

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMK ATLANTIS PLUS DEPOK

Fitri Farhana¹, Ahmad Suryadi², Dirgantara Wicaksono³

Magister Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta¹²³

ffehn@yahoo.com¹; ahmad.suryadi@umj.ac.id²; dirgantara.wicaksono@umj.ac.id³;

ABSTRACT

The research was aimed at developing digital learning material for English lessons. Respondents in this study were limited to students of the class XII Multimedia and Nursing SMK Atlantis Plus Depok. The method was used the Research and Development (R&D) by combining the research model ASSURE model of development. To see the feasibility of the model developed, digital learning material develop, the expert researcher conducts several tests, small group testing, and field trials with indicators of how attitudes and student learning outcomes. The results showed the third prototype will be a potential design when used at the time of learning. It is shown that 29,73% are very interesting and 70,27% of students have an interesting attitude towards the developed digital learning material. In addition, students achieve mastery of learning outcomes shown at 90% for students of class XII Multimedia and XII Nursing in the field trial phase totaling 37 people was 87.56. It can be concluded that the based-teaching digital of researchers has developed will be a valid digital learning material and has practically used in the learning of English lessons.

Keywords: *Development; English Lesson; Instructional Model; Digital Learning Material.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran digital untuk pelajaran bahasa Inggris. Responden dalam penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XII Multimedia dan Keperawatan SMK Atlantis Plus Depok. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggabungkan model penelitian ASSURE model *development*. Untuk melihat kelayakan model yang dikembangkan, pengembangan materi pembelajaran digital, peneliti ahli melakukan beberapa tes, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan indikator bagaimana sikap dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan ketiga prototipe akan menjadi desain yang potensial bila digunakan pada saat pembelajaran. Terlihat bahwa 29,73% sangat menarik dan 70,27% siswa memiliki sikap menarik terhadap materi pembelajaran digital yang dikembangkan. Selain itu ketuntasan siswa mencapai hasil belajar yang ditunjukkan sebesar 90% untuk siswa kelas XII Multimedia dan XII Keperawatan pada tahap uji coba lapangan yang berjumlah 37 orang adalah 87,56. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis digital yang peneliti kembangkan akan menjadi bahan ajar digital yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Pembangunan; Pelajaran bahasa Inggris; Model Instruksional; Materi Pembelajaran Digital.*

1. PENDAHULUAN

Selama histori perjalanan aktivitas manusia selalu diisi melalui dentuman momentum pergerakan yang berefek terhadap dinamisasi perubahan peradaban dunia, seiring perubahan gaya hidup yang dipengaruhi oleh banyak faktor, maka kehidupan manusia akan mengalami perubahan secara masif, diantara sekian

banyak faktor yang sangat banyak menyuplai perubahan peradaban adalah pendidikan. Suradika, menyebut ini sebagai akibat dari rasa ingin tahu yang merupakan ciri khas manusia sebagai makhluk berpikir (Suradika, 2000).

Begitu juga di Negara Indonesia, perihal menopang kemajuan peradaban

Bangsa dan Negara Indonesia, terutama intensitas pendidikan merupakan wujud yang penting. Kelompok masyarakat yang beradab tentu saja selalu menyiapkan pola eksklusif untuk dunia edukasi. Lantaran, kondisi kedua hal ini berbanding seajar antara pendidikan dan peradaban. Semakin tinggi peradaban yang diukir, itu disebabkan ruang pendidikan yang semakin banyak. Sebaliknya, pendidikan yang belum memiliki ruang memadai disebabkan peradaban sumber daya manusia melemah.

Erat kaitannya antar kedua bagian ini, maka dari itu menciptakan sumber daya manusia untuk peradaban yang gemilang sudah seharusnya dengan membuat *prototype* pembelajaran di dunia edukasi yang kreatif, interaktif, dan terorganisir. Melahirkan *prototype* yang tepat guna dalam sistem pendidikan yang dipakai, berapa lama bertahan sistem pendidikan yang digunakan adalah aspek penilaian untuk memunculkan pola pendidikan yang baru pada abad 21 ini. Dengan menginterpretasikan berbagai aspek tersebut, bahwa pembangunan peradaban baru melalui pola pendidikan yang menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Bagaimanapun juga pendidikanlah yang sanggup mendedikasikan sumber daya manusia secara global dalam menyongsong peradaban baru.

Keunikan dari pembaharuan pendidikan, termasuk pada hal pembentukan proses *enculturation* yang bersifat relevan antar satu populasi masyarakat dengan lainnya. Dan dengan pembaharuan dibidang edukasi pula, *automatically* menciptakan *human resource* yang kreatif, cerdas serta berkualitas. Kini, setiap era dan setiap habitat

mengalami perubahan yang signifikan dengan adanya revolusioner dari setiap manufaktur industri dimana totalitas aktivitas tergantikan dengan era digitalisasi.

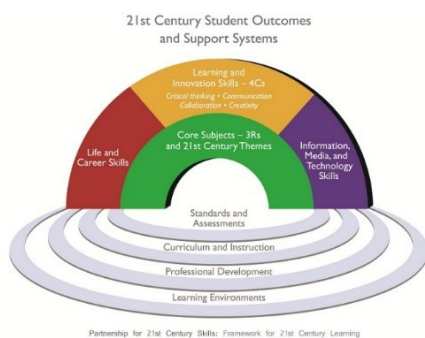
Wujud implementasinya adalah pemanfaatan teknologi, dan kerangka kebijakan strategis pendidikan abad 21, serta penetapan skema pembaharuan edukasi menuju kompetisi universal, ditandai dengan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*), Bioteknologi (*Biotechnology*), *Internet of Things (IoT)*, *E-Learning*, *Driverless Vehicle*. Adanya revolusi ini mengubah hidup dan produktivitas manusia secara fundamental. Skema tersebut bertujuan untuk kemajuan teknologi yang mengintegrasikan dan memadukan dunia fisik, biologis dan digital mempengaruhi multidisiplin ilmu yakni: a) pendidikan; b) ekonomi; c) industri; dan d) pemerintah.

Berangkat dari persoalan revolusi industri dan dikaitkannya dengan dunia edukasi, secara jelas adalah hal dan kunci utama guna menyelusuri arus revolusioner ini dengan membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, cerdas, produktif dan berdaya saing. Dunia edukasi di masa revolusi industri berupa perubahan peserta didik dari gaya belajar, sistem pembelajaran, dan konsep berpikir dalam menumbuhkan sikap inovatif dan kreatif di berbagai bidang. Demi memajukan kualitas pendidikan, dari konvensional (tradisional) seperti mencatat bahan/materi pelajaran.

