

PENGEMBANGAN MODUL AJAR DIGITAL BERBASIS APLIKASI ANDROID MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP KELAS IX PADA KOMPETENSI MENULIS TEKS CERITA PENDEK

Radiman¹

¹Universitas Tanjungpura Pontianak

Email : radiman459@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul ajar digital pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerpen. Metode penelitian yang digunakan adalah campuran antara metode kuantitatif dan kualitatif (mix method), bentuk penelitian adalah penelitian pengembangan. Sajian data penelitian ini yaitu hasil validasi oleh ahli dan hasil uji efektifitas modul ajar digital oleh siswa dan guru sebagai pengguna. Data hasil validasi dan uji efektifitas di dapat dari instrumen validasi dan instrumen uji efektifitas yang telah di respon oleh ahli dan pengguna saat dilakukan validasi dan uji efektifitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berhasil dikembangkan modul ajar digital materi teks cerpen menggunakan software smart Apps Creator dan Notepad++ dengan skor validitas oleh ahli pada rata nilai 0,86 dengan kategori tinggi menggunakan rumus Aiken'V, dan hasil uji efektifitas dari respon siswa sebanyak 74 responden pada persentase 78 % kategori baik, serta efektifitas respon guru sebanyak 4 responden sebagai pengguna dengan persentase 99 % kategori amat baik.

Kata Kunci: Modul Ajar, Digital, Materi Teks Cerpen

ABSTRACT: *This study aims to develop digital teaching modules for learning indonesian short story text material. the research method uses quantitative and qualitative methods (mix method), by using a development research form. the data presentations in this study are the results of expert validation of digital short story text modules and the results of testing the effectiveness of digital teaching modules by students and teachers as users. the results of the validation and effectiveness tests are obtained from the validation instruments and effectiveness test instruments which are responded to by experts and users during the validation and effectiveness tests. the results of the study shows that digital teaching modules are successfully developed using short story text material software smart apps creator and notepad++ with a validity score by experts at an average value of 0.86 with a high category using the aiken'v formula, and the results of the effectiveness test of student responses as many as 74 respondents at a percentage of 78% in the good category, and the effectiveness of teacher responses as many as 4 respondents as users with a percentage of 99% very good category.*

Keywords: *Teaching Module, Digital, Short Story Text Material*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital sekarang ini, bertumbuh sangat pesat. Hal tersebut tercermin dari penyediaan berbagai platform digital yang bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut mengubah pola pikir dan kebiasaan masyarakat yang sebelumnya bekerja dan beraktivitas dengan cara konvensional, sekarang sebagian besar bekerja dan beraktivitas dengan sentuhan teknologi. Semua perkembangan tersebut pada prinsipnya mempermudah sebuah proses pekerjaan maupun aktivitas yang dilakukan. Dengan kemudahan tersebut, produktivitas, efisiensi dan hasil yang dikerjakan menjadi lebih baik. Tak terkecuali dalam dunia pendidikan, yaitu pengembangan bahan dan modul ajar sangat diperlukan.

Modul menurut ahli Menurut Winkel, (2009) menjelaskan modul adalah satuan program pembelajaran terkecil, yang dipelajari peserta didik sendiri secara mandiri. Kemudian Nasution, (2000) memaparkan modul dapat diartikan dengan satu kesatuan bulat yang lengkap yang terdiri atas serangkaian kegiatan belajar yang secara empiris telah terbukti memberikan hasil belajar yang efektif untuk mencapai tujuan yang sudah dirumuskan secara jelas dan spesifik. Dwiyogo, (2013) memaparkan bahwa modul merupakan sumber belajar selain pendidik yang dirancang sistematis oleh ahli bidang studi tertentu menurut kaidah-kaidah perancangan dengan tujuan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk terus belajar. Pengembangan modul yang sesuai dengan kebutuhan belajar murid, seperti halnya di era teknologi sekarang pemanfaatan perangkat IT yang bisa digunakan dalam penyajian aktivitas belajar di sekolah diantaranya yaitu berupa penyediaan modul atau bahan ajar berbasis digital.

