

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN *HOTS* SISWA PADA MATERI TEKS
BIOGRAFI KELAS X MAS PROYEK UNIVA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

OLEH

Halida Daulai

71200513034

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

Jenjang Strata-1 (S1)



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

MEDAN

2024

KATA PENGANTAR

سَمِ اللهُ الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Hidayahnya sampai detik ini, sehingga dengan perasaan senang dan bangga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital interaktif untuk Meningkatkan HOTS Siswa Pada Materi Teks Biografi Kelas X MAS PROYEK UNIVA Medan”** disusun untuk memperoleh gelar sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Sumatera Utara.

Sholawat beruntai salam tidak lupa penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pejuang, dan suri tauladan bagi seluruh umat, selama proses pembuatan skripsi ini penulis juga menyadari bahwa tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan sk ini dengan baik, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Safrida.SE.M.Si Selaku Rektor Universitas Islam Sumatera Utara.
2. Ibu Dr. Julia Maulina, M.Si Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara.
3. Ibu Rika Kartika,S.Pd.M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sarjana Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Dan Ilmu

Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara, dan selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membantu dan membimbing , serta bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu pengetahuan kepada penulis.

4. Ibu Dra. Hj Rita, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang juga telah banyak membantu dan membimbing, serta bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Seluruh dosen dan staff Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang luas kepada penulis.
6. Kedua orang tua penulis Bapak M Ali Daulay dan Ibu Sri Ratni Sitorus yang penulis sangat sayangi dan cintai yang selalu memberikan kasih sayang dan menjadi sumber semangat penulis dalam perkuliahan, kasih sayang, cinta, perhatian, perjuangan , doa dan dukungan diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Saudara kandung penulis yang juga sangat penulis sayangi, kak Khairani Haida Putri dan adik penulis yaitu Aswin Daulay, Khalid Daulay, Annisa Daulay dan Halim Aflah yang selalu menyemangati dan memberikan dorongan sehingga penulis tidak pernah putus asa dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat penulis disemua Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan stambuk 2020 khususnya : Muhammad Rangga Pratama, Ade Yasa Inhuala, Farika Dara Adiningsih dan Anisa Amelia Putri teman

seperjuangan yang saling mendukung dan membantu satu sama lain dari awal sampai saat ini, serta rekan rekan satu organisasi penulis.

9. Kepada semua pihak yang turut membantu yang tidak bisa disebutkan secara satu persatu.

Penulis menyadari bahwa proses penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik materi maupun cara penulisannya. Namun demikian penulis telah berupaya dengan segala kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat selesai dengan baik, oleh sebab itu penulis dengan kerendahan hati dan tangan terbuka menerima masukan, saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.

Wassalamu 'alaikum Warrahnutallahi Wabaratuh

Medan, 10 November 2023

Halida Daulai

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teoritis	10
1.Hakikat penelitian dan pengembangan	11
2.Hakikat Bahan Ajar	11
3.Hakikat <i>Digital Interaktif</i>	17
4.Hakikat Teks Biografi.....	20
5.Hakikat <i>HOTS</i>	25

B. Kerangka Konseptual	29
C. Penelitian yang relevan.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
B. Populasi dan sampel penelitian	37
C. Jenis Penelitian	38
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	39
E. Subjek dan Objek Penelitian	41
F. Jenis Data.....	42
G. Intrumen Penelitian.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. HASIL DAN PEMBAHASAN	53
B. Validasi Produk.....	60
C. Kelayakan Produk	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	80
A. Simpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82

LAMPIRAN.....	86
Lampiran 1 perhitungan persentase data	86
Lampiran 2 Modul Ajar	89
Lampiran 3 hasil angket respon siswa.....	95
Lampiran 4 Lembar validasi ahli desain I	97
Lampiran 5 Lembar validasi ahli desain II.....	100
Lampiran 6 Lembar validasi ahli materi I	103
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu Penelitian	34
Tabel 2 Populasi.....	34
Tabel 3 Sampel	35
Tabel 4 Kriteria Jawaban Instrumen Peneliti dengan Skala <i>Likert</i>	42
Tabel 5 Instrumen untuh Ahli Materi.....	42
Tabel 6 Intrumen untuk Ahli Desain	44
Tabel 7 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru Bahasa Indonesia	46
Tabel 8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	46
Tabel 9 Kriteria Interpretasi Validitas Bahan Ajar <i>Digital Interaktif</i>	48
Tabel 10 Kriteria Interpretasi Kelayakan Bahan Ajar <i>Digital Interaktif</i>	49
Tabel 11 Hasil Analisis Wawancara.....	54
Tabel 12 Penilaian Ahli Materi.....	59
Tabel 13 Penilaian Ahli Desain.....	59
Tabel 14 Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli Materi I.....	61
Tabel 15 Rekapitulasi Nilai Ahli Materi II.....	62
Tabel 16 Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli Desain I.....	63

