

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL TEKS CERITA RAKYAT KELAS X BERTEMA KEJADIAN SEJARAH DAERAH ASAL

Sheilla Eldiana^a, Ratna Dewi Kartikasari^b

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Corresponding Author:

^a sheillaeldiana05@gmail.com



ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema Kejadian Sejarah Daerah Asal, serta mengetahui kelayakan bahan ajar digital dan respons peserta didik terhadap bahan ajar digital menggunakan *Adobe Captivate*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall dengan delapan tahapan yang telah disederhanakan, yaitu 1) identifikasi masalah dan pengumpulan data, 2) desain produk awal, 3) validasi desain, 4) revisi desain, 5) uji coba awal, 6) revisi produk awal, 7) uji coba pemakaian, dan 8) revisi produk akhir. Teknik wawancara dan pemberian kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dengan subjek ahli materi, ahli media, peserta didik kelas X SMAN 3 Kota Tangerang, dan guru Bahasa Indonesia. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: 1) validasi ahli materi memperoleh 98% dengan kategori sangat layak, 2) validasi ahli media memperoleh 90% dengan kategori sangat layak, 3) guru bahasa Indonesia memperoleh 95%, dan 4) respons peserta didik kelas X SMAN 3 Kota Tangerang memperoleh 91% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata kunci : Bahan Ajar Digital, Cerita Rakyat Daerah Asal, Adobe Captivate.

ABSTRACT - This study aims to develop digital teaching materials for class X folklore texts with the theme of Regional Historical Events of Origin, as well as to determine the feasibility of digital teaching materials and students' responses to digital teaching materials. The development model used in this study is the Borg and Gall development model with eight simplified stages, namely 1) problem identification and data collection, 2) initial product design, 3) design validation, 4) design revision, 5) initial trial, 6) initial product revision, 7) usage trial, and 8) final product revision. Interview techniques and questionnaires were used to collect data with subject matter experts, media experts, class X students at SMAN 3 Kota Tangerang, and Indonesian teachers. The research results obtained were: 1) subject matter expert validation obtained 98% in the very feasible category, 2) media expert validation obtained 90% in the very feasible category, 3) Indonesian language teachers obtained 95%,

and 4) Response of class X students of SMAN 3 Tangerang City gets 91% with very decent category. Based on the data from the assessment results, it was concluded that the digital teaching material for class X folktale texts is very suitable for use in learning at school.

Keywords: *Digital Teaching Materials, Local Folktale, Adobe Captivate.*

A. Pendahuluan

Kemajuan dalam dunia teknologi dan informasi saat ini semakin pesat dan tidak lepas dari dunia pendidikan. Adanya kemajuan pada teknologi tentunya membuat dunia pendidikan ikut menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan, sesuai dengan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Eksistensi teknologi di zaman ini memang dinilai memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, yaitu sebagai penopang dalam melakukan berbagai aktivitas, baik dalam pekerjaan maupun dalam pendidikan. Oleh sebab itu, adanya kemajuan dalam dunia teknologi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya dalam seluruh bidang kehidupan. Salah satu bidang kehidupan yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan.

Tentunya hal tersebut membuat sekolah harus bisa menanggapi perkembangan dunia teknologi yang semakin terbaru dalam menyediakan ilmu pengetahuan. Hasil dari perkembangan teknologi sebenarnya telah lama dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, seperti penemuan kertas, radio, film, televisi, komputer, mesin cetak, dan sebagainya yang dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan. Pada kenyataannya, benda-benda tersebut tidak dirancang khusus untuk keperluan pendidikan, tetapi dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan

teknologi saat ini juga membuat tantangan baru bagi pendidik untuk menciptakan hal baru dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu pada pembuatan bahan ajar digital sebagai media pembelajaran.