Dalam implementasinya beberapa contoh pernah di terapkan dalam berbagai jenjang pendidikan, dari level jenjang pendidikan terendah sampai yang tertinggi seperti yang dilakukan pada jenjang anak usia dini dengan nama media digital *Flashcard* untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Indonesia dikembangkan oleh Hidayat (2022). Begitu juga dengan modul digital berbasis android yang dikembangkan oleh Malia & Hardianto (2022), dengan menyajikan bahan ajar digital materi teks biografi jenjang SMA menjadikan pembelajaran teks Biografi menjadi lebih praktis dan efektif, hasil tersebut

terlihat dari kesimpulan penyajian hasil belajar yang sudah diterapkan oleh peneliti dalam tulisannya.

Nugraha, Subarkah, & Sari, (2015) mendefinisikan modul digital sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran. Sedangkan Smeets dan Bus (2014), mengungkapkan bahwa buku elektronik yang disisipi fitur multimedia dapat memperkaya pengalaman membaca buku apabila digunakan dengan benar.

Buku elektronik interaktif menjadi alternatif terbaik yang dapat berkontribusi untuk meningkatkan pemahaman bacaan dan minat baca. Menurut Bocrcher, (1999) mendefinisikan modul digital sebagai perangkat keras portabel dan sistem perangkat lunak yang dapat menampilkan informasi berupa teks dalam jumlah besar kepada pengguna dan memungkinkan pengguna menelusuri informasi-informasi yang ada di dalamnya.

Oleh Bocrcher modul digital di bangun dari susunan oleh navigasi berupa link yang mengarahkan peserta didik menjadi lebih interaktif yang disajikan dengan gambar animasi dan audio visual. Jika dikaitkan dengan perangkat android, maka digitalisasi dan sistem android saling melengkapi dan berkaitan, hal tersebut sejalan dengan pendapat ahli yang menjelaskan bahwa Dhanta, (2009) menjelaskan bahwa aplikasi android adalah bagian daripada *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu berupa aplikasi menyetel musik, video, dan lainnya. Nazaruddin, (2012) dalam tulisannya menjelaskan bahwa aplikasi android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

Dua hal pokok menurut Nazaruddin yaitu sistem operasi yang berbasis *Linux* dan *middleware* yang terpasang pada telepon seluler menjadi hal utama dalam penyajian aplikasi berbasis android. Dharma Kasman (2016), yang menjelaskan bahwa android adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet dengan teknologi layar sentuh (touchscreen) yang berbasis linux.

Disisi lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks cerpen di sekolah cenderung dilakukan monoton tanpa variasi pembelajaran. Hal tersebut ditemukan oleh peneliti pada studi pendahuluan pra penelitian. Jika dikaji dari teori tentang teks cerpen,

pembelajaran ini bisa dibuat menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Jika didesain modul dan bahan yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan perkembangan teknologi. Salah satunya dengan sajian modul ajar yang berbasis digital. Dengan penggunaan modul ajar digital tersebut diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kegiatan belajar kompetensi dasar teks cerpen yang terkadang membosankan bagi peserta didik mampu diintegrasikan dengan teknologi serta konten materi bisa tersampaikan dengan maksimal. Selain itu variasi pembelajaran bisa lebih banyak dan pilihan menarik bagi peserta didik dalam menerima proses pembelajaran di sekolah. Dari uraian di atas, penulis rumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimanakah bentuk desain modul ajar digital berbasis aplikasi android Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Kelas 9 pada materi teks cerpen?
2. Bagaimana Efektifitas modul ajar digital berbasis aplikasi android dalam pembelajaran bahasa indonesia SMP Kelas 9 pada materi teks cerpen ?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian campuran kuantitatif dan kualitatif dengan bentuk penelitian pengembangan. Kedua metode digunakan bertujuan untuk saling melengkapi dalam menyajikan data dan informasi. Secara spesifik rancangan penelitian ini di mulai dari studi pendahuluan, perencanaan dan pengembangan produk, validasi modul, revisi modul, uji pemanfaatan modul dan penyusunan laporan hasil implementasi.

