

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan terencana guna mengembangkan potensi diri dan menimbulkan perubahan positif dalam diri siswa dengan tujuan pendidikan yaitu untuk menimbulkan kemampuan siswa (*Skill*) yang ada didalam diri. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam kemajuan suatu bangsa John Dewey (1916) “Pendidikan adalah proses yang membantu individu untuk mengembangkan diri secara maksimal dan menjadi anggota masyarakat yang berguna.” oleh sebab itu perlunya menciptakan pendidikan berkualitas yang menghasilkan generasi penerus bangsa dan membawa perubahan besar. Pendidikan juga adalah salah satu upaya pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dari diri seseorang.

Hasan (2021:34) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu pengalaman yang dialami sepanjang hidup dilingkungan yang mempengaruhi pertumbuhan individu secara sadar dan terencana. Pendidikan terdiri dari aspek kognitif (pengetahuan), Aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik ( keterampilan) yang berkaitan satu sama lain dalam pendidikan.”

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai: “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran inti memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi diri siswa melalui sastra, budaya dan ekspresi diri seperti yang dijelaskan oleh beberapa ahli. Ahmad Susanto (2013: 245) “tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahsa.” Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran inti yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik tanpa terkecuali. Banyak materi yang menarik yang disajikan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan semangat belajar dan membantu peserta didik memiliki pemikiran yang kritis.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, James A.F Stoner dalam (Widjaja 2012) “ komunikasi adalah proses dimana seseorang berusaha memberikan pengertian dengan cara pemindahan pesan.” karena dalam suatu pembelajaran akan terjadi proses penyampaian informasi dari seorang guru (komunikator) kepada siswa (komunikan). Kapasitas

seorang guru sebagai pendidik, guru berhak memanfaatkan kemajuan teknologi kedalam pembelajaran maupun bahan ajar, dengan memanfaatkan nilai positif dari kemajuan teknologi yang akan membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan lebih maju seiring dengan perkembangan jaman.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan memerlukan penyesuaian terhadap dinamika teknologi guna memenuhi tuntutan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penyesuaian penggunaan teknologi terhadap pendidikan dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan akan menghasilkan anak bangsa yang cerdas, kreatif dan inovatif serta dapat meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) melalui pendidikan yang bermutu seperti yang dijelaskan oleh Wibowo (2021) dalam bukunya "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Dengan mengatasi berbagai tantangan dan solusi yang tepat, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dan guru."

Menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kemajuan teknologi bukanlah hal yang mudah dimana pendidik harus memperhatikan karakteristik siswa, kesesuaian materi, kondisi kelas, fasilitas dan hal lainnya seperti yang dijelaskan oleh Warsono (2020) "Menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kemajuan teknologi bukan hal yang mudah karena membutuhkan kreativitas dan inovasi, pemahaman yang mendalam tentang teknologi dan pembelajaran, kemampuan untuk menggabungkan teknologi dan pembelajaran secara efektif." bahan ajar

berbasis digital dapat mendorong suatu proses pembelajaran menjadi efektif dengan memadukan antara kemajuan teknologi dengan proses pembelajaran di kelas, dimana peserta didik sudah memasuki dunia kemajuan teknologi yang akan menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan materi pembelajaran atau bahan ajar yang sesuai merupakan salah satu kesulitan yang sering dihadapi pendidik dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi.

Bahan ajar yang digunakan terlalu monoton dan hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok setelah itu guru yang akan menjabarkan sehingga materi yang disampaikan lengkap. Hal ini akan menimbulkan rasa bosan dan menghambat suatu proses pembelajaran serta tidak akan meningkatkan proses berfikir peserta didik menjadi lebih baik karena itu pentingnya bahan ajar yang menarik seperti dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009) “Bahan ajar yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa, membuat siswa lebih aktif dan partisipatif dalam pembelajaran, membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan membuat siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran.”

Pendidikan di era digital saat ini menuntut perubahan paradigma dan pendekatan yang lebih inovatif. Generasi baru yang dikenal sebagai generasi Z yang memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka terbiasa dengan teknologi digital dan lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses.

Bahan ajar berbasis Digital interaktif dapat menjadi solusi bagi seorang guru untuk menciptakan nuansa belajar yang baru, dengan bahan ajar berbasis digital seorang guru memadukan kemajuan teknologi dengan proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik aktif secara penuh dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Warsono (2018) mendefinisikan “pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan dan karakteristik individu siswa.” Pada bahan ajar Digital interaktif ini seorang guru akan memfokuskan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa Trianto (2011) “Pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pembelajaran yang dirancang dan diimplementasikan untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa. Siswa didorong untuk aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran.”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terfokus pada siswa dapat mengembangkan karakteristik siswa tersebut. Bahan ajar Digital interaktif hadir untuk mengatasi kekurangan bahan ajar konvensional dimana proses pembelajaran akan lebih terfokus kepada peserta didik. Bahan ajar ini memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan personal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan titik temu yang memperlihatkan adanya masalah penelitian oleh penulis ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk, serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:417) “Identifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas.” Juliansyah (2011:28) “identifikasi, artinya merinci masalah

sehingga dapat diketahui dengan jelas. Identifikasi sebaiknya disertai dengan data yang mendukung.” Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Minimnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran teks biografi.
2. Kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
3. Keterbatasan sumber belajar yang menarik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada uraian identifikasi diatas, diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus. Sugiyono (2018:290) “karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana dan waktu, dan supaya hasil penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.” Maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar berbasis Digital interaktif berbantuan pada aplikasi Canva.
2. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka penelitian ini akan difokuskan hanya pada pengembangan, validitas, serta kelayakan bahan ajar digital interaktif yang berbentuk media pembelajaran perpaduan Antara teks, gambar dan audio dalam menceritakan kembali isi teks biografi.