Tabel 17 Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli Desain II.....	63
Tabel 18 Analisis Respon Guru.....	65
Tabel 19 Analisis Respon Siswa.....	67
Tabel 20 Tanggapan Siswa Terhadap Bahan Ajar.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual.....	28
Gambar 2 Peta Lokasi Penelitian.....	35
Gambar 3 Tahap penelitian.....	36
Gambar 4 Cover Bahan Ajar Berbasis <i>Digital Interaktif</i>	56
Gambar 5 Tampilan Menu Bahan Ajar Berbasis <i>Digital Interaktif</i>	56
Gambar 6 Tujuan Pembelajaran	57
Gambar 7 Materi Pada Bahan Ajar Berbasis Digital interaktif	57
Contoh 8 Video Pada Bahan Ajar Berbasis Digital interaktif	57
Gambar 9 Kuis	58
Gambar 10 Tugas Kelompok	58
Gambar 11 Diagram Nilai Validasi Ahli Materi	62
Gambar 12 Diagram Ahli Desain	64

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Darmawan, D., & Rahmawati, D. (2023). Pengaruh penggunaan bahan ajar Digital interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 1-10.
- Endang, Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriani, F. 2020. Pengembangan e-modul sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*. (Volume 4 Nomor 1): 16- 25.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- John Dewey (1916). *Democracy and education*. New York: The Macmillan Company.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek
- Labovitz, S., & Hagedorn, R. (2001). *Research methods in social sciences*. Boston: Allyn & Bacon.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi : Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Akademia Permata.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Remaja Rosda
- Marzano, R. J. (2007). *The art and science of teaching*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Kurikulum dan pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, Andi. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (Yogyakarta: Prenadamedia Group).
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rakhmat, J. (2004). *Metodologi penelitian komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: C.V alfabeta.
- Suprijono, A. (2022). *Pembelajaran digital: Inovasi pembelajaran di era digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto, A. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif: Berorientasi pada pendekatan kontekstual, konstruktivisme, dan pembelajaran aktif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warsono, M. (2018). *Pembelajaran yang berpusat pada siswa: Konsep, strategi, dan implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Warsono, A. (2020). *Pembelajaran inovatif: Mengubah paradigma pembelajaran di era digital*. Yogyakarta: Deepublish.

Wibowo, S. E. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN**Lampiran 1 perhitungan persentase data**1. Perhitungan persentase tingkat validasi bahan ajar berbasis *Digital Interaktif*

a. Perhitungan persentase data ahli desain I

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Keseluruhan} &= \text{Skor tampilan} + \text{skor Bahasa} + \text{skor penggunaan} \\ &= 44+16+91 \\ &=151 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{nilai maksimum} \\ &= 35 \times 5 \\ &=175 \end{aligned}$$

Rata rata keseluruhan

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ P &= \frac{151}{175} \times 100\% \\ P &= 0,86 \times 100\% \\ P &= 86\% \end{aligned}$$

b. Perhitungan persentase data ahli desain II

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Keseluruhan} &= \text{Skor tampilan} + \text{skor Bahasa} + \text{skor penggunaan} \\ &= 47+18+96 \\ &=161 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{nilai maksimum} \\ &= 35 \times 5 \\ &=175 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata rata keseluruhan} & p = \frac{f}{n} \times 100\% \\ & P = \frac{161}{175} \times 100\% \\ & P = 0,92 \times 100\% \\ & P = 92\% \end{aligned}$$

Rata Rata keseluruhan Ahli Desain I & Desain II

$$\begin{aligned} P &= \frac{86+92}{2} \\ P &= 89\% \end{aligned}$$

c. Perhitungan persentase data ahli materi I

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor keseluruhan} &= \text{skor materi} + \text{skor penyajian} + \text{skor tata} \\ &\quad \text{Bahasa} + \text{skor latihan soal} + \text{skor} \\ &\quad \text{penggunaan} \\ &= 29+34+20+19+45 \\ &= 147 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{nilai maksimum} \\ &= 30 \times 5 \\ &= 150 \end{aligned}$$

Rata rata keseluruhan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{147}{150} \times 100\%$$

$$P = 0,98 \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

d. Perhitungan persentase data ahli materi II

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor keseluruhan} &= \text{skor materi} + \text{skor penyajian} + \text{skor tata} \\ &\quad \text{Bahasa} + \text{skor latihan soal} + \text{skor} \\ &\quad \text{penggunaan} \\ &= 23+29+21+17+37 \\ &= 127 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{nilai maksimum} \\ &= 30 \times 5 \\ &= 150 \end{aligned}$$