Sugiyono, (2017) mengungkapkan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cresswell, (2009) menjelaskan bahwa Metode campuran (mixed method) merupakan metode yang didasarkan atas pandangan pragmatik, yakni strategi penyelidikan yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif secara simultan atau berurutan untuk memahami masalah penelitian secara lebih baik. Kaitannya dengan penelitian ini, yaitu penelitian pengembangan metode campuran sangatlah cocok diterapkan, karena berdasarkan teori seperti disampaikan Borg and Gall (1983) bahwa penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Borg dan Gall menekankan pada langkah-langkah dari

proses sebagai sebuah siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk, mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian produk, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian. Gay (1990) penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Gay menekankan lebih kepada pengembangan sebuah produk ketimbang untuk menguji sebuah teori. Karena itu efektifitas produk sangat diutamakan sebagai sebuah produk yang dapat dirasakan kebermanfaatannya. Hal serupa juga disampaikan Akker (1999) menyatakan ada 4 tahap dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yaitu Pemeriksaan pendahuluan (*preliminary investigation*), Penyesuaian teoritis (*theoretical embedding*), Uji empiris (*empirical testing*) dan hasil dokumentasi, analisa, refleksi dari proses dan produk yang dihasilkan (*documentation, analysis, and reflection on process and outcome*).

Pada tahapan studi pendahuluan dilakukan kepada rekan guru di komunitas MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Sintang, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan platform dan aplikasi modul berbasis digital digunakan saat pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah khususnya dalam menyajikan pembelajaran materi teks cerpen. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan dengan cara menyampaikan pertanyaan secara langsung kepada 62 rekan guru bahasa Indonesia saat 2 kali kegiatan MGMP berlangsung. Dari pertanyaan yang disampaikan di dapatlah gambaran tentang pemanfaatan modul ajar berbasis digital dalam pembelajaran teks cerpen di sekolah. Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti untuk merumuskan arah dan tujuan penelitian yang dilakukan, agar sesuai dengan kebutuhan dan tentu manfaat dari penelitian yang diharapkan bisa bermanfaat untuk para guru dalam menyajikan pilihan pembelajaran bahasa Indonesia yang kian kompleks menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini dan akan datang.

Dari hasil studi pendahuuan peneliti mendapatkan data valid sehingga peneliti membuat hipotesis sederhana yaitu pemanfaatan modul ajar berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerpen pada kategori rendah, yaitu hanya 13% guru yang sering memanfaatkan modul atau bahan ajar berbasis digital, 26% pernah menggunakan 1-3 kali dan 61% belum pernah memanfaatkan modul dan

bahan berbasis digital. Dari kesimpulan tersebut, peneliti merumuskan bentuk dan rancangan modul ajar digital dan mengembangkan modul ajar digital berbasis android sesuai dengan kondisi dan temuan di lapangan. Dari hasil temuan lapangan di kembangkanlah produk berupa aplikasi modul ajar teks cerpen berbasis android menggunakan software smart apps creator dan notepad++.

Setelah dilakukan pengembangan produk, dilanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu uji validasi produk kepada ahli yang membidangi produk pengembangan, dalam hal ini yaitu peneliti bagi dalam dua jenis validator, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Dari hasil validasi oleh ahli dengan menggunakan rumus Aiken'V di dapat kesimpulan bahwa produk modul ajar digital materi teks cerpen yang dikembangkan memiliki validasi tinggi dengan rata nilai 0,8 dengan tingkat validitas tinggi.