Revolusioner ini ditandai dengan masuknya abad 21, namun di Indonesia masih kurang sigap menanggapi hal tersebut dalam proses kegiatan pembelajaran. Akan

tetapi daya saing masih menuntut perubahan kompetensi di dunia kerja. Kemahiran *problem solving*, berkolaborasi dan berpikir kritis masih menjadi kemampuan yang signifikan dalam memasuki kehidupan serta lembaga/institusi seperti sekolah dituntut mampu menyiapkan peserta didik. Paradigma, rumusan, dan cita-cita pembelajaran di era ini menekankan pada kemahiran peserta didik menjadi pribadi yang mandiri, berkemampuan, berkemauan, merumuskan permasalahan, berpikir kritis dan analitis, serta kerja sama/berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah merupakan tujuan Pendidikan Nasional (Undang-Undang Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Jelas dengan keberadaan kemitraan pembelajaran abad 21 menguraikan skema berpikir menuntut target capaian peserta didik untuk memiliki daya kognitif (*knowledge*), kompetensi (*skill*) dan kemahiran di disiplin ilmu teknologi dan informatika, keterampilan pembelajaran (*skill learning*), media, informasi, kreativitas serta keterampilan hidup dan berkarir. Kondisi seperti ini agar dikuasai oleh peserta didik menuju daya saing kehidupan dan profesi.



Gambar 1 Skema untuk Pembelajaran Abad 21

Pada era zaman digital pada saat ini selain perkembangan teknologi, keterampilan abad 21, perkembangan komunikasi merupakan hal yang sangat krusial. Dengan tidak adanya komunikasi yang benar, maka orang-orang yang berasal dari Negara lain akan mengalami kerumitan untuk berkomunikasi/berkoneksi satu sama lain. Oleh karena itu, komunikasi yang baik dengan menggunakan bahasa pemersatu (*International Language*) sangatlah dibutuhkan. Dalam hal ini beberapa negara yang menggunakan bahasa kedua yaitu Bahasa Inggris hampir mewajibkan penduduk negaranya untuk menguasai dan mahir berbahasa Inggris.

Tidak dapat dipungkiri bahwa semua literasi digital seperti media sosial, alat-alat komunikasi, tempat-tempat umum menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa yang dianggap pemersatu yang dapat dipahami oleh orang dari berbagai negara. Sebagai bahasa global, maka wajar sekali Bahasa Inggris mempunyai fungsi yang sangat relevan dalam komunikasi dan koneksi jaringan Internasional antar negara. Hubungan Internasional yang dimaksud disini adalah hubungan ekonomi, hubungan sosial, hubungan politik, hubungan antar beberapa negara, hubungan bisnis atau perdagangan Internasional, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut maka Bahasa Inggris berperan sebagai bahasa perantara antar negara di dunia.

Nah, bagaimanapun juga diselaraskan dengan dinamika masyarakat dalam peraturan perundang-undangan Pemerintah

RI bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam aspek bahasa asing Inggris bagian dari bahasa Internasional guna sebagai pengetahuan lintas budaya, membuka kesempatan dan menumbuhkan minat para pembelajar untuk menekuni ilmu linguistik, kesusastraan, dan jurnalistik. Kecakapan berkomunikasi membentuk salah satu tuntutan kemahiran yang secara konsisten dan koheren dalam tren dari waktu ke waktu. Artinya kebutuhan lulusan SMK merupakan hal yang penting dan utama untuk mengembangkan kecakapan berkomunikasi/berinteraksi secara Internasional (Bahasa Inggris) dan memiliki daya saing yang produktif.

Jadi, pemerintah harus mengambil arah lain dengan menerapkan kebijakan revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan sasaran menghasilkan sumber daya manusia yang sigap menghadapi tuntutan jaman. Di mana masyarakat menanggapi positif dengan menjadikan Bahasa Inggris sebagai penyerapan komunikasi dan pemahaman (*transfer knowledge*) untuk individual maupun secara umum guna meningkatkan kompetensi, keterampilan (*skill*) dan daya saing serta kemajuan bangsa.

Selain itu juga, pada kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam menggiatkan proses pembelajaran digital, sehingga disebut sebagai *knowledge age* (masa pengetahuan) dengan didukung oleh penerapan teknologi, digital literasi dan media informasi yang disebut dengan super informasi/informasi cepat.

Di sinilah teknologi informasi turut campur, konsep yang mendasari globalisasi adalah perpaduan sumber daya manusia dengan mesin untuk menjawab solusi dan menemukan terobosan luar biasa dalam padanan kurikulum pendidikan dan tantangan kebutuhan masa kini. Kesempatan ini membuka peluang bagi masyarakat *millennial* untuk mendapatkan ilmu secara terbuka, terampil dan pesat. Implikasinya dengan melakukan pintasan kilat guna mendukung proses kegiatan pembelajaran ter-inovasi berteknologi dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia siap bersaing, maka dari itu diperlukan institusi yang interaktif dengan infrastruktur sekolah digital (*school in digital era*).

Bentuk-bentuk sistem dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dikombinasi dengan kegiatan proses pembelajaran seperti pemanfaatan MOOCs, pembelajaran berbasis digital, pembelajaran berbasis *video game*, pemanfaatan *e-learning* (LMS), *virtual school*, *google edu.* atau aplikasi pembelajaran lainnya dan pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran. Dalam upaya mendukung pembelajaran pada era digital *school* saat ini tidak hanya diterapkan di lingkungan universitas, lingkungan sekolah sudah mulai menerapkan yaitu di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penerapan sekolah digital (*digital school*) pada saat ini memerlukan kebutuhan dan sasaran pengguna yang tepat.

Kesadaran bahwa penggunaan teknologi yang tepat guna dan berimbang sebagai media pembelajaran sudah sangat

disadari dari awal oleh para pendiri sebuah sekolah di Kota Depok dengan nama SMK Atlantis Plus. *E-learning* berbasis web Atlantis Plus, merupakan platform pembelajaran edukasi menggunakan sistem online, manakala sebuah sekolah digital tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Kedekatan SMK Atlantis Plus dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri telah mengantarkan SMK Atlantis Plus menjelma menjadi sekolah berbasis web *Learning Management System* (LMS) yang dibina oleh 2 perusahaan yang bergerak dalam dunia teknologi, yaitu PT. Spero dan PT. Holomoc Indonesia. Konsep pembelajaran berbasis digital ini menggunakan media elektronik yang dikembangkan melalui jaringan internet. Di dalam platform pembelajaran tersebut ada berbagai fitur seperti bahan ajar berbasis digital, *learning source*, *e-book*, latihan soal, video interaktif, *virtual learning*, video pembelajaran, diskusi/*chatting*, dan kelas maya.