Menurut Aisyah dkk. (2020: 63), tanpa adanya bahan ajar tentunya guru akan menghadapi beberapa kendala ketika mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran. Sedangkan, Lestari (dalam Simaremare, 2018: 3) mengungkapkan memiliki bahan ajar membuat pendidik akan lebih selaras dalam menjelaskan dan mengajarkan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik, maka semua kompetensi akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang berarti bahan ajar adalah suatu alat yang disusun secara terstruktur sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada dasarnya bahan ajar ialah perangkat pembelajaran yang di dalamnya berupa sumber materi penting untuk guru dan peserta didik pada kegiatan proses belajar-mengajar. Salam (dalam Utami & Wahyudi, 2021: 63) menyatakan penggunaan media pembelajaran di sekolah berguna untuk membantu guru dalam (a) menyampaikan materi agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) membantu mengurangi kesalahpahaman pada materi yang akan disampaikan, (c) serta membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan. Oleh sebab itu, pemilihan media yang cocok dan tepat tentunya akan memberikan pengaruh yang baik pada proses pembelajaran.

Wassahua (dalam Dewantara dkk, 2020: 16) menyatakan bahwa setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda dalam menerima dan mengolah informasi dari proses pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, memahami metode mengajar bagi guru sangat penting agar pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif adalah dengan meningkatkan kreativitas dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang membutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang identik dengan teks cerita sering kali membuat peserta didik jenuh dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Apalagi bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Salah satu materi bahasa Indonesia yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik adalah teks cerita rakyat. Teks cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang lahir di lingkungan masyarakat dan mengandung nilai dan norma yang harus dipatuhi oleh masyarakat itu sendiri (Thoyyibah dalam Laila & Nini, 2021: 396).

Pada pembelajaran bahasa Indonesia, teks cerita rakyat menjadi materi yang dapat dipelajari melalui kejadian sehari-hari karena teks cerita yang disajikan sering kali membahas tentang kejadian yang ada di lingkungan sekitar. Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia SMAN 3 Tangerang, dijelaskan bahwa minimnya pengetahuan peserta

didik pada materi cerita rakyat disebabkan oleh kurangnya minat baca peserta didik sehingga hal tersebut menjadi kendala pada pemahaman peserta didik terkait materi teks cerita rakyat. Akibatnya, peserta didik tidak mampu dalam menceritakan kembali isi dari cerita rakyat yang telah dibaca. Selain itu, faktor lain yang menyebabkan kurangnya minat baca peserta didik juga ada pada bahan ajar yang digunakan.

Pernyataan lain pun diungkapkan oleh peserta didik ketika mengisi kuesioner kebutuhan awal. Peserta didik mengungkapkan jika mereka lebih senang membaca teks cerita rakyat melalui sinopsis. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa dalam mempelajari cerita rakyat, peserta didik lebih suka membaca teks yang lebih singkat dibandingkan membaca cerita rakyat secara utuh yang mengakibatkan minat peserta didik dalam membaca menurun. Padahal, pemahaman peserta didik dalam mempelajari cerita rakyat sangat penting agar peserta didik mampu dalam menceritakan kembali hasil bacaan teks cerita rakyat. Seperti yang dijelaskan oleh Damayanti dan Kartikasari (2022: 38) bahwa cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memahami asal usul nenek moyang, melainkan dapat berguna sebagai perantara antara kebudayaan di masa lampau dengan kebudayaan di masa yang akan datang.

Cerita rakyat dipercaya dapat memulihkan hubungan masyarakat satu sama lain, yang mana hal tersebut tentu membuat masyarakat sadar bahwa dalam suatu kelompok perlu membentuk kesadaran bersama, bermanfaat bagi satu dengan yang lain, dan cerminan dalam menjalankan hidup yang baik. Pendapat lain pun juga dituturkan oleh Rukayah (2018: 32) bahwa cerita rakyat adalah salah satu kekayaan daerah yang memiliki

peranan dalam pendidikan, oleh sebab itu cerita rakyat perlu dijaga dan dilestarikan. Banyaknya cerita rakyat yang tersiar diberbagai wilayah belum semuanya terekam secara baik, padahal cerita rakyat adalah sumber kekayaan tradisional yang harus diceritakan, digali, dan dijaga karena nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

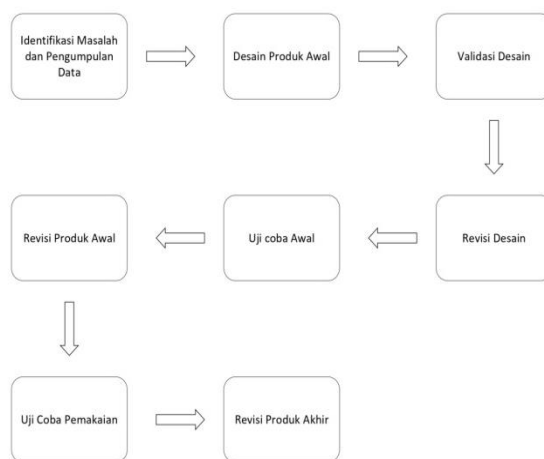
Maka, dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar digital teks cerita rakyat bertema kejadian sejarah daerah asal dengan harapan peserta didik dapat memahami dengan mudah materi teks cerita rakyat melalui kejadian yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik. Sehingga nantinya proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan, yaitu meningkatnya kualitas belajar, proses pembelajaran akan lebih bermakna, mempermudah dalam memahami materi dan meningkatkan minat baca peserta didik. Peneliti mengembangkan bahan ajar digital ini dengan menggunakan salah satu *software* komputer dengan berbagai keunggulan, yaitu *Adobe Captivate*. Menurut Sulianta (dalam Kurniawati & Ekohariadi, 2020: 8), *Adobe Captivate* adalah perangkat lunak yang berguna dalam membangun pembelajaran berbasis digital yang diciptakan oleh *Adobe Systems Incorporated*.

Pentingnya penggunaan digital di era saat ini juga diungkapkan oleh Bruyndonckx (dalam Alabay & Mehmet, 2021: 60) dengan kemajuan teknologi saat ini peserta didik membutuhkan metode baru dalam mengatur pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan saat ini. Hal tersebut mengharuskan sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan era baru, yang berarti metode pembelajaran

tradisional harus diubah untuk memenuhi kebutuhan pada era baru.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Samsu (2017:174) penelitian pengembangan atau yang disebut juga *Research and Development (R&D)* ialah sebuah proses yang berguna untuk menciptakan dan memvalidasikan produk-produk yang dimanfaatkan pada dunia pendidikan. Produk yang nantinya diciptakan berupa bahan pelatihan untuk guru, bahan ajar, materi pembelajaran, media pembelajaran, latihan soal, dan sistem pengurusan dalam proses belajar-mengajar. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dengan delapan tahapan yang telah disederhanakan



Gambar 1. Tahapan Borg and Gall yang telah disederhanakan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Tangerang. Metode yang digunakan dalam pengambilan data ialah observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengetahui opini peserta didik, validator, dan juga guru Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar digital teks cerita rakyat. Penelitian ini menggunakan dua uji coba, yaitu uji coba awal yang melibatkan 12

peserta didik yang dipilih secara acak dan uji coba pemakaian yang melibatkan peserta didik kelas X.8 dan X.9 dengan masing-masing kelas berisikan 40 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi media, materi dan lembar validasi respons peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan hasil saran atau penilaian dari validator ahli media, validator materi, peserta didik kelas X SMAN 3 Tangerang, dan guru Bahasa Indonesia pada tahapan validasi. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan data angka yang didapatkan dari pemberian angket. Data yang didapatkan dari pemberian kuesioner tersebut akan diolah dengan menggunakan skala *likert*. Sugiyono (2021: 93) mengungkapkan bahwa skala *likert* diterapkan untuk mengukur opini dan tanggapan seseorang atau kelompok. Setelah itu, data dari hasil pemerolehan skor diubah ke dalam bentuk persentase dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Total yang didapatkan}}{\text{Nilai idesal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Nilai
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Kota Tangerang dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari delapan tahapan yang telah disederhanakan, yakni identifikasi masalah dan pengumpulan data, desain produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba pemakaian, dan revisi produk akhir. Berikut merupakan hasil pengembangan bahan ajar digital menggunakan *Adobe Captivate* sesuai tahapan Borg and Gall.

1. Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Pada tahapan pertama ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data dengan cara mewawancarai guru bahasa Indonesia kelas X dan memberikan angket yang berisikan kebutuhan peserta didik kelas X SMAN 3 Kota Tangerang untuk mendapatkan informasi secara rinci mengenai kebutuhan penggunaan bahan ajar digital sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah diberikan, permasalahan yang terjadi di SMAN 3 Kota Tangerang yaitu ada pada pemanfaatan bahan ajar yang kurang inovasi sehingga kurangnya minat baca peserta didik pada materi cerita rakyat, salah satunya pada pengetahuan peserta didik dalam mengenal cerita rakyat yang tersebar di Indonesia khususnya cerita rakyat yang berkembang di lingkungan sekitar tempat tinggal. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar digital yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik ketika mempelajari materi cerita rakyat. Cerita rakyat yang dikembangkan dalam bahan ajar digital ini

yaitu Banjir Sungai Cisadane, Situ Cipondoh, Cikaputrian, dan Nyai Jentiyah.

2. Desain Produk Awal

Dalam pengembangan format produk awal pada bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate terbagi berdasarkan beberapa komponen, yaitu halaman sampul, petunjuk pemakaian, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, contoh cerita rakyat, latihan soal, biodata penulis, dan biodata perancang.



Gambar 2. Halaman Depan



Gambar 3. Halaman Menu



Gambar 4. Halaman Materi



Gambar 5. Halaman Contoh

3. Validasi Desain

Validasi desain pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan materi yang disajikan dalam bahan ajar digital. Kuesioner yang diberikan berisi 20 butir pernyataan dengan 4 aspek penilaian. Berikut adalah penilaian bahan ajar digital teks cerita rakyat bertema kejadian sejarah daerah asal oleh ahli materi.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi	persentase
1.	Aspek Kelayakan Materi	59	98.3%
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	20	100%
3.	Aspek Kontekstual	10	100%
4.	Kesesuaian dengan Kaidah Kebahasaan	14	93.3%
Jumlah Skor		98	
Persentase		$P = \frac{98}{100} \times 100\%$ $= 98\%$	

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi pada tabel tersebut memperoleh jumlah skor 98 dari 100 dengan skor yang diperoleh pada aspek materi sebesar 98.3%. aspek penyajian 100%, aspek kontekstuan 100%, dan aspek kebahasaan 93.3%. Hasil perhitungan tersebut untuk menentukan persentase kelayakan materi. Dengan demikian, hasil penilaian materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 98%. Maka, berdasarkan hasil persentase tersebut materi yang ada di dalam bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan *Adobe Captivate* dinyatakan “sangat layak”.

b. Validasi Media

Ahli media melakukan penilaian produk guna menilai kelayakan dari bahan ajar digital yang telah dikembangkan. Kuesioner yang diberikan berisi 20 butir pernyataan dengan 2 aspek penilaian.

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli Media	persentase
1.	Aspek Kualitas	13	86.6%
2.	Aspek Kelayakan Grafik	77	90.5%
Jumlah Skor		90	
Persentase		$P = \frac{90}{100} \times 100\%$ $= 90\%$	

Berdasarkan perhitungan validasi ahli media pada tabel tersebut memperoleh jumlah skor 90 dari 100 dengan skor yang diperoleh pada aspek kualitas sebesar 86.6%, aspek kelayakan grafik 90.5%.. Hasil perhitungan tersebut untuk menentukan persentase kelayakan bahan ajar digital yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil penilaian media memperoleh persentase kelayakan sebesar 90%. Maka, berdasarkan hasil persentase tersebut bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan *Adobe Captivate* dinyatakan “sangat layak”.

4. Revisi Desain

Tahapan ini merupakan langkah dalam memperbaiki produk berdasarkan validasi yang telah diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Tahapan ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan

kekurangan yang masih ada di dalam produk. Perbaikan desain dilakukan sampai produk dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi sehingga dapat melaksanakan uji coba kepada peserta didik. Berikut merupakan revisi desain produk berdasarkan validasi dari para ahli.

a. Revisi Ahli Materi

Materi pada media sudah baik dan sesuai. Secara keseluruhan ilustrasi baik, alangkah lebih menarik jika disertakan suara.

b. Revisi Ahli Media

Dari tampilan sudah baik dan cukup menarik, hanya saja dari segi pemilihan font bisa diperbaiki karena tipe font yang dipakai terlalu datar dan terlihat kaku.



Gambar 6. Huruf Sebelum Perbaikan



Gambar 7. Huruf Setelah Perbaikan

5. Uji Coba Awal

Pada tahapan ini, uji coba awal dilakukan untuk pengambilan respons atau penilaian peserta didik terhadap produk bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan *Adobe Captivate*. Uji coba awal dilaksanakan dengan melibatkan 12 peserta didik dan kuesioner penilaian sebanyak 15 butir pernyataan dengan 3 aspek penilaian.

Dari hasil respons peserta didik pada uji coba awal terhadap bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan *Adobe Captivate* yaitu memperoleh skor sebanyak

788 dari skor maksimal sebanyak 900 dengan persentase sebesar 88%. Maka disimpulkan bahwa pada uji coba awal, bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate dapat dikatakan “sangat layak”.

6. Revisi Produk Awal

Revisi produk awal dilakukan berdasarkan respons atau penilaian peserta didik dalam uji coba awal. Pada uji coba awal, persentase yang didapatkan ialah 88% dengan kategori sangat layak, akan tetapi terdapat saran dari beberapa peserta didik yang menyatakan alangkah lebih baik di dalam video terdapat terjemahan atau *subtitles*.



Gambar 8. Contoh Teks Cerita Rakyat Sebelum Revisi



Gambar 9. Contoh Teks Cerita Rakyat Setelah Revisi

7. Uji Coba Pemakaian

Tahapan ini dilakukan lebih besar daripada tahapan uji coba awal, yaitu melibatkan dua kelas X pada SMAN 3 Kota Tangerang dengan masing-masing kelas berjumlah 40 peserta didik. Uji coba

pemakaian ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan produk dinyatakan layak dari respons atau penilaian peserta didik. Kuesioner yang diberikan berisi 15 butir pernyataan dengan 3 aspek penilaian. Dari hasil respons peserta didik pada uji coba pemakaian bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate memperoleh skor sebesar 5443 dari skor maksimal 6000 dengan persentase sebesar 91%. Maka disimpulkan bahwa bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate dapat dikatakan “sangat layak” digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

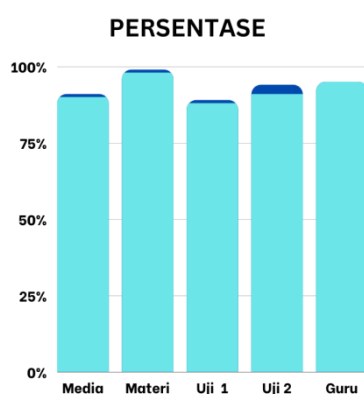
Selain penilaian dari peserta didik, pada tahapan ini juga menganalisis penilaian dari guru Bahasa Indonesia. Penilaian ini bertujuan untuk menilai produk apakah layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran pada materi cerita rakyat. Kuesioner yang diberikan berisi 15 butir pertanyaan dengan 4 penilaian aspek. Berdasarkan perhitungan respons guru Bahasa Indonesia pada tabel tersebut memperoleh jumlah skor 95 dari 100 dengan aspek materi 100%, aspek penyajian 80%, aspek kelayakan grafik 88% dan aspek kebahasaan 100%. Hasil perhitungan tersebut untuk menentukan persentase kelayakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, hasil penilaian tersebut memperoleh persentase kelayakan sebesar 95%.