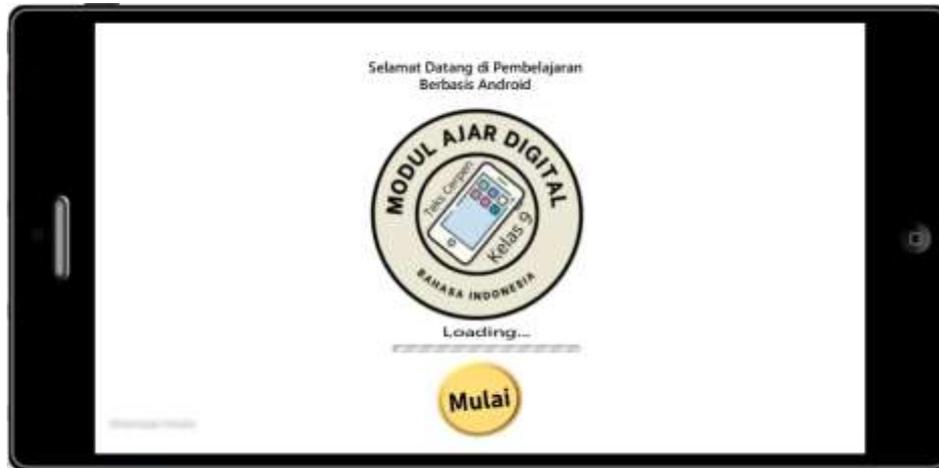
Dengan tingkat validitas yang tinggi, produk hasil pengembangan dilanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu dilakukan uji coba efektifitas secara terbatas dan ujicoba secara luas, uji coba dilakukan kepada guru dan siswa sebagai pengguna modul ajar digital. dalam proses uji coba peneliti melibatkan dua sekolah, yaitu uji coba terbatas di SMPN 5 Sintang dan ujicoba secara luas di SMPN 3 Sintang, dengan total responden 74 orang siswa dan 4 orang guru. Dari hasil uji coba di dapat kesimpulan dari respon dan hasil belajar siswa bahwa modul ajar digital efektif dengan kategori baik. Sedangkan dari ujicoba oleh guru di kategorikan sangat efektif dengan kategori amat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan produk dilakukan dari hasil studi pendahuluan, yang selanjutnya di olah dan dirumuskan ke dalam rancangan penelitian berupa desain pengembangan produk yang dilakukan, berupa aplikasi modul ajar digital yang di buat sedemikian rupa menyajikan berbagai kompilasi muatan, dari tampilan pembuka, petunjuk penggunaan dan tampilan pilihan menu. Pada bagian inti terdiri dari Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, materi teori tentang cerpen, video ilustrasi yang bertujuan memperdalam pemahaman konsep, kemudian menyajikan praktik dari teori yang didapat dalam menulis teks cerpen, kemudian untuk mengukur proses pembelajaran terdapat evaluasi pembelajaran yang bisa diketahui hasilnya. Sajian

aplikasi seperti yang sudah peneliti lampirkan pada bagian desain dan bentuk secara rinci dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Pembuka Modul Ajar Digital Teks Cerpen



Gambar 2. Tampilan Isi Modul Ajar Digital Teks Cerpen

Tabel 1. Rincian APK Modul Ajar Digital

NO	BAGIAN	KETERANGAN
1	Opening Modul	Disajikan logo Universitas Tanjungpura Pontianak yang diiringi dengan musik pengiring dan animasi gerak api yang memperjelas logo
2	Tampilan Mulai	Pada tampilan mulai disajikan logo Apk modul ajar, posisi loading menuju ke tombol bisa dimulai atau dijalankan Apk Modul Ajar Digital, untuk mengiringi tampilan halaman disajikan musik dan

