
Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Dengan Memanfaatkan Aplikasi Ispring Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas IX SMP PGRI Poncokusumo

Afwa Zumrotur Ro`lfah^{1a*}, Artifa Sorraya^{2b}, Susandi^{3c}

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia^{1,2,3}
zumroturroifa@gmail.com^a, arttiefa.soerraya@gmail.com^b, susandi.ikipbudiutomo@gmail.com^c

Abstrak: Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk menunjang berjalannya proses pembelajaran. Berdasarkan observasi di kelas IX SMP PGRI Poncokusumo pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita pendek terdapat beberapa permasalahan yang peneliti temukan yaitu kesulitan dalam memahami pembelajaran, masih kurangnya motivasi dan kebosanan siswa pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi iSpring Suite, kelayakan bahasa dalam bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi iSpring Suite dan kelayakan bahan ajar teks cerita pendek desain baja dengan memanfaatkan iSpring Suite aplikasi di kelas mata pelajaran bahasa Indonesia SMP PGRI Poncokusumo. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan program dan produk pembelajaran yang dapat memenuhi kriteria. Produk yang dihasilkan pada penelitian berupa video pembelajaran teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi iSpring Suite yang layak digunakan. Kelayakan bahan ajar dilihat dari nilai yang diberikan oleh validator ahli bahasa, validator ahli materi dan validator ahli desain yang dihasilkan diantaranya, memperoleh skor hasil validasi ahli bahasa sebesar 3,85, untuk validasi ahli materi 2,81 dan hasil validasi dari ahli desain 3,72 sehingga diperoleh total rata-rata skor validasi keseluruhan diperoleh sebesar 3,46 dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan ajar teks cerita pendek, Ispring.

Abstract: *Teaching materials are one of the important aspects in the world of education, because teaching materials are one of the means to support the running of the learning process. Based on observations in class IX of PGRI Poncokusumo Junior High School in Indonesian lessons, especially in short story material, there are several problems encountered by researchers, namely, difficulty in understanding lessons, still lack of motivation and student boredom during the learning process. This study aims to determine how the feasibility of short story text teaching materials by utilizing the iSpring Suite application, language feasibility in short story text teaching materials by utilizing the iSpring Suite application and the feasibility of short story text teaching steel designs by utilizing the iSpring Suite application in class Indonesian subjects of PGRI Poncokusumo Junior High School. The research used is research and development (R&D) method. This research method is a research method that aims to design, develop learning programs and products that can meet the criteria. The product produced in the research is in the form of short story text learning videos by utilizing the iSpring Suite application that is suitable for use. The feasibility of teaching materials is seen from the values given by linguist validators, material expert validators and design expert validators produced by diantaraya, getting scores for linguist validation results of 3.85, for material expert validation 2.81 and validation results from design experts 3.72 so that a total average overall validation score of 3.46 with very valid categories is obtained.*

Keywords: *Development, Teaching materials for short story texts, Ispring.*

Article info: Submitted | Accepted | Published
12-03-2024 | 20-06-2024 | 30-06-2024

LATAR BELAKANG

Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Bahan ajar dalam konteks pembelajaran adalah salah satu komponen yang harus ada, karena bahan ajar adalah suatu komponen yang harus di kaji, di cermati, dipelajari dan dijadikan bahan materi yang akan di kuasai oleh siswa dan sekaligus dapat memberikan pedoman untuk mempelajarinya.