3. Pengembangan bahan ajar Digital interaktif di batasi pada materi teks biografi untuk siswa kelas X MAS Proyek UNIVA Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Pada latar belakang telah dipaparkan masalah yang akan diteliti dan masalah apa yang akan diselesaikan. Sugiyono (2016:37) menjelaskan bahwa “Perumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan. Ketika menyusun sebuah rumusan masalah harus memperhatikan teknik perumusan masalah.”

Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbasis Digital interaktif untuk meningkatkan *HOTS* siswa pada materi teks biografi di MAS Proyek UNIVA Medan ?
2. Bagaimana tingkat validasi oleh ahli materi dan ahli desain bahan ajar Digital interaktif untuk meningkatkan *HOTS* siswa pada materi teks biografi kelas x mas proyek univa medan ?
3. Bagaimana tingkat kelayakan dan keefektifan bahan ajar berbasis Digital interaktif dapat meningkatkan *HOTS* siswa pada materi teks biografi di MAS Proyek UNIVA Medan ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merangkum berbagai hal mengenai apa saja yang akan diteliti. Sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan dan optimal dari penelitian yang dilakukan. Sugiyono (2018:290) “Secara umum tujuan penelitian adalah

untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan. Menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.”

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbasis Digital interaktif untuk meningkatkan *HOTS* siswa pada materi teks biografi di X MAS PROYEK UNIVA Medan.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validasi oleh ahli materi dan ahli desain bahan ajar Digital interaktif untuk meningkatkan *HOTS* siswa pada materi teks biografi kelas X MAS PROYEK UNIVA Medan.
3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan bahan ajar Digital interaktif dalam meningkatkan *HOTS* siswa pada materi teks biografi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah serangkaian kegunaan hasil penelitian, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan yang dianggap penting untuk dilakukan. Sugiyoni (2016:40) menjelaskan bahwa “Kegiatan penelitian bertujuan menyumbangkan hasil penelitian bagi kemajuan masyarakat dan ilmu pengetahuan. Secara umum manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan



kepada pembelajaran bahasa Indonesia utamanya pada pengembangan bahan ajar berbasis *Digital Interaktif*, dan tambahan ilmu bagi peneliti dan juga pembaca.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat mengasah kemampuan berpikir dan dapat menambah ketertarikan dalam belajar secara mandiri.
- b. Bagi guru, untuk masukan bagi pendidik atau guru terhadap pengembangan bahan ajar pada materi selain pengembangan teks biografi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Bagi peneliti, untuk menumbuhkan pengetahuan agar setelah lulus dan menjadi guru dapat menambah kreativitas dalam pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia.
- d. Bagi peneliti dan mahasiswa lain, menambah wawasan dan ilmu yang bermanfaat bagi pembaca sehingga dapat memotivasi peneliti untuk terus berusaha mengembangkan imajinasi dan kreativitas dalam mempelajari materi-materi yang akan disampaikan saat proses pembelajaran dan dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai referensi penelitian yang relevan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

Kajian teoritis adalah sekumpulan konsep, variabel, proposisi, dan konsep lain yang secara sistematis berhubungan dan juga sudah ditarik kesamaannya untuk bisa menjelaskan dan membaca sebuah fakta. Sugiyono (2017): “Kajian teoritis adalah sekumpulan konsep, variabel, dan proposisi yang dirumuskan secara sistematis untuk menjelaskan dan meramalkan suatu fenomena. Kajian teoritis membantu peneliti untuk memahami fenomena yang diteliti, memilih variabel penelitian yang tepat, merumuskan hipotesis penelitian, menganalisis data penelitian.”

F.M Kerlinger dalam (Rakhmat, 2004) “Kajian teoritis adalah himpunan konstruk (konsep), definisi, dan preposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala yang menggambarkan relasi diantara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.” Sedangkan Labovitz dan Hagedorn(2001) mengemukakan bahwa “Kajian teoritis adalah sebuah ide yang bersifat teoritis guna menentukan alasan mengapa variabel dalam sebuah penelitian bisa saling berhubungan dengan pernyataan.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kajian teoritis merupakan bentuk informasi yang tertulis dan berbagai bentuk penelitian yang relevan dengan variable dan masalah yang telah dilakukan peneliti digunakan sebagai rujukan untuk menentukan masalah maupun landasan pada sebuah penelitian.

## **1. Hakikat penelitian dan pengembangan**

Metode pengembangan dan penelitian sering disebut dengan istilah *research dan development* yakni penelitian yang berusaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Arikunto (2013:54) “ metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan, dan menciptakan produk tertentu.” Sedangkan Endang (2014:42) “ pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Dalam pembelajaran, kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan, terdiri dari perangkat keras pembelajaran, perangkat lunak, bahan visual, audio dan program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan yaitu mewujudkan serta menghasilkan suatu produk yang teruji dengan proses dan langkah langkah yang terstruktur melalui penelitian dan riset yang sesuai dengan kebutuhan.

## **2. Hakikat Bahan Ajar**

### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan salah satu komponen terpenting dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas. Lestari (2013:134) “bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.” Sedangkan Prastowo (2015: 17) menyatakan bahwa “bahan ajar merupakan segala bahan, baik berupa informasi, alat maupun teks yang disusun secara sistematis , dan menampilkan

sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran”

Hamdani ( 2011:218) menyatakan bahwa “bahan ajar merupakan semua wujud materi yang tersusun secara runtut dan terstruktur, dan dikenakan oleh guru sehingga menciptakan sebuah lingkungan serta suasana baru yang memungkinkan untuk proses belajar.” Mulyasa (2003) menyatakan bahwa “Bahan ajar adalah seperangkat bahan atau materi yang disusun secara sistematis, logis, dan menarik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis guna membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.” Sadiman, Arief S. (2010) menjelaskan bahwa “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar dapat berupa buku teks pelajaran, modul, diktat, lembar kerja, dan lain sebagainya.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur baik berupa informasi, alat maupun teks yang akan digunakan pendidik didalam proses pembelajaran.

#### **b. Fungsi bahan ajar**

Fungsi bahan ajar dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek dari pendidik dan aspek dari peserta didik. Mutiara ( 2013 : 244) dilihat dari pihak yang memanfaatkan bahan ajar, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi bahan ajar bagi pendidik :

- a) Menghemat waktu dalam mengajar
  - b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator
  - c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif
  - d) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
- 2) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik :
- a) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja
  - b) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
  - c) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri
  - d) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri

Berdasarkan pendapat di atas mengenai fungsi bahan ajar, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Surat Al-'Alaq ayat 1-5: Ilmu Pengetahuan

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ نَكُنْ مِنْ دُونِهَا عَلَاقًا غَالِقًا ﴿٣﴾ أَلَمْ نَجْعَلِ الْإِنْسَانَ مِنْ نُورٍ ﴿٤﴾ أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَعْيُنَ عِلْمًا ﴿٥﴾ أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَنْفُسَ أَهْلَ جُلُودٍ ﴿٦﴾ أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَنْفُسَ أَهْلَ جُلُودٍ ﴿٧﴾ أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَنْفُسَ أَهْلَ جُلُودٍ ﴿٨﴾ أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَنْفُسَ أَهْلَ جُلُودٍ ﴿٩﴾ أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَنْفُسَ أَهْلَ جُلُودٍ ﴿١٠﴾

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan.

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."

Fungsi bahan ajar bagi pendidik bahan ajar dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan interaktif. Sedangkan bagi peserta didik proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bisa dibawa kemana saja tidak hanya itu peserta didik juga lebih mandiri dalam mampu menyesuaikan kemampuan belajarnya.

### **c. Jenis - jenis bahan ajar**

bahan ajar dapat dibedakan berdasarkan jenis jenisnya, beberapa para ahli telah membuat klasifikasi untuk berbagai macam bahan ajar yang selama ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Prastowo (2012) beberapa di antaranya: yaitu berdasarkan bentuk, cara kerja, dan sifat bahan ajar.

#### 1) Menurut bentuk bahan ajar.

Dari segi bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- a) Bahan cetak (*printed*) adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto/gambar, model/maket.
- b) Bahan ajar dengar (*audio*) adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seorang atau sekelompok orang. Contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: film
- d) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*) adalah kombinasi

dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dimanipulasi oleh penggunaannya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu prestasi.

Contoh: *compact disk interaktif*.

e) Menurut cara kerja bahan ajar

Berdasarkan cara kerjanya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi beberapa, yaitu:

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan adalah bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Peserta didik bisa langsung menggunakan (membaca, melihat, mengamati) bahan ajar tersebut. Contoh: foto, diagram, display, dan model.
- b) Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan peserta didik. Contoh: *slide, flimstrips*, proyeksi komputer.
- c) Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Contoh: kaset, CD, dan *flashdisk*.
- d) Bahan ajar audio ini memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk *video tape player, VCD player*. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio. Namun perbedaannya bahan ajar ini terdapat gambar. Jadi, secara bersamaan dalam tampilan dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara. Contoh: video dan film.
- e) Bahan media komputer merupakan berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contoh: *Hypermedia atau Komputer Based Multimedia* dan *Mediated*

*Instruction (CMI).*

2) Menurut sifatnya

Seperti dikemukakan oleh Rowntree (Belawati, Dkk, 2003:113) bahwa dilihat dari sifatnya, maka bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu:

a) Bahan ajar berbasis cetak.

Contoh: buku, pamflet, panduan belajar siswa, peta, buku kerja siswa, foto bahan dari majalah dan Koran.

b) Bahan ajar berbasis teknologi.

Contoh: siaran radio, *slide*, film, siaran televisi, video interaktif, dan multimedia.

c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek.

Contoh: lembar observasi dan lembar wawancara.

d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia yang digunakan untuk keperluan pendidikan jarak jauh.

Contohnya: telepon, *video conferencing* dan *handphone*.

Sedangkan menurut Heinich(2001) mengelompokan 5 bahan ajar berdasarkan cara kerjanya, yaitu :

a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, display, dan model.

b) Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti *slide*, *filmstrips*, dan proyeksi komputer.

c) Bahan ajar audio, seperti kaset dan *compact disc*.

d) Bahan ajar video, seperti video dan film.



- e) Bahan ajar (media) komputer, misalnya *Computer Mediated Instruction (CMI)*, *Computer Based Multimedia* atau *Hypermedia*.

Adapun bentuk bahan ajar kita dapat temukan di sekeliling berupa CD audio pembelajaran, video pembelajaran, siaran radio pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini bahan ajar yang akan digunakan adalah berupa bahan ajar *Digital Interaktif*, dimana memadukan dan mengkombinasi antara video, audio, animasi atau alat elektronik kedalam proses pembelajaran yang akan melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran dengan Digital interaktif memungkinkan siswa dapat memahami materi yang disajikan, serta mempermudah guru dalam memberikan materi yang akan disampaikan sesuai dengan kemajuan teknologi. Allah SWT telah memberikan penegasan dalam Al-Qur'an surat Al-Insyirah ayat 5-6:



“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

### 3. Hakikat *Digital Interaktif*

#### a. Pengertian Bahan Ajar *Digital Interaktif*

Digital interaktif merupakan perpaduan antara audio, video, animasi dan alat *digital* kedalam suatu materi pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2013) “Bahan ajar Digital interaktif adalah bahan ajar yang menggunakan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang *interaktif* dan menarik bagi siswa. Bahan ajar ini dapat berupa multimedia, seperti

teks, gambar, audio, video, dan animasi.” Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan lengkap sesuai dengan kemajuan teknologi pada masa kini.

Prastowo (2012:118) “segala bentuk bahan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran dalam kelas dan membantu pekerjaan guru merupakan suatu bahan ajar.” Bahan ajar yang dimaksudkan berupa bahan ajar cetak atau noncetak yang disusun dengan baik sesuai dengan pedoman yang sering disebut sebagai seperangkat materi. Hamdani (2011:218) “bahan ajar merupakan semua wujud materi yang tersusun secara runtut dan terstruktur, dan dikenakan oleh guru sehingga menciptakan sebuah lingkungan serta suasana baru yang memungkinkan peserta didik dalam belajar.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sekumpulan alat cetak maupun non cetak berisikan bahan informasi yang memunculkan secara lengkap dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik, sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan untuk proses belajar. Prastowo (2012:119) “bahan ajar *interaktif* adalah bahan ajar yang dirangkai dengan berbagai media pembelajaran seperti video, audio, teks, dan juga grafik secara sistematis yang bertujuan untuk pembelajaran secara interaktif dengan peserta didik.”

Majid (2009:181) pendapat dari Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia menerangkan bahwa “bahan ajar Digital interaktif merupakan gabungan antara media audio, grafik, teks, gambar, animasi, dan video satu atau lebih yang penggunaannya dilakukan dengan mengikuti arahan atau

perbuatan natural dari suatu interaktif.” Berdasarkan uraian mengenai berbagai definisi bahan ajar Digital interaktif diatas disimpulkan bahwa bahan ajar *interaktif* adalah bentuk awal proses belajar dengan kombinasi audio, video dan komputer atau alat elektronik lainnya untuk mengendalikan suatu perintah. Bahan ajar Digital interaktif dibuat dengan teknologi multimedia. Penggunaan bahan ajar Digital interaktif dengan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, serta konsisten dengan belajar yang berpuat kepada peserta didik untuk belajar lebih baik.

Suprijono (2022:85) “pembelajaran *digital* sebagai sebuah inovasi penting dalam dunia pendidikan di era *digital*. Era *digital* telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan menjawab kebutuhan generasi muda.”

Adapun manfaat pembelajaran digital, antara lain:

- a) Meningkatkan *aksesibilitas* dan *fleksibilitas* pembelajaran.
- b) Memperkaya pengalaman belajar dengan multimedia dan interaktivitas.
- c) Meningkatkan motivasi dan *engagement* belajar siswa.
- d) Mendukung pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student-centered learning*).
- e) Mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti *critical thinking*, *problem solving*, dan *collaboration*.

#### **4. Hakikat Teks Biografi**

##### **a. Pengertian Teks Biografi**

Teks biografi adalah suatu bentuk teks yang berisi mengenai kisah atau cerita suatu tokoh dalam mengarungi kehidupannya, entah itu berupa kelebihan, masalah atau kekurangan yang ditulis oleh seseorang agar tokoh tersebut bisa menjadi teladan untuk orang banyak. Selain biografi, ada juga yang namanya Autobiografi. Autobiografi merupakan suatu riwayat hidup yang ditulis sendiri oleh tokoh tersebut. Untuk itu, antara biografi dan autobiografi sangatlah berbeda. Perbedaan tersebut dapat ditinjau dari penulisnya, apakah riwayat tersebut ditulis sendiri atau orang lain yang menuliskannya.

##### **b. Ciri Ciri Teks Biografi**

Teks biografi harus memuat informasi berdasarkan fakta pada tokoh yang diceritakan dalam bentuk narasi. Memuat sebuah fakta pengalaman hidup suatu tokoh dalam memecahkan masalah-masalah sampai pada akhirnya sukses, sehingga patut menjadi teladan. Teks biografi memiliki struktur yang jelas.

Adapun ciri ciri teks biografi sebagai berikut:

- 1) Berisi kisah hidup seseorang.
- 2) Ditulis berdasarkan fakta dan data.
- 3) Disajikan secara kronologis.
- 4) Fokus pada pencapaian dan pengaruh orang tersebut.
- 5) Mengandung nilai edukasi dan inspirasi.

### c. Jenis Jenis Biografi

- 1) Berdasarkan Sisi Penulis
  - a) Autobiografi, Suatu riwayat hidup yang ditulis sendiri oleh tokoh tersebut.
  - b) Biografi, Suatu bentuk teks yang berisi mengenai kisah atau cerita suatu tokoh dalam mengarungi kehidupannya, entah itu berupa kelebihan, masalah atau kekurangan yang ditulis oleh orang lain. Biografi berdasarkan izin penulisan dibagi menjadi dua:
    - c) Authorized biography, sebuah biografi yang penulisannya mendapatkan izin atau sepengetahuan tokoh yang akan di tulis cerita hidupnya.
    - d) Unauthorized biography, biografi yang penulisannya tanpa seizing dan sepengetahuan tokoh yang akan di tulis kisah hidupnya. Biasanya penulisan unauthorized biography terjadi karena tokoh tersebut telah wafat.
- 2) Berdasarkan Isinya
  - a) Biografi perjalanan hidup, berisi sebuah perjalanan hidup lengkap seorang tokoh atau diambil dari bagian-bagian yang dianggap mempunyai kesan.
  - b) Biografi perjalanan karir, berisi sebuah perjalanan karir seorang tokoh mulai dari awal hingga karir yang dilakukan saat ini atau bisa juga perjalanan karir dalam mencapai sebuah kesuksesan tertentu.
- 3) Berdasarkan Persoalan

- a) Biografi politik, penulisan cerita hidup tokoh suatu Negara dilihat dari sudut pandang politik. Biografi semacam ini mendapatkan bahan dari kumpulan berbagai riset. Akan tetapi, biografi politik biasanya tidak lepas atau sarat akan kepentingan penulis atau tokoh yang minta untuk ditulis.
- b) Biografi intelektual, biografi ini hampir sama dengan biografi politik, persamaannya yaitu kumpulan bahannya yang didapatkan dari berbagai riset. Namun, penulisannya dituangkan dalam gaya bahasa ilmiah.
- 4) Berdasarkan jurnalistik, sebuah biografi yang penulisannya didapatkan dari hasil wawancara dengan tokoh yang akan ditulis atau tokoh yang menjadi rujukan sebagai bahan pendukung cerita.
- 5) Berdasarkan Penerbit
  - a) Buku sendiri, sebuah biografi tokoh yang dijadikan buku oleh penerbit dengan biaya produksi mulai dari penulisan, percetakan dan pemasaran ditanggung sendiri. Penulisan biografi ini bertujuan untuk laku dijual dipasaran atau mendapatkan perhatian publik.
  - b) Buku subsidi, penulisan biografi tokoh yang biaya produksinya ditanggung oleh sponsor. Biasanya biografi seperti jika dilihat dari segi komersil tidak akan laku ataupun jika laku harga jualnya terlalu tinggi sehingga tidak terjangkau.

#### **d. Struktur Teks Biografi**

##### **1) Orientasi**

Tahap ini adalah bagian pengenalan suatu tokoh, berisi gambaran awal

tentang tokoh tersebut di dalam teks biografi.

## 2) Peristiwa Dan Masalah

Tahap ini adalah bagian kejadian atau peristiwa yang dialami oleh tokoh. Berisi penjelasan suatu cerita baik itu berupa pemecahan masalah, proses berkarir, peristiwa menyenangkan, menegangkan, menyedihkan hingga mengesankan yang pernah dialami oleh tokoh hingga mengantarkannya meraih mimpi, cita-cita dan kesuksesan. Semua kejadian tersebut diurai disini.

## 3) Reorientasi

Tahap ini adalah bagian penutup. Berisi mengenai pandangan penulis kepada tokoh yang dikisahkan. Reorientasi ini bersifat opsional semata, jadi boleh ada maupun tidak ada.

## 4) Unsur Kebahasaan / Kaidah Kebahasaan Teks Biografi

### a) Kata Hubung

Kata hubung adalah kata yang berfungsi sebagai penyambung antara satu kata dengan kata yang lain dalam sebuah kalimat dan juga kata hubung antara satu kalimat dengan kalimat yang lain. Apabila kata hubung tersebut berfungsi sebagai penyambung kata dalam sebuah kalimat, kata hubung itu dinamakan konjungsi intrakalimat. Contoh : dan , tetapi, lalu, kemudian.

### b) Rujukan Kata

Rujukan kata yaitu kata yang merujuk pada kata lain yang sudah diungkapkan sebelumnya. Kata rujukan dikategorikan menjadi beberapa

bagian, antara lain: Kata rujuk benda atau hal. Contoh : ini, itu, tersebut.  
Kata rujuk tempat. Contoh : disini, disana, disitu. Kata rujuk orang.  
Contoh: dia, ia, beliau, mereka, -nya.

c) Peristiwa, Waktu dan Tempat

Dalam teks biografi, terdapat kata yang berfungsi menunjukkan peristiwa, waktu dan tempat yang dialami oleh tokoh.

d) Kata Kerja

Kata kerja atau verba adalah suatu kelompok kata yang menjelaskan sesuatu hal yang dilakukan oleh tokoh. Kata kerja dibagi menjadi dua, yakni berdasarkan bentuk dan berdasarkan jenis.

**e. Contoh Teks Biografi**

Bacharuddin Jusuf Habibie atau dikenal sebagai B.J. Habibie, lahir di Parepare, Sulawesi Selatan pada tanggal 25 Juni 1936. Beliau adalah seorang insinyur, ilmuwan, dan politisi yang pernah menjabat sebagai Presiden Republik Indonesia ketiga dari tahun 1998 hingga 1999. Habibie menempuh pendidikan di Technische Hochschule Aachen, Jerman, dan meraih gelar doktor di bidang teknik penerbangan. Beliau kemudian bekerja di berbagai perusahaan penerbangan di Jerman, termasuk Messerschmitt-Bölkow-Blohm (MBB).

Pada tahun 1974, Habibie kembali ke Indonesia dan bergabung dengan Industri Pesawat Terbang Nusantara (IPTN) yang kemudian menjadi Industri Pesawat Terbang Nusantara (IPTN). Beliau memimpin IPTN dalam mengembangkan pesawat N250 Gatotkaca pesawat penumpang pertama buatan Indonesia. Habibie memasuki dunia politik pada tahun 1983 ketika beliau



diangkat sebagai Menteri Riset dan Teknologi. Beliau kemudian menjadi Wakil Presiden Republik Indonesia pada tahun 1998.

Pada tanggal 21 Mei 1998 Presiden Soeharto mengundurkan diri dari jabatannya. Habibie sebagai Wakil Presiden kemudian dilantik sebagai Presiden Republik Indonesia ketiga. Masa kepemimpinan Habibie diwarnai dengan berbagai peristiwa penting, seperti krisis ekonomi dan reformasi politik. Beliau memimpin Indonesia keluar dari krisis ekonomi dan mempelopori berbagai reformasi politik termasuk amendemen UUD 1945.

Habibie lengser dari jabatannya sebagai Presiden pada tahun 1999 setelah kalah dalam pemilihan presiden. Beliau kemudian aktif di berbagai organisasi dan yayasan, termasuk Yayasan Habibie. B.J. Habibie wafat pada tanggal 11 September 2019 di RSPAD Gatot Soebroto, Jakarta. Hakikat *HOTS*

### **Pengertian Higher Order Thinking Skills (*HOTS*)**

*Higher Order Thinking Skill (HOTS)* adalah Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi seperti memecah konsep materi menjadi beberapa bagian, menentukan bagaimana bagian - bagian itu berhubungan atau berhubungan satu sama lain atau dengan keseluruhan struktur atau tujuan. Seperti dijelaskan oleh Marzano (2007) mendefinisikan "*HOTS* adalah keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk berpikir secara kritis dan kreatif tentang informasi dan situasi". Pendapat ini juga diperkuat dengan pendapat Anderson & Krathwohl (2001) "*HOTS* adalah kemampuan untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Keterampilan ini termasuk Analisis: Kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian kecil dan memahami hubungan antar bagian,

Evaluasi: Kemampuan untuk menilai informasi dan menentukan apakah informasi tersebut akurat, relevan, dan kredibel. Sintesis: Kemampuan untuk menggabungkan informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan ide-ide baru. Kreativitas: Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif. Pemecahan masalah: Kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebabnya, dan menemukan solusi yang tepat”. Mengevaluasi adalah membuat penilaian berdasarkan kriteria dan penentuan pengecekan dan kritik secara keseluruhan. Menciptakan elemen-elemen yang disatukan untuk membentuk satu kesatuan yang koheren atau fungsional, menata ulang elemen – elemen tersebut ke dalam pola baru yang komprehensif, berproduksi dan berproduksi.

*HOTS* (higher order thinking skills) memiliki kaitan dengan keterampilan berpikir yang sesuai dengan Ranah Kognitif. Ranah kognitif meliputi kemampuan siswa dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep dan prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Higher Order of Thinking Skill (*HOTS*) adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Higher Order of Thinking Skill (*HOTS*) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan lain yang lebih tinggi, seperti kemampuan berpikir kreatif dan kritis.

berikut merupakan tampilan awal bahan ajar cetak mulai dari cover sampai kepada materi yang sesuai dengan penelitian yang ada.



Tampilan depan bahan ajar cetak bahasa Indonesia sebelum dikembangkan menjadi bahan ajar *Digital Interaktif*



Gambar 5.1 Kolase pahlawan nasional

Apakah kalian mengenal sosok-sosok yang terdapat pada gambar di atas? Siapa sajakah mereka dan apa sajakah jasa mereka bagi bangsa Indonesia? Bagaimanakah kisah hidupnya? Mereka merupakan sosok para pahlawan nasional yang memiliki jasa besar bagi bangsa Indonesia. Jika belum banyak mengenal mereka, kalian dapat mulai mengenal beberapa di antaranya dalam pembelajaran kali ini.

Dengan mempelajari kisah hidup mereka yang inspiratif, kalian dapat belajar banyak hal. Kisah hidup mereka sering kali dapat memberikan inspirasi, motivasi, dan pelajaran hidup. Oleh karena itu, kisah hidup mereka sangat penting dan bermanfaat untuk diketahui oleh banyak orang

Agustus 1975. Nama I Gusti Ngurah Rai juga dijadikan sebagai nama bandara dan nama jalan utama di Bali serta gambarnya tertera di uang pecahan lima puluh ribu rupiah. Ada pula acara tahunan yang diselenggarakan setiap 20 November sebagai momen mengingat sejarah Puputan Margarana.

Sumber: <https://id.marefa.com/i-gusti-ngurah-rai-juga-jadi-nama-jalan>

Berdasarkan teks biografi di atas, jawablah beberapa pertanyaan berikut dalam bentuk ulasan!

1. Apa saja yang diceritakan dalam biografi tersebut? Jelaskan!
2. Menurut kalian, apa manfaat dan tujuan dituliskannya biografi tersebut? Jelaskan alasannya!
3. Isi biografi tersebut ditulis berdasarkan fakta ataukah imajinasinya? Jelaskan alasannya!
4. Menurut kalian, apakah isi biografi untuk tokoh atau sosok tersebut sudah tepat dan lengkap? Jelaskan alasannya!
5. Menurut kalian, apakah bahasa yang digunakan dalam biografi tersebut sudah tepat? Jelaskan alasannya!

#### A. Memahami dan Menganalisis Ide Pokok dan Ide Penjelas



Memahami dan menganalisis ide pokok serta ide penjelas biografi secara akurat dan kritis

##### Kegiatan 1

Pada pembelajaran kali ini, kalian akan belajar memahami informasi dalam biografi melalui kegiatan menyimak. Sebelum itu, kalian perlu memperhatikan beberapa hal dalam kegiatan menyimak teks, yakni sebagai berikut.

1. Siapkan indra pendengaran dengan fokus dan konsentrasi pada teks yang dibacakan!
2. Siapkan alat tulis dan catatlah hal-hal penting atau informasi rinci!
3. Pahami hal-hal umum atau pokok informasi dari teks simakan!
4. Siapkan beberapa pertanyaan predikta yang jawabannya bisa ditemukan dalam teks!
5. Setelah selesai menyimak, tuliskan juga pendapat atau komentar kalian terhadap tokoh dalam teks biografi tersebut!

Tampilan dalam bahan ajar cetak materi teks biografi



Tampilan depan bahan ajar Digital interaktif yang akan dikembangkan, pada tampilan halaman pertama kita akan bertemu dengan tombol mulai yang akan membawa kita ke halaman selanjutnya, halaman ini merupakan halaman awal bahan ajar *Digital Interaktif*



Setelah menekan tombol mulai layar akan menunjukkan tampilan yang berisikan dengan pilihan menu yang masing masing tombol akan menuju kepada halaman sesuai dengan isi bacaan pada tombol, lalu tombol Home pada halaman akan mengarahkan kita kepada halaman awal sebelumnya.



Ketika kita menekan tombol materi, kita akan menemukan halaman yang berisikan tentang materi teks biografi yang sudah disertai dengan pilihan pilihan judul materi yang akan kita bahas mulai dari pengertian sampai kepada tugas dan kesimpulan pada materi.



Ini merupakan gambaran bahan ajar Digital interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan judul proposal peneliti.

### **B. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan sebuah alur pemikiran terhadap suatu hubungan antar konsep satu dengan konsep yang lainnya untuk dapat memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi terkait dengan variable-variable yang akan

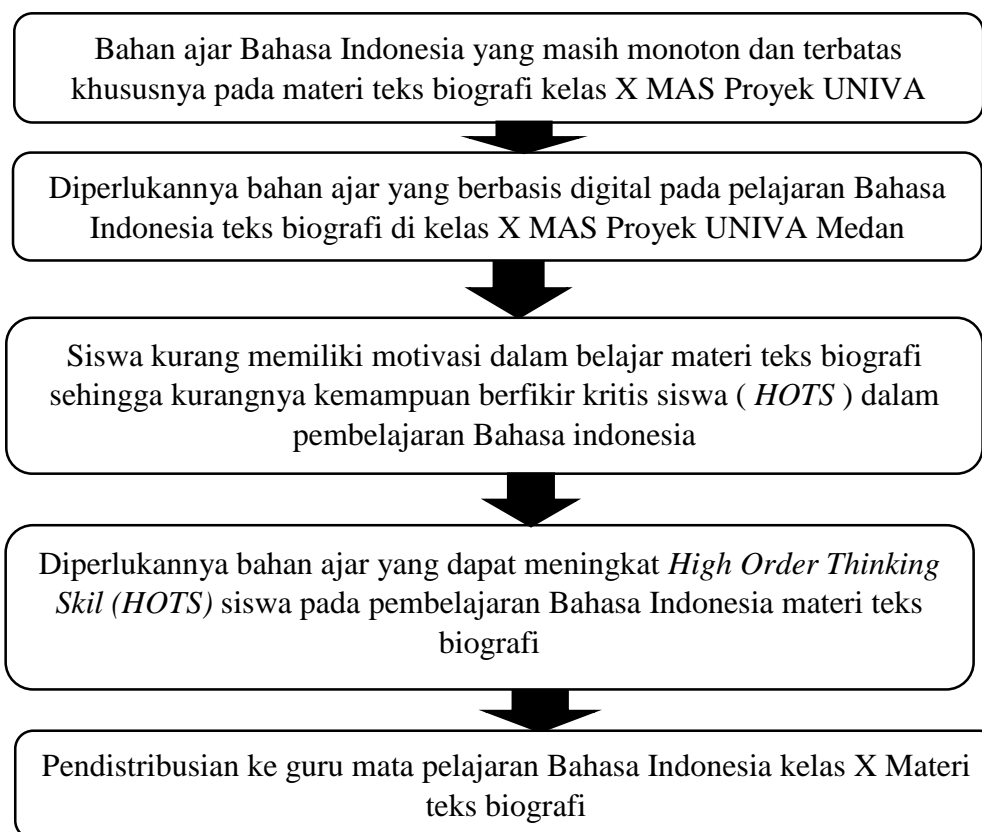
diteliti Creswell (2014) mengemukakan bahwa “Kerangka konseptual adalah panduan yang membantu peneliti untuk memahami dan menafsirkan data penelitian. Kerangka konseptual memandu peneliti dalam memilih data yang relevan dan menganalisis data secara sistematis.” Melakukan sebuah penelitian diperlukan langkah-langkah yang baik dan sistematis guna menyusun data yang diperlukan untuk penelitian tersebut. Langkah-langkah yang tepat pada penelitian akan menghasilkan penelitian yang baik, terarah dan dapat di terapkan untuk penelitian selanjutnya di perlukan sebuah kajian konseptual yang baik guna mendukung penelitian agar lebih terarah dan lebih baik lagi. Sehingga penelitian yang dilakukan dapat di pertahankan kebenarannya. Sugiyono (2016:65) “Kerangka konseptual dalam penelitian dan pengembangan dapat berupa kerangka konseptual yang asosiatif/hubungan, maupun komperatif atau perbandingan”.

Dalam penelitian ini kerangka konseptual berupa hubungan antara produk yang dikembangkan dengan potensi masalah yang melatar belakanginya. Kerangka konseptual ini didapat dari permasalahan- permasalahan yang muncul dari latar belakang yaitu bahan ajar yang masih monoton dan kurang menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks biografi di MAS Proyek UNIVA Medan.

Salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan ini yaitu dengan mengembangkan Bahan Ajar Digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahan belajar materi teks biografi di MAS Proyek UNIVA Medan. Tahap pengembangan modul elektronik yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi),

dan Evaluation (Evaluasi). Kelima tahapan ini akan dikembangkan sistematis menjadi satu dengan nama ADDIE.

Berikut ini bagan tentang perumusan konseptual yang akan dilakukan di MAS Proyek UNIVA Medan, sebagai berikut:



**Gambar 1 Kerangka Konseptual**

Diperlukan sebuah upaya yang mampu menjawab permasalahan-permasalahan tersebut, salah satu yang dapat dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar berbasis Digital interaktif pada pembelajaran teks biografi. Dengan adanya pengembangan bahan ajar Digital interaktif ini mampu menjawab permasalahan guru tentang keterbatasan dan monotonnya bahan ajar yang khusus digunakan dalam pembelajaran teks biografi, selain itu keberadaan bahan ajar Digital interaktif ini diharapkan menjadi inovasi baru untuk mengatasi kelemahan dari

buku teks yang dipakai oleh siswa selama ini, dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kemajuan teknologi serta berbasis digital meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kemajuan teknologi

### **C. Penelitian yang relevan**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Sebenarnya, Penelitian tentang pengembangan bahan ajar telah banyak dikaji dan dilakukan, meskipun demikian hal tersebut masih menarik untuk dijadikan penelitian lebih lanjut lagi. Penelitian yang dimaksud, bisa bersifat melengkapi ataupun baru

Penelitian relevan dalam penelitian ini bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian ini. Terdapat dalam penelitian yang relevan, juga pernah dibahas oleh:

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ni Kadek Bulan Mella Ayunda Sari (2022) yang berjudul pengembangan bahan ajar Digital interaktif berbasis problem based learning materi keragaman budaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode yang digunakan yaitu non-tes yang berupa lembar kuesioner.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan bahan ajar digital berbasis problem based learning materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS siswa kelas IV. Uji kelayakan produk pada penelitian ini dilakukan oleh ahli



isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji keterpakaian produk dilakukan pada uji coba perorangan dan kelompok kecil.

2. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ayu Malia, Fahrudin Eko Hardianto (2022) yang berjudul Pengembangan bahan ajar teks biografi berbasis android sebagai media interaktif pada pembelajaran siswa kelas X di SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah bahan ajar berbasis android untuk teks Biografi dan mengetahui layak tidaknya bahan ajar berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and Devekopment). Tahapan pengembangan Bahan ajar ada 7 tahapan yaitu : potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk dan revisi produk. Hasil dari penelitian ini yaitu bahan ajar Bahasa Indonesia Berbasis android pada teks biografi dengan uji validitas 77% dari 2 validator dan percobaan kepraktisan 72% dari 31 peserta didik SMA Islam Al Fath. Hasil dari penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan di nyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan.
3. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Rahmatun Nafidah (2021) yang berjudul Pengembangan bahan ajar Digital interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata pelajaran korenspondensi kelas X OTPK di SMK YPM 3 Taman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media tersebut, kesesuaiannya yang diamati berdasarkan validator ahli mata pelajaran, grafis, bahasa, dan tanggapan siswa terhadap media. Penelitian ini diterapkan pada memahami kompetensi dasar komunikasi kantor dan menerapkan komunikasi menggunakan telepon masuk.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan pengembangan 4-D model yang terdiri dari 4 langkah penelitian, yaitu proses pendefinisian, penyusunan, pengembangan, dan penyebaran. Namun subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK YPM 3 Taman yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Digital interaktif sangat cocok untuk pengajaran. Ini adalah 97% untuk kelayakan validasi materi (sangat baik), kelayakan grafis 97% (sangat baik), kelayakan bahasa 98% (bagus sekali). Rata-rata hasilnya adalah 97,3% yang berarti sangat baik. Sedangkan hasil respon siswa adalah 98,8% yang berarti ditafsirkan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa digital bersifat interaktif Media berbantuan adobe flash pada subjek korespondensi cocok dan bagus untuk diterapkan baik sebagai media dan sumber belajar bagi siswa dalam proses belajar mengajar.