		audio yang otomatis berbunyi ketika tampil halamannya
3	Petunjuk Penggunaan	Pada tampilan petunjuk penggunaan dijelaskan fungsi masing-masing tombol yang digunakan untuk mengoperasikan Apk Modul Ajar, kemudian tombol mulai ketika pengguna sudah memahami semua fungsi tombol yang ditampilkan
4	Pilihan Menu isi	Tampilan ini menyajikan pilihan isi yang bisa di eksplor oleh pengguna, yaitu: Kd dan Tujuan Pembelajaran Materi (unsur dan struktur teks cerpen) Video Menulis Cerpen Evaluasi Tentang Apk dan Biografi Tampilan ini juga terdapat audio dan musik latar
5	KD dan TP	Berisikan Kompetensi Dasar dari Kurikulum 2013 yang beririsan dengan kurikulum Merdeka. Kemudian terdapat tujuan pembelajaran yang menjadi capaian akhir dalam pembelajaran
6	Tampilan Materi	Pada tampilan ini disajikan teori dari berbagai ahli yang peneliti rangkum dalam teks dan audio, menjelaskan tentang unsur-unsur teks cerpen dan strukturnya dalam sajian penulisan. Unsur-unsur terdiri dari tema, latar, alur, tokoh, amanat, sudut pandang, dan kebahasan. Sedangkan pada bagian struktur teks disajikan bagian orientasi, rangkaian peristiwa, komplikasi, dan resolusi
7	Tampilan Video	Video ilustrasi cerpen disajikan dalam bentuk animasi dengan teks, yang juga terdapat audio

		latar. Setelah sajian video terdapat interpretasi atau penjelasan tentang video ilustrasi cerpen
8	Praktik Menulis	<p>Pada bagian praktik menulis disajikan tiga pilihan menulis sesuai dengan prinsip dalam pembelajaran diferensiasi yang beririsan dalam kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pengguna bebas memilih menggunakan cara menulis yang sesuai dengan cara bekerjanya. Terdapat pilihan menulis teks cerpen secara online, jika dilanjutkan secara offline dikerjakan pada buku masing-masing, penjelasan sebagai berikut:</p> <p>Melanjutkan teks cerpen yang sudah disajikan di awal, kemudian siswa berkreasi melanjutkan sesuai pemahaman dan pengalamannya sampai selesai, mengikuti petunjuk dan langkah yang sudah ditampilkan dalam Apk Modul Ajar.</p> <p>Menulis Teks cerpen dari awal, murid mengkonstruksi pemahaman dari hasil belajar teori dan memulai tulisan dari awal, dan boleh mengikuti langkah pembelajaran yang sudah disajikan dalam Apk.</p> <p>Menulis teks cerpen secara online dengan menggunakan berbagai software konversi suara menjadi teks. Pada Apk disajikan tutorial menulis dengan cara ketiga ini dalam video youtube.</p> <p>Ketiga cara di atas boleh dicoba oleh semua siswa, atau menggunakan salah satunya sesuai prinsip kebutuhan belajar dalam kurikulum merdeka. Dan hasil menulis siswa langsung terkirim dari aplikasi ke akun gmail ketika di klik kirim serta bisa dikumpulkan untuk dinilai oleh gurunya.</p>

9	Evaluasi Pembelajaran	Pada bagian evaluasi disajikan tes, mengerjakan soal yang dikembangkan dari konsep yang sudah di pelajari, berhubungan dengan unsur dan struktur teks cerpen, disajikan dalam dua cara, yaitu pilihan ganda dan memasangkan teks.
10	Tentang APK	Berisi informasi tentang Aplikasi Modul ajar Digital dan biografi singkat pengembang Apk, serta daftar pustaka yang dijadikan rujukan teorinya oleh peneliti.

2. Kesimpulan Hasil Validasi Ahli

Produk hasil pengembangan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli, dalam hal ini ahli materi dan ahli media. Ahli materi dipercayakan kepada Dr. Yusuf Olang, M.Pd. beliau adalah pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra pada Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang. Dan untuk ahli media dipercayakan kepada Waloyo, ST, M.Pd. pengajar di SMK Negeri 1 Sintang dan Universitas Terbuka. Kesimpulan hasil validasi oleh ahli materi di dapat hasil sebagai berikut:

Menggunakan teori pada skala likert sebagai rujukan penskoran yaitu dengan rentang skor 1-5 ahli materi memberikan penilaian pada aspek kualitas materi, kesesuaian dalam pembelajaran dan aspek kebahasaan. Point-point tersebut dijabarkan dalam 13 pertanyaan seperti pada tabel instrumen bagian validasi ahli materi. Hasilnya untuk pertanyaan 1, ahli memberikan skor 5, nomor 2 dan 3 skor 4, nomor 4 skor 5, nomor 5 skor 3, nomor 6 skor 4, nomor 7 skor 4, nomor 8 dan 9 skor 5, nomor 10 - 12 skor 4 dan nomor 13 terakhir skor 5. Jika di analisis maka di dapat pilihan skor 1 dan 2 nol, skor 3 ada 1, pilihan skor 4 ada 7 dan pilihan skor 5 ada 5. Dengan jumlah total skor 56, jika di rata-ratakan didapat skor rata-rata 4,3 dari rentang 1-5, maka presentase kualitas modul ajar menurut ahli materi berada pada angka 86% dengan kategori baik.

Selanjutnya validasi dari ahli media di dapat hasil untuk pertanyaan nomor 1 dan 2 dengan skor 5, pertanyaan 3 dan 4 skor 4, pertanyaan 5 skor 3, pertanyaan nomor 6 skor 4, pertanyaan nomor 7 – 11 skor 5, pertanyaan nomor 12 skor 4, dan pertanyaan nomor

13 skor 5. Dengan hasil analisis skor 1 dan 2 nol, skor 3 ada 1, skor 4 ada 4 dan skor 5 ada 8. Jumlah total skor 59, didapat rata-rata 4,5 dari rentang 1-5, dengan persentase 91% berada pada kriteria Amat Baik.

Jika digabung hasil kedua validator yaitu ahli materi dan ahli media tersebut, menggunakan rumus formula aiken'V yang biasa digunakan untuk memvalidasi produk pengembangan hasil penelitian pada banyak penelitian pengembangan dengan rumus $V = \sum s / [n (c - 1)]$ maka di dapat hasil sebagai berikut:

Banyaknya butir pertanyaan 13 untuk ahli materi dan 13 juga untuk ahli media dengan pertanyaan berbeda. Pada pertanyaan 1, ahli materi dan ahli media memberikan skor 5, pertanyaan 2 ahli materi skor 4 dan ahli media skor 5, pertanyaan 3 ahli materi dan media memberikan skor 4, pertanyaan 4 ahli materi memberikan skor 5 dan ahli media skor 4, pertanyaan 5 ahli materi dan media memberikan skor 3, pertanyaan 6 ahli materi dan ahli media memberikan 4, pertanyaan 7 ahli materi memberikan skor 4 dan ahli media memberikan skor 5, pertanyaan 8 ahli materi dan ahli media memberikan skor 5, pertanyaan 9, ahli materi dan media memberikan 5, pertanyaan 10 ahli materi memberikan 4 dan ahli media memberikan 5, pertanyaan 11 ahli materi memberikan skor 4 dan ahli media skor 5, pertanyaan 12 ahli materi dan media memberikan skor 4, serta pertanyaan 13 ahli materi dan ahli media memberikan skor 5. Dari isian instrumen tersebut di dapat skor oleh ahli materi berjumlah 56, dan skor dari ahli media 59. Sehingga pada $s_1 = 43$ dan $s_2 = 46$, dengan total jumlah $\sum s = 89$ dan $n(c - 1) = 8$, di dapatlah angka rata-rata validitas pada skor $V = 0,86$. Dengan merujuk pada teori Aiken, jika rata angka Validitas dibawah 0,4 dikategorikan **rendah**, 0,4 - 0,8 dikategorikan **sedang**, dan di atas 0,8 dikategorikan **tinggi**, maka validitas modul ajar digital dengan skor 0,86 di kategorikan tinggi, sehingga modul ajar layak untuk digunakan.