Menurut Majid (dalam Kosasih, 2021:1) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan segala bentuk kegiatan mengajar. Menurut Depdiknas (dalam Kosasih, 2021:1) bahan ajar dapat pula diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar. Menurut Sumarjo (2007:84) cerpen adalah keterampilan menyajikan cerita. Cerpen menuntut penceritaan yang serba ringkas dengan bentuknya yang pendek, tidak sampai pada detail detail khusus yang kurang penting, bersifat memperpanjang cerita dalam Nugiyantoro (2007:11) Pembelajaran cerita pendek merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus baik oleh guru mata pelajaran maupun pihak pihak yang terkait dalam penyusunan kurikulum pembelajaran. Pembelajaran cerpen lebih banyak disajikan dalam bentuk teori dan tidak banyak melakukan praktik. Hal ini menyebabkan kurangnya kebiasaan peserta didik sehingga mereka sulit menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan. Mempelajari cerita pendek dapat mengubah pola pikir seseorang. Cerita pendek, memiliki karakter cerita yang luas, yang memiliki banyak arti dan manfaat yang terkandung dalam isi cerita pendek tersebut. Selain itu, belajar cerita pendek dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Hal itu dikarenakan kisah kisah yang disajikan dalam cerita pendek kebanyakan diambil dari kehidupan sehari hari yang mungkin saja konfliknya sama dengan masalah yang sedang terjadi pada diri seseorang.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mengakibatkan munculnya beragam aplikasi dan situs yang mendukung media pembelajaran, salah satunya adalah *ispring suite*, Jurev (2019:758) menyatakan bahwa *ispring suite* adalah salah satu perangkat lunak yang memiliki peringkat tinggi diantara perangkat lunak lain yang biasa digunakan dalam bidang pendidikan. Aplikasi *ispring suite* disertai pula dengan manajemen presentasi, record video, record audio, dan flashh sehingga media interaktif yang dihasilkan memiliki kualitas yang valid, praktis dan efektif (Kusuma dkk, 2018). Aplikasi *ispring suite* merupakan sebuah program tambahan dalam microsoft Power Point yang akan membuat presentasi semakin menarik karena aplikasi *ispring Suite* menyediakan fitur fitur yang sebelumnya belum tersedia di powerpoint yang biasa. Fitur fitur tersebut diantaranya seperti *record audio*, *record video*, *quiz*, *youtube*, *web object* sehingga pendidik dapat menyatukan gambar, video, teks, animasi, dan *quiz* dalam satu kumpulan media pembelajaran. Aplikasi *iSpring suite* juga bisa mengkonversi file menjadi HTML dan bentuk aplikasi android.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengkaji lebih lanjut bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *iSpring suite* untuk tingkat SMP di SMP PGRI Poncokusumo. Dengan demikian, penelitian bahan ajar berupa teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* diperlukan .

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development /R&D). Metode penelitian ini merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat rancangan, mengembangkan program pembelajaran dan produk yang dapat memenuhi kriteria internal (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan mengikuti tahap tahap dari model pengembangan yang dikembangkan oleh Lee and Own (2004) model tersebut lebih dikenal dengan ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penilaian bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* divalidasi oleh validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain yang merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Budi Utomo Malang. Proses validasi dilakukan dengan menyerahkan bahan ajar dan lembar angket validasi kepada validator. Hasil yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel.1 Kriteria Kelayakan Oleh Ahli Bahasa, Ahli Materi dan Ahli Desain

| Validasi | Skor rata rata | Keterangan |
|-----------------------|----------------|--------------|
| Validasi ahli bahasa | 3,85 | Sangat valid |
| Validasi ahli materi | 2,81 | Valid |
| Validasi ahli desain | 3,72 | Sangat valid |
| Rata skor keseluruhan | 3,46 | Sangat valid |

Berdasarkan analisis data yang di peroleh dan di sajikan pada table.1, maka di dapatkan hasil penelitian oleh validasi ahli bahasa dengan skor rata rata 3,85 yaitu dengan kategori sangat valid, hasil penilaian oleh validasi ahli materi dengan skor rata rata 2,81 yaitu dengan kategori valid, dan hasil penilaian oleh validasi ahli desain dengan skor rata rata 3,72 yaitu dengan kategori sangat valid, dengan demikian diperoleh total skor rata rata dari ketiga validator 3,46 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut dapat di simpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek yang di kembangkan layak untuk di uji cobakan dan dinyatakan sangat valid.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul pengembahang bahan ajar tkes cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* untuk kelas IX SMP PGRI Poncokusumo di peroleh produk bahan ajar dengan materi teks cerita pendek untuk siswa kelas IX SMP. Peneliti mengumpulkan data melalui *quiz* siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite*.

Hasil yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP PGRI Poncokusumo sebelum menggunakan bahan ajar teks cerita pendek dengan

memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yaitu dengan kategori nilai tertinggi 70, kategori nilai sedang yaitu 60 dan kategori nilai rendah 50. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai siswa sebelum menggunakan hasil bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite*, rata-rata siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah yaitu 50. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP PGRI Poncosumo, peneliti mengumpulkan data melalui nilai siswa yang diperoleh dari soal kuis yang telah disiapkan setelah siswa menyimak bahan ajar teks cerita pendek berupa video pembelajaran berdurasi tujuh menit yang disiapkan. Hasil yang diperoleh dari kuis yaitu dengan kategori nilai terendah 65 dan kategori nilai tertinggi 90, dengan demikian diperoleh total skor rata-rata dari ketujuh siswa tersebut adalah 75. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menerima dan memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar dengan cukup baik. Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas serta melihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Lee and Owen (2004), model tersebut lebih dikenal dengan ADDIE. Model desain pembelajaran ADDIE adalah desain pembelajaran yang menggunakan lima tahap dalam pengaplikasiannya. Tahap pada model pengembangan ADDIE ialah Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugihartini & Yudiman, 2018).

Penilaian pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* di validasi oleh validator ahli bahasa. Validasi ahli bahasa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa dalam bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang telah dikembangkan, kemudian direvisi sesuai dengan saran validator. Hasil penilaian aspek bahasa oleh validator ahli bahasa mendapat skor rata-rata 3,85 dalam kategori sangat valid hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang dikembangkan layak di uji cobakan.

Penilaian pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* di validasi oleh validator ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aspek kualitas materi dari relevansi pembahasan materi dengan kompetensi dasar (KD), serta quiz yang disajikan dalam bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang telah dikembangkan, kemudian direvisi sesuai dengan saran validator. Perolehan nilai oleh validator ahli materi mendapat skor rata-rata 2,81 dalam kategori valid, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang dikembangkan layak di uji cobakan.

Penilaian desain bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* di validasi oleh validator ahli desain. Kriteria kelayakan validasi desain teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* memiliki aspek penilaian tampilan dan kesesuaian gambar dan materi, kesesuaian warna dengan teks. Hal tersebut dapat memudahkan dalam pemilihan jenis huruf, ukuran huruf dan warna huruf dalam mengembangkan bahan ajar. Kualitas

dan tampilan bahan ajar mendapatkan skor rata rata 3,72 dalam kategori sangat valid, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang dikembangkan layak di uji cobakan.

Ispring Suite adalah alat authoring (autoring tools) berbasis microsoft PowerPoint atau Microsoft PowerPoint add-in yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran berbasis elektronik atau komputer (*e-learning courses*) yang berbasis slide. *iSpring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk embuat media pembelajaran dengan memuat beberapa asek media seperti audio, visudal, dan audio visual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan powerpoint serta dapat dikolaborasikan dengan software pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif.

Jurev (2019:758) menyatakan bahwa *ispring suite* adalah salah satu perangkat lunak yang memiliki peringkat tinggi diantara perangkat lunak yang digunakan dalam bidang pendidikan. *Ispring suite* adalah sebuah media yang dapat terintegrasi dengan power point serta memiliki kemampuan untuk mengubah format presentasi menjadi file dalam format flash serta menyediakan tool untuk pembuatan soal dengan jenis yang bervariasi dan dapat mengolah nilai secara otomatis. Selain itu aplikasi *ispring suite* disertai pula dengan manajemen presentasi, record video, record audio, dan flashh sehingga media interaktif yang dihasilkan memiliki kualitas yang valid, praktis dan efektif (Kusuma dkk, 2018). *Ispring suite* merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif serta dapa membuat soal interaktif dengan bentuk yang beragam, format yang dihasilkan dapat di distribusikan dalam bentuk flash yang nantinya dapat diakses baik secara online maupun offline (Ariyati dkk, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul pengembahang bahan ajar tkes cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* untuk kelas IX SMP PGRI Poncokusumo di peroleh produk bahan ajar dengan materi teks cerita pendek untuk siswa kelas IX SMP PGRI Poncokusumo. Peneliti mengumpulkan data melalui *quiz* siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite*. Hasil yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP PGRI Poncokusumo sebelum menggunakan bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yaitu dengan kategori nilai tertinggi 70, kategori nilai sedang yaitu 60 dan kategori nilai rendah 50. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat diketahui nilai siswa sebelum menggunakan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite*, rata rata siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah yaitu 50. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikas *ispring suite* terasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP PGRI Poncousumo, peneliti mengumpulkan data melalui nilai siswa yag diperoleh dari soal kuis yang telah disiapkan setelah siswa menyimak bahan ajar teks cerita pendek berupa video pembelajaran berdurasi tujuh menit yang disiapkan. Hasil yang diperoleh dari kuis yaitu dengan kategori nilai terendah 65 dan kategori nilai tertinggi 90, dengan demikian diperoleh total skor rata rata dari ketujuh siswa tersebut adalah 75. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menerima dan memahami materi yang di sajikan dalam bahan ajar dengan cukup baik. Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan diatas serta melihat dari hasil penelitan yang dilakukan oleh peneliti makan dapat dikatakan bahwa bahan ajar teks cerita pendek degan memanfaatkan aplikasi *ispring suite*

yang di kembangkan termasuk dalam kategori efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi ispring untuk siswa kelas IX dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan Evaluasi. Lima tahap pengembangan dapat di simpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* dinyatakan valid. Penilaian pengembangan bahan ajar cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi ispring suite di validasi oleh validator ahli bahasa, validasi ahli bahasa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa dalam bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang telah dikembangkan, kemudian direvisi sesuai dengan saran validator. Hasil penilaian aspek bahasa oleh validator ahli bahasa mendapat skor rata rata 3,85 dalam kategori sangat valid hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang dikembangkan layak di uji cobakan.

Penilaian pengembangann bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* di validasi oleh validator ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aspek kualitas materi dari relevansi pembahasan materi dengan kompetensi dasar (KD), serta quiz yang disajikan dalam bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang telah dikembangkan, kemudian direvisi sesuai dengan saran validator. Perolehan nilai oleh validator ahli materi mendapat skor rata rata 2,81 dalam kategori valid, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang dikembangkan layak di uji cobakan.

Penilaian dari desain bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi ispring suite di validasi oleh validator ahli desain. Kriteria kelayakan validasis desain teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi ispring suite memiliki aspek penilaian tampilan dan kesesuaian gambar dan materi, kesesuaian warna dengan teks. Hal tersebut dapat memudahkan dalam pemilihan jenis huruf, ukuran hurut dan warna huruf dalam mengembangkan bahan ajar. Kalitas dan tampilan bahan ajar mendapatkan skor rata rata 3,72 dalam kategori sangat valid, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks cerita pendek dengan memanfaatkan aplikasi *ispring suite* yang dikembangkan layak di uji cobakan.

REFERENSI

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)

Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2014)

Ariyanti D, Mustaji, & Harwanto. (2020) multimedia Interaktif *Berbasis Ispring Suite & Jurnal Education and Development*

- Cahyadi, RAH. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. Halaqa: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 140323 (online) <https://doi.org/10.21070.halaqa.v3il.2124>, (diakses hari Rabu, 8 Februari 2023, 20:15)
- Daryanto, Aris Dwicahyo, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, Rpp, Phb, Bahan Ajar)* (Yogyakarta: Gava Media, 2014)
- Gat. (2019). *E learning: mengembangkan konten standarisasi SCORM dengan Iapring Suite*. Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknik Informatika Sensitif. STIMK Pontianak. 2019.
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2013)
- Mulyasa, H.E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktaviyanthi, R. Dan Dahlan, J.A (2018). *Developing Guided Worksheet for Cognitive Apprenticeship Approach in Teaching Formal Definition of the Limit of A Function*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering 335 (1), 012123 (Online), (<http://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/335/1/012120/>).(diakses hari Jumat, 10 Februari 2023, 20:15)
- Prima Nucivera, (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Kearifan Lokal Di SMA Negeri 1 Langsa*.
- Pritakinanthi, A. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 37 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Septiani, E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powerpoint Add-Ins Ispring pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Peserta Didik Kelas XI*. IAIN Raden Intan Lampung.
- Syahid, A. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Rancangan embelajaran Dengan Menerapkan Model Elaborasi*. UM: PPS
- Kosasih. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara