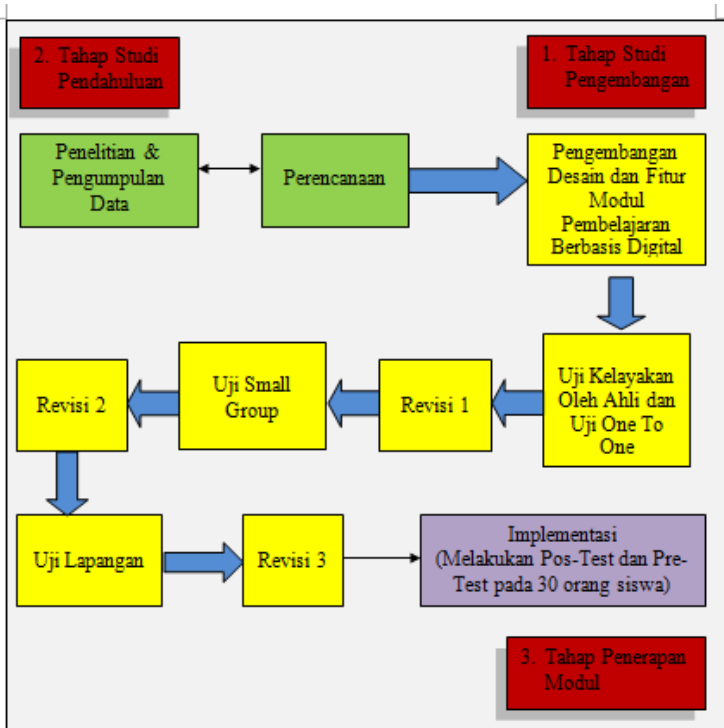
PEDATI berasal dari kata pelajari, alami, terapkan, dan evaluasi yang menggambarkan alur pembelajaran yang diterapkan pada model ini (U. A. Chaeruman, 2017). PEDATI sebagai model desain sistem pembelajaran yang terdiri dari prosedur kerja yang sistematis dan logis, serta terdiri dari komponen-komponen yang jelas saling berhubungan satu sama lain (U. A. Chaeruman, 2017).

D. LANGKAH-LANGKAH RISET PENGEMBANGAN

1. Desain Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini di adaptasi dari model Borg and Gall. Alur yang terperinci dan sistematis, menjadi pertimbangan peneliti untuk memilih model Borg and Gall sebagai model pengembangan modul pembelajaran berbasis digital dan mengintegrasikannya dengan pelaksanaan pembelajaran *blended*.

Sepuluh langkah pengembangan model *Borg and Gall* dipadukan dengan desain pembelajaran PEDATI yang menggunakan 3 (tiga) tahap kegiatan pengembangan ; (1) studi pendahuluan; (2) studi pengembangan; (3) penerapan modul. Berikut alur kegiatan pengembangan pada penelitian ini :



Gambar 3.2 Alur Kegiatan Pengembangan Penelitian

Berikut Penjelasan dari gambar alur kegiatan pengembangan penelitian di atas :

a. Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan dilakukan dengan penerapan pendekatan deskriptif kualitatif. Terdapat tiga langkah pada studi pendahuluan pada penelitian ini, (1) penelitian & Pengumpulan data, (2) perencanaan. Berikut tabel studi pendahuluan :

Tabel 3.2
Kegiatan Studi Pendahuluan

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1	Penelitian & Pengumpulan Data	1. Mengetahui kendala dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.	1. Melakukan wawancara guru.	1. Instrumen wawancara

		2. Mengidentifikasi kebutuhan siswa tentang pengembangan modul pembelajaran berbasis digital	2. Memberikan kuesioner kepada siswa	
2	Perencanaan	1. Mengetahui Rancangan desain pembelajaran melalui <i>blended learning</i>	1. Menyusun Rancangan desain pembelajaran melalui <i>blended learning</i>	1. Tabel
		2. Mengetahui Penyusunan Kerangka Modul Pembelajaran Berbasis Digital	2. Menyusun kerangka modul pembelajaran berbasis digital	
		3. Mengetahui Rencana pelaksanaan pembelajaran melalui <i>Blended Learning</i>	3. Menyusun Rencana pelaksanaan pembelajaran melalui <i>Blended Learning</i>	

b. Studi Pengembangan

Studi pengembangan adalah merancang produk modul pembelajaran berbasis digital dengan metode *blended learning* melalui penerapan pendekatan deskriptif sehingga menghasilkan modul digital sebagai sebuah produk sementara yang akan dikembangkan kemudian dilanjutkan pada tahap penerapan modul. Berikut tabel studi pengembangan :

Tabel 3.3
Kegiatan Studi Pengembangan

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1	Pengembangan Desain dan Fitur Modul Pembelajaran Berbasis Digital	1. Mengetahui Pengembangan Desain dan Fitur Modul Pembelajaran Berbasis Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun instrumen penilaian kelayakan dan efektifitas modul digital 2. Merancang produk sebagai draft awal yang dibuat dalam bentuk <i>storyboard</i>. 3. Merancang materi dengan melakukan pemilihan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas VII 4. Merancang menu-menu yang ada pada modul digital 5. Pembuatan 	1. Modul Digital

			modul pembelajaran berbasis digital	
2	Validasi Oleh Ahli	1. Validitas dilakukan oleh expert untuk menilai rancangan desain produk yang dikembangkan untuk diketahui kelemahan dan kekuatannya	1. Melakukan uji validasi oleh para ahli	1. Instrumen expert review.
3	Validasi Oleh Pengguna Guru	1. Validitas dilakukan oleh pengguna untuk menilai rancangan desain produk yang dikembangkan untuk diketahui kelemahan dan kekuatannya	1. Melakukan uji validasi oleh guru	1. Instrumen Uji Coba Produk
4	Uji One to One		1. Pengujian terbatas pada 3 orang peserta didik	1. Instrumen Uji Coba Produk

			kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang	
5	Uji Small Group	1. Mendapatkan informasi tentang kelayakan penggunaan modul digital	1. Pengujian terbatas pada 9 orang peserta didik kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang	1. Instrumen Uji Coba Produk
6	Uji Kelompok Besar		1. Pengujian terbatas pada 12 orang peserta didik kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang	1. Instrumen Uji Coba Produk
7	Uji Coba Produk Final		1. Pengujian terbatas pada 30 orang peserta didik kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang	1. Instrumen Uji Coba Produk

c. Penerapan Modul

a) Implementasi

Pelaksanaan implementasi atau penerapan modul digital dengan metode *blended learning* dilaksanakan di dalam kelas setelah melalui tahapan pengembangan. Produk yang telah disempurnakan pada tahap-tahap

sebelumnya kemudian diuji coba dalam pelaksanaan di lapangan. Tahap implementasi lapangan ini melibatkan 30 orang siswa kelas VII di Mts Muhammadiyah Tajurhalang, Bogor. Berikut tabel kegiatan penerapan modul :

Tabel 3.4
Kegiatan Penerapan Modul Digital

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1	Pre-test	1. Mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum menggunakan modul digital sekaligus mengetahui keefektifannya.	1. Mengerjakan Latihan Soal-soal sebelum menggunakan modul digital	1. Latihan Soal-soal
2	Post-test	1. Mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan modul digital sekaligus mengetahui keefektifannya.	1. Mengerjakan Latihan Soal-soal sesudah menggunakan modul digital	

E. TEKNIS ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang di jelaskan sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Menurut I Made Winartha (2006:155) mengemukakan bahwa metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.

Pada penelitian ini, teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengelola data saran dan masukan perbaikan dari kuesioner yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dalam proses *expert review*.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2015:207) mengemukakan bahwa teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dalam penelitian ini data yang dibuat dalam bentuk instrumen akan di analisis dengan skala likert untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, dan produk yang telah dikembangkan. Menurut Sugiyono (2018: 93) mengemukakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Berikut di bawah ini table Kriteria Penilaian Skala Likert :

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Tidak Baik	2
5	Sangat Tidak Baik	1

(Sumber : Sugiyono (2012:94))

- a. Validasi Rancangan model pembelajaran. Setelah dihimpun data awal, selanjutnya dilakukan Judgment Expert melalui angket untuk mengelola data saran dan masukan ahli dalam proses *expert review*. Data tersebut merupakan validasi penggunaan rancangan model yang validasi oleh ahli materi, dan ahli desain instruksional/ media. Hasil analisa data tersebut akan digunakan untuk memperbaiki prototipe desain pembelajaran. Sedangkan untuk proses sudut pandang pengguna, validasi dilakukan oleh peserta didik dan guru melalui angket. Rumus yang digunakan menghitung persentase validasi model pembelajaran adalah sebagai berikut (M. Sugiyono, 2019).

$$\text{Persentase } (\%) = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Data hasil tersebut selanjutnya akan dimaknai berdasarkan tabel Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review (D. Sugiyono, 2013).

Tabel 3.6
Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
100% - 90%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
89% - 75%	Baik	Direvisi seperlunya
74% - 65%	Cukup	Cukup banyak direvisi
64% - 55%	Kurang Baik	Banyak direvisi
54% - 0%	Sangat Tidak Baik	Direvisi total

- 1) Menguji Kelayakan. Untuk menguji kelayakan penggunaan model pembelajaran di ukur melalui angket menggunakan skala likert. Skor angket yang pertama berupa penilaian kelayakan model pembelajaran dari ahli materi dan ahli desain instruksional/ media. Skor angket yang ke dua, penilaian kelayakan model pembelajaran dari peserta didik dan guru Bahasa Inggris. Rumus yang digunakan menghitung persentase uji kelayakan model pembelajaran adalah sebagai berikut (Fitri, 2020).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Tabel 3.7
Kriteria Interpretasi Kelayakan

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	81% - 100%	Sangat layak (dapat digunakan)
2	61% - 80%	Layak (dapat digunakan dengan revisi)
3	41% - 60%	Kurang layak (disarankan tidak digunakan)
4	21% - 40%	Tidak layak (tidak boleh digunakan)
5	0% - 20%	Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan)

- 2) Menguji efektivitas. Untuk melihat efektivitas pembelajaran, digunakan rumus Uji N-Gain Score.

$$N - Gain = \frac{Skorposttes - Skorpretes}{Skorideal - Skorpretes}$$

$$N - Gain = \frac{Skorposttes - Skorpretes}{Skorideal - Skorpretes}$$

$$N - Gain = \frac{Skorposttes - Skorpretes}{Skorideal - Skorpretes}$$

Data tersebut selanjutnya akan dikategorikan sesuai dengan tingkatan pada tabel N-Gain.

Tabel 3.8
Tabel N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Selanjutnya, hasil perolehan N-Gain tersebut diubah kedalam bentuk presentasi dengan dikalikan dengan 100. Hasil Persentase NGain tersebut akan ditafsirkan berdasarkan efektifitas kegiatan pembelajaran sesuai dengan penjelasan pada Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review.

Tabel 3.9
Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

Nilai N-Gain	Kategori
< 40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Data yang diperoleh didapat dari evaluasi formatif yang terdiri dari empat tahap yaitu uji ahli (*expert review*) oleh ahli bidang studi dan ahli desain instruksional/ media, evaluasi terbatas, evaluasi kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*).

Data yang diperoleh didapat dari evaluasi formatif yang terdiri dari empat tahap yaitu uji ahli (*expert review*) oleh ahli media, ahli desain, ahli materi, evaluasi terbatas, evaluasi kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*). Berikut diantaranya tabel subjek validasi :

Tabel 3.10
Subjek Validasi

No	Tahap	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Uji Ahli (<i>Expert Review</i>)	Ahli Materi	1 orang	Angket
		Ahli Desain		
		Ahli Media		
		Ahli Bahasa		
2	Uji Coba Terbatas	Peserta didik kelas VII MTS	3 orang	
3	Uji Coba Kelompok Kecil		9 orang	
4	Uji Coba Kelompok Besar		12 orang	
5	Uji Coba Produk Final		30 orang	



BAB
3

KAJIAN TEORITIK

A. KONSEP MODEL PENGEMBANGAN

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono 2013). Rancangan penelitian pengembangan selalu berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk dan haruslah berdasarkan kebutuhan dari subjek yang diteliti.

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk dan menghasilkan sebuah produk pembelajaran.

1. Jenis-jenis Desain Model Pembelajaran

Berikut diantaranya jenis-jenis desain model pembelajaran:

a. Model Dick dan Carey

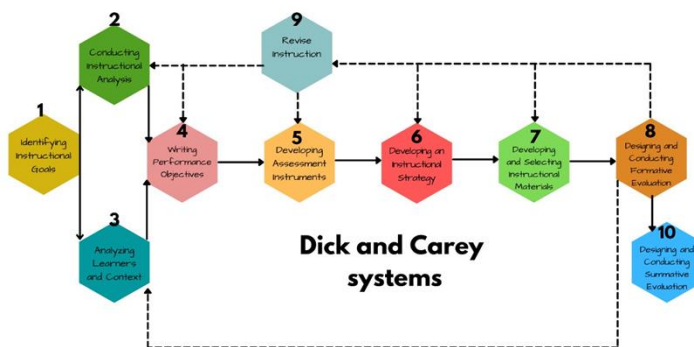
Dick dan Carey (2013), memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis. Penelitian dan pengembangan model Dick dan Carey didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Pribadi, 2016). Menurut Reiser dan Dick ada empat prinsip penting yang menjadi peran kunci untuk memotivasi Peserta didik selama proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Mulailah proses perencanaan dengan se jelas mungkin mengidentifikasi tujuan umum dan tujuan khusus yang diharapkan akan dicapai oleh Peserta didik;

- 2) Merencanakan kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk membantu Peserta didik mencapai tujuan tersebut;
- 3) Mengembangkan instrumen penilaian yang mengukur pencapaian tujuan tersebut;
- 4) Merevisi pembelajaran berdasarkan kinerja Peserta didik pada setiap tujuan dan sikap Peserta didik terhadap kegiatan instruksional (Dick and Carey 1996).

Dick and Carey 1978 dalam Uno, 2018 menyebutkan bahwa, terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi peserta didik, (4) tes, dan (5) kegiatan lanjutan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh untuk menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran. Model Dick dan Carey dinilai sebagai model yang paling sesuai dengan kurikulum di Indonesia, baik kurikulum di sekolah dasar hingga sekolah menengah.

Model Dick dan Carey memiliki 10 langkah pembelajaran yang sistematis, mulai dari mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran sampai melaksanakan evaluasi. Adapun langkah-langkah pembelajarannya mencakup Dick dan Carey; (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, (2) melaksanakan analisis pengajaran, (3) mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik Peserta didik, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, (6) mengembangkan strategi pengajaran, (7) mengembangkan dan memilih material pengajaran, (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, (9) merevisi bahan pembelajaran, (10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif (Dick and Carey 2001).



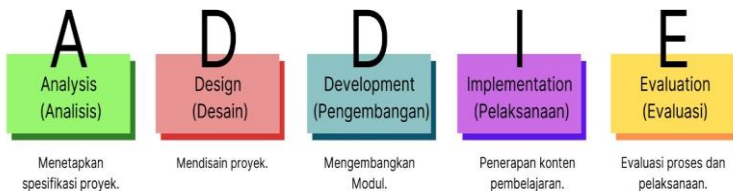
Gambar 2.1 Prosedur Pengembangan Dick and Carey

b. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A)nalisis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementasion, dan (E)valuation (Pribadi, 2016). ADDIE dilakukan secara sistematis dan sistemik, diharapkan dapat membantu guru dan instruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Berikut adalah lima tahapan model

Pengembangan ADDIE. Endang Mulyatiningsih (2012), menggambarkan tahapan desain pengembangan ADDIE sebagai berikut :

- 1) *Analysis*. Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi Peserta didik.
- 2) *Design*. Menentukan pendekatan pembelajaran, menyusun kerangka pembelajaran, peta kebutuhan, serta menyusun lembar penilaian.
- 3) *Development*. Mengembangkan sumber belajar.
- 4) *Implementation*. dilakukan persiapan lingkungan dan melibatkan Peserta didik dalam implementasi produk yang dibuat.
- 5) *Evaluation*. Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran.



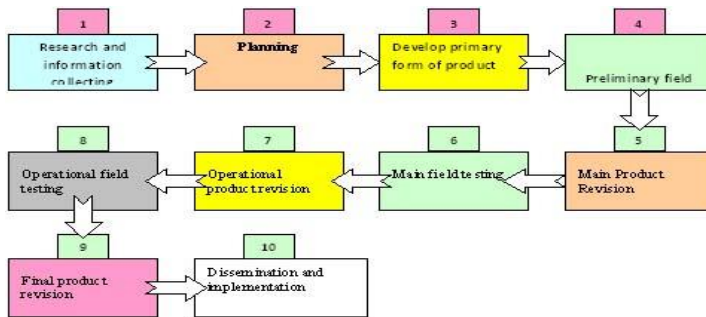
Gambar 2.2 Prosedur Pengembangan ADDIE

c. Model Borg and Gall

Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal (D. Sugiyono, 2013). Secara ringkas langkah-langkah penelitian R & D model Borg and Gall diuraikan Sugiyono (2019) sebagai berikut.

- 1) **Research and information collection** (penelitian dan pengumpulan data). Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

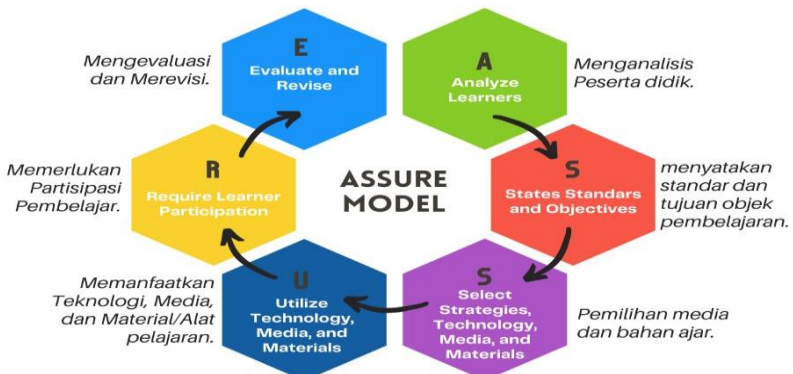
- 2) **Planning** (perencanaan). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- 3) **Develop Preliminary form of Product** (pengembangan draf produk awal). Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
- 4) **Preliminary Field Testing** (uji coba awal). Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat.
- 5) **Main Product Revision** (revisi hasil uji coba). Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas.
- 6) **Main Field Testing** (uji lapangan produk utama). Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model pengulangan).
- 7) **Operational Product Revision** (revisi produk). Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama.
- 8) **Operational Field Testing** (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan). Langkah ini sebaiknya dilakukan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, dan uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk.
- 9) **Final Product Revision** (revisi produk final). Langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan.
- 10) **Dissemination and Implementasi** (Diseminasi dan implementasi). Diseminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum-forum profesional di dalam jurnal dan implementasi produk pada praktik Pendidikan.



Gambar 2.3 Prosedur Pengembangan Borg and Gall

d. Model Assure

Sharon E. Sadino, James D. Russell, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara berkesinambungan (Smaldino et al., 2008).



Gambar 2.4 Prosedur Pengembangan ASSURE.

Model ASSURE dirancang untuk membantu guru merencanakan pelajaran yang secara efektif mengintegrasikan penggunaan teknologi dan media di kelas. Berikut langkah-langkah pengembangan model ASSURE (Smaldino et al., 2019).

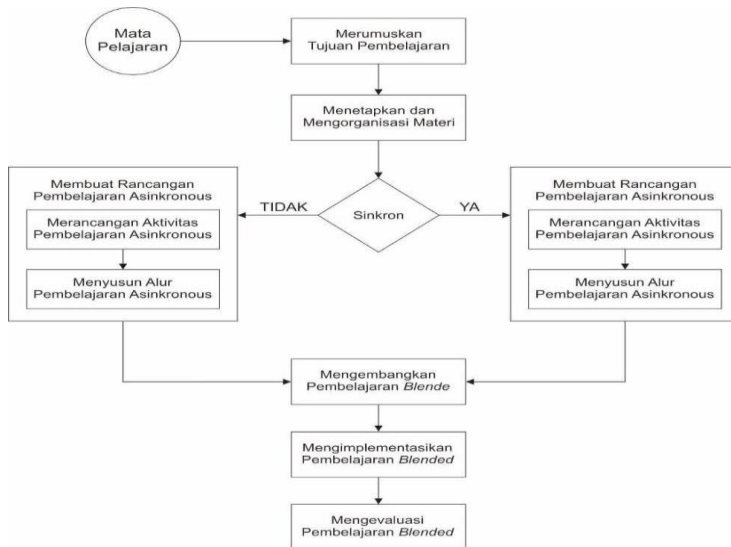
- 1) *Analyze Learners*. Merencanakan pelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik Peserta didik yang terbukti terkait dengan hasil belajar.
- 2) *States Standards and Objectives*. Menyatakan standar dan tujuan pembelajaran sespesifik mungkin.

- 3) *Select Strategies, Technology, Media, and Materials*. Setelah menganalisis pelajar Anda dan menyatakan standar dan tujuan, Anda telah menetapkan titik awal (pengetahuan, keterampilan, dan sikap Peserta didik saat ini) dan titik akhir (tujuan pembelajaran) dari pengajaran.
- 4) *Utilize Technology, Media, and Materials*. melibatkan perencanaan peran mengajar Anda untuk memanfaatkan teknologi, media, dan materi untuk membantu Peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) *Require Learner Participation*. Agar efektif, pengajaran harus membutuhkan keterlibatan mental aktif Peserta didik. Sediakan
- 6) Aktivitas yang memungkinkan mereka mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan baru dan menerima umpan balik atas upaya mereka sebelum dinilai secara formal.
- 7) *Evaluate and Revise*. Setelah melaksanakan pelajaran, evaluasi dampaknya terhadap pembelajaran Peserta didik. Penilaian ini tidak hanya menguji sejauh mana Peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menguji keseluruhan proses pembelajaran dan dampak penggunaan teknologi dan media.

Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik Peserta didik akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran efektif, efisien dan menarik.

e. Model PEDATI

PEDATI merupakan akronim dari Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi adalah sebuah model pengembangan desain sistem pembelajaran *blended* yang dikembangkan oleh Chaeruman. Sebagai suatu model desain sistem pembelajaran, PEDATI mendeskripsikan suatu langkah kegiatan pembelajaran yang sistematis dan logis, serta di dalamnya terdapat unsur-unsur yang jelas dan saling berhubungan untuk mengembangkan pembelajaran *blended* (Chaeruman, 2017). Berikut adalah gambaran desain alur pembelajaran *blended* dalam PEDATI.



Gambar 2.5 Alur Pembelajaran PEDATI

Sebagaimana digambarkan pada diagram di atas, menurut Chaeruman ada lima langkah dalam desain pembelajaran PEDATI.

- 1) *Merumuskan tujuan/capaian pembelajaran.* Tujuan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang diharapkan terjadi kepada peserta didik setelah melaksanakan aktivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran berupa pernyataan kinerja. Capaian kinerja sebagai landasan dalam (1) memilih, menentukan, dan mengorganisasikan materi yang akan diajarkan; (2) memilih dan menentukan strategi dalam pembelajaran; (3) memilih dan menentukan penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar; (4) memonitor dan mengevaluasi ketercapaian pembelajaran.
- 2) *Menetapkan dan mengorganisasi materi.* Setelah merumuskan capaian atau tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah memetakan dan mengorganisasikan bahan kajian atau materi yang akan diajarkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengelompokkan materi pembelajaran ke dalam pokok bahasan, sub pokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditentukan.
- 3) *Memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron.* Langkah memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron adalah upaya untuk menganalisa suatu pencapaian pada pokok atau sub pokok bahasan dapat dicapai dengan efektif secara sinkron atau asinkron. Untuk melakukan hal tersebut diperlukan suatu kriteria tertentu. Proses ini adalah proses yang sangat penting karena akan menentukan efektifitas pembelajaran. Tanpa kemampuan untuk dapat memetakan

dengan tepat kegiatan pembelajaran asinkron dan sinkron, kondisi pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan meningkatkan motivasi Peserta didik. Lebih jauh, Chaeruman membuat tabel panduan untuk menentukan aktivitas belajar sinkron atau asinkron yang tepat untuk suatu pokok materi pembelajaran.

Tabel 2.1
Panduan Penentuan Aktivitas Pembelajaran Blended

Kata Kerja Operasional (Bloom)	Modalitas Belajar (Smaldino)	Kerucut Pengalaman (Dale)	Setting Belajar		
			Sinkron		Asinkron
			L	M	
Mengingat Mengerti	Membaca (teks)	Abstrak			V
	Mendengar (audio)				V
Menganalisis	Melihat (visual)	Ikonik			V
Menerapkan Menilai Mencipta	Berpartisipasi aktif (Manipulatif)	Enaktif			-
	Memodelkan dan menerapkan	Konkrit			-
	Mempraktekkan langsung dalam situasi nyata				-

- 4) Merancang aktivitas pembelajaran asinkron. Dalam merancang aktivitas pembelajaran asinkron dapat dilakukan dengan (1) menyusun rancangan pembelajaran asinkron, sebagai garis besar rancangan; dan (2) merangkai alur pembelajaran asinkron sebagai alur pembelajaran asinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar.

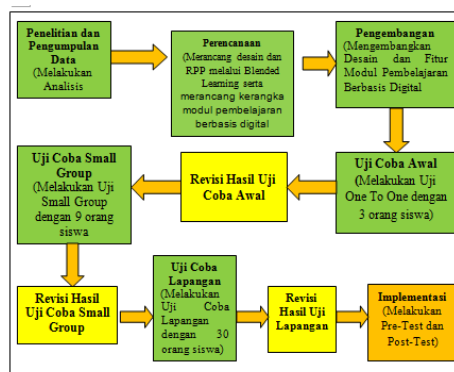
- 5) Merancang aktivitas pembelajaran sinkron. Merancang alur pembelajaran sinkron terdiri dari dua langkah yaitu (1) menyusun rancangan pembelajaran sinkron; (2) merangkai alur pembelajaran sinkron sebagai alur pembelajaran sinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar (Chaeruman, 2017).

2. Pemilihan Model Pengembangan

a. Prosedur Pengembangan Modul Digital Berdasarkan Model Borg and Gall yang Diintegrasikan Dengan Model PEDATI

Berdasarkan analisis yang dilakukan dari beberapa model yang telah disebutkan di atas, maka model pengembangan yang dipilih penelitian ini dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII MTS Muhammadiyah Tajurhalang Bogor adalah model pengembangan Borg and Gall dikolaborasikan dengan model *blended learning* PEDATI.

Metode *Research and Development (R&D)* sejalan dengan pendekatan Borg and Gall yang mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal (Sugiyono 2015). Alur yang terperinci, sistematis, serta fleksibilitas dalam menentukan strategi pembelajaran menjadi pertimbangan peneliti untuk memilih model Borg and Gall sebagai model pengembangan yang digunakan dan mengintegrasikannya dengan model PEDATI yang memiliki langkah dan panduan yang jelas dan terperinci, serta khusus dibuat untuk mengembangkan pembelajaran *blended*. Berikut konsep model pengembangan dalam penelitian ini :



Gambar 2.6 Konsep Pengembangan

B. KAJIAN TEORETIK

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Gagne Briggs Dalam Arsyad (2013 : 3) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Selain itu menurut Hujair AH Sanaky (2013:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik dalam menerima pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas Rayanda Asyar (2012 : 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam mempermudah pemahaman peserta didik secara terencana, efektif dan efisien.

Dari beberapa kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sistem pembelajaran karena dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton

dalam Arsyad (2013 : 25) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif). 4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa terdapat delapan fungsi media pembelajaran diantaranya adalah penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis, pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari, dan yang terakhir peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Selain itu menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015 : 8) mengemukakan bahwa terdapat tiga fungsi media berikut diantaranya:

“Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa terdapat tiga fungsi media pembelajaran diantaranya yang pertama kemampuan fiksatif artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Kedua kemampuan manipulatif artinya media dapat menampilkan kembali objek sesuai yang diinginkan. Ketiga kemampuan distributif artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Sudjana (2015 : 6) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa terdapat tiga fungsi media pembelajaran diantaranya adalah sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran, sebagai alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut, dan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah memudahkan penyampaian pelajaran, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis, pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, serta sebagai alat dan sumber belajar untuk memperjelas bahan pengajaran.

c) Prinsip-prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran memiliki sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012 :75-77) mengemukakan bahwa terdapat enam prinsip-prinsip media pembelajaran berikut diantaranya :

- Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi.
- Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran diantaranya digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang dipelajari, Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi, media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya, dan media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.

Selain itu menurut Setyosari (2008: 22) mengungkapkan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran sebagai berikut:

- Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
- Identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus.
- Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan.
- Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan.
- Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Kutipan diatas menunjukkan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran terdiri dari Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, Identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus, Identifikasi karakteristik lingkungan belajar, Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan, dan Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Saud (2009: 97) prinsip-prinsip media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.

- Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.
- Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran harus tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah media yang digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran, media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.

2. Modul Pembelajaran

a. Pengertian Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran diartikan sebagai satuan program terkecil yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Menurut Ilham Anwar (2010: 46) mengemukakan bahwa modul pembelajaran merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik dimana didalam modul pembelajaran tersebut mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri (belajar sendiri) untuk dapat mencapai kompetensi yang diharapkan secara mandiri.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul pembelajaran merupakan bahan ajar yang disusun secara menarik agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Modul pembelajaran mencakup isi, materi, metode, dan evaluasi yang telah disusun secara sistematis dan terstruktur.

Selain itu menurut Nasution (2010: 205) mengemukakan bahwa modul pembelajaran adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul pembelajaran adalah suatu rangkaian materi pembelajaran yang disusun secara sistematis agar dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri. Sejalan dengan pendapat ahli di atas, Prastowo (2015:106) mengemukakan bahwa :

“Modul pembelajaran adalah sebuah bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul pembelajaran adalah bahan ajar cetak yang disusun dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa dan disesuaikan dengan pengetahuan dan usia, agar siswa dapat belajar secara mandiri.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran adalah bahan ajar yang dikemas secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dapat memiliki ilmu dan pengetahuan secara mandiri sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Fungsi Modul Pembelajaran

Sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi. Menurut Mulyasa (2010: 43), mengemukakan bahwa tujuan dan fungsi utama dari modul pembelajaran adalah untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran, baik waktu, dana fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa fungsi modul pembelajaran digunakan untuk meningkat proses pembelajaran secara efektif dan efisien baik dari segi waktu, biaya, fasilitas, tenaga, maupun tujuan dari pada pembelajaran itu sendiri.

Selain itu menurut Prastowo (2015:107) Mengemukakan bahwa fungsi modul pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- 1) Bahan ajar mandiri, maksudnya penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik atau guru.
- 2) Pengganti fungsi pendidik atau guru, maksudnya modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Oleh sebab itu, penggunaan modul bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator/pendidik.

- 3) Sebagai alat evaluasi, maksudnya dengan modul peserta didik dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang dipelajari karena dalam modul sudah ada kunci jawaban. Oleh sebab itu, modul juga bisa dikatakan sebagai alat evaluasi.
- 4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik, maksudnya karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa fungsi modul pembelajaran adalah sebagai bahan ajar mandiri tanpa tergantung kepada pendidik atau guru, modul juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur penguasaan peserta didik dalam materi yang sudah dipelajari, serta modul dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau rujukan lainnya.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Nasution (2011: 205) mengemukakan bahwa fungsi dan tujuan modul pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Membuka kesempatan bagi pelajar untuk belajar menurut kecepatannya masing-masing.
- 2) Memberikan kesempatan bagi pelajar untuk belajar menurut caranya masing-masing, oleh sebab mereka menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing.
- 3) Memberi pilihan dari sejumlah besar topik dalam rangka suatu mata pelajaran, mata kuliah, bidang studi atau disiplin bila kita anggap bahwa pelajar tidak mempunyai pola minat yang sama atau motivasi yang sama untuk mencapai tujuan yang sama.
- 4) Memberikan kesempatan bagi pelajar untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya dan memperbaiki kelemahannya melalui modul remedial, ulangan-ulangan atau variasi dalam cara belajar.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa fungsi modul pembelajaran adalah dapat membuka kesempatan bagi pelajar untuk belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing, memberikan kesempatan bagi pelajar untuk belajar dengan caranya masing-masing, memberikan pilihan dari sejumlah topik mata pelajaran sesuai dengan minat masing-masing dan memberikan kesempatan bagi pelajar untuk mengenal kelebihan dan kekurangan modul yang dipelajari.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi modul pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran dan penyampaian pesan agar lebih efektif dan efisien serta dijadikan sebagai alat evaluasi, bahan rujukan dan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Modul dapat digunakan sebagai bahan belajar secara kelompok maupun individu sehingga pelajar dapat mempelajari modul secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan karakter belajarnya masing-masing.

c. Unsur-Unsur & Karakteristik Modul Pembelajaran

1) Unsur-Unsur Modul Pembelajaran

Menurut Suryobroto dalam Made Wena (2013: 233) mengemukakan bahwa unsur-unsur modul pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a) Pedoman guru, yang berisi petunjuk untuk guru agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien. Selain itu, juga memberikan petunjuk tentang
- b) Macam-macam kegiatan yang harus dilaksanakan oleh kelas
- c) Alat pelajaran yang harus digunakan dan petunjuk evaluasi.
- d) Lembaran kegiatan siswa, yang berisi materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.
- e) Lembaran kerja, yaitu lembaran yang digunakan untuk mengerjakan tugas yang harus dikerjakan.
- f) Kunci lembaran kerja, yaitu jawaban atas tugas-tugas, agar siswa dapat mencocokkan pekerjaannya, sehingga dapat mengevaluasi sendiri hasil pekerjaannya.
- g) Lembaran tes, yaitu alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan yang telah dirumuskan di dalam modul.
- h) Kunci lembaran tes, yaitu alat koreksi terhadap penilaian.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa unsur-unsur modul pembelajaran terdiri dari pedoman guru, macam-macam kegiatan yang harus dilakukan oleh kelas, alat pelajaran yang harus digunakan, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja, kunci lembaran kerja, lembaran tes, kunci lembaran tes.

Selain itu menurut Made Wena dalam Suryobroto (2013: 233) mengemukakan unsur-unsur modul diantaranya sebagai berikut:

- a) Pedoman guru, yang berisi petunjuk untuk guru agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien. Selain itu, juga memberikan petunjuk tentang (a) macam-macam kegiatan yang harus dilaksanakan oleh kelas; (b) waktu yang disediakan untuk modul itu; (c) alat pelajaran yang harus digunakan; (d) petunjuk evaluasi.
- b) Lembaran kegiatan siswa, yang berisi materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.
- c) Lembaran kerja, yaitu lembaran yang digunakan untuk mengerjakan tugas yang harus dikerjakan

- d) Kunci lembar kerja, yaitu jawaban atas tugas-tugas, agar siswa dapat mencocokkan pekerjaannya, sehingga dapat mengevaluasi sendiri hasil pekerjaannya.
- e) Lembaran tes, yaitu alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan yang telah dirumuskan di dalam modul.
- f) Kunci lembar tes, yaitu alat koreksi terhadap penilaian.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa terdapat enam unsur modul pembelajaran diantaranya adalah pedoman guru, lembar kegiatan siswa, lembar kerja, kunci lembar kerja, lembar tes dan kunci lembar tes. Selain itu menurut Made Wena dalam Dickson dan Leonard (2013: 232) mengemukakan bahwa ada 12 unsur modul, berikut diantaranya:

- a) Topik *statement*, yaitu sebuah kalimat yang menyertakan pokok masalah yang akan diajarkan.
- b) *Rational*, yaitu pernyataan singkat yang mengungkapkan rasional dan kegunaan materi tersebut untuk siswa.
- c) *Concept statement and prerequisite*, yaitu pernyataan yang mendefinisikan tentang ruang lingkup dan sekuen dari konsep-konsep dan hubungannya dengan konsep dalam bidang pokok.
- d) *Concept*, yaitu abstraksi atau ide pokok dari materi pelajaran yang tertuang di dalam modul.
- e) *Behavioral objective*, yaitu pernyataan tentang kemampuan apa yang harus dikuasai siswa.
- f) *Pretest*, tes yang mengukur kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pelajaran.
- g) *Suggest teacher technique*, yaitu petunjuk kepada guru tentang metode apa yang diterapkan dalam membantu siswa.
- h) *Suggest student activities*, yaitu aktivitas yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- i) *Multimedia resources*, yaitu menunjukkan sumber dan berbagai pilihan materi yang dapat digunakan dalam mengerjakan modul.
- j) *Post test and evaluation*, yaitu guru menerapkan kondisi dan kriteria penilaian terhadap penampilan siswa. *Remediations plans*, yaitu untuk membantu siswa yang lemah dalam mencapai kriteria tertentu.
- k) *General reassessment potential*, yaitu mengacu pada kebutuhan penilaian terus menerus dari unsur-unsur modul.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa unsur-unsur modul pembelajaran terdiri dari topik *statment*, *rational*, *Concept statement and prerequisite*, *Concept*, yaitu abstraksi atau ide pokok dari materi pelajaran, pernyataan

tentang kemampuan apa yang harus dikuasai siswa, *pretest, Suggest teacher technique, Suggest student activities, Multimedia resources, Post test and evaluation, General reassessment potential.*

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur modul pembelajaran harus meliputi pedoman guru, macam-macam kegiatan yang harus dilakukan oleh kelas, alat pelajaran yang harus digunakan, lembar kegiatan siswa, lembar kerja, kunci lembar kerja, lembar tes, dan kunci lembar tes.

2) Karakteristik Modul Pembelajaran

Menurut Herawati (2013:83) mengemukakan bahwa karakteristik modul pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a) Didahului pernyataan sasaran belajar apa yang akan dicapai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.
- b) Pengetahuan materi disusun sedemikian rupa, sehingga dapat dengan mudah membuat siswa berpartisipasi dengan aktif
- c) Memuat system penilaian berdasarkan penugasan atau terdapat skor penilaian
- d) Memuat semua unsur bahan pelajaran dan semua tugas pelajaran
- e) Mengarah pada tujuan belajar agar siswa dapat belajar dengan tuntas.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa karakteristik modul pembelajaran didahului pernyataan sasaran belajar apa yang akan dicapai, pengetahuan materi disusun sedemikian rupa, memuat system penilaian, memuat semua unsur bahan pelajaran dan semua tugas pelajaran, dan mengarah pada tujuan belajar.

Selain itu menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2013: 133) mengemukakan bahwa modul mempunyai beberapa karakteristik tertentu berikut diantaranya :

- a. Berbentuk unit pengajaran terkecil dan lengkap.
- b. Berisi rangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis.
- c. Berisi tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan khusus.
- d. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri.
- e. Merupakan realisasi perbedaan individual serta perwujudan pengajaran individual.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa karakteristik modul adalah berisi rangkaian kegiatan pembelajaran berupa unit materi terkecil dan lengkap yang dirumuskan secara terperinci yang dapat memungkinkan peserta didik belajar secara individual. Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Daryanto

(2013: 9-11) mengemukakan bahwa karakteristik modul diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) *Self Instruction*. Pada karakteristik ini, pelajar dituntut untuk belajar secara mandiri, tanpa bantuan dari seorang pengajar. Sehingga, modul dirancang sedemikian rupa agar pelajar mudah dalam mencerna isi materi modul tersebut. Oleh sebab itu, untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka dalam modul harus :
 - 1) Memuat tujuan pembelajaran dengan jelas dan menggambarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
 - 2) Memuat materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik sehingga memudahkan peserta didik mempelajarinya secara tuntas.
 - 3) Terdapat contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan dalam memaparkan materi pembelajaran.
 - 4) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur penguasaan materi pembacanya.
 - 5) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas dan lingkungan peserta didik.
 - 6) Penggunaan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami dan komunikatif.
 - 7) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
 - 8) Terdapat instrumen penilaian, sehingga peserta didik dapat melakukan penilaian sendiri.
 - 9) Terdapat umpan balik terhadap penilaian peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik.
 - 10) Terdapat informasi tentang rujukan/ pengayaan/ referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.
- b) *Self Contained* Modul harus memuat seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.
- c) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*) *Stand Alone* merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain. Artinya, tanpa menggunakan bahan ajar lain atau media lain, peserta didik dapat mempelajari dan mengerjakan tugas yang ada dalam modul tersebut.
- d) Adaptif Modul dikatakan adaptif bila dapat menyesuaikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, modul dapat digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*).

- e) Bersahabat atau Akrab (*User Friendly*) Modul hendaknya juga memenuhi kaidah bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakai, dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa karakteristik modul pembelajaran diantaranya adalah *self Instruction*, pada karakteristik ini, pelajar dituntut untuk belajar secara mandiri, tanpa bantuan dari seorang pengajar, *self contained* artinya modul harus memuat seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik, berdiri sendiri (*Stand Alone*) stand Alone merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain, adaptif modul dikatakan adaptif bila dapat menyesuaikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bersahabat atau akrab (*User Friendly*) modul hendaknya juga memenuhi kaidah bersahabat atau akrab dengan pemakainya.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa karakter sebuah modul pembelajaran adalah jelas, mudah dipahami, memuat uraian materi pembelajaran secara lengkap dan utuh, memiliki sumber yang jelas, memuat tujuan pembelajaran, bersahabat, serta adaptif sehingga dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri.

3. Pengembangan Modul

a. Pengertian Pengembangan

Berdasarkan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pengembangan adalah suatu proses dalam memanfaatkan pengetahuan dan teknologi untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna. Selain itu menurut Setyosari (2016 : 277) mengemukakan bahwa pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan.

Sejalan dengan definisi di atas dalam Teknologi Pendidikan, pengembangan merupakan sebuah upaya dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran seperti yang telah dijelaskan oleh Arief Abidin Zainal, (2015 : 9) mengemukakan definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 sebagai berikut:

“Educational technology is the study and ethical using, and managing appropriate technological processes and resources” (Teknologi Pendidikan merupakan studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses sumber teknologi yang tepat).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Teknologi Pendidikan merupakan studi yang berkaitan dengan sebuah upaya dalam memfasilitasi pembelajaran dengan menciptakan maupun memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses mengembangkan atau memperbaharui produk pendidikan untuk digunakan dalam pembelajaran dengan cara menciptakan, memanfaatkan dan mengelola sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Pengertian Modul

Menurut Daryanto (2013: 9) mengungkapkan bahwa :

“Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul adalah sarana belajar yang dikemas dalam bahan ajar yang dibuat secara sistematis yang berisi seperangkat materi, tujuan belajar, dan evaluasi dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing. Selain itu menurut Yudhi Munadi (2013: 99) mengemukakan bahwa :

“Modul merupakan bahan belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Dikatakan demikian karena modul dibuat berdasarkan program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul adalah bahan ajar yang dibuat secara sistematis agar peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan pengetahuannya masing-masing. Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Nasution (2011: 205) mengemukakan bahwa :

“Modul merupakan suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu pelajar dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul adalah suatu unit yang terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang diinginkannya.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu bahan ajar yang dibuat secara lengkap dan berdiri sendiri yang didalamnya memuat tujuan, pokok-pokok materi, sumber belajar, lembar kerja dan program evaluasi yang dikemas secara utuh, sistematis, terperinci dan dibuat untuk dapat dipelajari secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pengajar dalam rangka membantu peserta didik menguasai tujuan topik pembelajaran.

4. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital

1) Hakikat Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital

Pengembangan modul berbasis digital adalah suatu proses mendesain bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis dalam format elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Modul berbasis digital merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan.

Modul Pembelajaran berbasis digital merupakan sebuah modul pembelajaran yang di dalamnya terdapat teks dan gambar yang bersifat lebih interaktif dan lebih menarik serta diproduksi, diterbitkan, dan dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. Adapun kelebihan dari modul digital yaitu mudah dibawa, dapat bertahan lama, penyajian yang menarik, hemat kertas dan sebagai dukungan *go green* saat ini.

Selain itu modul digital dapat memuat video pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai tambahan referensi dalam mempelajari materi pelajaran. Menurut Kadek (2016 : 201) mengemukakan bahwa modul elektronik merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul elektronik adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran secara mandiri dan disajikan dalam format elektronik. Selain itu menurut Wijayanto dalam Kadek Aris Priyanthi and Dkk (2017 : 3) mengemukakan bahwa :

“Modul Digital merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Modul digital adalah sarana pembelajaran yang berisi materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik, sehingga dapat dibaca dan dipelajari dimana saja dan kapan saja. Sedangkan menurut Cecep, K & Bambang, S dalam I Gede Agus Saka Prasetya (2017 : 98) mengemukakan bahwa :

“Media elektronik yang dapat diakses oleh siswa mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda-beda. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa setiap media elektronik memiliki manfaat serta karakter yang berbeda-beda. Kebermanfaatan dari pada media elektronik itu sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik, efektif, dan efisien, sehingga penggunaan media elektronik dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Dari beberapa kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan modul pembelajaran berbasis digital adalah suatu proses mendesain bahan ajar yang berisi seperangkat materi pelajaran yang disusun secara sistematis dalam format elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2) Prosedur Penyusunan Modul Pembelajaran Berbasis Digital

Dalam menghasilkan suatu modul yang baik dan sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah diterapkan, maka pembuatan modul harus dilakukan secara sistematis, melalui prosedur yang benar dan sesuai kaidah-kaidah yang baik. Menurut Widodo dan Jasmadi (dalam Asyhar 2011:159) mengemukakan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah kegiatan dalam penyusunan modul, berikut diantaranya :

- Analisis kebutuhan modul. Dari hasil analisis akan bisa dirumuskan jumlah dan judul modul yang akan disusun, dalam analisis kebutuhan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a) Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau silabus.
 - b) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama.
 - c) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan
 - d) Menentukan judul modul yang akan disusun.
- Penyusunan naskah/draf modul. Tahap ini merupakan kegiatan pemilihan, penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran yaitu mencakup judul media, judul bab, sub bab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dikuasai oleh pembaca, dan daftar pustaka berikut diantaranya :
 - a) Uji coba. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami media dan mengetahui efisiensi waktu belajar menggunakan media pembelajaran yang akan diproduksi. Uji coba pertama dilakukan kepada peserta didik dalam kelompok terbatas, misalnya 5-10 siswa.
 - b) Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Validasi modul bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian modul dengan kebutuhan, sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran.
 - c) Revisi dan produksi. Masukan-masukan yang diperoleh dari pengamat (*observer*) dan pendapat para peserta didik merupakan hal yang sangat bernilai bagi pengembang modul karena dengan masukan-masukan tersebut dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap media yang dibuat.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa langkah-langkah penyusunan modul terdiri dari analisis kebutuhan, kegiatan yang dilakukan yaitu menetapkan kompetensi, identifikasi dan menentukan ruang lingkup kompetensi, mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan, menentukan judul modul yang akan disusun dan menentukan judul modul yang akan disusun. Kemudian menyusun naskah atau draft modul, kegiatan yang dilakukan yaitu uji coba, validasi, revisi dan produksi

Sejalan dengan pendapat ahli di atas Langkah-langkah penyusunan modul menurut Daryanto (2013: 16-24) adalah sebagai berikut :

- Analisis Kebutuhan Modul Analisis kebutuhan modul merupakan tindakan menganalisis silabus dengan tujuan mencari informasi yang dibutuhkan para peserta didik yang akan digunakan untuk menyusun sebuah modul pembelajaran. Informasi dalam hal ini adalah kompetensi dasar dan kegiatan pembelajaran adalah materi dasar. Tujuan analisis kebutuhan modul adalah untuk menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dijabarkan dalam beberapa pertemuan.
Langkah dalam analisis kebutuhan modul adalah sebagai berikut:
 - a) Menetapkan satuan program.
 - b) Memeriksa ada tidaknya rambu-rambu operasional untuk pelaksanaan program modul tersebut.
 - c) Teliti kompetensi dasar yang akan dibahas.
 - d) Susun satuan bahan pelajaran yang mencakup materi tersebut, lalu beri nama untuk dijadikan judul modul.
 - e) Daftar satuan modul kemudian diidentifikasi mana yang sudah ada dan yang belum ada.
 - f) Susun modul berdasarkan prioritas kebutuhannya. Kemudian tentukan peta modul (tata letak modul pada satu satuan program yang digambar pada diagram).
- Desain Modul : Desain modul yang dimaksud disini adalah silabus, didalamnya memuat strategi pembelajaran serta media yang digunakan. Silabus digunakan untuk mengacu desain dalam penyusunan modul. langkah-langkah yang harus dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut :
 - a) Tetapkan kerangka bahan yang akan disusun.
 - b) Tetapkan tujuan akhir (*performance objective*) yaitu kemampuan yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik setelah selesai mempelajari modul.
 - c) Tetapkan tujuan antara (*enable objective*) yaitu kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir.
 - d) Tentukan sistem evaluasi.
 - e) Bila ada silabus maka dapat mengacu untuk menetapkan garis besar materi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
 - f) Materi yang dikandung dalam modul adalah materi dan prinsip yang mendukung untuk pencapaian kompetensi dan harus dikuasai peserta didik.
 - g) Tugas, soal, atau latihan yang harus dikerjakan sampai selesai oleh peserta didik.

- h) Evaluasi untuk mengukur seberapa besar kemampuan peserta didik dalam menguasai materi modul.
- i) Kunci jawaban soal. Modul juga perlu diteliti atau diuji coba terlebih dahulu. Jika modul dinyatakan valid berarti modul tersebut siap digunakan. Langkah ini dapat membantu meningkatkan penyiapan modul sebelum diperbanyak untuk dipelajari peserta didik. Hal yang perlu diuji coba adalah :
 - Kemudahan bahan ajar yang digunakan peserta didik dalam proses belajar.
 - Kemudahan pengajar dalam menyiapkan fasilitas belajar dan dalam mengelola proses pembelajaran.
- Implementasi : Implementasi modul dalam kegiatan belajar dilakukan sesuai alur dalam modul.
 - a) Penilaian : Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui seberapa besar penguasaan peserta didik setelah mempelajari materi dalam modul.
 - b) Evaluasi dan Validasi Modul yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara bertahap harus dilakukan evaluasi dan validasi, atau yang dimaksud adalah untuk mengetahui dan mengukur penerapan pembelajaran dengan modul apakah dapat dilaksanakan sesuai desain pengembangannya atau tidak.
 - c) Jaminan Kualitas Modul akan terjamin kualitasnya apabila telah memenuhi kriteria dalam proses pengembangan dan penyusunan modul. Selama proses penulisan dan pembuatan modul harus dilakukan pemantauan agar sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa langkah-langkah penyusunan modul terdiri dari analisis kebutuhan modul, desain modul, implementasi, evaluasi modul dan jaminan kualitas modul.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penyusunan modul terdiri dari analisis kebutuhan, kegiatan yang dilakukan yaitu menetapkan kompetensi, identifikasi dan menentukan ruang lingkup kompetensi, mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan, menentukan judul modul yang akan disusun dan menentukan judul modul yang akan disusun. Kemudian menyusun naskah atau draft modul, kegiatan yang dilakukan yaitu uji coba, validasi, revisi dan produksi

3) Struktur Penulisan Modul Pembelajaran Berbasis Digital

Direktorat tenaga kependidikan (2008: 21-26) mengemukakan bahwa struktur penulisan suatu modul sering dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup, berikut diantaranya :

- Bagian pembuka : Bagian pembuka meliputi :
 - a) Judul modul yang menarik dan memberi gambaran tentang materi yang dibahas dan menggambarkan isi materi
 - b) Daftar isi menyajikan topik-topik yang akan dibahas
 - c) Peta informasi berupa kaitan antara topik-topik yang dibahas
 - d) Daftar tujuan kompetensi
 - e) Tes awal
- Bagian inti :
 - a) Pendahuluan/tinjauan umum materi
 - b) Hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain
 - c) Uraian materi Uraian materi merupakan penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul.
- Bagian Penutup :
 - a) Glossary atau daftar istilah Glossary berisikan definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul. Definisi tersebut dibuat ringkas dengan tujuan untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari.
 - b) Tes Akhir : Tes akhir merupakan latihan yang dapat pembelajar kerjakan setelah mempelajari suatu bagian dalam modul.
 - c) Indeks : Indeks memuat istilah-istilah penting dalam modul serta halaman di mana istilah tersebut ditemukan. Indeks perlu diberikan dalam modul supaya pembelajar mudah menemukan topik yang ingin dipelajari. Indeks perlu mengandung kata kunci yang kemungkinan pembelajar akan mencarinya.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa struktur penulisan modul terdiri dari bagian pembuka, bagian inti, dan bagian penutup, sejalan dengan pendapat di atas, Surahman (2010: 2) mengemukakan bahwa struktur modul diantaranya sebagai berikut :

- Judul modul : Bagian ini berisi tentang nama modul dari suatu mata pelajaran
- Petunjuk umum : Bagian ini memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pembelajaran diantaranya meliputi:
 - a) Kompetensi dasar
 - b) Pokok bahasan
 - c) Indikator pencapaian

- d) Referensi (diisi petunjuk dosen tentang buku-buku referensi yang dipergunakan)
 - e) Strategi pembelajaran (menjelaskan pendekatan, metode, langkah yang dipergunakan dalam proses pembelajaran),
 - f) Lembar kegiatan pembelajaran,
 - g) Petunjuk bagi peserta didik untuk memahami langkah-langkah dan materi pembelajaran
 - h) Evaluasi.
- Materi modul : Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan.
 - Evaluasi semester : Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi peserta didik sesuai materi yang diberikan.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa struktur penulisan modul pembelajaran terdiri dari judul modul yang berisi nama mata pelajaran, petunjuk umum berisi tentang kompetensi dasar hingga evaluasi, materi modul berisi tentang penjelasan materi, dan evaluasi semester yang bertujuan untuk mengukur kompetensi peserta didik.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Marwarnard (2011 : 4) mengemukakan bahwa struktur modul terdiri dari :

- Bagian pembuka terdiri dari daftar isi, peta informasi, dan daftar tujuan kompetensi umum.
- Bagian inti terdiri dari pendahuluan, hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain, uraian materi, penugasan dan rangkuman
- Bagian penutup terdiri dari glosarium, tes akhir dan indeks.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa struktur modul terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pembuka berisi tentang daftar isi, peta informasi dan daftar tujuan kompetensi umum, bagian inti berisi tentang pendahuluan, hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain, uraian materi, penugasan dan rangkuman, dan bagian penutup berisi tentang glosarium, tes akhir dan indeks.

Dari beberapa kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa struktur penulisan modul pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian inti dan bagian penutup. Masing-masing bagian memiliki unsur-unsur yang berbeda seperti bagian pembuka terdiri dari judul modul, daftar isi, peta informasi, daftar tujuan kompetensi, dan tes awal. Sedangkan bagian inti terdiri dari pendahuluan sampai uraian materi, dan yang terakhir bagian penutup yang terdiri dari Glossary dan tes akhir.

4) Kelebihan & Kekurangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital

Menurut Oemar dalam Maidah, (2015:41) mengemukakan bahwa pengajaran menggunakan modul mempunyai kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, berikut diantaranya :

- Kelebihan Modul :
 - a) Kebebasan, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar mandiri, seperti membaca sendiri, tidak banyak bergantung pada guru.
 - b) Individualisasi belajar, peserta didik atau pembelajar dapat belajar berdasarkan kemampuan dan kecepatan sendiri, tidak banyak tergantung kepada guru.
 - c) Modul mudah dibawa-bawa, sehingga dapat dipelajari dimanapun dan kapan pun.
 - d) Partisipasi aktif, kegiatan belajar dapat dilakukan dengan partisipasi aktif dalam bentuk *learning by doing*.
- Kelemahan Modul :
 - a) Modul menuntut siswa untuk memiliki disiplin dan keinginan belajar yang tinggi.
 - b) Membutuhkan kemampuan membaca dengan pemahaman. Hal ini menjadi hambatan bagi siswa yang kurang terampil dalam membaca.
 - c) Dari segi fisik, jika modul disajikan dalam bentuk kertas atau cetak, maka akan sangat rentan dan mudah rusak.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa modul pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan modul yaitu peserta didik dapat bebas belajar secara mandiri, modul mudah dibawa kemana-mana dan partisipasi aktif siswa dapat dilakukan dengan *learning by doing* sedangkan kelemahan modul yaitu siswa dituntut untuk memiliki disiplin belajar yang tinggi, membutuhkan kemampuan membaca dengan pemahaman belajar yang tinggi dan jika modul berbahan cetak maka akan mudah rusak.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, Nasution (2013: 206), mengemukakan bahwa kelebihan modul diantaranya sebagai berikut :

- 1) Modul dapat memberikan *feedback* sehingga siswa dapat mengetahui taraf hasil belajarnya. Kesalahan dapat segera diperbaiki dan tidak dibiarkan begitu saja.
- 2) Dengan penguasaan tuntas, sepenuhnya peserta didik memperoleh dasar yang lebih mantap untuk menghadapi pelajaran baru.
- 3) Modul disusun secara jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh siswa. Dengan tujuan yang jelas peserta didik dapat terarah untuk mencapai dengan segera

- 4) Pembelajaran yang membimbing siswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur tentu akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya
- 5) Modul bersifat fleksibel, yang dapat disesuaikan dengan perbedaan siswa antara lain mengenai kecepatan belajar, cara belajar, bahan pengajaran, dan lain-lain.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa kelebihan modul yaitu modul dapat memberikan *feedback* pada siswa, dengan penguasaan tuntas, sepenuhnya peserta didik memperoleh dasar yang lebih mantap untuk menghadapi pelajaran baru, modul disusun secara jelas, pembelajaran yang membimbing siswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur dan modul bersifat fleksibel.

Selain itu menurut Atwi Suparman (2001:197), mengemukakan bahwa bentuk kegiatan belajar mandiri ini mempunyai kekurangan, berikut diantaranya :

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa terdapat kekurangan yang ditimbulkan dari bentuk kegiatan belajar mandiri menggunakan modul diantaranya biaya yang dikeluarkan cukup tinggi dan membutuhkan waktu yang lama, kurangnya disiplin belajar pada siswa, membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk memantau proses belajar siswa.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan modul pembelajaran berbasis digital adalah mudah dibawa kemana saja sehingga dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun, selain itu modul berbasis digital dapat disusun secara jelas dan spesifik sehingga peserta didik dapat terarah untuk mencapai materi pembelajaran.

Selain itu kekurangan modul pembelajaran berbasis digital adalah menuntut siswa untuk memiliki disiplin dan keinginan belajar yang tinggi. Kemudian membutuhkan kemampuan membaca dengan pemahaman sendiri dan membutuhkan waktu yang lama.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a) Hakikat Pembelajaran

Menurut Sagala (2010 : 61) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik untuk menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar sebagai penentu utama keberhasilan pendidikan.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses dalam membelajarkan peserta didik agar dapat memiliki pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang mengacu pada asas pendidikan dan teori sebagai penentu keberhasilan dalam sebuah pendidikan. Selain itu menurut Hernawan (2013: 9) mengemukakan bahwa :

“Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan. Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Sudjana (2012: 28) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik agar tercipta suatu kegiatan pembelajaran, sehingga terjadi interaksi baik pengajar maupun peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Dari beberapa kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran adalah upaya membelajarkan peserta didik sehingga terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan peserta didik dapat memiliki pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang mengacu pada asas pendidikan dan teori sehingga akan tercapai tujuan belajar yang diinginkan.

b) Prinsip-prinsip pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:42-50) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Perhatian dan motivasi, perhatian terhadap pembelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya sedangkan motivasi berkaitan dengan minat, siswa yang mempunyai minat

terhadap suatu pembelajaran akan memunculkan perhatian dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajari pembelajaran tersebut.

- 2) Keaktifan, siswa yang belajar selalu menunjukkan keaktifan dalam kegiatannya, baik secara fisik maupun fisikis.
- 3) Keterlibatan langsung, keterlibatan yang dimaksudkan adalah kegiatan kongnitif, fisik, emosional dalam pembentukan sikap dan nilai.
- 4) Pergaulan, dapat melatih daya-daya jiwa dan membentuk respon yang benar serta membentuk kebiasaan-kebiasaan.
- 5) Tantangan, siswa yang mendapatkan tantangan akan lebih bergairah untuk mengatasi bahan belajar baru.
- 6) Perbedaan individu, setiap individu unik yang artinya tidak akan ada manusia yang sama persis, setiap manusia memiliki perbedaan dengan yang lain.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran terdiri dari enam prinsip diantaranya perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pergaulan, tantangan siswa, dan perbedaan individu. Sejalan dengan pendapat ahli di atas Sobri dalam Ihsana (2017:18-19) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut :

- (1) Belajar perlu memiliki pengalaman dasar;
- (2) Belajar harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah;
- (3) Belajar memerlukan situasi yang problematis;
- (4) Belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang keras dan tidak mudah putus asa;
- (5) Belajar memerlukan bimbingan, dorongan dan arahan;
- (6) Belajar memerlukan latihan;
- (7) Belajar memerlukan metode yang tepat;
- (8) Belajar memerlukan waktu dan tempat yang tepat.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran terdiri dari delapan prinsip diantaranya belajar perlu memiliki pengalaman dasar; belajar harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah, belajar memerlukan situasi yang *problematic*, belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang keras dan tidak mudah putus asa, belajar memerlukan bimbingan, dorongan dan arahan, belajar memerlukan latihan, belajar memerlukan metode yang tepat, belajar memerlukan waktu dan tempat yang tepat.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Gagne dalam Made Pidarta (2013 : 209) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- 1) Kontiguitas, memberikan situasi pada yang diinginkan oleh peserta didik dengan menghasilkan respon yang diharapkan oleh peserta didik secara berulang.

- 2) Pengulangan, semakin sering materi pelajaran di ulang maka akan semakin ingat pelajaran tersebut kepada peserta didik.
- 3) Penguatan, bertujuan untuk mempertahankan dan meyakinkan peserta didik pada materi yang disampaikan.
- 4) Dorongan semangat kepercayaan diri dalam belajar, membangkitkan semangat pada peserta didik, sehingga semangat yang tinggi dapat mempengaruhi daya tangkap ilmu dari peserta didik yang akan memunculkan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.
- 5) Ketersediaan materi pembelajaran yang lengkap untuk memberikan merangsang peserta didik aktif, baik berupa media pembelajaran dan alat pembelajaran yang menjadi penunjang untuk proses pembelajaran.
- 6) Ada upaya membangkitkan keterampilan intelektual untuk belajar, sehingga peserta didik dapat berfikir secara kritis dan kreatif.
- 7) Ada strategi yang tepat untuk mengaktifkan anak-anak dalam belajar, pendidik harus menguasai dan memberikan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.
- 8) Aspek-aspek jiwa peserta didik harus dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor dalam pengajaran.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran terdiri dari delapan prinsip diantaranya kontiguitas, pengulangan, penguatan, dorongan semangat kepercayaan diri dalam belajar, ketersediaan materi pelajaran yang lengkap, adanya upaya membangkitkan keterampilan intelektual belajar, adanya strategi, dan aspek-aspek jiwa peserta didik harus dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor dalam pengajaran.

Dari beberapa kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran adalah terdapat perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pergaulan, tantangan siswa, dan perbedaan individu, memiliki pengalaman dasar; belajar harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah, adanya strategi belajar yang jelas, belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang keras dan tidak mudah putus asa, belajar memerlukan bimbingan, dorongan dan arahan, belajar memerlukan latihan.

c) Bahasa Indonesia

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain.

Menurut Afifah, (2012 : 2) mengemukakan bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Bahasa Indonesia adalah ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia agar manusia dapat memanfaatkan teknologi dan ilmu dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu menurut Trianto (2011:18) mengemukakan bahwa :

“Sebagian besar pola pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat transmisif, yaitu guru memberikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran secara langsung pada peserta didik dan siswa secara pasif menyerap pengetahuan tersebut”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pola pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat transmisif, yaitu guru hanya memberikan materi yang peserta didik pelajari melalui buku pelajaran, sehingga peserta didik belajar masih secara pasif tidak aktif. Selain itu menurut Dalman (2012 : 3) mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik diantaranya seperti keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis, sehingga peserta didik dapat memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

Dari beberapa kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membelajarkan peserta didik tentang empat aspek keterampilan, diantaranya ada aspek keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

d) Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan menyatakan bahwa terdapat tujuan

pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) diantaranya sebagai berikut :

- 1) Sikap : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 2) Pengetahuan : Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
- 3) Keterampilan : Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain sejenis.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari sikap yaitu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri dan bertanggung jawab. Kemudian pengetahuan yaitu memiliki pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya serta berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan serta beradab. Terakhir keterampilan yaitu memiliki kemampuan berpikir dan tindakan yang efektif dan efisien dalam ranah abstrak dan konkret.

Sejalan dengan Permendikbud di atas menurut Atmazaki (2013 : 39) mengemukakan bahwa :

“Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa

persatuan dan bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual. Selain itu menurut Mahsun (2014 : 39) mengemukakan bahwa :

“Pembelajaran Bahasa ada dua komponen yang harus dipelajari, yaitu makna dan bentuk. Kedua unsur tersebut harus hadir secara stimulan, namun pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentuk bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia. Untuk itu guru perlu menyadari, bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Secara stipulatif kemampuan berpikir tersebut disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah/saintifik”.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari dua komponen yaitu makna dan bentuk. Unsur tersebut harus hadir secara stimulan, namun pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentuk bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia. Secara stipulatif kemampuan berpikir tersebut disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah/saintifik.

Dari beberapa kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membelajarkan peserta didik agar memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, serta menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, memiliki perilaku yang beriman berakhlak mulia, berilmu, percaya diri dan bertanggung jawab, serta memiliki pengetahuan maupun keterampilan.

C. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

1. Irwadi (2017) : Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13 pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. Berdasarkan hasil validasi produk, diperoleh kesimpulan bahwa modul digital interaktif berbasis articulate studio'13 pada mata pelajaran fisika materi gerak melingkar dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Persentase yang diperoleh dari ahli materi fisika sebesar 84,67%, dari ahli media pembelajaran sebesar 85,56%, dan dari praktisi pendidikan sebesar 84,1 %. Produk tersebut kemudian diujicobakan dalam skala kecil dan diperoleh persentase kemenarikan sebesar 84.4%. Selanjutnya, dalam uji coba skala besar diperoleh

persentase kemenarikan sebesar 85,0%. Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa “Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio’13 Pada Mata Pelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar” dapat digunakan sebagai modul pembelajaran.

2. Kiar Vansa Febrianti (2017) : Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus. Modul digital divalidasi oleh 4 dosen ahli materi dan 3 dosen ahli media, serta diuji coba oleh 4 pendidik dan 82 peserta didik. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan persentase capaian sebesar 92,94% dari ahli materi, 84,73% dari ahli media, 90,75% dari pendidik fisika SMA, dan 84,87% dari peserta didik SMA. Dari segi karakteristik modul didapatkan hasil penilaian dari para ahli untuk self instructional 90,26%, self contained 91,82%, stand alone 91,15%, adaptif 92,71%, dan user friendly 91,67% dengan rata-rata seluruh karakteristik modul sebesar 91,52%. Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus” dapat digunakan sebagai modul pembelajaran.
3. Ria Rosita (2017) : Pengembangan Modul Digital Berbasis Inguiry Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Dengan Model 4D. Hasil analisis data angket penilaian validator isi bidang studi diperoleh persentase sebesar 75.7%, artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi baik, dari validator bahasa diperoleh persentase sebesar 80% artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi baik dan dari validator media dan desain diperoleh persentase sebesar 90% artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Modul Digital Berbasis Inguiry Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Dengan Model 4D” dapat digunakan sebagai modul pembelajaran.

BAB
4

PEMBAHASAN

Pengembangan modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital ini didasari atas kebutuhan yang ada di lapangan. Penulis membagi analisis kebutuhan ke dalam 3 (tiga) aspek, yaitu analisis kebutuhan di lapangan secara umum, analisis karakter siswa dan analisis kurikulum.

A. STUDI PENDAHULUAN

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

a) Analisis Kebutuhan

1) Hasil Wawancara Kepada Guru

Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor didasari atas hasil observasi dan wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut diperoleh informasi yang dituangkan kedalam bentuk instrumen pertanyaan, berikut diantaranya :

Tabel 4.1
Instrumen Guru Bahasa Indonesia

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Sistem pembelajaran seperti apa yang diterapkan disekolah Bapak/Ibu?	Sistem pembelajaran yang diterapkan disekolah MTS Muhammadiyah Tajurhalang disesuaikan dengan peraturan KEMENDIKBUD, bisa secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> .

2	Sistem pembelajaran <i>online</i> atau <i>offline</i> yang Bapak/Ibu serta siswa sukai?	Lebih menyukai sistem pembelajaran keduanya.
3	Apakah ada hambatan jika melakukan sistem pembelajaran secara <i>online</i> ?	Hambatan yang dihadapi berkaitan dengan sinyal atau jaringan yang kurang stabil.
2	Berapa usia siswa dan siswi yang Bapak/Ibu ajar disekolah?	Usia siswa dan siswi SMP di Mts Muhammadiyah Tajurhalang sekitar 15 tahun.
3	Apakah ada permasalahan yang dihadapi oleh Bapak/Ibu saat proses pembelajaran berlangsung?	Ada, ketika PTMT akan segera dimulai, terlihat sebagian siswa ada yang masih bermain Handphone, siswa juga kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan dan kurang adanya motivasi untuk belajar.
4	Apakah Bapak/Ibu selalu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar ?	Iya, saya selalu membuat RPP sebelum mengajar, karena akan memudahkan saya dalam proses pembelajaran.
5	Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Media yang digunakan di kelas berupa LKS atau modul cetak.
6	Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan sudah efektif untuk proses pembelajaran?	Pembelajaran tatap muka terbatas seperti ini, untuk penggunaan media berupa modul cetak atau LKS saja kurang efektif.
7	Bagaimana cara Bapak/Ibu melibatkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran?	Siswa diberi tugas kelompok untuk menganalisis dan berdiskusi terkait teks yang ada pada LKS.
8	Apakah siswa siswi yang Bapak/Ibu ajarkan terlihat antusias dengan	Kurang terlihat antusias dalam belajar Bahasa Indonesia

	penggunaan media yang Bapak/Ibu gunakan?	
9	Apakah penggunaan media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan sudah maksimal?	Belum, karena penggunaan modul cetak atau LKS kurang melatih kemandirian siswa dalam belajar.
10	Apakah materi yang Bapak/Ibu ajarkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?	Sudah, karena menggunakan LKS yang dilengkapi dengan KI,KD serta indikator dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia
11	Bagaimana kiat Bapak/Ibu untuk mengembangkan materi pelajaran yang disajikan secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> ?	Materi pelajaran yang di sajikan menggunakan LKS dengan bantuan pendukung lainnya seperti mengakses link youtube sesuai dengan materi yang akan dibahas.
12	Bagaimana Bapak/Ibu menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring?	Materi yang disusun harus berdasarkan KI dan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Jika sistem pembelajaran dilakukan secara daring maka kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup disesuaikan dengan menggunakan Group WhatsApp.
13	Apakah dalam proses pembelajaran berlangsung, Bapak/Ibu mengaitkan materi dengan realita kehidupan?	Iya, biasanya dengan memberikan contoh-contoh yang ada dikehidupan sehari-hari, agar peserta didik mudah memahami pelajaran.
14	Metode seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?	Metode inkuiri, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi.
15	Apakah Sumber Belajar yang Bapak/Ibu gunakan hanya berupa buku paket dan LKS?	Iya, tetapi biasanya juga bisa melalui video youtube, dan internet.
16	Bagaimana upaya yang	Upaya yang dilakukan adalah sebisa

<p>dilakukan Bapak/Ibu agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien dengan memanfaatkan media yang ada?</p>	<p>mungkin guru melibatkan siswa untuk aktif dalam berdiskusi, mengerjakan latihan soal mandiri maupun berkelompok.</p>
--	---

Hasil informasi dari instrumen pertanyaan di atas adalah sebagai berikut :

- Sistem pembelajaran yang diterapkan disekolah MTS Muhammadiyah Tajurhalang disesuaikan dengan peraturan KEMENDIKBUD, bisa secara *online* maupun *offline*.
- Sistem pembelajaran yang disukai oleh guru maupun siswa adalah kombinasi dari pembelajaran *online* dan *offline*.
- Hambatan pembelajaran *online* berkaitan dengan sinyal maupun jaringan yang kurang stabil.
- Usia siswa dan siswi SMP di Mts Muhammadiyah Tajurhalang sekitar 15 tahun.
- Permasalahan yang dihadapi guru adalah ketika pembelajaran segera dimulai sebagian siswa dan siswi di Mts Muhammadiyah Tajurhalang ada yang masih bermain Handphone, siswa juga kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan dan kurang adanya motivasi untuk belajar.
- Guru selalu membuat RPP sebelum mengajar.
- Guru menggunakan media hanya berupa LKS atau modul cetak, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- Penggunaan modul cetak atau LKS kurang melatih kemandirian siswa dalam belajar.
- Materi yang guru sajikan sudah sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.
- Guru menggunakan metode pembelajaran inkuiri, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi.
- Upaya yang dilakukan guru dalam memanfaatkan media adalah dengan melibatkan siswa untuk aktif dalam berdiskusi, mengerjakan latihan soal mandiri maupun berkelompok.

b) Hasil Analisis Temuan

Berdasarkan hasil studi literatur dan identifikasi potensi masalah, maka disusunlah deskripsi analisis temuan sebagai dasar untuk merencanakan “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan

Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor". Berikut tabel kesenjangan kondisi ideal dan kondisi aktual :

Tabel 4.2
Kesenjangan Kondisi Ideal dan Kondisi Aktual Kegiatan Pembelajaran

No	Kondisi Ideal	Kondisi Aktual
Penggunaan Media Pembelajaran		
1	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.	Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan LKS.
2	Guru menggunakan media pembelajaran berupa modul digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.	Guru hanya menggunakan modul cetak.
3	Modul Digital dapat digunakan pada perangkat smartphone/tablet	Guru belum memiliki modul digital.
4	Modul digital mudah digunakan oleh guru dan siswa.	Guru tidak menggunakan modul digital, hanya modul cetak saja.
Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran		
5	Siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran.	Siswa banyak yang belum memahami pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa modul cetak, LKS, dan buku paket.
6	Siswa lebih termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru baik secara <i>online</i> maupun <i>offline</i>	Kurang adanya motivasi belajar pada siswa baik secara <i>online</i> maupun <i>offline</i>
7	Penggunaan media pembelajaran memberi	Media yang digunakan oleh guru saat ini, belum memberi

	pengaruh yang sangat besar dalam menerima pembelajaran Bahasa Indonesia.	pengaruh pada siswa dalam menerima pembelajaran.
Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran		
8	Siswa lebih cepat dalam menerima materi setelah guru menggunakan media pembelajaran berupa modul digital.	Siswa masih lambat dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan LKS
9	Siswa dapat dengan mudah melakukan kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring	Siswa terkendala dengan jaringan yang tidak stabil.
Penguasaan Materi		
10	Guru Mengembangkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Materi pembelajaran yang disampaikan terpaku dengan LKS saja.
11	Guru dapat memilih materi dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan tepat sesuai capaian pembelajaran	Guru menjelaskan materi masih monoton.
Pengelolaan Kelas		
12	Penerapan metode pembelajaran yang bervariasi membuat siswa tertarik untuk belajar.	Siswa merasa jenuh karena metode mengajar yang digunakan guru tidak menarik

Berdasarkan tabel kesenjangan kondisi ideal dan kondisi aktual kegiatan pembelajaran di atas, didapatkan informasi dari kondisi aktual yang peneliti temukan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa modul cetak dan LKS, penggunaan media tersebut dirasa kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, sehingga siswa merasa jenuh dan belum memahami pembelajaran Bahasa Indonesia secara utuh, sehingga peneliti ingin melakukan pengembangan modul pembelajaran berbasis digital

untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor.

c) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakter siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun modul yang akan dikembangkan. Modul digital yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas VII di MTS Muhammadiyah Tajurhalang Bogor, diperoleh informasi sebagai berikut :

- 1) Usia siswa dan siswi MTS Muhammadiyah Tajurhalang berkisar 15 tahun.
- 2) Siswa dan siswi MTS Muhammadiyah Tajurhalang lebih menyukai penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
- 3) Siswa memiliki peralatan yang cukup lengkap untuk belajar *online* seperti (laptop maupun *handphone*).
- 4) Siswa siswi Muhammadiyah Tajurhalang, lebih termotivasi untuk belajar jika media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menggunakan buku paket, LKS, dan modul cetak.
- 5) Siswa siswi Muhammadiyah Tajurhalang akan terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan modul digital yang menarik.

d) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan KI dan KD yang berlaku di MTs Muhammadiyah Tajurhalang. Kurikulum yang digunakan mengacu pada kurikulum 2013 revisi terbaru. Berikut rumusan indikator berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti :

Tabel 4.3
Rumusan Indikator KI dan KD

Satuan Pendidikan	: SMP
Kelas/Semester	: VII/I
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Teks Deskripsi
A. Kompetensi Inti	
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan	

lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca

3.2 Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.

4.1 Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dan lain-lain) yang didengar dan dibaca.

4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.
2. Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.
3. Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah,

pentas seni daerah, kain tradisional, dan lain-lain) yang didengar dan dibaca.

4. Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : VII/I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Teks Narasi (Cerita Imajinasi)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.

3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi yang dibaca dan didengar).

4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi yang didengar dan dibaca).

4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.
2. Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.
3. Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca.
4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan.

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : VII/I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Teks Prosedur

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

3.5 Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat

3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat

<p>kuliner khas daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.</p>	<p>musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.</p>
<p>4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar.</p>	<p>4.6 Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan lain-lain) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis.</p>

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.
2. Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.
3. Menyimpulkan isi teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar.
4. Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan lain-lain) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isis secara lisan dan tulis.

<p>Satuan Pendidikan : SMP</p>
<p>Kelas/Semester : VII/I</p>
<p>Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia</p>
<p>Materi Pokok : Teks Laporan Hasil Observasi</p>

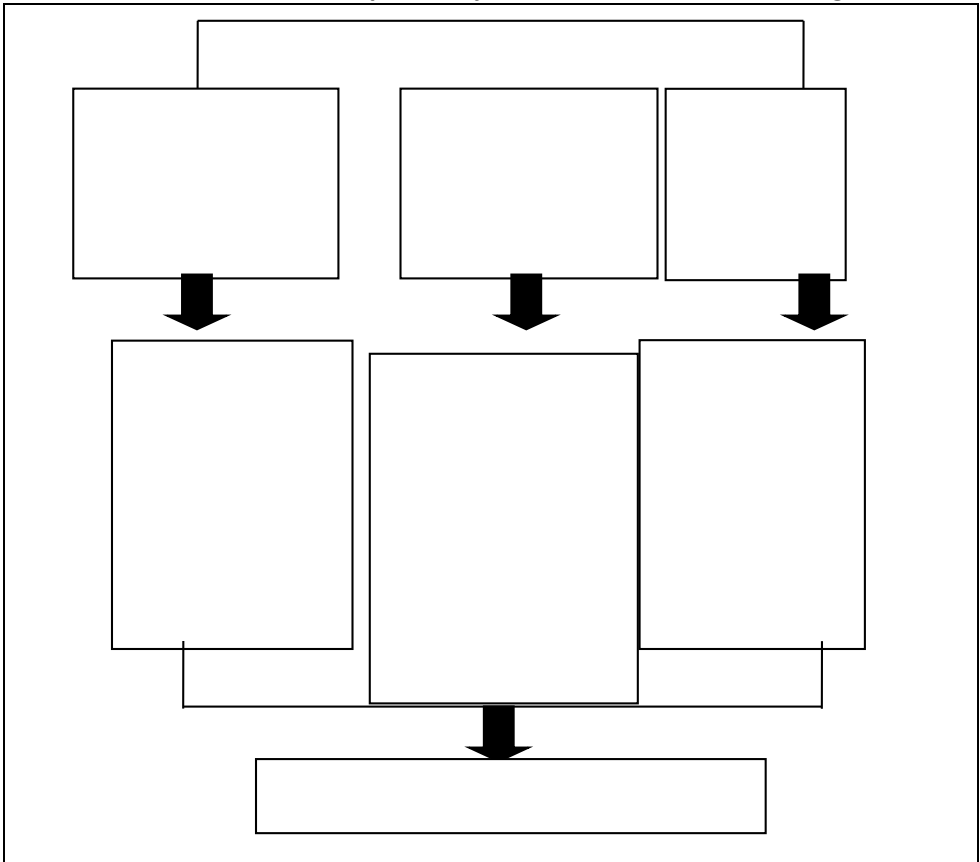
<p>A. Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. 	
<p>B. Kompetensi Dasar</p>	
<p>3.7 Mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan.</p>	<p>3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan.</p>
<p>4.7 Menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca dan didengar.</p>	<p>4.8 Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan.</p>
<p>C. Indikator Pencapaian Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca dan diperdengarkan. 2. Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan. 3. Menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca dan didengar. 4. Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan. 	

2. Perencanaan

a) Rancangan desain pembelajaran melalui *blended learning*

Rancangan desain pembelajaran melalui *blended learning* yang dibuat akan diimplementasikan. Berikut tabel desain pembelajaran melalui *blended learning*

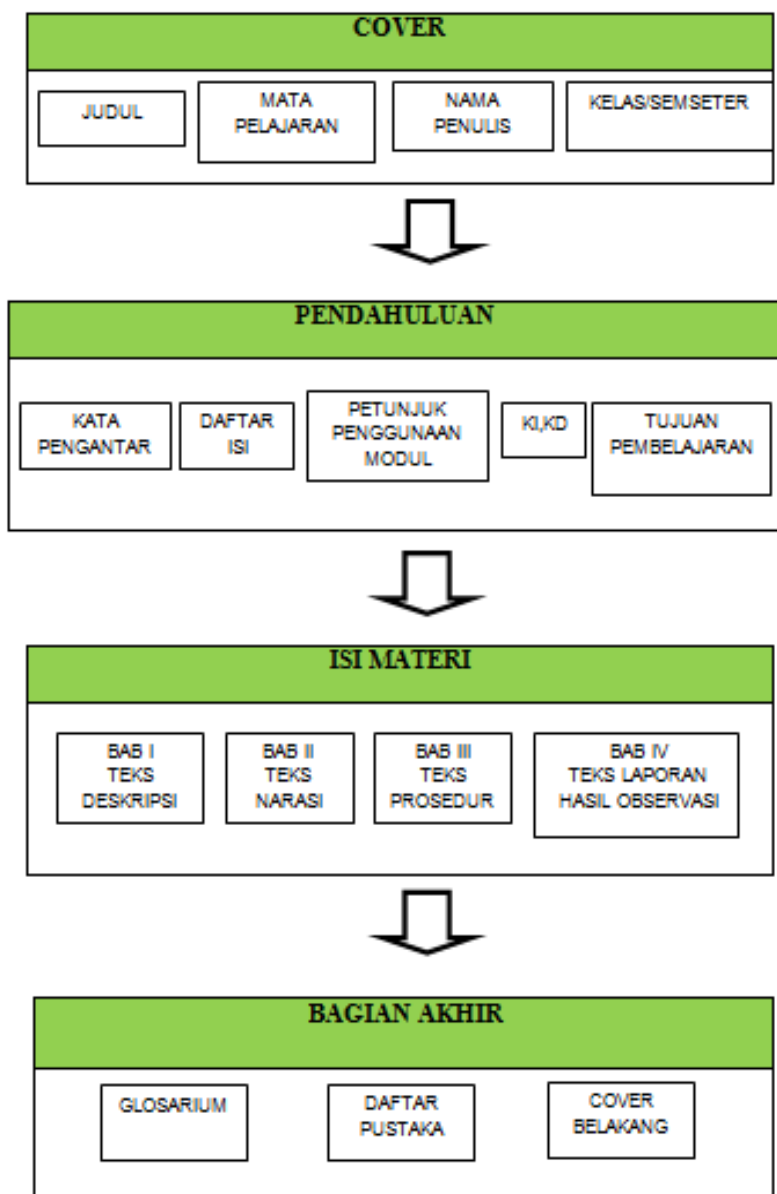
Tabel 4.4 Desain pembelajaran melalui *blended learning*



b) Penyusunan Kerangka Modul Pembelajaran

Penyusunan kerangka modul didasari oleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Muhammadiyah Tajurhalang. Modul yang akan dikembangkan terdiri dari tiga bagian utama yaitu bagian cover, pendahuluan, isi materi dan bagian akhir. Berikut adalah kerangka modul yang disusun :

Tabel 4.5
Kerangka Modul



c) Rencana pelaksanaan pembelajaran melalui *Blended Learning*. Berikut tabel rencana pelaksanaan pembelajaran melalui *blended learning* :

Tabel 4.6

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran melalui Blended Learning

Nama Sekolah : Mts Muhammadiyah Tajurhalang Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Kelas/Semester : VII/Ganjil Materi Pokok : Teks Deskripsi Alokasi Waktu : 2 JP			
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran Blended
1. Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca 2. Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi	1. Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca 2. Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah,	Melalui : 1. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Mengidentifikasi teks deskripsi 2. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menelaah struktur dan kebahasaan teks deskripsi 3. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menjelaskan isi teks deskripsi	1. Seeking of information <ul style="list-style-type: none"> • Asinkron - Orientasi - Apersepsi - Motivasi - Pemberian Acuan - Stimulus, mengamati video youtube dan membaca modul digital dan mengerjakan latihan soal pada Google Form. - Pretest

<p>tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.</p> <p>3. Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dan lain-lain) yang didengar dan dibaca.</p> <p>4. Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat</p>	<p>tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.</p> <p>3. Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dan lain-lain) yang didengar dan dibaca</p> <p>4. Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan</p>	<p>4. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menyajikan teks deskripsi</p>	<p>2.Acquisition of information</p> <p>1) Sinkron</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melihat, mendengar dan berbicara, pembelajaran tentang teks deskripsi - Menyimak dan mempraktekan instruksi guru <p>3. synthesizing of Knowledge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinkron <ul style="list-style-type: none"> - Refleksi pembelajaran - Posttest. • Asinkron <ul style="list-style-type: none"> Rangkuman pembelajaran
--	--	---	---

bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.	n struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.		
---	--	--	--

Nama Sekolah : Mts Muhammadiyah Tajurhalang
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi Pokok : Teks Narasi
Alokasi Waktu : 2 JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran Blended
1. Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar 2. Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks	1. Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar 2. Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks narasi (cerita imajinasi)	Melalui : 1. Video Youtube, dan mendemonstrasikan tentang Mengidentifikasi teks narasi 2. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang	1. Seeking of information <ul style="list-style-type: none"> • Asinkron - Orientasi - Apersepsi - Motivasi - Pemberian Acuan - Stimulus, mengamati video

<p>narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.</p> <p>3. Menjelaskan isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca.</p> <p>4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan.</p>	<p>yang dibaca dan didengar.</p> <p>3. Menjelaskan isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca.</p> <p>4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan.</p>	<p>menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi</p> <p>3. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menjelaskan isi teks narasi</p> <p>4. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menyajikan teks narasi</p>	<p>youtube dan membaca modul digital dan mengerjakan latihan soal pada Google Form.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pretest <p>2.Acquisition of information</p> <p>2) Sinkron</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melihat, mendengar dan berbicara, pembelajaran tentang teks narasi - Menyimak dan mempraktekan instruksi guru <p>3. synthesizing of Knowledge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinkron - Refleksi pembelajaran - Posttest.
---	---	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Asinkron - Rangkuman pembelajaran
<p>Nama Sekolah : Mts Muhammadiyah Tajurhalang Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Kelas/Semester : VII/Ganjil Materi Pokok : Teks Prosedur Alokasi Waktu : 2 JP</p>			
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran Blended
<p>1. Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.</p> <p>2. Menelaah struktur dan aspek</p>	<p>1. Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.</p> <p>2. Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara</p>	<p>Melalui :</p> <p>1. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Mengidentifikasi teks prosedur</p> <p>2. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menelaah struktur dan kebahasaan teks prosedur</p> <p>3. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menjelaskan</p>	<p>1. Seeking of information</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asinkron - Orientasi - Apersepsi - Motivasi - Pemberian Acuan - Stimulus, mengamati video youtube dan membaca modul digital dan mengerjakan latihan soal pada Google Form. - Pretest

<p>kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dibaca</p> <p>3. Menyimpulkan isi teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan</p>	<p>membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dan lain-lain) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dibaca</p> <p>3. Menyimpulkan isi teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar</p> <p>4. Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan lain-lain)</p>	<p>isi teks prosedur</p> <p>4. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menyajikan teks prosedur</p>	<p>2.Acquisition of information</p> <p>3) Sinkron</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melihat, mendengar dan berbicara, pembelajaran tentang teks prosedur - Menyimak dan mempraktekan instruksi guru <p>3. synthesizing of Knowledge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinkron <ul style="list-style-type: none"> - Refleksi pembelajaran - Posttest. • Asinkron <ul style="list-style-type: none"> -Rangkuman pembelajaran
--	--	---	---

<p>didengar</p> <p>4. Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cenderamata, dan lain-lain) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis</p>	<p>dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis</p>		
---	--	--	--

Nama Sekolah : Mts Muhammadiyah Tajurhalang
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi Pokok : Teks Laporan Hasil Observasi
Alokasi Waktu : 2 JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran Blended
1. Mengidentifikasi informasi dari teks	1. Mengidentifikasi informasi dari teks	Melalui : 1. Video Youtube dan	1. Seeking of information • Asinkron

<p>laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan</p> <p>2. Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan</p> <p>3. Menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca dan didengar.</p> <p>4. Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku</p>	<p>laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan</p> <p>2. Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan</p> <p>3. Menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca dan didengar.</p> <p>4. Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan</p>	<p>mendemonstrasikan tentang Mengidentifikasi teks laporan hasil observasi</p> <p>2. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menelaah struktur dan kebahasaan teks laporan hasil observasi</p> <p>3. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menjelaskan isi teks laporan hasil observasi</p> <p>4. Video Youtube dan mendemonstrasikan tentang Menyajikan teks laporan hasil observasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Orientasi - Apersepsi - Motivasi - Pemberian Acuan - Stimulus, mengamati video youtube dan membaca modul digital dan mengerjakan latihan soal pada Google Form. - Pretest <p>2.Acquisition of information</p> <p>4) Sinkron</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mmelihat, mendengar dan berbicara, pembelajaran tentang teks laporan hasil observasi - Menyimak dan mempraktekan
--	---	---	--

<p>pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan.</p>	<p>dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan</p>		<p>instruksi guru</p> <p>3. synthesizing of Knowledge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinkron <ul style="list-style-type: none"> - Refleksi pembelajaran - Posttest. • Asinkron <p>Rangkuman pembelajaran</p>
--	---	--	---

d) Studi Pengembangan

1) Hasil Pengembangan Desain dan Fitur Modul Pembelajaran

Penyusunan desain dan fitur modul pembelajaran berbasis digital terdiri dari cover, pendahuluan, isi materi, dan bagian akhir. Berikut diantaranya :

a) Cover

Cover pada modul pembelajaran berbasis digital ini terdiri dari 2 jenis cover, yaitu sampul depan dan sampul belakang. Sampul depan memuat judul bahan ajar yaitu “Modul Bahasa Indonesia”, ilustrasi gambar, konsentrasi modul untuk kelas VII SMP/MTS, identitas (nama penulis, kelas, dan semester).

Desain warna pada cover dibuat *full color* yang disesuaikan antara warna satu dengan yang lainnya. Sedangkan desain warna pada sampul belakang disesuaikan dengan sampul depan dengan didominasi warna ungu. Desain sampul yang menarik diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan menimbulkan semangat siswa untuk mempelajari materi yang disajikan dalam modul digital.

Berikut adalah desain sampul modul pembelajaran berbasis digital

A. Cover Depan

B. Cover Belakang



Gambar 4.1 Tampilan Cover Modul Digital

b) Kata Pengantar

Kata pengantar berisi tentang ucapan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan taufik dan hidayahnya sehingga peneliti menyelesaikan penulisan modul pembelajaran ini dengan tepat waktu. Selain itu, pada kata pengantar juga terdapat deskripsi singkat tentang isi modul berbasis digital yang memuat ringkasan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan latihan-latihan, tugas-tugas, rangkuman, serta soal-soal asesmen yang disajikan secara variatif pada setiap babnya, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Deskripsi ini bertujuan untuk pembaca, agar memiliki gambaran tentang isi modul. Penulis juga menyampaikan keterbukaan menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Berikut adalah desain yang memuat kata pengantar dari modul pembelajaran berbasis digital :



Gambar 4.2 Tampilan Kata Pengantar Modul Digital

c) Daftar Isi

Daftar isi berisikan daftar bagian-bagian modul pembelajaran beserta halamannya. Pemberian daftar isi diharapkan dapat membantu pengguna untuk mencari bagian-bagian modul pembelajaran yang diinginkan berdasarkan nama dan halaman. Berikut adalah tampilan daftar isi dalam modul pembelajaran yang dikembangkan :

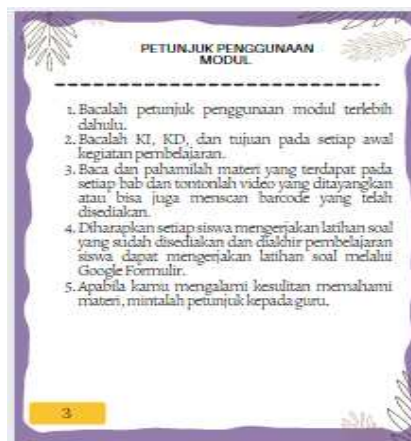


DAFTAR ISI	
Kata Pengantar.....	1
Daftar Isi.....	2
Bab 1. Klasifikasi Kerdul Sesuai Objek	
A. Menentukan Cara Isi dan Tujuan Teko Deskripsi.....	6
B. Menentukan Isi Teko Deskripsi.....	9
C. Menentukan Struktur dan Bahasa Teko Deskripsi.....	12
D. Menyajikan Lisan dan Menulis Teko Deskripsi.....	17
Latihan Soal.....	18
Bab 2. Berbagian EK Dalam Fantasi	
A. Mengidentifikasi Unsur Cerita Fantasi.....	21
B. Menentukan Kerdul Isi Cerita Fantasi.....	24
C. Menentukan Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi.....	25
D. Menyajikan Cerita Fantasi.....	28
Latihan Soal.....	29
Bab 3. Prosedur Dalam Berakhlak	
A. Mengidentifikasi Cara Teko Prosedur.....	32
B. Menyampaikan Isi Teko Prosedur.....	34
C. Menentukan Struktur dan Bahasa pada Teko Prosedur.....	36
D. Menulis dan Menyajikan Teko Prosedur.....	39
Latihan Soal.....	41
Bab 4. Memahami Wawasan Dengan Observasi	
A. Mengidentifikasi Teko Hasil Observasi.....	44
B. Menyampaikan Isi Teko Laporan Hasil Observasi.....	47
C. Menentukan Struktur dan Bahasa Teko Hasil Observasi.....	49
D. Menyajikan dan Menyajikan Laporan Hasil Observasi.....	53
Latihan Soal.....	54
Glosarium.....	57
Daftar Pustaka.....	58

Gambar 4.3 Tampilan Daftar Isi Modul Digital

d) Petunjuk Penggunaan Modul Digital

Petunjuk penggunaan modul digital bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang cara dalam menggunakan modul dengan tepat dan benar. Petunjuk penggunaan modul digital ini dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut gambar tampilan petunjuk penggunaan modul digital :

- 
- PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL**
1. Bacalah petunjuk penggunaan modul terlebih dahulu.
 2. Bacalah KI, KD, dan tujuan pada setiap awal kegiatan pembelajaran.
 3. Baca dan pahami materi yang terdapat pada setiap bab dan tontonlah video yang ditayangkan atau bisa juga memscan barcode yang telah disediakan.
 4. Diharapkan setiap siswa mengerjakan latihan soal yang sudah disediakan dan diakhir pembelajaran siswa dapat mengerjakan latihan soal melalui Google Formulir.
 5. Apabila kamu mengalami kesulitan memahami materi, mintalah petunjuk kepada guru.

Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan Modul Digital

e) KI, KD dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Inti berisi tentang tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki peserta didik pada setiap tingkatan kelas, sedangkan kompetensi dasar berisi kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh peserta didik melalui pembelajaran. Dalam modul digital ini, KI dan KD dicantumkan sebelum halaman bab yang membahas tentang materi pelajaran, tujuannya agar peserta didik dapat memahami hal-hal apa saja yang perlu dicapai dalam mempelajari materi-materi yang telah disajikan. Selain itu terdapat pula tujuan pembelajaran yang dicantumkan pada modul digital ini, tujuannya agar siswa dapat mengetahui hasil belajar seperti apa yang harus didapatkan siswa setelah mempelajari materi yang telah disajikan. Berikut gambar tampilan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

The image shows two pages from a digital learning module. Page A, titled 'A. KI dan KD', features a header 'GAMBARAN KONKRET SUATU OBJEK' and 'BAB I'. It lists two competencies: 'Kompetensi Inti' (1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya... 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab... 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural... 4. Mencoba, mengetahui, dan menjiwai dalam ruang lingkup... 5. Mengenal, menelaah, menelaah, menelaah, menelaah, menelaah) and 'Kompetensi Dasar' (1. Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek... 2. Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek... 3. Menggali isi teks deskripsi objek... 4. Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek...). Page B, titled 'B. Tujuan Pembelajaran', lists four learning objectives: 1. Mengidentifikasi materi berikut, diharapkan peserta didik mampu: 1. Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek... 2. Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek... 3. Menggali isi teks deskripsi objek... 4. Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek... Both pages include an illustration of a student with a backpack reading a book.

Gambar 4.5 Tampilan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran

f) Materi

Materi pada modul digital ini dibagi menjadi 4 bab, bab pertama membahas tentang teks deskripsi, bab kedua membahas tentang teks narasi, bab ketiga membahas tentang teks prosedur dan bab terakhir membahas tentang teks laporan hasil observasi. Selain itu dalam materi yang disajikan pada modul digital ini terdapat video youtube yang menjadi sumber pendukung dan dilengkapi dengan audio yang dapat diperdengarkan, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk menyimak materi pembelajaran. Selain itu pula modul digital ini dilengkapi dengan kode barcode yang dapat discan oleh siswa

untuk mengakses video youtube, sehingga terdapat alternatif lain yang dapat siswa gunakan untuk menyimak materi yang telah disajikan.

Modul digital ini pula dilengkapi dengan latihan-latihan soal, baik dari latihan soal mandiri maupun berkelompok. Pada akhir materi latihan soal disajikan dalam bentuk *google formulir*, sehingga terlihat siapa saja siswa yang telah mengerjakan dan siapa saja siswa yang belum mengerjakan. Berikut tampilan gambar materi pada setiap bab :

A. MENENTUKAN CIRI ISI DAN TUJUAN TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi merupakan teks yang menggambarkan atau memaparkan suatu objek atau suasana secara jelas dan terperinci, jadi pembaca seolah olah merasakan apa yang ditulis atau dideskripsikan penulis. Isi dalam teks deskripsi menggambarkan objek secara konkret, tujuan teks deskripsi ialah menggambarkan objek dengan memerinci secara subjektif atau melukiskan kondisi objek dari sudut pandang penulis.

1. Mengidentifikasi Objek, Tujuan, Dan Isi Teks Deskripsi



Berdasarkan segi objek, tujuan, dan isinya, teks deskripsi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- Objek yang disampaikan pada teks deskripsi bersifat khusus dengan ciri tertentu yang berbeda dengan umumnya dan bersifat pendapat personal.
- Bertujuan menggambarkan objek dengan cara terperinci dari sudut pandang penulis atau melukiskan kondisi objek secara subjektif.
- Isi teks deskripsi diperinci menjadi perincian bagian-bagian objek, dan isi teks deskripsi menggambarkan secara konkret.

Source: https://www.sinar.com/desktopdefault.aspx?v=6994&cat=qr&_UX=1&cat=qr&id=1

6

2. Mengidentifikasi Jenis Teks Deskripsi

u. Ditinjau dari bentuknya teks deskripsi dibedakan menjadi dua jenis kategori, bentuk diantaranya :

- Teks deskripsi yang bentuk semula sebagai teks tunggal (satu paragraf deskripsi, prosa non naratif deskripsi, dan sebagainya).
- Teks deskripsi yang menjadi bagian dari teks lain seperti cerpen, cerita fantasi, teks iklan, laporan hasil observasi, dan sebagainya.



7

b. Berdasarkan objeknya teks deskripsi dibagi menjadi tiga bentuk diantaranya :

- Teks deskripsi subjektif adalah paragraf deskripsi yang menggambarkan objeknya berdasarkan perasaan penulis.
- Teks deskripsi objektif adalah suatu paragraf yang menggambarkan objek secara detail berupa bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain.
- Teks deskripsi objektif adalah suatu paragraf yang menggambarkan objek secara apa adanya berdasarkan kenyataan objek yang sebenarnya tanpa perincian opini dari penulis.

8

3. Ciri Penggunaan Bahasa Pada Teks Deskripsi

Ciri penggunaan ragam bahasa pada teks deskripsi dapat dilihat dalam tabel, berikut diantaranya :

1	Menggunakan kata-kata khusus	Contoh: watak (kata umum) dapat diganti, seperti gembira, pembangkang, egois (kata khusus)
2	Menggunakan kalimat rincian	Contoh: a. Kalimat. Satu salah satu anak yang sembong dikalanya. b. Kalimat rincian, dia suka memakan hata ayahnya.
3	Menggunakan sinonim	Contoh: Indah-wahak, malak, cantik .
4	Menggunakan majas	Contoh: Omah tinggi menyerjang seluruh kapal nelayan. (majas personifikasi).
5	Menggunakan kata ganti	Contoh: Bellau pergi bejulan ke pasar dengan menaki sepeda bunanya.
6	Menggunakan panca indra	Contoh: Gemerak air yang mengali terdengar sangat jelas .

B. MENENTUKAN ISI TEKS DESKRIPSI

Pada jenis teks deskripsi, pokok pikiran dapat tersebar diseluruh paragraf. Pokok pikiran atau gagasan pokok sebuah paragraf berisi suatu pernyataan yang akan dijelaskan lebih lanjut oleh kalimat lainnya dalam bentuk kalimat penjelas. Kalimat penjelas adalah kalimat yang memberikan penjelasan tambahan atau detail rincian pokok suatu paragraf. Untuk menentukan informasi-informasi dalam teks deskripsi dapat kalian lakukan dengan cara berikut :

1. Membaca keseluruhan teks deskripsi.
2. Menemukan ide pokok setiap paragraf dalam teks deskripsi.
3. Menentukan isi teks deskripsi.

9



LATIHAN

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut di buku tugasmu!

1. Apa yang kamu ketahui tentang teks deskripsi?
2. Apa tujuan teks deskripsi?
3. Bagaimana ciri-ciri teks deskripsi?
4. Bagaimana sifat penggambaran objek dalam teks deskripsi?
5. Sebutkan jenis teks deskripsi ditinjau dari bentuknya!



TUGAS MANDIRI

Kerjakan tugas berikut!

1. Carilah teks deskripsi tentang tempat bersejarah dan tempat wisata, kemudian tempelkan teks tersebut di selembar kertas folio!
2. Tentukan objek yang disampaikan penulis dalam masing-masing teks deskripsi tersebut!
3. Tentukan tujuan penulis menyampaikan teks deskripsi tersebut!
4. Jelaskan cara penulis menyajikan/menggambarakan objek dalam teks deskripsi tersebut!
5. Kumpulkan hasil kerja tersebut kepada gurumu agar mendapat penilaian!

10



TUGAS KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut dengan teman sebangkumu!

Baca dan pahami teks deskripsi di bawah ini, kemudian diskusikan teks deskripsi tersebut mengenai hal-hal berikut

1. Ciri objek yang dideskripsikan.
2. Tujuan teks deskripsi.
3. Isi teks deskripsi.
4. Penggunaan bahasa dalam teks deskripsi.
5. Perincian informasi/isi pada teks deskripsi.

Gunung Bromo

Gunung Bromo merupakan salah satu gunung yang menjadi tujuan wisata alam favorit di Jawa Timur. Letaknya di antara empat kabupaten, yaitu Probolinggo, Lumajang, Pasuruan, dan Malang. Ketinggian gunung Bromo sekitar 2.329 meter. Terdapat kawah di tengah gunung ini. Untuk mendaki gunung dan melihat kawah, pengunjung harus melalui padang pasir. Bila siang hari, cuaca akan terik namun udaranya tetap dingin. Pasir sering berterbangan, ketika ada angin kencang. Namun bila pada subuh atau pagi hari udaranya sangat dingin.

Sumber : <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/20/154453369/contoh-teks-deskripsi-tentang-alam>

11

C. MENELAHI STRUKTUR DAN KEBAHASAN TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi merupakan teks yang memberikan gambaran suatu objek atau peristiwa yang berdasarkan hasil dari proses pengamatan, perasaan, dan pengalaman penulis. Agar tujuan dari penulisan teks deskripsi dapat tercapai maka harus memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks. Berikut

1. Menelaah Struktur Teks Deskripsi

a. Identifikasi/gambaran umum

Pada bagian identifikasi berisi nama objek yang dideskripsikan, lokasi, sejarah lahirnya, makna, nama, dan pernyataan umum tentang objek.

b. Deskripsi bagian

Deskripsi bagian dapat dikembangkan berdasarkan hal-hal berikut :

1. Pengembangan deskripsi berdasarkan ruang. pengembangan ini berisi perincian bagian-bagian ruang objek seperti menyebut nama ruang dan ciri-cirinya.
2. Pengembangan deskripsi bagian berdasarkan anggota bagian-bagian objek.
3. Pengembangan deskripsi bagian berdasarkan proses sesuatu yang berlangsung.
4. Pengembangan deskripsi bagian berupa pemfokusan. Bagian ini berisi bagian yang paling disukai.

12

c. Penutup/simpulan

Bagian penutup berisi kesan umum terhadap objek yang dideskripsikan.

2. Menelaah Kebahasaan Teks Deskripsi

Salah satu hal yang membedakan teks deskripsi dengan teks lain, yaitu terletak pada unsur kebahasaannya. Unsur kebahasaan yang digunakan dalam teks deskripsi dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Kalimat Rincian

Kalimat rincian merupakan kalimat yang isinya bisa menjadi penjelasan informasi, atau sebagai rincian detail tentang kalimat utama atau gagasan pokok dari sebuah paragraf. kalimat perincian biasanya berisi tentang maksud, asal usul, manfaat, contoh-contoh, proses, data diri seseorang, dan lain-lain

b. Kalimat yang menggambarkan penginderaan

Teks deskripsi memberikan kesan berdasarkan efek pancaindra sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, merasakan, atau terlibat dalam peristiwa yang diuraikan penulis.

c. Sinonim

Sinonim adalah kata-kata yang memiliki bentuk berbeda, seperti tulisan maupun pelafalan, tetapi kata-kata tersebut memiliki makna yang mirip atau sama. Manfaat sinonim pada teks deskripsi adalah agar tidak terjadi pengulangan kata-kata yang sama dalam penginderaan sebuah objek.

d. Kata depan

Kata depan merupakan kata yang merangkaikan kata-kata atau bagian kalimat yang diikuti oleh nominal atau pronominal.

13

LATIHAN

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut di buku tugasmu!

1. Sebutkan jenis pola pengembangan deskripsi bagian!
2. Sebutkan jenis-jenis majas perbandingan!
3. Apa isi bagian deskripsi umum dalam teks deskripsi?
4. Apa yang kamu ketahui tentang sinonim? Berikan contohnya!
5. Apa tujuan kata khusus dalam penulisan teks deskripsi?

D. MENYAJIKAN TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi merupakan karangan yang disusun untuk melukiskan sesuatu dengan tujuan untuk menghidupkan kesan dan daya khayal mendalam pada si pembaca. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita dituntut untuk mampu memilih dan mendayagunakan kata-kata yang dapat mengekspresikan kesan serta citra indrawi dan suasana batiniah pembaca. Teks deskripsi dapat ditulis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Tentukan objek atau tema yang akan dideskripsikan : untuk menulis teks deskripsi dengan baik, pertama kali yang harus kamu lakukan yaitu, mencari topik yang bagus dan mempelajari topik tersebut. Agar lebih mudah pada langkah awal ini, sebaiknya kamu mengangkat ide topik dengan melihat apa yang ada di sekelilingmu.
2. Menentukan tujuan penulisan teks, dalam penyusunan teks deskripsi setelah menentukan tema dan objek, lalu kita harus mengetahui terlebih dahulu tujuan penulisan.
3. Mengumpulkan data dengan mengamati objek yang akan dideskripsikan, penulis dapat mengumpulkan data dari objek yang akan dideskripsikan.

17

LATIHAN SOAL

TEKS DESKRIPSI

Latihan Soal

📧 anggristata37@gmail.com (tidak dibagikan) [Beri label](#) [Berikan dukungan](#)

📌 **Wajib**

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Nilai:

Nilai

👍 **Berikutnya** 👍 **Masukkan formula**

Jawaban pernah digunakan oleh orang lain? Belajar Lebih!

18

Gambar 4.6 Tampilan Materi BAB 1

g) Bagian Akhir

Bagian akhir pada modul digital ini berisi tentang glosarium dan daftar pustaka. Glosarium berisi penjelasan konsep-konsep yang relevan dengan bidang ilmu atau kegiatan tertentu. Glosarium juga dapat dikatakan sebagai daftar bentuk abjad yang terangkum dalam sebuah buku yang memiliki arti yang sesuai urutan abjad biasanya juga sering ditemukan di akhir halaman.

Glosarium sangat membantu untuk menemukan arti dari kata-kata yang sulit. Selain itu dalam modul digital ini terdapat daftar pustaka. Daftar pustaka dicantumkan untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada para pembacanya bahwa modul digital yang penulis kembangkan merupakan hasil dari berbagai sumber. Berikut tampilan gambar glosarium dan daftar pustaka :

A. Glosarium

GLOSARIUM

1. Deduktif : Penarikan kesimpulan dari keadaan yang umum.
2. Deskripsi : Pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci.
3. Imajinasi : Daya pikir untuk membayangkan kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
4. Imperatif: Bersifat memerintah atau memberi komando.
5. Komplikasi :Bagian yang mana tokoh utama berhadapan dengan masalah.
6. Observasi : Peninjauan secara cermat.
7. Orientasi : Peninjauan untuk menentukan sikap (arah, tempat, dan sebagainya) yang tepat dan benar, pandangan yang mendasari pikiran, perhatian, atau kecenderungan.
8. Personifikasi : Perumpamaan benda mati sebagai orang/manusia.
9. Prefiks : Imbuan yang ditambahkan pada bagian awal sebuah kata dasar/bentuk dasar.
10. Prosekar : Tahap kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas.
11. Resolusi : Bagian pemecahan masalah.
12. Sufiks : Afiks yang dilambangkan pada bagian belakang kata dasar.
13. Supranatural : Ajaib (tidak dapat diterangkan dengan akal sehat).

57

B. Daftar Pustaka

DAFTAR PUSTAKA

1. Dalman. (2018). Keterampilan Menulis. Jakarta : Raja Grafindo Persada
2. Fattmawati, Tina. (2011). Kohesi dan Koherensi oleh Tian Fatmawati. Bandung : Pustaka Setia.
3. Kosasih, E. (2001). Inisiasi Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SLTP. Bandung : Pustaka Setia.
4. Kosasih, E. (2014) Jenis-jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisan). Bandung : Yrama Widya.
5. Keraf, Gorys. (1981). Ekspresi dan Deskripsi. Jakarta: Nusa Indah.
6. Krikalaksana, Harimurti. 1990. Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia. Bandung : Yrama Widya.
7. Kurniasari, Anna Nurliana. (2014). Saikata Bahasa dan Sastra Indonesia. Yogyakarta: Solusi Distribusi.
8. Mahsun (2014). Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
9. Marahimin, Isnail. 1994. Menulis secara Populer. Jakarta : Pustaka Jaya.
10. Sabariyanto, Dingo. 1999. Mengapa Disebut Baku dan Tidak Baku? (kosakata). Yogyakarta: Mitra Gama.
11. Soedjito. Sinonim dalam Bahasa Indonesia. UM : Press.
12. Soedjito dan Saryono. 2012. Tata Kalimat Bahasa Indonesia. Malang: Aditya Media Publishing.
13. Sugihastuti. 2000. Bahasa Laporan Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
14. Suparno dan Muhammad Yunus. 2004. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta : Universitas Terbuka.
15. Thalib, Haris Effendi. 1999. Kiat Menulis Cerita Pendek. Bandung : Angkasa.
16. Tim Studi Edukasi. (2015). Mangkus Berbahasa Indonesia. Bandung: Yrama Widya.

58

Gambar 4.7 Tampilan Glosarium dan Daftar Pustaka



BAB
5

SIMPULAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji terhadap “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Vii Mts Muhammadiyah Tajurhalang Bogor” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini dalam melakukan prosedur pengembangan modul pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pelajaran bahasa indonesia di kelas vii mts muhammadiyah tajurhalang bogor adalah model Borg and Gall yang diintegrasikan dengan model desain sistem pembelajaran PEDATI.
2. Kelayakan modul pembelajaran berbasis digital ditentukan berdasarkan hasil validasi uji ahli materi, ahli desain, ahli media, uji coba oleh guru, dan uji coba oleh siswa yaitu sebagai berikut:
 - a. Penilaian ahli materi didapatkan dengan nilai rata-rata sebesar 95% yang berarti “Sangat Baik”. Artinya dalam aspek materi yang dikembangkan layak untuk digunakan.
 - b. Penilaian ahli media didapatkan nilai rata-rata sebesar 99% yang berarti “Sangat Baik”. Artinya dalam aspek media produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.
 - c. Penilaian ahli desain pembelajaran didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% yang berarti “B sangat Baik”. Artinya dalam aspek desain pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

- d. Penilaian oleh guru didapatkan nilai rata-rata sebesar 94% yang berarti “Sangat Baik”. Artinya dalam aspek penilaian oleh guru modul pembelajaran berbasis digital yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.
 - e. Penilaian oleh siswa melalui uji lapangan didapatkan nilai rata-rata sebesar 98,1% yang berarti “Sangat Baik”. Artinya dalam aspek penilaian oleh siswa modul pembelajaran berbasis digital yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.
3. Keefektifan modul pembelajaran berbasis digital ditentukan berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test yang dilakukan oleh 30 orang siswa yaitu sebagai berikut :
- a. Penilaian oleh siswa melalui pre-test dan post-test didapatkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7. Jika di konversi dengan tabel 3.6 diperoleh persentase sebesar 70% dan dikategorikan “Cukup Efektif”. Sehingga bisa dikatakan bahwa Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII MTS Muhammadiyah Tajurhalang Bogor cukup efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmazaki. 2013. Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas. Makalah Padan: UNP.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Anwar, Ilham. (2010). Pengembangan Bahan Ajar. Bahan Kuliah *Online* . Direktori UPI. Bandung.
- A.H Hujair, Snaky. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safitria Insania press
- A.H Hujair, Snaky. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta. Safitria Insani Press
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asep, Herry Hermawan. (2010). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Al Maidah, Arshy. (2015). Pengembangan Modul Tematik Sebagai Penunjang Bahan Ajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Patuk 1 Gunungkidul. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chaeruman, U. A. (2017). PEDATI model desain sistem pembelajaran blended. *Direktorat Pembelajaran Kementerian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi*.
- Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2013. Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. "Penulisan Modul". <https://teguhsasmitosdp1.files.wordpress.com> diakses tanggal 13 November 2021.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2013). A model for the systematic design of instruction. *Instructional Design: International Perspectives: Theory, Research, and Models*, 1, 361–370.
- Dimiyati, M. (2006). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.

- Dalman. 2012. Keterampilan Menulis. Jakarta: Rajawali Pers.
- Heri Herman. (2021). Pengembangan Modul Kimia Berbasis Multipel Representasi Berbantuan PowerPoint Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Now Elektrolit, 1-7.
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu/article/download/4542/1759>
- Ihsana, 2017. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Made wena. (2013). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: PT Bumi. Aksara
- Mulyasa. 2010. Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan). Bandung Rosda. Cetakan kesembilan.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.
- Mahsun (2014). Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum. 2013. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nasution. 2010. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. 2011. Metode Research Penelitian Ilmiah. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Pemerintah No 54 Tahun 2013 Tentang Standar Kompetensi Lulusan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Prastowo Adi. 2015 Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: DIVA Press.
- Prasetya, I Gede Agus Saka. "Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model Problem Based Learning Di SMK N 2 Tabanan." Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan 14, no. 1 (2007).
- Priyanthi, Kadek Aris, and Dkk. "Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Singaraja)." Jurnal KARMAPATI 6, no. 1 (2017).
- Suparman, Atwi. 2001. Desain Intruksional. Jakarta: Pengembangan. Aktivitas Intruksional, Dirjendikti, Depdiknas.
- Sagala, Syaiful. 2010. Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi. (Mix Methods). Bandung. Alfabeta
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

- Sugiyono, M. (2019). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta*.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology & Media For Learning*. (Rahman Arif (Ed.); Cetakan ke). Prenada Media.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.
- Setyosari. 2008. Media Pembelajaran dalam Pendidikan. Jakarta: PT.RajaGrafindo.
- Setyosari, Punaji. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group
- Trianto.(2011). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara
- Uno, H. B. (2018). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*.
- Udin Syaefudin Saud. (2009). Pengembangan Profesi Guru. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
- Wina Sanjaya, 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

PROFIL PENULIS

Anggi Arista



Nama lengkap penulis Anggi Arista, lahir di Jakarta pada tanggal 08 Maret 1996, merupakan anak ke satu dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Abdul Haris, M.H. dan Ibu Marlina. Anggi Arista menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Ibn Khaldun Bogor Jurusan Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Status penulis belum menikah. Pengalaman bekerja, penulis mulai bekerja sejak tahun 2019 di Mts-SMK Muhammadiyah Tajurhalang Bogor sebagai guru bidang studi hingga sekarang ini.

Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc



TTL	: Majalengka 17 Juli 1955
Pekerjaan	: Dosen PNS dpk FKIP UIKA Bogor
N I P	: 19550717 198603 1002
Pangkat/Gol	: Pembina Tk I Gol IV/B
Jabatan Fungsional	: Lektor Kepala
Status	: Sudah Menikah
Alamat	: Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan Bantar Jati, Kota Bogor 16152 Telp. (0251) 8360950 HP. 0813 17622764/ 087872243200

➤ Riwayat Keluarga

Nama Istri	: Dra. Nurani Nurul 'aini
Tempat/Tgl Lahir	: Jakarta 28 Maret 1962
Pekerjaan	: Guru
Alamat	: Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan Bantarjati Kota BOGOR 16152 Telp. (0251) 322 572
Nama Anak 1	: Ir. M. Fajar Apriana, M.Pd
Tempat/Tgl. Lahir	: Jakarta, 17 April 1983
Pekerjaan	: Pegawai Pemda DKI Jakarta
Alamat	: Idem

Nama Anak 2 : Alam Putra Persada
Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 26 Agustus 1993
Pekerjaan : Mahasiswa S2 IPB Bogor
Alamat : Idem

Nama Anak 3 : Maya Putri Permatasari
Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 15 Pebruari 1998
Pekerjaan : Mahasiswa UI
Alamat : Idem

➤ **Riwayat Pendidikan Formal**

1. Alumni UNPAD Tahun 1980 di Bandung
2. Alumni IPB Tahun 1996 di Bogor
3. Alumni Universitas Negeri Tahun 2005 di Jakarta

➤ **Penelitian Yang Sudah Dilaksanakan Lima (5) Tahun Terakhir**

1. Pada tahun 2008. Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep (Studi Eksperimen Tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep Dan Hasil Belajar). Universitas Azzahra Jakarta 2008
2. Pada tahun 2009. Peningkatan Pendapatan Nelayanan Dalam Sistem Perikanan Rakyat Multi Spesies Multi Gear Di Wilayah Pesisir Sulawesi Selatan. Hibbah Kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional, Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
3. Pada tahun 2009. Masalah Brain Drain Dalam Konteks Pertahanan Negara. Hibah kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
4. Pada tahun 2010. Eksploitasi Balita Sebagai Pengemis (Studi Kasus Potret Kemiskinan Masyarakat Perkotaan di Kota Bogor Jawa Barat) 2010.
5. Pada tahun 2011. Penelitian Strategi Penanggulangan Kemiskinan Di Era Otonomi Daerah (Kebijakan Penganggaran bagi Pencapaian MDGs dan Pengarusutamaan Pro Poor Budget)
6. Pada tahun 2011. Penelitian. Sistem Sosial Ekonomi Di Perbatasan Wilayah RI. (Kebijakan Pemberdayaan Masyarakat Perbatasan Wilayah RI bagi Pencapaian MDGs dan Pengarusutamaan Pro Poor Budget)
7. Pada Tahun 2013/2014. Penelitian Tentang Pendidikan Hypnoedukasi Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar yang Efektif Dan Menyenangkan (Studi Kasus Pemecahan Masalah Belajar Dalam Perspektif Teknologi Pendidikan Di Pusat Sehati Indonesia Bogor)

➤ **Karya Ilmiah Yang Sudah Diterbitkan Lima (5) Tahun Terakhir**

1. Pada tahun 2006. Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis pada Konsep Academic Business Community. Jurnal Ekonomi No. 1 Vol. XVI April 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
2. Pada tahun 2006. Mencari Peluang untuk Mandiri (Kiat dalam Menemukan Ide Kreatif, dan Inovasi Bisnis). Buletin Ekonomi No. 1 Vol. X September 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
3. Pada tahun 2006. Concept Mapping sebagai salah satu Alternatif Model Pembelajaran Kewirausahaan. Jurnal Ekonomi Jurnal Ilmiah Kwartalan. Vol. XXVI Pebruari 2008. Universitas Borobudur Jakarta.
4. Pada tahun 2008. “Entrepreneurshi”. Jurnal Ekonomi No. 2 Vol. XVIII September 2008. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.

Dr. Herawati, M.S



NIK/NIDK : 410100602/ 8896990019.
TTL : Bogor, 13 Januari 1953
Agama : Islam
Alamat Rumah : Jl. Ismaya 2 No.18 Rt.04/Rw.016
Perum Indra prasta Kota Bogor
Alamat Kantor : Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2 Bogor
Email : herawatikartadimadja@gmail.com

➤ **Riwayat Pendidikan.**

1. Sarjana (S1), Adm. Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan – IKIP Bandung. 1979
2. Magister (S2), Penyuluhan Pembangunan, Institut Pertanian Bogor. 1993
3. PascaSarjana S3), Adm. Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. 2013

➤ **Pengalaman Pekerjaan**

1. Mengajar di SPG Negeri/Swasta Jurusan SD/TK di Bogor 1979 – 1984
2. Mengajar di Indonesian College jurusan Sekretaris di Bogor, 1988 – 1990
3. Mengajar di National Computer Indonesia jurusan Sekretaris di Bogor, 1988 – 1989
4. Mengajar di Jurusan Sekretaris dan Administrasi Perkantoran di Kent Academy
5. Mengajar di Universitas Terbuka, di Bogor
6. Wakil Dekan 1 FKIP 1987 - 1991
7. Kepala BAAK UIKA Bogor 2002 - 2008
8. Dekan FKIP – UIKA Bogor 2008 - 2016

9. Ketua Prodi PLS – FKIP 2015 - 2020
10. Mengajar di Universitas Ibn Khaldun Bogor 1980 – sekarang
11. Asesor BAN PAUD dan PNF 2011 - 2019
12. Anggota Pelatih LPD UIKA 2019 - 2020
13. Pembina Pramuka di UIKA Bogor 2011 – Sekarang
14. Kepala Laboratorium Micro Teaching FKIP 2020 – sekarang

Kemajuan teknologi berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dahulu pembelajaran tidak dapat berjalan jika tidak ada pendidik. Namun, saat ini dapat dilakukan pembelajaran jarak jauh. Dengan kemajuan teknologi dan informasi, hasil belajar keterampilan berbahasa peserta didik dapat diunggah di akun media sosial peserta didik. Hal itu secara tidak langsung peserta didik diajak untuk menggunakan media sosial dengan bijak. Media sosial tidak hanya digunakan sebagai media memublikasikan kehidupan pribadi sehingga seakan-akan sudah tidak ada privasi. Selain itu, berbagai aplikasi dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran tatap muka. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia memiliki potensi yang besar dalam membina karakter bangsa. Melalui pembelajaran bahasa yang menekankan kepada fungsi komunikasi dan penalaran siswa akan memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar dengan memperhatikan prinsip kerja sama dan kesantunan berbahasa.

Sementara melalui pembelajaran sastra siswa dapat ditumbuhkan kehalusan budinya, ditingkatkan rasa kepekaan kemanusiaan, rasa kebangsaanya, dan perenungan terhadap sang pencipta. Revolusi pembelajaran berbasis digital merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik, yaitu dikembangkannya menjadi jaringan internet sebagai alat bantu dalam belajar guru meningkatkan mutu pembelajaran. Perkembangan dunia digital tidak lagi sekadar mempengaruhi, bahkan mengubah perilaku dan kebiasaan masyarakat. Digitalisasi kehidupan yang semakin berkembang pesat ke depan inilah yang mesti dibaca dunia pendidikan sehingga bisa membekali siswa kita kecakapan-kecakapan penting untuk menghadapinya. Pendidikan saat ini harus membekali siswa kecakapan hidup sepuluh hingga dua puluh tahun mendatang. Maknanya, dunia pendidikan harus bisa memprediksi dan menyiapkan kecakapan-kecakapan apa yang mesti dimiliki siswa untuk hidup di masa depan. Di titik inilah, pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan mulai membangun sistem pendidikan atau pembelajaran berbasis digital.