Dari berbagai latar belakang tersebut, SMK Atlantis Plus menerapkan pembelajaran berbasis digital, guru dan peserta didik dapat mengakses materi dari modul/bahan ajar digital yang disediakan dalam platform LMS melalui web www.atlantisplus.sch.id, edumedia.id, dan www.farclass.school.blog. Adapun modul/bahan ajar dalam bentuk daring (dalam jaringan) dapat diakses melalui laman tersebut.

Materi pelajaran Bahasa Inggris yang menyediakan fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan guru dan mendukung sumber belajar, modul/bahan ajar dan media pembelajaran.

Terdapat banyak jenis materi pembelajaran termasuk a) kaset, b) CD, c) video, d) kamus, e) buku tata bahasa, f) literasi, g) buku kerja peserta didik, h) latihan soal, dan lain-lain. (Tomlinson, 2011). Materi tersebut dapat digunakan sebagai bahan informasi tentang bahasa sasaran, serta petunjuk peserta didik dalam melakukan praktik kebahasaan dan mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa sasaran dalam hal ini adalah Bahasa Inggris. Pada saat sekarang ini banyak ditemukan bahan ajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami dan menguasai Bahasa Inggris.

Kelemahan proses pembelajaran Bahasa Inggris saat ini adalah selain guru tidak berinovasi dengan sumber belajar/bahan ajar yang digunakan namun juga kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Dampak dari hal tersebut diatas, *output* peserta didik lulusan sekolah menengah kejuruan kurang begitu menguasai Bahasa Inggris dengan baik dan benar. Penekanan disini ada beberapa guru yang melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran yang tepat guna. Peserta didik hanya disuruh mencatat kosakata, menerjemahkan, menghafal, kemudian diberi tugas rumah yang kurang jelas perintahnya sehingga jawaban menjadi rancu.

Pengaplikasian model pembelajaran yang tidak selaras dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik menjadi penyebab tidak efektif dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris ditingkat SMK.

Guru sering menyuruh peserta didik untuk menghafal dalam pembelajaran bahasa dianggap kurang efektif dan efisien baik dari segi waktu maupun kualitas lulusan. Pada sekolah menengah kejuruan, peserta didik harus lebih banyak praktik bercakap, berdialog dengan teman, menulis sebuah cerita yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Woolfook berpendapat bahwa untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat informasi yang mereka peroleh maka informasi tersebut harus dikemas dalam suatu hal yang menarik misalnya dengan menghubungkannya dengan kata atau gambar, kata dengan video.

Dengan fenomena ini tentunya menjadi sebuah temuan baru yang mengusik penulis untuk melakukan sebuah penelitian secara ilmiah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merancang bahan ajar berbasis digital dan menganalisis hasil rancangan bahan ajar berbasis digital dan menganalisis hasil rancangan pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital. Berdasarkan rumusan pokok masalah tersebut dapat diperinci menjadi beberapa rumusan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana menyusun desain pembelajaran dan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis digital? (2) bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

Berangkat dari rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) merancang bahan ajar berbasis *online* yang mendukung proses pembelajaran; (2) peserta didik dapat mengakses materi pelajaran Bahasa Inggris

secara mandiri melalui platform yang dirancang; (3) membuat rancangan bahan/materi ajar yang dapat diakses/digunakan di mana saja dan kapan saja oleh guru/instruktur dan peserta didik.

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan konsep berpikir bagi inovasi program pengembangan pendidikan di abad 21. Selanjutnya manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagi pendidik, sebagai pihak pijakan dalam mengembangkan metode serta bahan ajar berbasis digital yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik; (2) bagi peserta didik, proses pembelajaran lebih kreatif, menarik, menyenangkan dan penekanan mencapai target pembelajaran; (3) bagi sekolah, sebagai kepustakaan yang digunakan untuk bahan rujukan bagi guru/sekolah untuk menentukan kreasi dalam merancang, atau mengembangkan bahan ajar berbasis digital.

2. KAJIAN LITERATUR

• BAHAN AJAR DIGITAL

Alat dalam pembelajaran yang terus berkembang dan berkembang yang berisi: a) materi pembelajaran, b) batasan-batasan; c) metode; d) cara mengevaluasi yang dirancang secara terprinsip, menarik, sistematis untuk mencapai target kompetensi/sub kompetensi pembelajaran secara kompleks disebut bahan ajar/material *learning* (Lestari, 2013). Definisi ini adalah untuk memberikan informasi kepada peserta didik mengenai prinsip-prinsip teori, konsep, dan temuan yang dipelajari terutama dalam proses pembelajaran. (Schunk, 2015). Bahan ajar yang disediakan dalam bentuk aplikasi konsep yang terdapat aturan proses belajar

mengajar terjadi. Fokus dengan kognitif peserta didik, konsisten dengan penekanan konstruktif pada pelajar aktif yang mencari, membentuk, dan memodifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Bahan ajar merupakan istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran. Bahan ajar dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keberhasilan peserta didik. Idealnya bahan ajar akan disesuaikan dengan konten yang digunakan oleh guru, untuk peserta didik di kelas dalam berbagai bentuk dan jenis, tetapi semua memiliki tujuan pembelajaran yang sama (Hutson, 2016).

Menurut pendapat lain (Pannen et al., 2007) material *learning* adalah sebuah alat yang dibutuhkan oleh pendidik/mentor/instruktur untuk mengimplementasikan sebuah ide/rencana yang disusun secara berurutan dalam bentuk teks untuk proses kegiatan pembelajaran. Dari buah pikiran lain, (Tomlinson, 2011) materi apa saja yang digunakan oleh guru/instruktur atau bahkan peserta didik untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Sumber belajar/sumber aktivitas pembelajaran yang membantu setiap kebutuhan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Bersumber pada beberapa definisi di atas, maka penulis simpulkan bahwa material learning/bahan ajar adalah segala sesuatu yang membantu peserta didik untuk belajar dan beraktivitas dalam proses pembelajaran, atau guru untuk meningkatkan efektivitas dari pemahaman konsep, rencana, ide instruksional dalam proses belajar mengajar.

Dalam aspek pengembangan bahan ajar berbasis digital yang perlu diperhatikan adalah bahan ajar digital bersifat individual yang tidak digabungkan dengan yang lain; pada saat mendesain, perancang memperhatikan objek pembelajaran yang konstituennya dapat diakses oleh individual/peserta didik; bahan ajar digital dikombinasikan oleh perangkat multimedia secara *real-time*; bersifat representatif yang mempresentasikan sesuatu dalam bentuk nyata dalam proses pembelajaran, misalnya menampilkan gambar dua dimensi atau tiga dimensi pada materi *Analytically Exposition*, bentuk visual inilah yang akan menjadi pembelajaran menarik.

Langkah-langkah pengembangan menyusun bahan ajar berbasis digital, sebagai berikut: (a) pengumpulan, melakukan analisis kebutuhan bahan ajar peserta didik, menganalisis kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk pencapaian tujuan dan sasaran yang dibutuhkan; (b) persiapan, guru membimbing dan menginstruksikan peserta didik dalam rancangan bahan ajar berbasis digital; (c) pemeliharaan, melakukan *maintenance* terhadap platform bahan ajar berbasis digital.

Jenis-jenis bahan ajar berbasis digital yakni: audio dan video, teks, model, *overhead projector* (OHP), *power point slide*, multimedia interaktif. Selain itu, pengajaran dalam bahan ajar berbasis digital terdapat lima komponen unsur penting untuk peserta didik dan guru, sebagai berikut: petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, dan evaluasi.

- **MODEL-MODEL PENGEMBANGAN**

1. **Model ASSURE**

Proses sistem desain pembelajaran yang dimodifikasi untuk digunakan oleh guru di kelas reguler. Proses ini adalah di mana guru/instruktur dapat menggunakan untuk merancang dan mengembangkan lingkungan belajar yang paling tepat untuk peserta didik. Model *ASSURE* memiliki 6 komponen terdiri dari *Analyze Learners, State Standards and Objectives, Select Strategies, Technology, Media and Materials, Utilize Technology, Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*.

2. **Model ADDIE**

Pendekatan yang membantu perancang/ desainer pembelajaran, pengembang konten apapun, atau bahkan guru untuk membuat desain pengajaran yang efisien dan efektif. Model ini terdiri dari komponen: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

3. **Model Jerold E. Kemp**

Model yang rancangannya saling tergantung dan tidak harus dipertimbangkan secara tertib untuk mewujudkan desain sistem pembelajaran. Komponen-komponen ini yakni: *Instructional Problems, Learners Characteristics, Task Analysis, Instructional Objectives, Content Sequencing, Instructional Strategies, Designing the Message, Instructional Delivery, and Evaluation Instruments*.

4. **Model Dick & Carey**

Sebuah skema pembelajaran yang saling terkait satu sama lain dengan tujuan yang ditentukan oleh si perancang

pembelajaran dan pengajaran. Desain sistem instruksional ini ada sepuluh tahap adalah nilai kebutuhan, melakukan analisis kebutuhan belajar, analisis peserta didik, menuliskan sasaran kinerja, mengembangkan instrumen penilai-an, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan materi/bahan pengajaran, penilaian formatif dan sumatif serta merevisi instruksi berdasarkan data.

Berdasarkan sesuai dengan kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis digital, penulis memilih model *ASSURE* dikarenakan relevansi berpusat pada penekanan proses pembelajaran kepada peserta didik dengan ragam belajar, dan interpretasi belajar dimana lingkungan juga terlibat interaksi dengan peserta didik dan aktif menerima materi pembelajaran.

- **KONSEP DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN**

Proses mendefinisikan seluruh persyaratan suatu sistem seperti modul, bahan ajar, antarmuka, dan desain disebut dengan desain sistem. Dapat dikatakan bahwa desain sistem berkisar dari membahas tentang persyaratan sistem hingga pengembangan bahan ajar. Pengembangan sistem menciptakan atau mengubah sistem sehingga proses, praktik, dan metodologi diubah untuk mengembangkan sistem. Pendekatan sistematis diperlukan untuk mengelola persyaratan sistem dan metodologi desain. Desain sistem dapat diklasifikasikan sebagai desain logis dan desain fisik. Desain logis mewakili aliran data abstrak sementara desain fisik mewakili proses *input* dan *output* dalam sistem.

Sistem manajemen pembelajaran/platform teknologi dapat digunakan untuk mengotomatisasi administrasi, pengembangan dan penyampaian semua program pembelajaran yang sering digunakan. Dengan adanya sistem desain pembelajaran membantu guru menyelesaikan target belajar, menginovasikan hasil pembelajaran dan keefektifan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Akhirnya perancang menghubungkan inisiatif sistem pembelajaran dengan sistem teknologi dengan mengembangkan dan merancang sebuah bahan ajar, dan melakukan evaluasi terus menerus dan modifikasi bahan ajar berbasis digital. Desain sistem pembelajaran dalam bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini mengacu pada *Learning Management System (LMS)* yang terdiri dari komponen Sumber Daya Manusia (SDM), alat administrasi, akses konten, pengembangan konten, manajemen keterampilan, evaluasi, memenuhi standar, dan konfigurasi dan keamanan.

- **MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING***

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik untuk mengakses kurikulum pendidikan di luar ruang kelas tradisional. Dalam kebanyakan kasus, ini mengacu pada program yang disampaikan secara *online (cyber)* dikenal dengan istilah *e-learning* (Munir, 2008).

Ketika datang ke pembelajaran *online* dalam pendidikan, konsep *e-learning* ini cukup mudah sampai awal 2000-an pendidikan yang tadinya berada di ruang kelas peserta didik dengan seorang guru yang memimpin proses. Kehadiran fisik tidak perlu dipikirkan lagi, dan segala jenis

pembelajaran lainnya dipertanyakan. Kemudian dengan hadirnya internet dan pendidikan tradisional/konvensional menjadi sejarah. *E-learning* merupakan proses pembelajaran yang berkembang pesat, dampaknya dapat kita telusuri seperti saat ini dengan tren dalam bentuk pembelajaran jarak jauh).

Sekarang ada solusi *e-learning* yang terjangkau untuk perangkat keras dan internet, hanya saja dibutuhkan alat *e-learning* yang bagus untuk memfasilitasi pendidikan di mana saja. Teknologi begitu mau sehingga kesenjangan geografis dijumpai dengan penggunaan alat yang membuat peserta didik merasa seolah-olah berada di dalam kelas. *E-learning* menawarkan kemampuan untuk berbagi materi dalam semua jenis format seperti: a) video; b) tayangan *slide*; c) dokumen kata; dan d) pdf. Melakukan *webinar* (kelas *online* langsung) dan dapat berkomunikasi dengan mentor/instruktur melalui forum diskusi/*chatting* juga merupakan pilihan yang tersedia bagi peserta (Munir, 2008).

Ada sejumlah sistem *e-learning* yang berbeda dikenal sebagai sistem manajemen pembelajaran/LMS (*Learning Management System*) yang memungkinkan proses pembelajaran akan disampaikan. Dengan alat yang tepat, berbagai proses dapat diotomatisasi seperti proses pembelajaran dengan materi yang diatur dan latihan soal yang ditandai secara otomatis dan dapat dikerjakan dengan sangat sederhana oleh peserta didik.

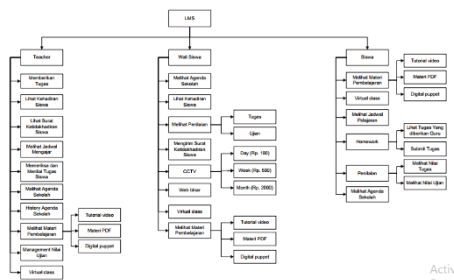
- **LMS SEBAGAI MEDIA BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL**

Sistem manajemen pembelajaran atau LMS adalah perangkat lunak yang membantu pengguna membuat, mengelola dan menganalisis pembelajaran e-learning. Sebagai hub terpusat untuk sumber informasi dan pembelajaran, LMS pada dasarnya adalah mesin yang mendukung e-learning. Tanpa perangkat lunak ini, lembaga pendidikan kesulitan hosting dan mengevaluasi pembelajaran, kursus dan inisiatif e-learning lainnya (Amiroh, 2012)

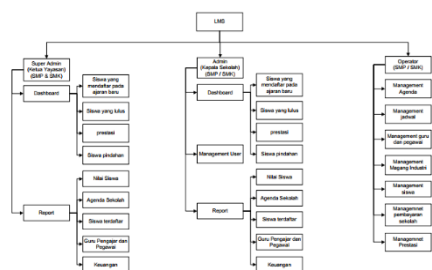
Komponen LMS yakni: a) sumber daya manusia (pengguna), b) alat administrasi, c) akses konten, d) pengembangan konten, e) manajemen keterampilan, f) evaluasi, memenuhi standar konfigurasi dan keamanan

merupakan pintasan baru di dunia edukasi. Skema yang mendayagunakan teknologi informasi dalam variasi perspektif sistem pengajaran dan pembelajaran. Keunggulan dari skema ini adalah melancarkan proses pembelajaran disebabkan peserta didik dengan mudah mengakses dan memperoleh semua bahan/materi akar dari satu jaringan platform. Dengan skema pembelajaran seperti ini, tim guru merancang bahan/materi pembelajaran berbasis digital dan meng-upload bahan/materi ajar ke dalam portal jaringan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan bersama. Menyusun *e-test* dan *e-task* dapat melangsungkan secara bersamaan atau individual dalam jaringan *online* lintas sekolah.

Tabel 1 Analisa Kurikulum Kelas XII



Bagan 1 LMS Berbasis Android – Atlantis Plus



Bagan 2 LMS Berbasis Web – Atlantis Plus

• **ANALISIS KURIKULUM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Sistem pembelajaran Bahasa Inggris dengan skema *digital learning*. Hal ini

Teks Eksposisi Analitis

- ✓ **Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks eksposisi analitis lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait isu aktual, sesuai dengan konteks penggunaannya.**
- ✓ **Menyusun teks eksposisi analitis tulis, terkait isu aktual, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.**

• **DESAIN MODEL BAHAN AJAR**

Hasil pengamatan dan pertimbangan analisis kebutuhan belajar yang akan diutarakan ada beberapa prinsip dan kerangka yang idealnya untuk

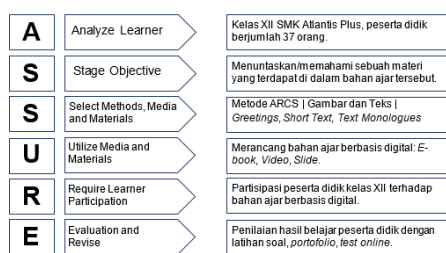
mengembangkan memanfaatkan bahan ajar berbasis digital atas pemikiran Miarso, sebagai berikut: a) prinsip multimedia, b) prinsip kemandirian, c) prinsip keluwesan, d) prinsip keterkinian, e) prinsip kesesuaian, dan f) prinsip efisiensi (Miarso, 2007).



Bagan 3 Kerangka Berpikir Teori Pembelajaran

Ada tiga bagian skema dalam pengembangan bahan/materi ajar berbasis digital, yaitu kondisi pembelajaran, desain pembelajaran dan hasil belajar.

Bersumber pada uraian tentang konsep model di atas bahwa riset pengembangan bahan/materi ajar ini menggunakan model ASSURE. Rancangan model yang akan dikembangkan dalam riset ini sebagai berikut:



Bagan 4 Model ASSURE Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Research and development* (R&D). Metode

penelitian ini digunakan guna menciptakan bahan/materi ajar dan diuji keefektifan dari sebuah skema rancangan bahan ajar (Gall et al., 2007). Sebuah upaya menciptakan rancangan produk yang cocok dengan kebutuhan pengguna, maka dilakukan riset bersifat analisis deskripsi, analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan diuji keefektifan sebuah skema produk rancangan.

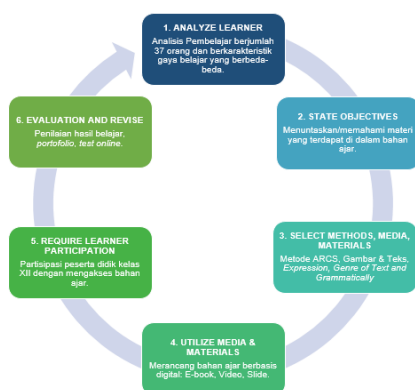
Riset ini dikemas dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan temuan pengembangan bahan/materi ajar berbasis digital yang dapat diakses oleh pengguna di SMK Atlantis Plus dengan menerapkan model desain instruksional ASSURE sebagai salah satu solusi yang tepat untuk dilakukan riset ini dikarenakan inti penekanan pembelajaran berpusat pada peserta didik, dengan temuan rancangan bahan/materi ajar ini membantu proses pengajaran peserta didik lebih efisien dan menarik, sederhananya target capaian pembelajaran dapat terpenuhi. Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dengan bentuk penyajian bahan/materi ajar yang beragam. Selain itu, model ini mudah diaplikasikan dalam pengembangan bahan/materi ajar berbasis digital.

• LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

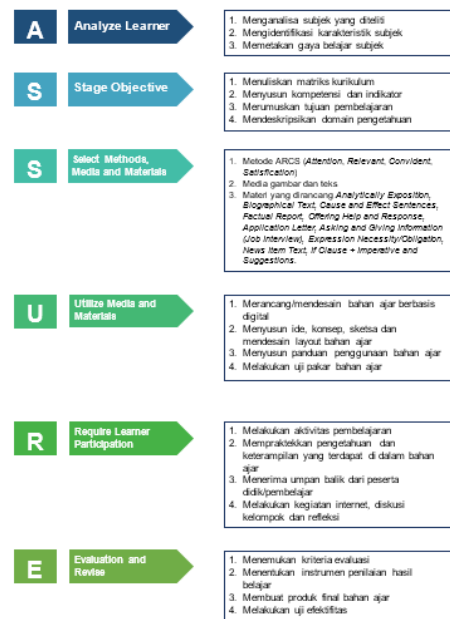
Bentuk-bentuk langkah pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah: (1) pra-penelitian, dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, tahapan ini memperoleh observasi dan pengamatan lapangan dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang dialami guru/instruktur dan peserta didik

dalam proses KBM; (2) analisa kebutuhan, mengetahui pengguna dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar menghasilkan produk yang sesuai. Ada beberapa tahapan kajian-kajian, seperti kajian literasi (pemikiran-pemikiran para pakar dan hasil relevan dari penelitian terdahulu), kajian komparatif (bagaimana dan mengapa suatu produk dapat dihasilkan), wawancara, dan observasi; (3) rancangan bahan ajar berbasis digital terdiri atas tiga skema, yaitu skema konseptual, skema prosedural, dan skema fisikal; (4) validasi, evaluasi, dan revisi bahan ajar berbasis digital, dengan melakukan tahapan validasi pakar (*expert judgement*), kelas kecil (*small group*), uji lapangan (*field group*); (5) implementasi model, riset ini dengan melakukan pengumpulan data dan analisis data.

Dalam rancangan bahan ajar berbasis digital terdapat skema konseptual perpaduan dari model 3P (Pengguna, Proses, Produk) meliputi kondisi, desain dan hasil pembelajaran; skema prosedural menggunakan model *ASSURE*



Bagan 5 Skema Prosedural *ASSURE* model



Bagan 6 Rincian Langkah-langkah Prosedural *ASSURE* model

dan skema fisikal bentuk hasil rancangan bahan ajar berbasis digital yang dapat diakses melalui internet pada alamat www.farclass.school.blog

4. PEMBAHASAN

Perihal membuktikan bahwa rancangan bahan ajar berbasis digital terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris pada hasil belajar Bahasa Inggris kelas XII Multimedia berjumlah 18 peserta didik sebesar 94,74% mencapai target KKM sebesar 90%, sedangkan kelas XII Keperawatan berjumlah 17 peserta didik sebesar 94,44% mencapai target KKM sebesar 90%.

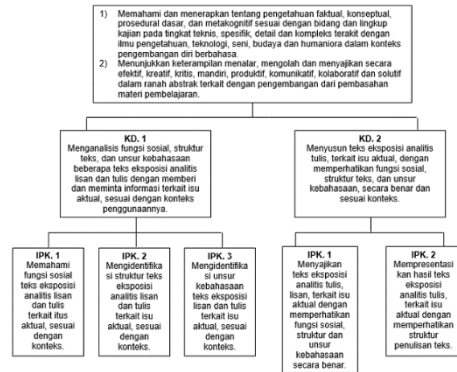
Pada hasil *post-test* uji coba lapangan kelas XII Multimedia dan Keperawatan berjumlah 37 peserta didik sebesar 94,59% rerata penilaian 87,56. Artinya bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris telah efektif digunakan.

Hasil angket/kuesioner guna menampilkan persentase ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris yang bersifat tertutup untuk responden dikerjakan menggunakan kuesioner *online google form*. Kuesioner terdiri dari 18 pertanyaan dalam bersifat pernyataan, jumlah responden 37 peserta didik. Terdapat analisa hasil kuesioner peserta didik terhadap bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa peserta didik 29,73% sangat tertarik dan 70,27% tertarik dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis digital dan tidak ada yang kurang atau tidak tertarik.

HASIL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar menggunakan *Instructional Design* model *ASSURE*, sehingga diasumsikan peserta didik mencapai target pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian. Implementasinya dinyatakan memiliki potensial efektif dan menarik, penjabarannya (1) hasil analisis kebutuhan, konsep yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan materi pembelajaran Bahasa Inggris guna membuat rancangan bahan ajar berbasis digital pada semester ganjil dan genap, memprediksi dependensi proses pembelajaran dalam segi teknologi yang akan diaplikasikan dengan merancang bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris ke platform kumpulan materi-materi dalam bentuk *handout*, teks, gambar-gambar, video, kuis *online* atau *offline*, *upload* portofolio/dokumen lainnya yang menjadi

satu bagian dalam platform ‘FAR CLASS’; (2) menelaah instruksional, memetakan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikatornya.

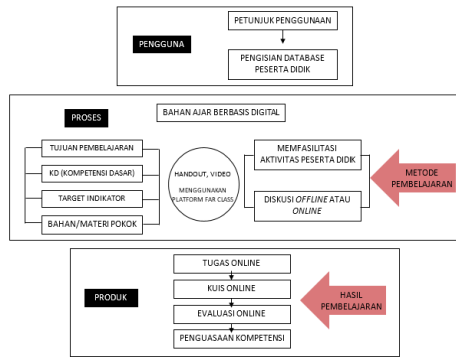


Bagan 7 Analisis Instruksional

(3) mengidentifikasi perilaku, karakteristik & gaya belajar peserta didik, pembelajaran masih menggunakan buku cetak/buku latihan cetak, peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan guru menjadi lebih dominan di dalamnya. Buku ajar yang sudah ada baru sebatas berisi tentang ringkasan materi dan latihan-latihan, sehingga peserta pembelajar kurang mengikuti pembelajaran secara aktif dan mandiri.

1. Skema Draft 1 – Konseptual Bahan Ajar

Konsep dan dasar yang berangkaian dengan bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris yang dipadukan dengan konsep ilmu pembelajaran yang diinterpretasikan dari Reigeluth. Platform *website* satu halaman, yang terdiri bab-bab materi pelajaran Bahasa Inggris. Terdapat menu pilihan *junior* atau *vocational school*, yang di dalamnya terdapat *handout* materi, video animasi, kuis *online*, bahan evaluasi dan penilaian (Reigeluth & Carr-Chellman, 2008).



Bagan 8 Skema Konseptual Bahan Ajar Berbasis Digital

Skema konseptual mempersyaratkan tiga tahapan utama dalam mendesain bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris, yaitu: (1) pengguna, meliputi peserta didik, guru/instruktur, dan umum; (2) proses, menjalankan berbagai fitur yang tersedia seperti materi dalam bentuk *handout* dapat diunduh atau dibuka secara *online*, ataupun dalam bentuk video animasi. Guru hanya memberikan *link* alamat platform yang diakses secara *online*. Selain itu, terdapat kuis-kuis/latihan secara *online/offline* yang dikerjakan secara mandiri dan hasil dapat diperoleh langsung oleh peserta didik; (3) produk, merupakan bentuk dari berbagai layanan bahan ajar berbasis digital yang dapat diaplikasikan oleh guru dan peserta didik melalui sistem yang dijalankan dalam pembelajaran Bahasa Inggris seperti layanan akses materi di platform ‘FAR CLASS’, layanan unduh materi dan dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja, layanan mengerjakan soal secara *online*, layanan diskusi/chatting secara *online/offline*.

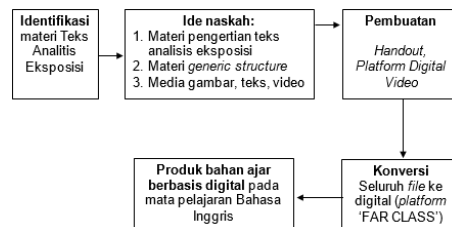
Skema Draft 2 – Prosedural Bahan Ajar

Rancangan bahan ajar menggunakan *design instructional* model ASSURE, yang terdiri dari analisis pembelajaran, target

capaian, memilih strategi pembelajaran, teknologi dan media yang digunakan dan materi yang dipelajari, mengaplikasikan teknologi, media dan bahan ajar, mengoptimalkan partisipasi pembelajar dan mengevaluasi serta merevisi.

Tabel 2 Target Capaian Pembelajaran

KOMPETENSI DASAR	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks eksposisi analitis lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait isu aktual, sesuai dengan konteks penggunaannya. Menyusun teks eksposisi analitis tulis, terkait isu aktual, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.
INDIKATOR	<ul style="list-style-type: none"> Memahami fungsi sosial teks eksposisi analitis secara lisan dan tulis terkait isu aktual. Mengidentifikasi struktur teks dan unsur kebahasaan eksposisi analitis lisan dan tulis terkait isu aktual. Menyajikan teks eksposisi analitis tulis Mempresentasikan teks eksposisi analitis tulis



Bagan 9 Flowchart Bahan Ajar Berbasis Digital

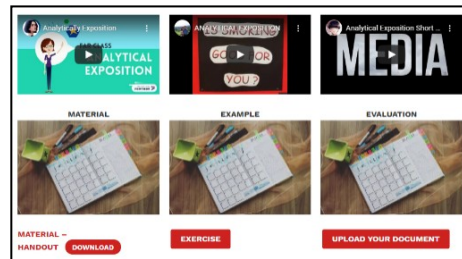
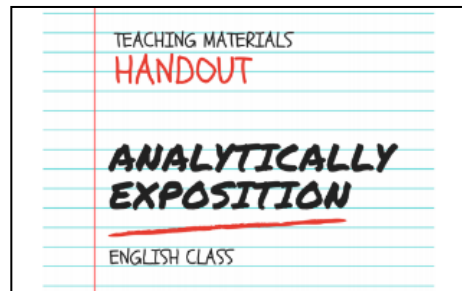
2. Skema Fisikal Bahan Ajar

Tahapan mengembangkan produk/rancangan bahan ajar berdasarkan hasil desain yang dilakukan. Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan bahan ajar digital dilaksanakan dengan metode *E-Learning*. Langkah awal dimulai dengan materi ‘Teks Analitis Eksposisi’.

Tabel 3 Kerangka Materi Bahan Ajar Berbasis Digital (Handout)

Kerangka	Keterangan
Curriculum Matriks	Menjabarkan tentang kompetensi dasar, indicator pencapaian, materi pokok dan pengalaman belajar.
Learning Objectives	Menjabarkan tentang tujuan pembelajaran dari bahan ajar tersebut.
Material	Menjabarkan tentang materi 'Teks Analitis Eksposisi' mulai dari konsep/definisi, language feature dan generic structure.
Example 1 & 2	Menjabarkan tentang contoh dari Teks Analitis Eksposisi.
Source	Merupakan sumber materi yang didapatkan. <i>Study Literature</i>
Summary	Berisikan intisari dari materi 'Teks Analitis Eksposisi'.
Glossarium	Merupakan penjelasan dari kata-kata sulit dari materi pembelajaran ini.
Pre-Test	Latihan diberikan secara <i>online</i> setelah peserta didik membaca <i>handout</i> dan menonton video. Latihan dapat dilakukan secara berulang sampai peserta didik mencapai ketuntasan dalam pembelajaran.
Exercise-1	Latihan diberikan secara <i>offline</i> setelah peserta didik mengerjakan, mereka <i>upload</i> jawaban pada platform/kolom yang disediakan. Kemudian, guru/mentor memeriksa jawaban mereka.
Post-Test	Latihan diberikan secara <i>online</i> dan dapat dilakukan berulang sampai peserta didik mencapai ketuntasan dalam pembelajaran.
Evaluation	Peserta didik menonton video untuk lebih <i>think deeper</i> . Kemudian, menuliskan topik dengan bahasa mereka sendiri. Lalu <i>upload</i> hasil portofolio ke link yang tersedia.

Gambar 3 Petunjuk Penggunaan



Tabel 4 Fungsi & Menu Platform

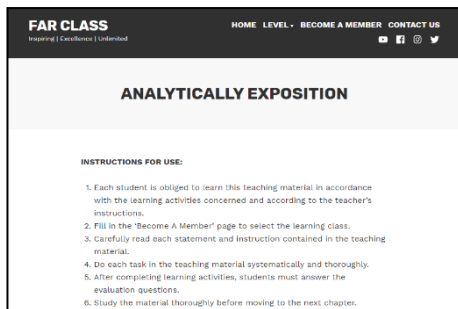
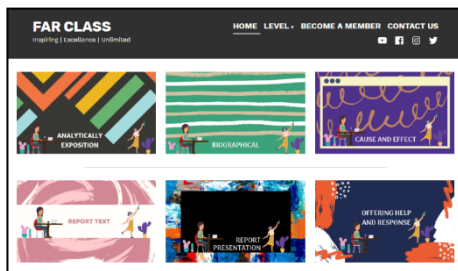
Menu	Sub Menu	Keterangan
Home		Untuk melihat tampilan utama dari halaman platform 'FAR CLASS'
Level	Junior	Laman yang tersedia untuk peserta didik level <i>junior</i> usia 11-14 tahun
	Vocational	Laman yang tersedia untuk peserta didik kelas XII SMK Atlantis Plus.
Become A Member		Berfungsi untuk menjadi anggota kelas dengan jenis-jenis kelas seperti <i>English Class, English Club, English Team, dan English Course</i> . Peserta didik terlebih dahulu mengisi data tersebut.
Contact Us		Pembelajar/pengguna/peserta didik dapat menghubungi via chat kepada guru untuk menanyakan tentang materi yang tersedia atau berdiskusi.

Gambar 4 Tampilan Materi

3. Kelayakan Bahan Ajar

Dalam penyajian rancangan bahan ajar berbasis digital perlu dilakukan uji pakar materi dan media untuk mengidentifikasi beberapa kelemahan dan proses evaluasi pada bahan ajar pembelajaran tersebut. Pada proses evaluasi produk, pakar materi melakukan pengevaluasian terhadap isi (konten) bahan ajar dari desain yang dirancang, adapun evaluasi yang dilakukan adalah kesesuaian KD (Kompetensi Dasar) dan Target Indikator Capaian (IPK), kualitas dari konten bahan ajar, kesesuaian penyajiannya dan keutuhan materi. Perolehan dari temuan validasi pakar materi mempunyai jumlah total 65, rerata menjadi 4,3 dan bila dikonversikan pada skala 5 (lima) maka seluruh totalitas bahwa bahan

Gambar 2 Tampilan Beranda



ajar berbasis digital dinyatakan sangat layak (SL) dilakukan penerapan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan peninjauan sesuai masukan dan pendapat pakar materi. Selanjutnya uji kelayakan dari pakar media melakukan proses evaluasi pada tampilan/visualisasi dari bahan ajar berbasis digital yang dirancang. Perihal ulasan proses evaluasi yang diharapkan adalah tampilan penggunaan menu/fitur, perpaduan warna, kemudahan tombol navigasi, konsistensi dan kemutakhiran platform. Hasil dari validasi ahli media bahan ajar mempunyai jumlah total 44, bila direrata menjadi 4,4 dan bila dikonversikan pada skala 5 seluruh totalitas bahwa bahan ajar berbasis digital dinyatakan layak dilakukan penerapan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan peninjauan sesuai masukan dan pendapat pakar materi.

Pada tahap proses evaluasi kelas kelompok kecil dilaksanakan pada 18 peserta didik kelas XII Jurusan Keperawatan, proses ini mengkaji efektivitas dari bahan ajar berbasis digital yang digunakan. Hasil temuan validasi kelas kecil bahan ajar berbasis digital terhadap pelajaran Bahasa Inggris yaitu a) kemenarikan peserta didik terhadap bahan ajar, b) isi konten pada platform dapat dibaca secara cepat, c) kemutakhiran bahan ajar.

Tahap uji coba lapangan, dilakukan pada peserta didik kelas XII SMK Atlantis Plus sejumlah 37 peserta didik Jurusan Multimedia dan Keperawatan. Parameternya adalah animo peserta didik dan hasil pembelajaran dengan menggunakan rancangan bahan ajar berbasis digital. Pelaksanaan dimulai tanggal 8 – 30 Januari

2020 dan ketuntasan dari hasil belajar peserta didik dengan berdasarkan nilai KKM, rata-rata ≥ 80 .

5. PENUTUP

Pada paparan rumusan tujuan dan hasil riset dan pengembangan yang diperoleh dalam rancangan bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus, peneliti menyimpulkan bahwa: pertama, Proses desain rancangan pada bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris yang metode penelitiannya dengan R&D. Peneliti dalam membuat rancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan mengkaji beberapa tahapan (rancangan model) meliputi skema konseptual, skema prosedural, skema fisik yang dikembangkan menggunakan *instructional design* model ASSURE. Diasumsikan sebagai model yang mempunyai target capaian kompetensi yang dibutuhkan.

Kedua, Bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris telah dapat mengalami peningkatan dalam menguasai target capaian kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XII SMK Atlantis khususnya jurusan Multimedia dan Keperawatan. Pada hasil *post-test* uji coba lapangan, berdasarkan nilai KKM pada pelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam belajar berjumlah 37 orang atau sebesar 94,59%. Rerata penilaian soal *post-test* pada tahap uji coba lapangan adalah 87,56. Artinya bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris telah efektif digunakan. Hal ini ditunjukkan bahwa hasil pembelajaran

peserta didik telah mencapai target KKM sebesar 90%.

Ketiga, Berdasarkan bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris yang telah dirancang telah berpotensi efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan pengajaran serta animo peserta didik. terhadap analisa hasil kuesioner peserta didik pada bahan ajar berbasis digital pelajaran Bahasa Inggris, data di bawah ini menunjukkan bahwa peserta didik 29,73% sangat tertarik dan 70,27% tertarik dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis digital dan tidak ada yang kurang atau tidak tertarik.

6. REFERENSI

- Amiroh. (2012). *Kupas Tuntas Membangun E-Learning dengan Learning Management System Moodle*. Genta Group Production. http://digilib.hamzanwadi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=6863&keywords=
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research: An Introduction*. Pearson/Allyn & Bacon. <https://books.google.co.id/books?id=3fsUSgAACAAJ>
- Undang-Undang Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Presiden Republik Indonesia (2003).
- Lestari, I. (2013). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. *Padang: Akademia Permata, 1*.
- Miarso, Y. (2007). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. In *Computer*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=rhVNDwAAQBAJ&oi=fn&pg=PR38&dq=miarso&ots=iy_xOm0SvN&sig=RcdLMBXMQ3_wIBvUVU3fvPJH-XM&redir_esc=y#v=onepage&q=miarso&f=false
- Munir. (2008). Kurikulum Berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Alfabeta.
- Pannen, P., Riyanti, R. D., & Pramuki, B. E. (2007). HYPERLITE Program: An ICT-based ODL for Indonesian Teachers Education 1. *The 11th UNESCO APEID Conference on Revitalizing Higher Education*, 1–14.
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2008). *Instructional-Design Theories and Models, Volume III: Building a common knowledge base*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=csqLAgAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=Reigeluth&ots=7I27hLpT_e&sig=aa0rTB0VvD5NMWij_Iba07PpFxm&redir_esc=y#v=onepage&q=Reigeluth&f=false
- Schunk, D. H. (2015). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=G7OgBwAAQBAJ>
- Suradika, A. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.
- Tomlinson, B. (2011). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=TmhyTQji2UEC>