Maka, berdasarkan hasil persentase tersebut bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan *Adobe Captivate* dinyatakan “**sangat layak**”

untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita rakyat.

8. Revisi Produk Akhir

Tahapan terakhir setelah melakukan uji coba pemakaian adalah revisi produk akhir, yaitu digunakan jika pada uji coba pemakaian mendapatkan saran untuk perbaikan dalam bahan ajar digital yang dikembangkan. Revisi produk akhir dalam penelitian ini dilakukan jika pada uji coba pemakaian terdapat saran dan kritik yang diberikan oleh peserta didik. Dikarenakan pada uji coba pemakaian tidak terdapat saran perbaikan, maka bahan ajar digital teks cerita rakyat bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate dikategorikan layak dan siap digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut merupakan bagan hasil penilaian dari dua validator, peserta didik dan guru Bahasa Indonesia.



Gambar 10 Bagan Hasil Penilaian

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan di SMAN 3 Kota Tangerang disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate ini

menggunakan metode Borg and Gall dengan 8 tahapan yang telah dimodifikasi yaitu identifikasi masalah, desain awal, penilaian desain, perbaikan desain, uji coba awal, perbaikan produk awal, uji coba pemakaian, dan perbaikan produk akhir.

2. Perolehan validasi bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate dari ahli materi sejumlah 98% dengan keterangan sangat layak, sedangkan keterangan sangat layak, sedangkan persentase dari ahli media sejumlah 90% dengan keterangan yang sama seperti ahli materi.
3. Hasil respons atau penilaian peserta didik dalam pelaksanaan uji coba awal memperoleh persentase sejumlah 88% dengan keterangan sangat layak, sedangkan pada uji coba pemakaian yang melibatkan subjek dalam skala besar memperoleh persentase sejumlah 91% dengan keterangan sangat layak. Selain itu, evaluasi yang dilakukan guru Bahasa Indonesia kelas X terhadap bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal menggunakan Adobe Captivate memperoleh persentase sebesar 95%.

Daftar Pustaka

- Aisyah, Siti. Dkk. 2020. *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Salaka. Vol. 2, No. 1.
- Alabay, Sercan. Mehmet Basturk. 2020. *Development, Implementation, and Evaluation of E-Learning Materials for FFL with Adobe Captivate*.

- International Education Studies. Vol. 14, No, 6.
- Damayanti, Amelia Dwi & Ratna Dewi Kartikasari. 2022. *Perbandingan Cerita Rakyat Indonesia Si Leungli dengan Cerita Rakyat Jepang Hanasaka Jiisan (Kajian Struktural)*. Bahterasia. Vol. 3. No. 1.
- Dewantara, Andi Herpeni. Dkk. 2020. *Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbassis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa*. Al-Gurfah: Journal of Primary Education. Vo. 1, No.1
- Kurniawati, Ira. Ekohariadi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate di SMK Negeri 2 Surabaya*. Jurnal IT-EDU. Vol. 5, No. 1.
- Laila, Nur Alfiah. Nini Ibrahim. 2021. *Struktur dan Kaidah Kebahasaan Cerita Rakyat dalam BSE Bahasa Indonesia Kelas X SMA Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Undiksha. Vol. 11, No. 4.
- Rukayah. 2018. *Eksistensi Cerita Rakyat Sebagai Media Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. JIKAP PGSD. Vol. 2, No. 2.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Jambi: PUSAKA.
- Simaremare, Nurcahaya. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bergambar Pada Materi Teks Percakapan Pada Siswa Kelas V SD ST*. Yoseph Medan. Jurnal Edukasi Kultura. Vol. 5, No. 2.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Utami, Yunita Setyo. Wahyudi. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar. Vol. 4, No. 1.