

PENGEMBANGAN BAHASAN AJAR AUDIO VISUAL BERBASIS WEBSITE MATERI TEKS HIKAYAT SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 KABANJAHE TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021

Dasa Oktaviani Br Ginting¹, Diah Eka Sari²

^{1,2}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

^{1,2}Fakultas Bahasa dan Seni

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Surel: *¹dasaaak@mhs.unimed.ac.id, ²diaheka@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tahapan proses dan hasil dari pelaksanaan validasi produk terhadap pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis website materi teks hikayat siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kabanjahe tahun pembelajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Hasil penelitian ini adalah dilaksanakannya tahapan proses produk dengan model pengembangan yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) Perbaikan Desain, dan 6) Revisi Produk dan pada hasil validasi ahli mencapai total persentase 96% , hasil validasi ahli media dengan persentase 94%, validasi website oleh validator ahli IT dengan hasil 96% (penggunaan mobile) dan 99% (penggunaan desktop), serta validasi akhir yaitu hasil penilaian dari guru bahasa Indonesia yang menunjukkan persentase sebesar 96%, semua hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori penilaian "Sangat Baik".

Kata kunci: Pengembangan, bahan ajar, audiovisual, website

Abstract

This study aims to explain how the stages of the process and the results of the implementation of product validation on the development of website-based audiovisual teaching materials for the wisdom text material of class X SMA Negeri 2 Kabanjahe students for the 2020/2021 learning year. The research method used in this research is research and development (research and development). The results of this study are the implementation of the product process stages with a development model consisting of six stages, namely: 1) analysis of potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) Design Improvement, and 6) Product Revision and on expert validation results reaching a total percentage of 96%, media expert validation results with a percentage of 94%, website validation by IT expert validators with results of 96% (mobile use) and 99% (desktop use), and the final validation, namely the assessment results from teachers Indonesian which showed a percentage of 96%, all the assessment results were included in the assessment category "Very Good".

Keywords: Development, teaching materials, audiovisual, website

A. PENDAHULUAN

Bahan ajar menjadi salah satu bagian yang dianggap sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah. Bahan ajar dikenal sebagai sebuah susunan dari seperangkat materi ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang digunakan

sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dan sub-kompetensi yang ingin di capai oleh guru sebagai pengajar dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar digunakan dalam membantu guru untuk mengembangkan materi pelajaran agar lebih leluasa dan mudah dipahami oleh para peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru ketika memberikan materi ajar di dalam kelas, hendaklah berisi mengenai materi-materi yang memadai, bervariasi, bersifat mendalam, mudah dipahami, dan sesuai dengan minat ataupun kebutuhan dari para peserta didik.

Cerita rakyat menjadi suatu topik yang menarik untuk dipelajari karena cerita rakyat merupakan cerita yang lahir dan berkembang dalam kehidupan masyarakat yang ada di Indonesia dan memiliki peranan penting sebagai salah satu warisan bangsa untuk mencerminkan mengenai kebudayaan masyarakat yang disampaikan melalui tutur kata. Alasan lain mengapa cerita rakyat dianggap menjadi salah satu cerita yang menarik adalah karena cerita rakyat secara umum sudah dikenalkan sejak masa kanak-kanak oleh orang tua. Keaslian dari sebuah cerita rakyat untuk dapat dipertahankan hingga saat ini sangatlah diragukan. Pola pikir masyarakat yang semakin berubah seiring perkembangan zaman yang semakin pesat, akan memunculkan rasa tidak peduli cerita rakyat yang sejak dahulu kala sudah diwariskan karena mereka akan lebih tertarik untuk bermain gawai saja. Hal ini akan mengakibatkan ancaman yang nyata bagi karya sastra lisan jika masyarakat asli pemilik karya sastra tersebut suatu saat akan melupakan keaslian dari cerita rakyat yang sejak dahulu kala sudah di wariskan.

Oleh sebab itu, penting bagi seorang guru bahasa Indonesia dalam menciptakan suatu inovasi menarik yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan materi teks cerita rakyat agar banyak siswa

yang lebih tertarik dalam mempelajari mengenai cerita rakyat dan agar keaslian dari cerita rakyat yang sejak dahulu diwariskan tersebut akan terus berlanjut dari masa ke masa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kabanjahe serta melihat secara langsung kondisi yang ada di sekolah, dapat dilihat bahwa peserta didik masih merasa kurang termotivasi, mudah merasa bosan, bahkan adanya rasa kurang nyaman dengan sistem pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini cenderung disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang dirasa kurang inovatif dalam hal mengajarkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan bahan ajar yang kurang inovatif tersebut nantinya akan dapat memunculkan permasalahan lainnya, seperti rendahnya tingkat pemahaman para peserta didik mengenai teks cerita rakyat dan kondisi kelas yang akan menjadi tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung karena banyaknya siswa yang tidak memperhatikan materi yang guru ajarkan di kelas.

Pengembangan bahan ajar audiovisual menjadi salah satu pilihan dalam memberikan bahan ajar yang menarik dan baik untuk direalisasikan di sekolah pada masa pandemi seperti saat ini. Hal ini karena bahan ajar audiovisual atau yang biasa di sebut dengan bahan ajar pandang dengar ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi bagi siswa maupun guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik karena produk yang nantinya dihasilkan dapat digunakan secara *offline* kapan saja dan dimana saja serta dapat diakses dengan menggunakan berbagai perangkat pendukung seperti gawai, laptop, komputer, ataupun tablet yang dapat digunakan dalam mengakses informasi ataupun bahan ajar audiovisual tersebut kapan saja dan dimana saja. Salah satu upaya yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar audiovisual tersebut adalah dengan

memberikan ranah ataupun kesempatan baru bagi siswa dalam merasakan pembelajaran dengan berbantuan teknologi, salah satunya adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis website sebagai sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa.

Uno (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan berbasis media website menjadi bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs atau yang biasa di sebut dengan website, yang dapat diakses melalui jaringan internet dengan mudah. Pembelajaran dengan menggunakan media website juga merupakan salah satu jenis pembelajaran menarik yang dapat diterapkan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan akan membentuk siswa kepada sebuah proses belajar secara mandiri, menarik, dan mudah untuk dijangkau oleh siapa saja.

Pengembangan bahan ajar berbasis website ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Uno & Ma'ruf (2016) yang menemukan pada penelitiannya bahwa penilaian media yang digunakan berdasarkan validasi dengan lima ahli mengenai materi pembelajaran IPS berbasis website memperoleh nilai yang cukup tinggi dan mencapai nilai hingga 87% dan menunjukkan bahwa materi berbasis website tersebut sangat layak untuk digunakan. Adapun hasil uji coba pada kelompok kecil yang dilaksanakan kepada 25 orang peserta didik telah mencapai angka 100%, sehingga dapat dikategorikan bahwa pembelajaran berbasis website dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam mengembangkan sebuah bahan ajar agar lebih menarik lagi. Penelitian serupa dilaksanakan oleh Purmadi & Surjono (2016), yang menemukan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis website sebesar 31,87%, dengan nilai rata-rata *pretest* 52,03 dan *protest* 83,90. Persentase ketuntasan belajar siswa tersebut mencapai angka 97% (30 dari 31 siswa), dan penilaian respon siswa

saat menggunakan website tersebut menunjukkan kategori baik. Sehingga dari hasil penelitian- penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis website telah efektif jika diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan di atas, adapun novelty atau kebaruan pada penelitian ini adalah untuk melaksanakan pengembangan bahan ajar yang menarik bagi para peserta didik sehingga dapat terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan bersemangat sehingga tercapainya tujuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun fokus pada penelitian ini adalah memaparkan bagaimana tahapan proses dan hasil validasi produk terhadap pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis website materi teks hikayat siswa kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe tahun pembelajaran 2020/2021. Penulis berharap dengan dikembangkannya bahan ajar audiovisual berbasis website ini dapat membantu para peserta didik lebih aktif lagi dan semakin memiliki rasa keingintahuan yang tinggi lagi dalam memahami pelajaran materi teks hikayat di sekolah, sehingga mampu memunculkan ide-ide dalam diri mereka sehingga mampu memperoleh pengetahuan yang kompleks.

B. KAJIAN TEORI

Suatu pengembangan dilaksanakan secara sistematis untuk dapat menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai tepat guna dan bermanfaat. Dalam mengembangkan suatu produk, beberapa langkah utama yang harus dilaksanakan adalah menentukan produk yang hendak diciptakan, membuat desain produk yang hendak dikembangkan, serta menentukan prioritas serta proses yang akan dilaksanakan dalam mengembangkan

suatu produk. Hal ini sangat penting karena suatu hasil dari proses pengembangan tersebut, hendaknya memiliki nilai fungsi yang tinggi dan tepat guna sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan utama dari pelaksanaan suatu pengembangan.

Bahan ajar didefinisikan sebagai sebuah susunan dari seperangkat materi-materi yang disusun secara sistematis dan menarik dan digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan membantu guru untuk dapat mencapai kompetensi atau sub-kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Menurut Prastowo (2016: 40-43) ada beberapa kategori untuk macam-macam bahan ajar tersebut. Beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam membuat kategori bahan ajar tersebut adalah 1) bahan ajar menurut bentuknya yang dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak (*printed*), bahan ajar dengar (*audio*), bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*), dan bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*), 2) bahan ajar menurut cara kerjanya, 3) bahan ajar menurut sifatnya, 4) bahan ajar menurut sifatnya.

Bahan ajar audiovisual merupakan media ajar ataupun alat bantu pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran dan dibuat semenarik mungkin dengan mengkombinasikan antara suara dengan gambar bergerak, dan digunakan melalui indra pendengaran dan pengelihatannya.

Menurut Nurseto (2011) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik, akan sangat membantu peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, media audiovisual yang dimaksud adalah media video pembelajaran interaktif yang ditujukan dan dapat digunakan oleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada masa pembelajaran daring pada saat ini.

Lukitaningrum (2016) pengertian *website* yaitu kumpulan dari beberapa halaman yang memiliki konten yang saling berkaitan dan didalamnya terdapat unsur-unsur teks, gambar, video, ataupun unsur-unsur lain yang tersimpan dalam sebuah server komputer dan dapat diakses melalui jaringan internet dan setiap web tersebut memiliki alamat unik masing-masing, yang disebut dengan URL (*Uniform Resource Locator*). *Website* atau *World Wide Web* (www) merupakan kumpulan dari halaman-halaman situs yang berisi konten-konten yang saling berkaitan digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan dapat diakses melalui jaringan internet.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *website* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode dalam penelitian ini hanya menggunakan enam langkah pengembangan yaitu tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap perbaikan desain, dan tahap revisi produk.

Adapun jenis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil angket penilaian kualitas media yang merupakan data ordinal. Data tersebut berupa nilai yang dikategorikan menjadi 5 kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), TB (Tidak Baik), STB (Sangat Tidak Baik). Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini, yaitu wawancara, angket (Kuesioner), dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data validasi ahli dengan menggunakan dua tahap, yaitu: 1) penilaian yang berwujud nilai kategori diberikan skor, dan 2) analisis skor dengan cara menghitung skor yang didapatkan dari hasil penelitian, jumlah skor yang ideal untuk semua item adalah 100%. Hasil validasi yang diperoleh dari angket hasil validasi media, validasi materi, ahli IT, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia akan dihitung dengan skala pengukuran Likert.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan bahan ajar audio visual berbasis website pada materi hikayat meliputi:

a. Tahap Potensi dan Masalah

Adapun hasil yang ditemukan dalam analisis potensi yaitu bahan ajar audiovisual memberikan dampak yang positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari teks hikayat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan fasilitas jaringan ataupun kuota internet dan penggunaan alat-alat elektronik seperti gawai, laptop, ataupun tablet.

Berdasarkan hasil analisis masalah, adapun beberapa permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan karena guru masih menggunakan buku ajar dan media telegram saja selama menjalankan proses pembelajaran, pembelajaran teks hikayar yang masih tergolong cukup rendah, dan pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis website belum pernah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kabanjahe.

b. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, hasil yang peneliti kumpulkan pada tahapan ini adalah RPP, SILABUS, dan Soal yang didapatkan dari Guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kabanjahe. Data tersebut kemudian diolah dan dikumpulkan berdasarkan kebermanfaatannya dalam proses pengembangan bahan ajar audiovisual.

c. Desain Produk

Adapun hasil desain produk berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan adalah 1) Tahap penyusunan materi, peneliti membuat pemetaan dari materi teks hikayat yang akan dikembangkan dalam bentuk audiovisual, 2) pembuatan sinopsis, 3) pembuatan *treatment*, 4) Hasil pembuatan *storyboard video* dengan menggunakan aplikasi ZAPETO dan CANVA PRO. Pada beberapa potongan animasi ataupun video potongan materi lainnya dengan menggunakan video animasi *youtube*, 4) tahap editing, dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *Video Editor Lenovo Ideapad 330-14AST* dan untuk perekam audio (suara) menggunakan alat perekam Iphone 7, 5) pemrograman, dilaksanakan dengan menciptakan *flowchart* terlebih dahulu untuk menggambarkan alur dari program yang diinginkan agar memudahkan proses perancangan. Setelah itu, dilaksanakan proses pengeditan video.

Video yang telah selesai di desain akan diberi nama sesuai urutan scene, selanjutnya akan dimasukkan *Video Editor Lenovo Ideapad 330-14AST* untuk disatukan. Adapun output yang dihasilkan yaitu video dengan format mp4 yang dapat dioperasikan pada alat komunikasi apa saja, seperti gawai, komputer, laptop, ataupun tablet. Pada tahap

pemrograman ini pula, dilaksanakan proses pemograman atau pembuatan website yang akan digunakan.

d. Validasi Desain

Validasi desain melibatkan masing-masing satu orang validator ahli pada setiap bidangnya, yaitu satu orang validator ahli materi dan satu orang validator yang ahli pada bidang media. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2021, dengan persentase 91%. Pada validasi pertama yang dilaksanakan dengan ahli materi, terdapat beberapa revisi dari produk bahan ajar audiovisual yang telah dikembangkan. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 08 Maret 2021 dengan hasil persentase kelayakan 83,4%. Pada validasi yang dilakukan pertama kali dengan dosen ahli media, terdapat beberapa bagian yang perlu di revisi dari produk bahan ajar audiovisual yang telah dikembangkan.

e. Perbaikan Desain

Terdapat beberapa komentar dan saran dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut: 1)Evaluasi hendaklah disesuaikan dengan soal berdasarkan teori Anderson dan 2) Perbaiki penulisan pada kata ‘Si Miskin’.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh dosen ahli media untuk revisi produk yaitu penggunaan font dan perbaikan pada beberapa bagian desain.

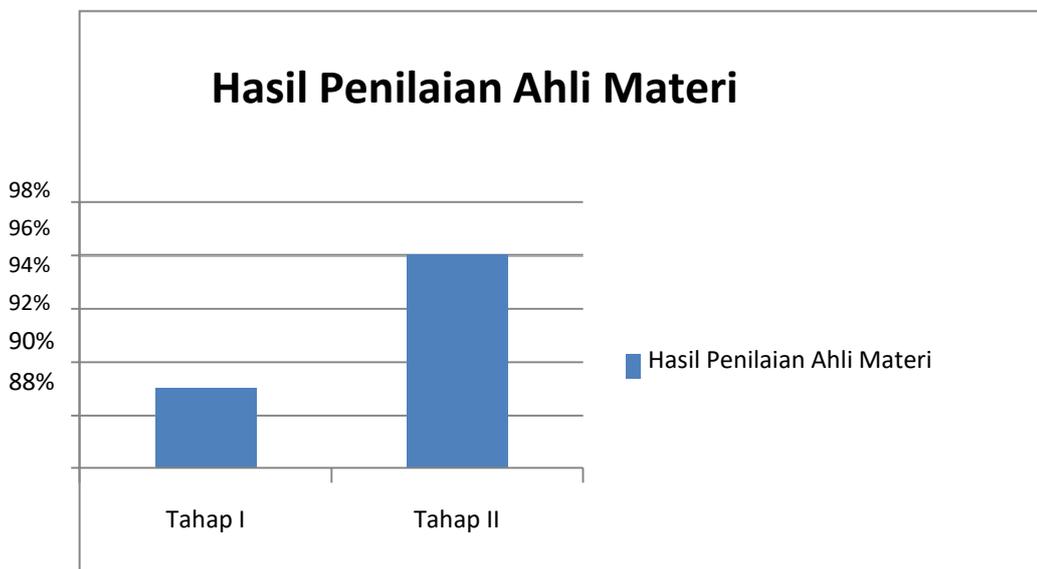
f. Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan masukan dosen ahli materi, maka peneliti melakukan perbaikan ataupun revisi sesuai masukan yang telah diberikan. Dengan mengubah bentuk soal evaluasi berdasarkan pada teori Anderson dan mengubah bentuk soal evaluasi dan tidak memasukkan soal mengenai penggunaan kata ‘si Kembar’ karena bentuk soal tersebut tidak sesuai dengan teori Anderson. Berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan pada beberapa bagian bahan ajar sesuai masukan yang diberikan oleh validator.

g. Kajian Produk dan Hasil Pengembangan Produk

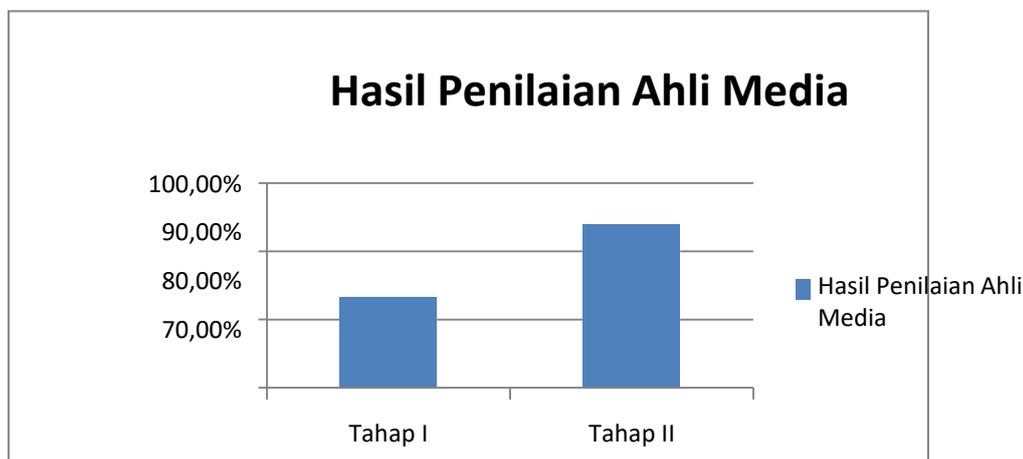
Hasil dari proses pengembangan dan proses revisi bahan ajar audiovisual tersebut selanjutnya akan di unggah ke dalam website dengan alamat pranala: <http://smanduka.herokuapp.com/>. Bahan ajar audiovisual, LKPD, dan evaluasi selanjutnya diunggah secara online agar dapat digunakan. Berikut ini dijelaskan proses mengunggah bahan ajar audiovisual berbasis website.

Validasi dilaksanakan dua kali pada tanggal 15 Maret 2021 dan 22 Maret 2021 dengan 37 indikator penelitian. Hasil dari pelaksanaan validasi tersebut ditampilkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan diagram di atas, persentase penilaian yang diperoleh pada tahap I sebesar 91% dikategorikan dalam kategori Sangat Baik dan pada tahap II diperoleh hasil 96% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan persentase peningkatan yang cukup pesat setelah materi diperbaiki sesuai arahan dan masukan oleh validator. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi bahan ajar *audiovisual* tersebut layak untuk digunakan ataupun diujicobakan tanpa revisi.

Validasi media dilakukan dua kali pada tanggal 08 Maret 2021 dan 19 Maret 2021 dengan 23 indikator penelitian. Adapun hasil dari pelaksanaan validasi tersebut adalah sebagai berikut:

Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel dan diagram, persentase penilaian yang diperoleh pada tahap I sebesar 83,4% dikategorikan dalam kategori Sangat Baik dan pada tahap II diperoleh hasil 94% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan persentase peningkatan yang cukup pesat setelah media diperbaiki sesuai arahan dan masukan oleh validator. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi bahan ajar *audiovisual* tersebut layak untuk digunakan ataupun diujicobakan.

Ahli IT (*Information Technology*) dalam penelitian ini yaitu seorang ahli yang telah bekerja di bidang IT selama 9 tahun dan saat ini bekerja di *Ajobthing Bhd* Malaysia sebagai *senior back-end engineering*. Validasi dilaksanakan satu kali pada tanggal 26 Maret 2021 dan dilaksanakan secara *online* (dalam jaringan). Penilaian ataupun pengujian *website* tersebut menggunakan penilaian berdasarkan *pagesspeed insights*. Dalam Penelitian yang dilaksanakan Sommerlot, A. R., dan Easton, Z. M. (2017) *pagesspeed insights* dijelaskan sebagai alat yang dirancang ataupun diciptakan untuk menampilkan data spasial dari skala besar pengujian sebuah laman website untuk menguji kelayakan

dari website yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari pelaksanaan validasi tersebut dengan menggunakan *pagesspeed insights* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli IT

No.	Persentase penggunaan <i>desktop</i>	Persentase penggunaan <i>mobile</i>	Kategori
1.	99%	96%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, persentase yang diperoleh dari uji coba *website* yaitu 99% untuk penggunaan *desktop* dan 96% untuk penggunaan *mobile* dan keduanya dikategorikan 'Sangat Baik'. Hasil pemerolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa *website* yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dan diujicobakan.

Validasi yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia mencakup enam aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa, penilaian kontekstual, aspek kualitas media, dan aspek ketertarikan. Dari hasil yang diperoleh, persentase mencapai 96% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil yang diperoleh tersebut diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Guru

No.	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
1.	225	235	96%	Sangat Baik

Selain dari penilaian dengan menggunakan angket tersebut, guru juga memberikan tanggapannya mengenai bahan ajar yang telah diciptakan dengan berbasiskan *website* tersebut dapat digunakan sebagai bahan ajar interaktif.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dikemukakan, bahan ajar audiovisual berbasis website materi teks hikayat kelas X SMA negeri 2 Kabanjahe tahun pembelajaran 2020/2021 tersebut memiliki kualitas yang layak dan dapat diterima sebagai salah satu bahan ajar berbasis web dengan kategori Valid (Sangat Baik) dan temuan tersebut didukung oleh penelitian Uno & Ma'ruf (2016) yang bahwa dengan melaksanakan pembelajaran berbasis *website* dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam mengembangkan sebuah bahan ajar.

Tidak hanya layak digunakan, namun pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar audiovisual berbasis website tersebut juga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa nantinya. Hal tersebut sejalan dengan temuan Purmadi & Surjono (2016), yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *website* sebesar 31,87%, dengan nilai rata-rata *pretest* 52,03 dan *protest* 83,90. Persentase ketuntasan belajar siswa tersebut mencapai angka 97% (30 dari 31 siswa), dan penilaian respon siswa saat menggunakan *website* tersebut menunjukkan kategori baik. Sehingga dari hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar audiovisual berbasis *website* telah efektif jika diterapkan dalam pembelajaran.

E. KESIMPULAN

Hasil yang didapatkan dari validasi materi mencapai persentase sebesar 96% dan angka tersebut termasuk dalam kategori penilaian 'Sangat Baik' untuk dapat digunakan ataupun diujicobakan tanpa revisi. Selanjutnya, hasil validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 94% dan angka tersebut juga termasuk dalam kategori penilaian 'Sangat

Baik'. Hasil validasi selanjutnya yaitu validasi website oleh validator ahli IT. Adapun hasil yang diperoleh pada validasi ahli IT tersebut menunjukkan hasil 96% (penggunaan mobile) dan 99% (penggunaan desktop).

Penilaian ataupun pengujian website tersebut menggunakan penilaian berdasarkan *pagesspeedinsights* untuk menguji kelayakan dari website yang telah dikembangkan. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa website yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori penilaian 'Sangat Baik'. Hasil validasi akhir yaitu hasil penilaian dari guru bahasa Indonesia yang menunjukkan persentase sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori penilaian 'Sangat Baik'. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar audiovisual berbasis website materi teks hikayat kelas X SMA negeri 2 Kabanjahe tahun pembelajaran 2020/2021 tersebut memiliki kualitas yang layak dan dapat diterima sebagai salah satu bahan ajar berbasis web dengan kategori Valid (Sangat Baik).

F. SARAN

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis website ini menjadi suatu penelitian yang dapat dikaji secara lebih mendalam. Karena itu, disarankan kepada peneliti agar lebih menjalankan penelitian hingga pada taha akhir dari proses pengembangan. Hal ini dirasa penting untuk mengetahui lebih lanjut apakah pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis website ini akan lebih memiliki faktor positif lainnya bagi pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Lukitaningrum, H. L. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI*. Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika, 5(5)

- Nurseto, Tejo. 2011. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: FE UNY
- Purmadi, A., dan Surjono, H. D. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Untuk Mata Pelajaran Fisika*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3(2), 151-165
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press
- Uno, H. B., dan Ma'ruf, A. R. K. 2016. Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(3), 169-185