Rata rata keseluruhan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{127}{150} \times 100\%$$

$$P = 0,85 \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Rata Rata keseluruhan Ahli Materi I & II

$$P = \frac{98+85}{2}$$

$$P = 92\%$$

2. Perhitungan persentase tingkat kelayakan bahana ajar berbasis *Digital Interaktif*

a. Perhitngan persentase data angket respon guru

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor keseluruhan} &= 5+4+5+5+5+5+5+4+4+5 \\ &= 47 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{nilai maksimum} \\ &= 10 \times 5 \\ &= 50 \end{aligned}$$

Rata rata keseluruhan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,94 \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

b. Perhitngan persentase data angket respon siswa

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor keseluruhan} &= 4+5+5+5+5+4+5+5+5+5 \\ &= 48 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{jumlah pertanyaan} \times \text{nilai maksimum} \\ &= 10 \times 5 \\ &= 50 \end{aligned}$$

Rata rata skor siswa

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,96 \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Rata rata skor keseluruhan

$$= \frac{\text{Jumlah rata rata skor seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

$$= \frac{2.231}{23}$$

$$= 97\%$$

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR

BAHASA INDONESIA

Satuan Pendidikan	:	MAS PROYEK UNIVA Medan
Kelas / Fase	:	X / E
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Domain Mapel	:	Menyimak Teks Biografi
Model Pembelajaran	:	Tatap muka
Kompetensi Awal	:	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu memahami informasi teks biografi secara akurat dan kritis. - Siswa mampu menganalisis informasi teks biografi yang dibaca.

Capaian Pembelajaran

Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Pelajar mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Pelajar mampu menyintesis gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Pelajar mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Pelajar mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis.

Capaian Pembelajaran Elemen Menyimak

Pelajar mampu memahami dan menganalisis informasi berupa ide pokok dan ide penjelas, menganalisis teks untuk menemukan gagasan, pikiran, atau pesan, menggunakan sumber pendukung lain, menulis teks, dan menyajikan teks biografi secara runtut, logis, dan kreatif

Elemen Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
10.6 Memahami dan menganalisis informasi berupa ide pokok serta ide penjelas dari teks biografi secara akurat dan kritis	10.6.1 Membaca teks biografi “Biografi Ki Hadjar Dewantara: Bapak Pendidikan Indonesia”
	10.6.2 Mengidentifikasi paragraf (deduktif), akhir paragraf (induktif), dan campuran keduanya.
	10.6.3 Menemukan gagasan, pikiran, atau pesan tersurat dan tersirat teks biografi.
	10.6.4. Menganalisis informasi berupa ide

	pokok dan ide penjelas dalam teks biografi.
--	---

Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Materi Ajar	: Teks Biografi
Kata Kunci	: Biografi, Pahlawan, Gagasan dan pesan
Pemahaman Bermakna	:
	Memahami dan menganalisis informasi berupa ide pokok serta ide penjelas dari teks biografi secara akurat dan kritis.
Metode Pembelajaran	: Discovery Learning
Sarana Prasarana	: Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X (Kemendikbud) Tayangan video biografi Ki Hajar Dewantara Laman Youtube biografi Ki Hajar Dewantara Alat Tulis Menulis
Profil Pancasila	: Bernalar kritis, mandiri, gotong royong, kerja sama dan kreatif

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertanyaan Pemantik :

1. Apakah siswa pernah menyimak teks biografi dari youtube, podcast atau rekaman?
2. Apa pokok-pokok informasi yang siswa dapatkan dari kegiatan menyimak tersebut?
3. Apa saja yang harus diperhatikan agar siswa dapat menyimak suatu teks dengan baik?

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa. • Mengabsen siswa • Mengecek kesiapan siswa untuk mengikuti KBM • Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai keadaan jaringan internet dan sumber materi yang akan digunakan. • Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan hari ini. • Apersepsi materi yang akan disampaikan yaitu tentang biografi
Peserta didik membaca contoh Ki Hadjar Dewantara
Peserta didik memperhatikan ide pokok dan ide penjelas dalam teks biografi. Dan mencatat hal-hal penting atau informasi secara rinci
Peserta didik memahami hal-hal umum atau pokok informasi dari teks
Diferensiasi Konten
Peserta didik menyampaikan ide pokok dan ide penjelas teks biografi secara tatap muka dan daring
Peserta didik dapat menyimak secara intensif dan saksama pembacaan teks biografi

Setelah menyimak, tuiskan juga pendapat atau komentar kalian terhadap tokoh dalam teks biografi tersebut
Bernalar kritis (Beri penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah berperilaku positif, seperti menghargai pendapat atau komentar dari orang lain dan berani mengungkapkan pendapat)
Guru membagikan pertanyaan (terlampir) guna menguji pemahaman peserta didik. (Guru melakukan penguatan positif terhadap perilaku yang sesuai atau mendukung kesepakatan kelas)
Peserta didik diharapkan untuk menuliskan kembali informasi atau hal-hal penting tentang Ki Hajar dewantara dalam bentuk sebuah rangkuman dalam bentuk tertulis. Setelah itu dipresentasikan dan dikomentari oleh kelompok lain. (Diferensiasi Produk) Siswa yang sudah kompak dan menaati kesepakatan kelas sampai pada tahapan presentasi hasil diskusi diberikan reward tentang prestasi atau tindakan yang dilakukan.

Kegiatan Penutup :

1. Dengan bimbingan guru peserta didik membuat rangkuman
2. Dengan bimbingan guru peserta didik melakukan refleksi

Contoh Refleksi :

Fokus Perilaku :	
Guru melakukan refleksi dinamika kelas untuk menerapkan Kesepakatan Kelas	
Peserta Didik	Guru
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? • Apa hal yang menarik? • Hal yang ingin dipelajari selanjutnya? • Apakah kita berhasil menerapkan kesepakatan kelas yang baik? • Apa yang perlu diperbaiki / ditingkatkan? 	<p>Bagaimana menurut kalian Kesepakatan Kelas selama pembelajaran?</p> <p>Apakah kita berhasil menerapkan kesepakatan kelas dengan baik?</p> <p>Apa yang perlu diperbaiki / ditingkatkan?</p>

Saat melakukan refleksi kelas, guru perlu menunjukkan sikap terbuka dan mendengar dengan seksama pengalaman serta pandangan dari peserta didik terkait dinamika kelas. Guru memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mengemukakan pendapat secara bergantian dan memastikan bahwa setiap pendapat dihargai dan diperhatikan. Jikka dalam sesi refleksi tersebut terungkap bahwa ada aspek dri kesepakatan kelas yang tidak efektif atau tidak sesuai dengan kebutuhan atau harapan peserta didik, maka kesepakatan bisa disesuaikan/diubah.

3. Tindak lanjut
Menentukan ide pokok / gagasan pada paragraf deduktif

PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Observasi dan Jurnal	Pengamatan sikap (jurnal)	Selama KBM
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes	Setelah KBM
3	Keterampilan	- Unjuk kerja - Laporan tertulis	- Pengamatan unjuk kerja - Penilaian laporan tertulis	- Pada saat presentasi - Pengumpulan tugas

PENILAIAN PEMBELAJARAN		
Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1. Kerja sama dalam menganalisis teks Biografi. (<i>tatap muka dan daring</i>) 2. Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas membuat teks biografi	1. Menganalisis kaidah kebahasaan teks biografi. (<i>tatap muka dan daring</i>) 2. Menentukan struktur yang terdapat pada teks biografi.	1. Menceritakan teks biografi. (<i>tatap muka dan daring</i>) 2. Membuat teks biografi dengan memerhatikan kaidah penulisan.

1. LKPD/LKS

No	Asesmen	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1	- Menilai ide pokok dan ide penjelas dalam teks biografi	Tes tertulis	Uraian	Bacalah teks biografi Ki Hajar Dewantara Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan teks tersebut! 1. Apa saja yang diceritakan dalam biografi tersebut? 2. Menurut kalian, apa manfaat dan tujuan ditulisnya biografi tersebut?
2	- Menyimak secara intensif dan saksama pembacaan teks biografi	Tes tertulis	Uraian	3. Isi biografi tersebut ditulis berdasarkan fakta ataukah imajinasi? Jelaskan alasannya! 1. Menurut kalian, apakah isi biografi untuk tokoh atau sosok tersebut sudah tepat dan lengkap? Jelaskan alasannya!

Kunci Jawaban

No	Jawaban	Skor
1	Ki Hadjar Dewantara dikenal sebagai penulis andal. Kemampuan menulisnya terasah ketika ia bekerja sebagai	25

	wartawan di beberapa surat kabar.	
2	Manfaat dan tujuannya dapat mempelajari kisah hidup mereka yang inspiratif. Kisah hidup mereka sering kali dapat memberikan inspirasi, motivasi, dan pelajaran hidup.	25
3	Fakta yakni Ki Hadjar Dewantara diabadikan sebagai seorang tokoh dan pahlawan pendidikan (Bapak Pendidikan Nasional), tanggal 2 Mei dijadikan hari Pendidikan Nasional.	25
1	Sudah, pada tanggal 25 Desember 1912, mereka mendirikan Indische Partij (partai politik pertama yang beraliran nasionalisme Indonesia) yang bertujuan mencapai Indonesia merdeka. Selain itu, pada bulan November 1913, Ki Hadjar Dewantara membentuk Komite Bumipoetra yang bertujuan untuk melancarkan kritik terhadap Pemerintah Belanda.	25
	Jumlah	100

Kriteria Penilaian Asesmen Formatif

No	Aspek penilaian	Nilai dan kriteria penilaian			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Pemahaman isi teks	Siswa mampu menjawab seluruh pertanyaan mengenai isi teks	Siswa mampu menjawab tujuh pertanyaan mengenai isi teks	Siswa mampu menjawab empat pertanyaan mengenai isi teks	Siswa mampu menjawab satu pertanyaan mengenai isi teks
2	Kemampuan mengungkapkan pendapat, komentar terhadap tokoh yang dibahas	Siswa dapat mengungkapkan pendapat serta komentar terhadap tokoh yang dibahas dengan lengkap disertai alasan dan bukti	Siswa dapat mengungkapkan pendapat serta komentar terhadap tokoh yang dibahas dengan lengkap disertai alasan tanpa ada bukti	Siswa dapat mengungkapkan pendapat serta komentar terhadap tokoh yang dibahas dengan lengkap tanpa alasan dan bukti	Siswa dapat mengungkapkan pendapat serta komentar terhadap tokoh yang dibahas, tetapi kurang tepat.
3	Kemampuan menjelaskan kekurangan dan kelebihan teks biografi	Siswa dapat menjelaskan minimal dua kekurangan dan dua kelebihan disertai data, bukti, dan	Siswa dapat menjelaskan minimal satu kekurangan dan satu kelebihan disertai data, bukti, dan	Siswa dapat menjelaskan minimal satu kekurangan dan satu kelebihan tanpa disertai data, bukti, dan	Siswa dapat menjelaskan salah satu kekurangan dan kelebihan tanpa disertai data, bukti, dan alasan yang

		alasan yang tepat.	alasan yang tepat.	alasan yang tepat.	tepat.
4	Kemampuan menyampaikan saran dan masukan terhadap isi teks.	Siswa dapat menyampaikan beberapa saran dan masukan terhadap isi teks disertai data, bukti, dan alasan yang tepat.	Siswa dapat menyampaikan minimal satu saran dan masukan terhadap isi teks disertai data, bukti, dan alasan yang tepat.	Siswa dapat menyampaikan minimal satu saran dan masukan terhadap isi teks tanpa disertai data, bukti, dan alasan yang tepat.	Siswa dapat menyampaikan minimal satu saran dan masukan terhadap isi teks, tetapi kurang tepat dan kurang sesuai.

Keterangan


$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan skor} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran,



EMENINTI P SITEPU

Medan, 25 April 2024
Peneliti



HALIDA DAULAI

Lampiran 3 hasil angket respon siswa

Tabel 19 Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital interaktif

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai										Skor	Presentase	Kualifikasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total		
1.	Arinza Saragih	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48	96%	Sangat Layak
2.	Ayunda Ilmi Hidayah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%	Sangat Layak
3.	Bonita Shintya Balina	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	47	94%	Sangat Layak
4.	Ditra Mulyadi	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	96%	Sangat Layak
5.	Fara Salsabila	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	96%	Sangat Layak
6.	Fauzi Akillah G	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
7.	Gathan Naufal Alfhatir	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%	Sangat Layak
8.	Habibillah Ramadhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	98%	Sangat Layak
9.	Hijri Khairanabila	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47	94%	Sangat Layak
10.	Indah Khayyirah	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98%	Sangat Layak

11.	M. Ihsan	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	46	92%	Sangat Layak
12.	Muhammad Iqbal Aprialdi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
13.	Nur Sakilah Sukma	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96%	Sangat Layak
14.	Putri Amelia Padri	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98%	Sangat Layak
15.	Raden Taqiyyan Ahsan Goesda	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	96%	Sangat Layak
16.	Rani Mukherji	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
17.	Salsabilla Diva	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
18.	Shella Paramita	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
19.	Siti Aisyah	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98%	Sangat Layak
20.	Suhaila Bassam Ariqah S	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%	Sangat Layak
21.	Syahira Ulfa	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	46	92%	Sangat Layak
22.	Yunita Aulia Syafitri	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96%	Sangat Layak
23.	Adilla Salwa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
Skor Rata Rata keseluruhan													97,21%	Sangat Layak

Lampiran 4 Lembar validasi ahli desain I

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MEDIA

Identitas

Nama Peneliti : Halida Daulai

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

NPM : 71200513034

Nama Penilai : PANDU PRABOWO W, SPd, MPd

Jabatan : Dosen FKIP UISU

Instansi : Universitas Islam Sumatera Utara

Petunjuk penilaian

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media tentang kualitas Bahan Ajar berbasis *Digital Interaktif* ini yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan, dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian

Penilaian Bahan Ajar berbasis *Digital Interaktif* ini berdasarkan kriteria kelayakan dan keefektifan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut :

1. Sangat kurang = 1
2. Kurang = 2
3. Cukup = 3
4. Baik = 4
5. Sangat baik = 5

No	Deskripsi	Skor Validasi					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A. Tampilan							
1.	Ukuran huruf judul bahan ajar digital interaktif				✓		
2.	Kemenarikan Tampilan Cover bahan ajar digital interaktif				✓		
3.	Kesesuaian bahan ajar digital interaktif dengan tujuan pembelajaran				✓		

4.	Kemenerikan isi bahan ajar digital interaktif				✓	
5.	Kemenerikan warna yang digunakan				✓	
6.	Kejelasan video dan audio				✓	
7.	Kesesuaian gambar yang disajikan				✓	
8.	Bahan ajar digital interaktif yang dapat meningkatkan <i>hots</i> siswa				✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman berpikir siswa.				✓	
10.	Soal latihan pembelajaran sesuai dengan materi.				✓	
B. Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penilaian subjektif.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
14.	Penulisan materi, petunjuk penggunaan, dan soal dapat dibaca dengan baik dan jelas.				✓	
C. Penggunaan						
15.	Tingkat kemudahan dalam menggunakan bahan ajar digital interaktif				✓	
16.	Keefektifan penggunaan bahan ajar digital interaktif dalam pembelajaran				✓	
17.	Bahan ajar digital interaktif dapat membantu proses pembelajaran siswa				✓	
18.	Kelayakan bahan ajar digital interaktif dalam pembelajaran				✓	
19.	Kejelasan dan kemudahan bahan ajar digital interaktif				✓	
20.	Menarik dan interaktif				✓	
21.	Kesesaian desain dengan karakter siswa				✓	
22.	Kualitas tampilan visual (gambar dan animasi)				✓	
23.	Ketepatan penggunaan multimedia				✓	
24.	Keefektifan bahan ajar digital interaktif dalam menarik minat belajar				✓	
25.	Kemampuan bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran				✓	
26.	Kesesuaian ilustrasi menggambarkan isi materi ajar teks biografi dan mengungkapkan karakter objek				✓	
27.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	

28	Kemenarikan penampilan bahan ajar					✓
29	Isi bahan ajar memudahkan pemahaman					✓
30	Spasi antar huruf normal					✓
31	Spasi antar baris susun teks normal					✓
32	Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)					✓
33	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan					✓
34	Desain dapat meningkatkan daya pikir siswa					✓
35	Dapat membantu siswa dalam belajar mandiri			✓		

PTAL = - - -

Saran, Kritik, dan Tanggapan

✓ Kurang besar tampilan (ukuran file)
 ✓ Kalau bisa HD

Dengan ini, menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *digital interaktif* ini "layak / tidak layak" dan "efektif / tidak efektif" untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Medan, 15 Mei 2024
 Validator Media II

(Pandu Prabowo Worsodirejo, S.Pd.M.Pd.)

Lampiran 5 Lembar validasi ahli desain II

LEMBAR VALIDASI PRÓDUK UNTUK AHLI MEDIA

Identitas

Nama Peneliti : Halida Daulai

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

NPM : 71200513034

Nama Penilai : Satria Yudha Prayogi, S.T. M.Kom

Jabatan : Dosen Fakultas Teknik

Instansi : Universitas Islam Sumatera Utara

Petunjuk penilaian

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media tentang kualitas Bahan Ajar berbasis *Digital Interaktif* ini yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan, dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian

Penilaian Bahan Ajar berbasis *Digital Interaktif* ini berdasarkan kriteria kelayakan dan keefektifan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut :

1. Sangat kurang = 1
2. Kurang = 2
3. Cukup = 3
4. Baik = 4
5. Sangat baik = 5

No	Deskripsi	Skor Validasi					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A. Tampilan							
1.	Ukuran huruf judul bahan ajar digital interaktif				✓		
2.	Kemenarikan Tampilan Cover bahan ajar digital interaktif				✓		
3.	Kesesuain bahan ajar digital interaktif dengan tujuan pembelajaran				✓		

4.	Kemenarikan isi bahan ajar digital interaktif				✓	
5.	Kemenarikan warna yang digunakan				✓	
6.	Kejelasan video dan audio				✓	
7.	Kesesuaian gambar yang disajikan				✓	
8.	Bahan ajar digital interaktif yang dapat meningkatkan <i>hots</i> siswa				✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman berpikir siswa.				✓	
10.	Soal latihan pembelajaran sesuai dengan materi.				✓	
B. Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penilaian subjektif.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
14.	Penulisan materi, petunjuk penggunaan, dan soal dapat dibaca dengan baik dan jelas.				✓	
C. Penggunaan						
15.	Tingkat kemudahan dalam menggunakan bahan ajar digital interaktif				✓	
16.	Keefektifan penggunaan bahan ajar digital interaktif dalam pembelajaran				✓	
17.	Bahan ajar digital interaktif dapat membantu proses pembelajaran siswa				✓	
18.	Kelayakan bahan ajar digital interaktif dalam pembelajaran				✓	
19.	Kejelasan dan kemudahan bahan ajar digital interaktif				✓	
20.	Menarik dan interaktif				✓	
21.	Kesesuaian desain dengan karakter siswa				✓	
22.	Kualitas tampilan visual (gambar dan animasi)				✓	
23.	Ketepatan penggunaan multimedia				✓	
24.	Keefektifan bahan ajar digital interaktif dalam menarik minat belajar				✓	
25.	Kemampuan bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran				✓	
26.	Kesesuaian ilustrasi menggambarkan isi materi ajar teks biografi dan mengungkapkan karakter objek				✓	
27.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	

28	Kemenarikan penampilan bahan ajar					✓
29	Isi bahan ajar memudahkan pemahaman					✓
30	Spasi antar huruf normal				✓	
31	Spasi antar baris susun teks normal					✓
32	Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)					✓
33	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				✓	
34	Desain dapat meningkatkan daya pikir siswa					✓
35	Dapat membantu siswa dalam belajar mandiri					✓

Saran, Kritik, dan Tanggapan

.....

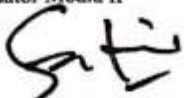
.....

.....

.....

Dengan ini, menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *digital interaktif* ini "**layak / tidak layak**" dan "**efektif / tidak efektif**" untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Medan, 15 Mei 2024
Validator Media II


(Satria Yudha Prayogi, S.T.M.Kom)

Lampiran 6 Lembar validasi ahli materi I

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MATERI

Identitas

Nama Peneliti : Halida Daulai

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

NPM : 71200513034

Nama Penilai : Drs. ALI . M.M

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Islam Sumatera Utara

Petunjuk penilaian

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas Bahan Ajar *berbasis digital interaktif* ini yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan, dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian

Penilaian Bahan Ajar *berbasis digital interaktif* ini berdasarkan kriteria kelayakan dan koefektifan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut :

1. Sangat kurang = 1
2. Kurang = 2
3. Cukup = 3
4. Baik = 4
5. Sangat baik = 5

No	Deskripsi	Skor Validasi					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kelengkapan materi teks biografi				✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum					✓	
3.	Kemudahan pemahaman materi					✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓	
5.	Kejelasan materi teks biografi yang disajikan.					✓	
6.	Muatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada materi yang disampaikan.					✓	

Lampiran 7 Lembar validasi ahli materi II

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MATERI

Identitas

Nama Peneliti : Halida Daulai

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

NPM : 71200513034

Nama Penilai : Ratu Saraya, S.Pd, M.Hum

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Islam Sumatera Utara

Petunjuk penilaian

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas Bahan Ajar berbasis digital interaktif ini yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan, dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian

Penilaian bahan ajar berbasis *Digital Interaktif* ini berdasarkan kriteria kelayakan dan keefektifan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut :

1. Sangat kurang = 1
2. Kurang = 2
3. Cukup = 3
4. Baik = 4
5. Sangat baik = 5

No	Deskripsi	Skor Validasi					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kelengkapan materi teks biografi				✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum				✓		
3.	Kemudahan pemahaman materi				✓		
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
5.	Kejelasan materi teks biografi yang disajikan.				✓		
6.	Muatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik				✓		

	pada materi yang disampaikan.				✓
7.	Dukungan bahan ajar interaktif terhadap keterlibatan siswa pada kegiatan proses pembelajaran.				✓
8.	Sistematika penyampaian materi.				✓
9.	Kejelasan bahasa dalam penyampaian materi.				✓
10.	Kelengkapan materi yang disajikan.				✓
11.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				✓
12.	Materi yang disampaikan mudah dipahami.				✓
13.	Manfaat isi bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan hots siswa				✓
14.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
15.	Penulisan kalimat dalam bahan ajar interaktif yang menarik dan mudah dibaca				✓
16.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				✓
17.	Konsisten penggunaan simbol/lambang.				✓
18.	Kesesuaian butir soal dengan materi KD pembelajaran.				✓
19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				✓
20.	Penyajian bahasa dalam soal mudah dipahami.				✓
21.	Soal yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa				✓
22.	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar digital interaktif				✓
23.	Validitas penggunaan bahan ajar digital interaktif				✓
24.	Tingkat kelayakan penggunaan bahan ajar digital interaktif dalam pembelajaran				✓
25.	Motivasi dan minat belajar siswa				✓
26.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa				✓
27.	Penggunaan Bahasa yang baku dan komunikatif				✓
28.	Keterkaitan materi dengan kehidupan nyata				✓
29.	Keefektifan bahan ajar digital interaktif dalam pembelajaran				✓
30.	Kemudahan dalam mengakses bahan ajar digital interaktif				✓

Saran, Kritik, dan Tanggapan

Pasanti: sesuai dalam penyajian dan pengorganisasian materi dengan EBT

.....

.....

.....

.....

Dengan ini, menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *digital interaktif* ini "layak / tidak layak" dan "efektif / tidak efektif" untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Medan, 15 Mei 2024
Validator Materi I

Alfa
Roha Situngkir, S.Pd, M. Pd
(.....)

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU BAHASA INDONESIA

Identitas

Nama Peneliti : Halida Daulai
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 NPM : 71200513034
 Nama Penilai : EMENTA P. SITEPU, S.Pd, M.Pd
 Jabatan : Guru Bahasa Indonesia
 Instansi : NRS PROYEK UNIVA Medan.

Petunjuk penilaian

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai guru bahasa Indonesia tentang kualitas *Bahan Ajar berbasis Digital Interaktif* ini yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan, dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian

Penilaian *Bahan Ajar berbasis Digital Interaktif* ini berdasarkan kriteria kelayakan dan keefektifan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut :

1. Sangat kurang = 1
2. Kurang = 2
3. Cukup = 3
4. Baik = 4
5. Sangat baik = 5

No	Deskripsi	Skor Validasi					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kemudahan Bahan Ajar Digital Interaktif					✓	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif				✓		
3.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam Bahan Ajar Digital Interaktif					✓	
4.	Kejelasan deskripsi materi yang disajikan.					✓	
5.	Penyajian materi dalam Bahan Ajar Digital Interaktif tersusun secara jelas dan sistematis.					✓	

6.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD/Kurikulum					✓
7.	Materi mudah dimengerti.					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
9.	Ketepatan ejaan dan struktur kalimat dalam penyampaian materi.					✓
10.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.					✓

Saran, Kritik, dan Tanggapan

- Tambahkan foto & bahasan ke biografi pada materi
- Foto contoh ke biografi tambahkan foto teks

Dengan ini, menyatakan bahwa *Bahan Ajar berbasis Digital Interaktif* ini "layak / tidak layak" dan "efektif / tidak efektif" untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Medan, 15 Mei 2024
Guru Bahasa Indonesia


(Emenita P. Sirepu, S.Pd, NKT)

Lampiran 9 Lembar Angket Respon siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Identitas

Nama Peneliti : Halida Daulai

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

NPM : 71200513034

Nama Penilai : *Ariana Samudra*

Kelas : *X IIA*

Instansi : *Ma'arif NU al-Falaq Progres siswa madrasah (XFGA)*

Petunjuk penilaian

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang kualitas *Bahan Ajar berbasis Digital Interaktif* ini yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan, dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan kesediaan siswa/siswi untuk mengisi lembar angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian

Penilaian *Bahan Ajar berbasis Digital Interaktif* ini berdasarkan kriteria kelayakan dan keefektifan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut :

- | | |
|------------------|-----|
| 1. Sangat kurang | = 1 |
| 2. Kurang | = 2 |
| 3. Cukup | = 3 |
| 4. Baik | = 4 |
| 5. Sangat baik | = 5 |

No	Deskripsi	Skor Validasi					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia.				✓		
2.	Kemudahan Bahan Ajar Digital Interaktif					✓	
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami.					✓	
4.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam mediasangat jelas dan mudah dipahami.					✓	
5.	Soal yang disajikan dalam evaluasi sesuai dengan yang dipelajari.					✓	

6.	Gambar dan video yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi.				✓	
7.	Dengan adanya gambar dan video dalam Bahan Ajar Digital Interaktif membuat saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan				✓	
8.	Dengan adanya Bahan Ajar Digital Interaktif membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan.				✓	
9.	Saya semakin semangat belajar dengan menggunakan Bahan Ajar Digital Interaktif.				✓	
10.	Pembelajaran lebih aktif dengan menggunakan Bahan Ajar Digital Interaktif				✓	

Saran, Kritik, dan Tanggapan

.....

Dengan ini, menyatakan bahwa *Bahan Ajar berbasis Digital Interaktif* ini “layak / tidak layak” dan “efektif / tidak efektif” untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Medan, 2 Mei 2024
 Nama Peneliti


 (.....)