3. Hasil Uji Keefektifan Modul Ajar

Hasil uji kekefektifan produk dilakukan setelah dilakukan revisi dari saran oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji keefektifan dilakukan kepada guru dan siswa sebagai pengguna aplikasi. Hasil uji dilakukan bersamaan kepada siswa dan guru sebagai pengguna utama Apk Modul Ajar. Dari hasil uji kepada 4 orang guru pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Sintang di dapat hasil sebagai berikut.

Skor di peroleh dari rata-rata nilai yang di isi oleh guru setelah menggunakan aplikasi modul ajar digital di kelas dalam 18 pertanyaan yang di tanyakan. Pada pertanyaan 1, nilai rata-rata yang di dapat 4 guru tersebut dengan skor 5, pertanyaan 2 skor 5, pertanyaan 3 skor 5, pertanyaan 4 skor 5, pertanyaan 5 skor 5 pertanyaan 6 skor 5, pertanyaan 7 skor 5, pertanyaan 8 skor 5, pertanyaan 9 skor 5, pertanyaan 9 skor 5, pertanyaan 10 skor 5, pertanyaan 11 skor 5, pertanyaan 12 skor 5, pertanyaan 13 skor 5, pertanyaan 14 skor 5, pertanyaan 15 skor 5, pertanyaan 16 skor 5, pertanyaan 17 skor 4 dan pertanyaan 18 skor 5. Jawaban guru hanya tersebar di antara 1 pilihan skor 4 dan 17 pilihan skor 5, dengan total jumlah skor 89, jika di rata-ratakan menjadi 99 %, dengan kriteria sangat baik.

Dari respon guru tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa modul ajar digital oleh guru dianggap sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis teks cerpen di jenjang SMP, khususnya pada siswa kelas 9.

Selanjutnya hasil uji keefektifan modul ajar digital kepada siswa didapat hasil seperti berikut ini. Dengan 14 item pertanyaan yang ditanyakan kepada siswa di uji secara terbatas dan luas, yaitu 21 siswa pada uji terbatas, dan 53 siswa pada uji coba secara luas, dengan jumlah total siswa yang dilibatkan dalam uji coba keefektifan produk sebanyak 74 orang. Siswa menjawab pertanyaan pada instrumen setelah belajar teks cerpen menggunakan modul ajar digital. Pembahasan hasilnya sebagai berikut, pada pertanyaan 1, 74 orang siswa di peroleh data sebanyak 5 orang memilih skor 3, 44 memilih skor 4 dan 25 memilih skor 5. Pertanyaan 2, 74 siswa 8 orang memilih skor 3, 29 memilih skor 4 dan 37 memilih skor 5. Pertanyaan 3, 74 siswa 8 orang siswa memilih skor 3, 28 memilih skor 4 dan 38 memilih skor 5. Pertanyaan 4, 74 siswa 4 orang siswa memilih skor 3, 30 memilih skor 4 dan 40 memilih skor 5. Pertanyaan 5, 74 siswa 8 orang memilih skor 3, 25 orang memilih skor 4 dan 41 orang memilih skor 5. Pertanyaan 6, 74 siswa 13 orang memilih skor 3, 28 memilih skor 4, dan 33 orang memilih skor 5. Pertanyaan 7, 74 siswa 6 orang memilih skor 3, 32 orang memilih skor 4, dan 36 orang memilih skor 5. Pertanyaan 8, 74 siswa 8 orang memilih skor 3, 28 memilih skor 4, dan 38 orang memilih skor 5. Pertanyaan 9, 74 siswa 5 orang memilih skor 3, 30 orang memilih skor 4, dan 39 orang memilih skor 5. Pertanyaan 10, 74 siswa 9 siswa memilih skor 3, 36 memilih skor 4, dan 29 siswa memilih skor 5. Pertanyaan 11, 74 siswa 6 memilih skor 3, 23 memilih

skor 4, dan 45 siswa memilih skor 5. Pertanyaan 12, 74 siswa 9 siswa memilih skor 3, 27 memilih skor 4, dan 38 siswa memilih skor 5. Pertanyaan 13, 74 siswa 5 siswa memilih skor 3, 27 memilih skor 4, dan 42 orang memilih skor 5. Pertanyaan 14 terakhir, 74 siswa 2 orang memilih skor 3, 23 memilih skor 4, dan 49 orang memilih skor 5. Tidak ada siswa yang memilih skor 2 dan 1. Terdapat 3 pilihan siswa, yaitu bervariasi diantara pilihan skor 3, 4 dan 5, dengan total rata-rata skor 55, berada pada rata-rata konversi retang 1-4 yaitu pada posisi skor 4 dengan persentase 78% dengan kategori baik. Hasil nilai skor efektifitas yang di dapat dari siswa ini menunjukkan bahwa modul ajar digital dengan kategori baik, bisa dijadikan pilihan media dan bahan ajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen di sekolah.

4. Diseminasi

Diseminasi dilakukan setelah semua proses, dari finalisasi produk pengembangan, uji oleh ahli materi dan media, revisi modul dan uji keefektifan komplit dan layak, baru dilakukan diseminasi secara masal. Diseminasi rencana awal akan di unggah di google playstore mengalami kendala karena belum direspon oleh admin di google playstore, maka peneliti melakukan diseminasi di beberapa platform media sosial dan meminta waktu diantara selingan waktu di kegiatan yang peneliti sebagai narasumber kegiatan di komunitas guru dan MGMP. Respon para guru di beberapa daerah, cukup positif atas hadirnya aplikasi modul ajar sebagai pilihan pembelajaran materi teks cerpen di sekolah, yang biasanya pilihan modul ajar hanya berupa buku teks sekarang ada pilihan aplikasi khusus yang bisa digunakan secara online dan offline

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari awal sampai bagian akhir, dapat ditarik kesimpulan pada penelitian yang berjudul “*Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Kelas IX Pada Kompetensi Menulis Teks Cerita Pendek*” sebagai berikut:

1. Berhasil dikembangkan bentuk modul ajar digital dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dengan *finishing* menggunakan *software* Notepad++.

2. Efektifitas modul ajar digital berdasarkan respon siswa berada pada kategori **baik** dengan persentase 78% dan berdasarkan respon guru dikategorikan **sangat baik** dengan persentase 99%.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W.R & Gall, M.D (1983). *Education research: an introduction*.4th Edition. New York: Longman Inc

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Sage Publications, Inc.

Dwiyogo, D. W. (2013). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.

Gall, J. P., Gall, M. D., & Borg, W. R. (1999). *Applying educational research: A practical guide. (No Title)*.

Gay. (1990). *Educational Research and Development*. USA: American Journal of Research.

Hidayat, A. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. *Journal on Teacher education*, 3(2), 277-289.

Malia, A., & Hardianto, F. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Biografi Berbasis Android sebagai Media Interaktif pada Pembelajaran Siswa Kelas X di SMA. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 169-179.

Nasution, S. (2000). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

Nazaruddin. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.

Nugraha, A., & Subarkah, C. Z. Sari.(2015). Penggunaan e-module pembelajaran pada konsep sifat koligatif larutan untuk mengembangkan literasi kimia siswa. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*, 201-204. of America: Merriam Webster Incorporated

Rizky Dhanta. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: INDAH

Smeets, D. J., Van Dijken, M. J., & Bus, A. G. (2014). Using electronic storybooks to support word learning in children with severe language impairments. *Journal of learning disabilities*, 47(5), 435-449.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Van den Akker, J. (1999). Principles and methods of development research. *Design approaches and tools in education and training*, 1-14.

W.S. Winkel, (2009), *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia