

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA DIGITAL PADA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN MATERI INDAHNYA
MENGAMPUNI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Lydia Elprida

Lustani Samosir

Wilson Simanjuntak

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

lydiaelfridaelysabet@gmail.com

lustani_s@yahoo.co.id

wilson.simanjuntak.mpdk@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada akar permasalahan, kurangnya bahan ajar yang digunakan oleh guru, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian bahan ajar sebelumnya yang digunakan hanyalah buku ajar yang dimiliki oleh guru yang belum dapat memperjelas materi, belum memuat evaluasi pembelajaran serta pembahasan materi yang cenderung kurang luas dan dalam. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research & Development*, metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* (menggabungkan kuantitatif dan kualitatif) menggunakan model pengembangan pendapat Borg dan Gall dalam Emzir dengan 7 langkah kegiatan yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 dan siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tarutung. Kelayakan produk dilakukan oleh 1 ahli Teologi, 1 ahli bahasa, 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 4 guru PAK. Uji coba produk. Uji efektifitas dilakukan dengan membandingkan skor Pre-Test dan Post- Test. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan test evaluasi. Hasil penelitian adalah: 1). Bahan ajar Berbasis cerita digital. 2). Kelayakan bahan ajar berbasis cerita digital didasarkan pada hasil validasi dari Ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli teologi, ahli guru dan pengguna dengan uji coba kelompok kecil diperoleh skor 3,47 dengan persentase 86,75%, dan uji coba kelompok besar dengan perolehan skor 3,53 dengan persentase 88,17%. Pada kategori sangat layak. 3) Keefektifan bahan ajar berbasis digital didasarkan pada skor Pre-test sebesar 20,9 dan Post-Test sebesar 24,6. Bahan ajar berbasis cerita digital pada kategori Cukup layak digunakan. 4) Link video bahan ajar berbasis cerita digital dapat dilihat pada https://youtu.be/SCv-p5WKz1Y?si=6xcVv_tCst3dS8LD. Akhirnya penelitian menyimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak, efektif dan bermanfaat untuk dipergunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar Berbasis Cerita Digital

Abstract

This research is based on the root of the problem, the lack of teaching materials used by teachers, so that students find it difficult to participate in learning. Then, the previous teaching materials used were only textbooks owned by teachers who were unable to clarify the material, did not contain learning evaluations and discussed material which tended to be less broad and deep. The research method used is Research & Development, the research method used is *mixed method* (combining quantitative and qualitative) using the Borg and Gall opinion development model in Emzir with 7 activity steps, namely: 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation, 5) Design revision, 6) Product testing, 7) Product revision. The subjects in this research were class VII students at SMP Negeri 4 and class VII students at SMP Negeri 6 Tarutung. Product feasibility was carried out by 1 theological expert, 1 language expert, 1 material expert, 1 media expert, and 4 teacher experts. Product trial. The effectiveness test was carried out by comparing the Pre-Test and Post-Test scores. Data collection was carried out using evaluation test results. The research results are: 1). Teaching materials based on digital stories. 2). The feasibility of digital story-based teaching materials is based on validation results from material experts, media experts, language experts, theology experts, teacher experts and users with small group trials obtaining a score of 3.47 with a percentage of 86.75%, and large group trials with obtained a score of 3.53 with a percentage of 88.17%. In the very worthy category. 3) The effectiveness of digital-based teaching materials is based on a Pre-test score of 20.9 and a Post-Test of 24.6. Digital story-based teaching materials in the Sufficiently suitable for use category. 4) The video link for digital story-based teaching materials can be seen at https://youtu.be/SCv-p5WKzLY?si=6xcVv_tCst3dS8LD. Finally, the research concluded that the product developed was feasible, effective and useful for use as digital story-based teaching material. Keywords: Development, Digital Story Based Teaching Materials

PENDAHULUAN

Masyarakat masa depan dengan ciri globalisasi kemajuan IPTEK, dan kesempatan menerima arus informasi yang cepat tentulah memerlukan warga yang mau dan mampu menghadapi segala permasalahan serta siap menyesuaikan diri dengan situasi yang baru tersebut. Untuk itu, pendidikan berkewajiban untuk menyiapkan generasi baru yang mampu menghadapi tantangan yang akan datang.

Pendidikan adalah proses pengajaran suatu pengetahuan, keterampilan atau kebiasaan suatu generasi ke generasi lain di bawah bimbingan seseorang secara langsung atau secara otodidak. Menurut Hamalik menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.¹ Hal ini juga

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT BUMI AKSARA, 2001) hlm 79.

sesuai dengan pendapat Elfachmi yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam rumah dan masyarakat.²

Pendidikan merupakan rekonstruksi pengalaman yang konstan dari pengalaman dan yang menambah untuk mengarahkan pengalaman selanjutnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Sekolah memegang peranan penting untuk menjalankan pendidikan agar peserta didik dapat menjalankan proses pendidikan dengan baik. Dalam sekolah terdapat unsur yang sangat penting agar proses pendidikan dapat dijalankan dengan baik, yaitu guru sebagai tenaga pengajar. Guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena guru berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran di ruang kelas.³ Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Oleh sebab itu guru di sekolah tidak hanya mentransferkan sejumlah ilmu pengetahuan kepada murid-muridnya, tetapi yang terutama dalam membina sikap dan keterampilan mereka.

Guru dalam pengajaran PAK berperan sebagai membina spiritualitas peserta didik untuk memasuki persekutuan iman dengan Tuhan Yesus agar menjadi pribadi yang dewasa dalam iman. Guru PAK harus dapat menjadi teladan dan bertindak sesuai pengajaran iman Kristen. Homrighausen mengemukakan bahwa tujuan PAK adalah pelajar muda dan tua, agar memasuki persekutuan yang hidup dengan, oleh, dan dalam Dia sehingga terhisap dalam persekutuan yang mengakui dan memuliakan nama-Nya di segala waktu dan tempat.⁴ Guru PAK dalam proses pembelajaran diperlukan suatu metode yang dapat membuat peserta didik lebih mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru PAK, tujuannya untuk mengetahui bagaimana siswa tersebut dapat mengerti arti dari mengampuni yang ada pada individu tersebut. Sebagaimana sesuai dengan manfaat mengampuni tertulis dalam Injil

² Amin Kuneifi Elfachmi, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PENERBIT ERLANGGA, 2016) hlm 13.

³ Sri Wahyuni, *Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Peserta didik* (Jawa Tengah: PT NASYA EXPANDING MANAGEMENT, 2021) hlm 1.

⁴ Paulus Lilik, *Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta: ANDI, 2006) hlm 4.

Matius 6: 14-15 “Karena jikalau kamu mengampuni kesalahan orang, Bapamu yang di sorga akan mengampuni kamu juga. Tetapi jikalau kamu tidak mengampuni orang, Bapamu juga tidak akan mengampuni kesalahanmu”.

Hal ini dikarenakan metode ini sangat praktis dan mudah dilaksanakan dalam menyampaikan materi ajar. Pendidik dan peserta didik juga belum menggunakan buku cerita sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Solusi yang tepat mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan memberikan inovasi terbaru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode cerita dan video animasi agar peserta didik dengan mudah menguasai materi pembelajaran. Dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar maka metode yang dilakukan adalah metode cerita sehingga ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar siswa.

Bercerita adalah salah satu keterampilan yang sangat imajinatif dan komunikatif. Metode bercerita adalah suatu cara menyampaikan materi pembelajaran melalui kisah-kisah atau cerita yang dapat menarik perhatian peserta didik.⁵ Cerita sangatlah diperlukan dalam dunia pendidikan. Cerita dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran ataupun sebaliknya dapat juga diperlukan sebagai materi ajar. Lilis menjelaskan beberapa manfaat dari metode bercerita antara lain memberikan pengalaman belajar untuk melatih pendengaran, memberikan sejumlah pengetahuan sosial nilai-nilai moral keagamaan, memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik.⁶

Dalam materi pembelajaran di kelas VII Sekolah Menengah Pertama, memuat materi “Indahnya Mengampuni” ini digambarkan seseorang memahami apa manfaat mengampuni dan bagaimana kita melakukannya. Mengampuni merupakan tindakan memaafkan orang yang bersalah seperti contoh tokoh Alkitab Yusuf mengampuni saudaranya. Cerita Yusuf dimulai dari Kejadian 37; Kejadian 50 yang berakhir dengan Yusuf mengampuni saudaranya. Ada banyak hal yang menarik yang terjadi dalam kehidupan Yusuf. Pertama, cerita Yusuf di mulai dari dia menerima visi Tuhan melalui dua mimpi yang diberikan Tuhan. Yang pertama adalah mimpi Yusuf tentang berkas-berkas gandum yang berdiri tegak, lalu datanglah berkas-berkas gandum saudaranya yang lain dan sujud menyembah berkas-berkas gandum Yusuf. Mimpi

⁵ Eky Prasetya, *Pendidikan Karakter Pada AUD dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran* (Yogyakarta: CV HAKIM MEDIA UTAMA, 2018) hlm 58.

⁶ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016) hlm 168.

yang kedua tentang matahari, bulan, dan sebelas bintang sujud menyembah Yusuf. Itulah awal mula saudara-saudara Yusuf membenci Yusuf. Kedua, Yusuf dijual oleh saudaranya kepada seorang perwira bernama Potifar. Yusuf diberkati Tuhan sehingga dia menjadi kesayangan di rumah Potifar. Diakhir cerita ayah Yusuf telah mati dan sebelum mati ayah Yusuf meninggalkan pesan kepadanya dan berpesan kepada Yusuf untuk mengampuni saudara-saudaranya yang telah berbuat jahat kepada Yusuf.

Mengampuni digambarkan dalam kitab Kejadian 50: 15-21, dari cerita inilah dimulai datangnya kebencian saudara-saudara Yusuf sampai Yusuf mengampuni kesalahan saudara-saudaranya. Saudara-saudara Yusuf benci kepada Yusuf dikarenakan ayahnya lebih mengasihinya dan mereka lebih membenci Yusuf karena menerima visi Tuhan melalui mimpi.

Berdasarkan uraian di atas, cerita Yusuf mengampuni saudaranya bukanlah hal yang asing bagi peserta didik. Dengan mengembangkan menjadi sebuah cerita dengan metode yang berbeda untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, maka penulis melakukan penelitian dengan mengangkat judul: “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Digital Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Materi IndahNya Mengampuni Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”.

MODEL PENGEMBANGAN

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah mixed method (menggabungkan kuantitatif dan kualitatif). Menurut Creswell penelitian campuran adalah penelitian yang menggabungkan atau mengkolaborasikan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif.⁷

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

1. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Digital Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Materi IndahNya Mengampuni Kelas VII SMP

Pengembangan cerita adalah suatu proses yang menghasilkan cerita dan mengembangkannya yang tujuannya membuat para pendengar lebih mudah memahami makna cerita yang disampaikan. Pendidikan Agama Kristen adalah usaha sadar dan terencana

⁷ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 5

untuk meletakkan dasar Yesus Kristus dalam pertumbuhan iman Kristus dengan cara mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki spiritual keagamaan. Langkah-langkah pengembangan cerita dapat dilakukan dengan pendapat Sugiyono.

Tahap pengembangan produk awal dilakukan dengan mengkaji RPP di Sekolah Menengah Pertama sehingga bahan ajar berbasis cerita digital yang dibuat tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran PAK. Selain itu identifikasi kebutuhan juga dilakukan dengan mengkaji pustaka yaitu mengumpulkan data, buku serta referensi lainnya yang mendukung dalam pembuatan pengembangan bahan ajar berbasis cerita digital dalam penelitian. Hasil observasi dapat diketahui kegiatan proses belajar mengajar pada saat mata pelajaran PAK di SMP Negeri 4 Tarutung dan SMP Negeri 6 Tarutung. Sementara itu, proses pembelajaran disana kurang maksimal karena guru masih kesulitan untuk menyampaikan peristiwa-peristiwa penting dan maksud dalam materi yang disampaikan. Akibatnya siswa menjadi kurang diperhatikan dan menjadi sibuk sendiri. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru, diketahui bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan Bahan ajar yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan memudahkan siswa dalam belajar. Namun bahan ajar yang dimaksud belum tersedia, sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar berbasis cerita digital untuk materi indahya mengampuni. Tahap selanjutnya yaitu kegiatan mengembangkan produk awal bahan ajar berbasis cerita digital. Tahap pengembangan produk awal bahan ajar berbasis cerita digital menggunakan tahapan yang sesuai dengan proses pengembangan. Setelah selesai dilakukan pengembangan produk awal kemudian produk tersebut dilakukan uji validasi/ kelayakan oleh delapan orang ahli (*judgement expert*) yang terdiri dari satu ahli teologi yaitu dosen dari kampus IAKN Tarutung, satu ahli media yaitu kampus IAKN Tarutung, satu ahli bahasa yaitu kampus IAKN Tarutung, satu ahli materi yaitu kampus IAKN Tarutung, dan empat orang sebagai guru PAK yaitu perwakilan dari ke dua SMP yang telah dipilih sebagai sampel penelitian. Selanjutnya bahan ajar berbasis cerita digital direvisi dan dianalisis sesuai dengan saran dari para ahli. Setelah bahan ajar berbasis cerita digital dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian media di uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada siswa SMP Negeri 4 Tarutung dan SMP Negeri 6 Tarutung. Pada penelitian ini uji coba kelompok kecil

dilakukan pada 20 orang siswa yang telah dipilih sebagai perwakilan dalam uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan bahan ajar berbasis cerita digital saat digunakan oleh siswa di SMP Negeri 4 Tarutung dan SMP Negeri 6 Tarutung sebagai pengguna media untuk kemudian direvisi. Setelah media direvisi kemudian dilakukan uji coba kelompok besar. Uji kelayakkan media pada uji kelompok besar dilakukan pada 30 orang siswa yang telah dipilih sebagai perwakilan dalam uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan tujuan agar bahan ajar berbasis cerita digital dapat menjadi produk yang layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran di SMP Negeri 4 Tarutung dan SMP Negeri 6 Tarutung. Pengembangan bahan ajar berbasis cerita digital untuk mata Pendidikan Agama Kristen khususnya materi indahnya mengampuni ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyajikan isi materi dan mempermudah siswa menguasai materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen khususnya pada materi indahnya mengampuni. bahan ajar berbasis cerita digital ini menyajikan materi bagaimana Yusuf mengampuni saudara-saudaranya yang telah membuang Yusuf. bahan ajar berbasis cerita digital ini di kemas dalam bentuk video yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMP negeri 4 Tarutung dan SMP Negeri 6 Tarutung sehingga diharapkan mampu motivasi siswa untuk mempelajarinya dan mempermudah siswa untuk lebih menguasai isi materi. Tahap validasi dan revisi media audio visual untuk mata pelajaran PAK dengan materi Yesus sanggup menyembuhkan ini diperoleh data dari data validasi para ahli dan uji coba lapangan. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakkan media audio visual dari aspek materi, media, maupun kelayakan media berdasarkan keterbacaan siswa.

2. Kelayakan Bahan Ajar Yang Dikembangkan

Bahan ajar yang dikembangkan oleh pengembang dilakukan agar dapat digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu bahan ajar yang dikembangkan dikatakan layak jika hasil analisis dari para validator masuk ke dalam kategori layak.

Berdasarkan analisa data angket penilaian ahli materi terhadap kualitas produk yang dikembangkan diperoleh skor 3,83 dan nilai persentase 95,83% hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Materi Indahnya Mengampuni Kelas VII

Sekolah Menengah Pertama, Namun ada beberapa saran atau masukan ahli untuk melakukan beberapa revisi, agar produk yang dikembangkan semakin lebih baik. setelah revisi dilakukan maka bahan ajar ini sangat layak untuk digunakan di kelas VII SMP.

Berdasarkan analisa data angket penilaian ahli media terhadap kualitas produk yang dikembangkan diperoleh skor 3,84 dan nilai persentase 96,03% hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Materi Indahnya Mengampuni Kelas VII SMP, Namun ada beberapa saran atau masukan ahli untuk melakukan beberapa revisi, agar produk yang dikembangkan semakin lebih baik. setelah revisi dilakukan maka bahan ajar ini sangat layak untuk digunakan di kelas VII SMP.

Berdasarkan analisa data angket penilaian ahli bahasa terhadap kualitas produk yang dikembangkan diperoleh skor 3,93 dan nilai persentase 98,33% hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Materi Indahnya Mengampuni Kelas VII SMP, Namun ada beberapa saran atau masukan ahli untuk melakukan beberapa revisi, agar produk yang dikembangkan semakin lebih baik. setelah revisi dilakukan maka bahan ajar ini sangat layak untuk digunakan di kelas VII SMP.

Berdasarkan analisa data angket penilaian ahli teologi terhadap kualitas produk yang dikembangkan diperoleh skor 3,83 dan nilai persentase 95,83% hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Materi Indahnya Mengampuni Kelas VII Sekolah Menengah Pertama, Namun ada beberapa saran atau masukan ahli untuk melakukan beberapa revisi, agar produk yang dikembangkan semakin lebih baik. setelah revisi dilakukan maka bahan ajar ini sangat layak untuk digunakan di kelas VII SMP.

Berdasarkan analisa data angket penilaian guru PAK terhadap kualitas produk yang dikembangkan diperoleh skor 3,97 dan nilai persentase 99,17% hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Materi Indahnya Mengampuni Kelas VII Sekolah Menengah Pertama, Namun ada beberapa saran atau masukan ahli untuk melakukan beberapa revisi, agar produk yang dikembangkan semakin lebih baik. setelah revisi dilakukan maka bahan ajar ini sangat layak untuk digunakan di kelas VII SMP.

Secara keseluruhan persentase kelayakan hasil ujicoba kelompok kecil adalah sebesar 86,75 berada dalam kategori sangat layak untuk dipergunakan. Secara keseluruhan persentase hasil ujicoba kelompok besar adalah sebesar 88,17 berada dalam kategori sangat layak untuk dipergunakan.

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada post-test yaitu setelah diberikan *treatment* atau perlakuan dari nilai 417 menjadi 492 pada nilai akhir dengan nilai rata-rata 20,9 menjadi nilai rata-rata sebesar 24,6 terjadi peningkatan setelah diberikan *treatment* atau perlakuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis cerita digital pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen materi indahny mengampuni kelas VII Sekolah Menengah Pertama, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar berbasis cerita digital yang relevan di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian pengembangan ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan 8 langkah sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk.
2. Berdasarkan analisa data angket penilaian ahli bahasa, ahli media, ahli teologi, ahli mater dan ahli guru PAK terhadap kelayakan produk yang dikembangkan diperoleh rata-rata 97,04%, hal ini, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen materi indahny mengampuni kelas VII Sekolah Menengah Pertama
 - a. Secara keseluruhan persentase kelayakan hasil ujicoba kelompok kecil adalah sebesar 86,75% berada dalam kategori sangat layak untuk dipergunakan.
 - b. Secara keseluruhan persentase kelayakan hasil ujicoba kelompok besar adalah sebesar 88,17% berada dalam kategori sangat layak untuk dipergunakan. Akhirnya penelitian menyimpulkan bahwa menurut validasi para ahli dan hasil ujicoba terbatas, produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan sebagai bahan ajar berbasis cerita digital

pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen materi indahny mengampuni kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

2. Saran

Saran dari Peneliti adalah:

1. Kepada guru PAK di SMP khususnya di kelas VII diharapkan dapat merekomendasikan bahan ajar berbasis cerita digital ini sebagai buku acuan untuk pembelajaran PAK, karena berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar berbasis cerita digital ini layak untuk dipakai sebagai bahan ajar.
2. Kepada Kepala Sekolah disarankan agar memperhatikan pembelajaran PAK yang diajarkan guru sebelumnya agar lebih baik lagi dengan menggunakan bahan ajar berbasis cerita digital semakin terarah, sehingga pengembangan produk dalam penelitian dapat menjadi salah satu alternatif untuk perbaikan bahan pengajaran PAK yang sebelumnya.
3. Peneliti selanjutnya agar melanjutkan penelitian dalam hal ujicoba lapangan dan diseminasi, sehingga didapat hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Eky Prasetya, *Pendidikan Karakter Pada AUD dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran* Yogyakarta: CV HAKIM MEDIA UTAMA, 2018
- Elfachmi, Amin Kuneifi. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001
- John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2010
- Lilik, Paulus. *Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: ANDI, 2006
- Madyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana, 2016
- Wahyuni, Sri. *Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Peserta didik*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021