

### Pengembangan Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3

Ramdhani Arum Sekarsari<sup>1</sup>, Asep Ardiyanto<sup>2</sup>, Rofian<sup>3</sup>  
[arumramdhani24@gmail.com](mailto:arumramdhani24@gmail.com)<sup>1</sup>, [Asepardiyanto@upgris.ac.id](mailto:Asepardiyanto@upgris.ac.id)<sup>2</sup>,  
[kotakomik.pian@gmail.com](mailto:kotakomik.pian@gmail.com)<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Semarang<sup>123</sup>

#### ABSTRAK

*Dalam materi SBdP terdapat beberapa materi yang harus disampaikan dan ada tugas praktik yang harus dikerjakan. Namun pada saat pembelajaran berlangsung materi tersebut belum sepenuhnya guru sampaikan. Oleh karena itu guru membutuhkan adanya bahan ajar yang menarik salah satunya dengan mengembangkan Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3. Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu termasuk penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan, Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 98,66%, dan hasil rata-rata penilaian angket respon guru memperoleh presentase 94,58%. Berdasarkan persentase tersebut Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 berada pada kategori "Sangat Baik" sehingga layak di gunakan.*

*Kata Kunci: Bahan Ajar, Literasi Digital, SBdP.*

#### ABSTRACT

*In the SBdP material there are several materials that must be delivered and there are practical tasks that must be done. However, when the learning took place, the teacher had not fully conveyed the material. Therefore, teachers need interesting teaching materials, one of which is by developing Digital Literacy Teaching Materials as a Supplement to SBdP Class I Theme 3. The type of research in this study includes Research and Development (R&D) research which aims to produce products and test the feasibility of products that developed, the results of the validation of media experts obtained a percentage of 98.66%, and the average results of the teacher response questionnaire assessment obtained a percentage of 94.58%. Based on this percentage, Digital Literacy Teaching Materials as Supplements to SBdP Class I Theme 3 are in the "Very Good" category so they are feasible to use.*

*Keywords: Teaching Materials, Digital Literacy, SBdP.*

#### PENDAHULUAN

Menurut Undang - undang dasar No.20 Tahun 2003 yang menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pada pasal 37 menjelaskan bahwa kurikulum Pendidikan dasar menengah wajib memuat Pendidikan agama, Pendidikan kewarnegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, Pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan dan muatan lokal lalu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Adanya pembaharuan kurikulum pendidikan sering kali membuat kesulitan belajar khususnya pada anak sekolah dasar karena usia mereka yang masih anak – anak

sehingga sulit beradaptasi.

Berdasarkan hasil observasi wawancara yang peneliti lakukan di SDN 4 Godong, SDN 1 Godong dan SDN 1 Bugel pada kamis 12 agustus 2021, kesimpulan yang didapat yaitu kurang adanya buku pegangan guru yang khusus berfokus pada SBdP serta siswa kurang aktif dan maksimal pada materi pembelajaran yang khususnya materi pembelajaran SBdP apalagi pegangan buku bahan ajar yang kurang mencakup materi keseluruhan SBdP, karena terdapat beberapa materi yang harus disampaikan dan ada tugas praktik yang harus dikerjakan dengan cara mempraktikan.

Dimasa pandemic covid-19 siswa hanya diberikan buku paket tema tanpa membawa buku materi khusus disetiap mata pelajaran didalam tema tersebut. Ketika peneliti melakukan wawancara terhadap guru hanya menyampaikan bahwa sangat minim sekali pegangan buku siswa untuk belajar dirumah dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Lalu peneliti memperkenalkan buku bahan ajar literasi digital dengan berbasis cetak dan bisa digunakan secara online.

Berpedoman pada permasalahan diatas, buku bahan ajar tema peneliti akan mengembangkan menjadi buku bahan ajar literasi digital sebagai pegangan untuk membantu guru memberikan materi pembelajaran SBdP yang akan mendorong siswa untuk menyelesaikan persoalan pada sebuah materi SBdP yang diharapkan akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas I tema 3.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diteliti sebelumnya, perlu kita tahu untuk memecahkan permasalahan yang kurang efektifnya penyampaian mata pelajaran SBdP seperti materi seni musik, seni tari, seni rupa maka peneliti membuat judul penelitian "Pengembangan Buku Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3"

## **METODE**

Penelitian ini termasuk penelitian *Research and Development (R&D)*. Sugiyono, (2018:25) mendefinisikan penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)* penelitian ini mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk baru dan terdapat uji validasi media, dan uji validasi materi. Jenis penelitian dan pengembangan yang dipilih peneliti yaitu membuat buku bahan ajar literasi digital. Peneliti membuat produk baru berupa sebuah buku bahan ajar literasi digital berbasis online dengan versi cetak. Melalui buku bahan ajar literasi digital siswa mampu memahami materi SBdP secara lebih mendalam dan valid. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data atau instrument penelitian berupa pedoman wawancara(Interview). Kisi-kisi observasi dan angket respon atau tanggapan guru dan dosen validasi Subyek dalam penelitian ini yaitu guru kelas I SDN 4 Godong, SDN 1 Godong dan SDN 1 Bugel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya memberikan sumbangan kepada siswa agar berani bangga akan budaya asli bangsa sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan masa depan (Lagandesa, 2020). Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini

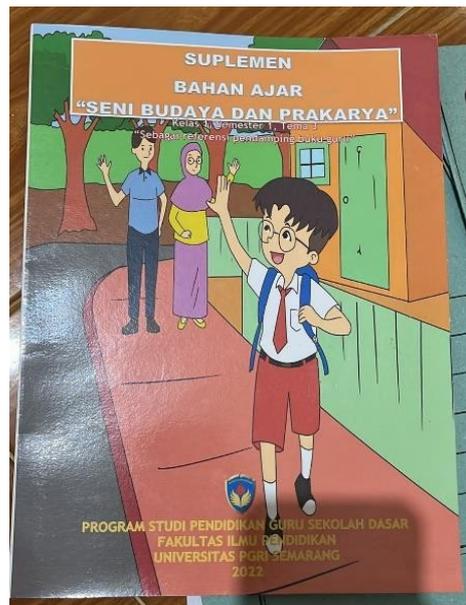
merupakan bagian dari pembekalan life skill pada siswa. Selain itu keseluruhan kegiatan pembelajaran seni budaya yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu karya yang dibentuk langsung oleh siswa sehingga mereka dapat langsung merasakan pengalaman estetis dalam berkarya (Purwaningrat et al., 2021).

Menurut Arsanti (2018:13), Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk dirinya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya. Selain itu, pendidikan seni juga berfungsi membangun jiwa anak menuju perkembangan yang sesuai dengan situasi dan tingkat usia anak. Inti pendidikan lewat seni adalah menarik seni sebagai alat untuk mengembangkan fungsi-fungsi jiwa seperti cipta, rasa dan karsa (istilah Ki Hajar Dewantara).

Suplemen adalah sesuatu yang ditambahkan untuk melengkapi. Suplemen pembelajaran merupakan alat tambahan yang digunakan guru untuk melengkapi pembelajaran, berguna untuk mencapai tujuan yang sebelumnya belum tercapai dengan perangkat yang telah tersedia (Himmah & Dewanggi Mulyono, 2021). Kelengkapan perangkat yang digunakan guru akan menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Suplemen pembelajaran dapat berupa bahan ajar, media pembelajaran, video pembelajaran, lembar kerja siswa maupun lembar diskusi siswa (Putri et al., 2020).

Validasi dan pengembangan produk merupakan tujuan dari penelitian dan pengembangan. Memvalidasi suatu produk berarti sudah ada, dan peneliti hanya mengevaluasi kegunaan atau validitasnya. Dalam arti luas, mengembangkan suatu produk dapat berarti meningkatkan produk yang sudah ada (agar lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru yang sebelumnya sudah ada (Sugiyono, 2018:23) Menurut National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training “bahan ajar adalah Segala bentuk bahan yang digunakan guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis”. Menurut Arsanti (2018:11) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan tertulis seperti hand out, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, brosur, leaflet, wallchart, maupun bahan tidak tertulis seperti video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet.

Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Buku bahan ajar literasi digital berbasis media cetak merupakan buku bahan ajar yang memuat materi pelajaran SBdP Kelas I Tema 3. Materi bahan ajar literasi digital memuat seni music, seni tari dan seni rupa. Selain itu dalam buku bahan ajar juga berisi Uji Kompetensi yang bertujuan untuk menguji kemampuan pemahaman, kemampuan penalaran dan kemampuan kognitif siswa dalam materi SBdP Tema .



Gambar 1. Cover Bahan Ajar

Dalam buku bahan ajar literasi digital memuat *barcode* yang terhubung dengan *blog*, *Blog* tersebut berisi mengenai materi dan video sesuai dengan materi yang dipelajari. Bahan ajar ini merupakan media cetak yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa. Dengan demikian, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat memahami materi dengan mudah. Sedangkan untuk guru bahan ajar ini dapat menjadi buku pendamping dan referensi yang digunakan oleh guru terkait materi SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Penelitian dan pengembangan ini berpedoman pada prosedur yang ditulis oleh Borg dan Gall yang telah disederhanakan kemudian diuji coba kepada tiga sekolah dengan guru kelas I SD. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu SD N 4 Godong, SD N 1 Godong dan SD N 1 Bugel. Berikut ini penjelasan mengenai pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP Kelas I Tema 3:

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, peneliti melakukan uji kelayakan produk untuk mengetahui apakah produk bahan ajar yang dikembangkan sudah layak digunakan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan hasil angket yang diperoleh. Pada tahap validasi dan evaluasi oleh ahli materi penilaian dilakukan dengan menyusun angket. Angket yang ditujukan kepada ahli materi tersebut merupakan angket tertutup dengan skala *likert* dan memuat lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket ahli materi memuat beberapa indikator atau aspek yang dinilai kesesuaian, kelayakan dan kompetensi. Setelah angket tersebut disusun, kemudian peneliti menyerahkan angket tersebut kepada ahli materi untuk dilakukannya pengambilan data. Tahap pengumpulan data untuk angket validasi ahli materi dilakukan dua tahap yakni tahap I pada tanggal 18 Agustus 2022. Berdasarkan hasil perolehan angket pada tahap I memperoleh skor sebesar 37 dari skor tertinggi 65 dan presentase yang didapatkan yaitu sebesar 57%. Artinya berdasarkan Selain angket validasi ahli materi juga diperoleh hasil angket ahli media. Pengumpulan data angket ahli media dilakukan dengan dua tahap. Tahap I (19 Agustus 2022) dan tahap II (8 September 2022).

Berdasarkan pengumpulan data pada angket ahli media diperoleh skor sebesar 53 dari skor tertinggi 75 dan diperoleh persentase sebesar 70%. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 berada pada kategori baik namun masih membutuhkan revisi sehingga penulis harus memperbaiki dan menyempurnakan bahan ajar literasi digital kembali. Setelah melakukan perbaikan kemudian peneliti melakukan pengumpulan data validasi ahli media tahap dua pada tanggal 8 September 2022. Dari data tersebut memperoleh skor sebesar 74 dari skor tertinggi 75 dengan persentase sebesar 98,66%. Artinya bahwa Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Rofian (2019) yang berjudul Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar kurangnya media pembelajaran tematik yang melibatkan kreativitas siswa dan pendukung kegiatan literasi sekolah sebagai sumber bahan belajar siswa. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan media story telling berbasis montase sederhana sebagai suplemen bahan ajar tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan ialah Research and Development (RnD) dengan model pemikiran Borg and Gall. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil kelayakan berdasarkan analisis data oleh pakar ahli memperoleh rata-rata presentase sebesar 92,46% untuk kelayakan media dan 91,31% untuk kelayakan materi pembelajaran. Perolehan respon guru terhadap keberterimaan media memperoleh presentase di SD Negeri Mranggen 01 sebesar 95,58%, SD Negeri Mranggen 02 sebesar 88,25% dan SD Negeri Mranggen 04 memperoleh presentase sebesar 91,17% Hasil angket respon siswa memperoleh 90,64% di SD Negeri Mranggen 01, 93,21% di SD Negeri Mranggen 02 dan 85,36% di SD Negeri Mranggen 04. Media story telling berbasis montase sederhana sebagai suplemen bahan ajar tema peduli terhadap makhluk hidup telah memenuhi kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Aseep Ardiyanti (2018) yang berjudul). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil belajar siswa Pembelajaran Tematik Kelas Iv SD Muhamadiyah 01 Pekalongan untuk mengetahui pengaruh model mind mapping berbantu media diorama terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas IV SD Muhamadiyah 01 Pekalongan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Muhamadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model mind mapping berbantu media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas IV SD Muhamadiyah 01.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustin dkk, (2019:19) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya" penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar buku seni rupa yang dirancang secara khusus

sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) dirasa sangat membantu dalam proses belajar mengajar baik untuk pendidik maupun peserta didik. Pengembangan bahan ajar ini sebagai pelengkap dari bahan ajar yang ada dimana bahan ajar buu seni rupa melengkapi dari materi-materi yang belum ada dan dari pengembangan materi yang sudah ada. Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya dapat dikatakan efektif atau mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa apabila ditinjau dari segi validasi yang diberikan oleh validator, keterpakaian buku pegangan peserta didik dan buku pegangan guru, dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Analisa data dan revisi hasil pengembangan yang disajikan adalah (1) hasil evaluasi produk ahli isi mencapai 71,05%, (2) hasil evaluasi produk ahli desain/rancangan pembelajaran 93,33% (3) hasil evaluasi produk respon peserta didik mencapai 84,66%. Yang artinya bahan ajar ini layak digunakan para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah sama mengembangkan sebuah buku bahan ajar seni. Penelitian ini menemukan bahwa pengembangan buku bahan ajar seni rupa yang khusus ditujukan untuk mata pelajaran seni Budaya (seni rupa) sangat bermanfaat baik bagi pendidik maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Perbedaannya terletak pada proses penelitian yang dilakukan; Penelitian Agustin et al., (2019:20) sampai pada revisi produk, tetapi penelitian saya hanya sampai pada pengujian produk tanpa revisi. Ada pula perbedaan yang lain yaitu pencapaian hasil dari penelitian Agustin et al., (2019:21) mengenai hasil belajar siswa serta keterpakaian buku pegangan peserta didik dan buku pegangan guru, dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Sedang penelitian yang saya lakukan tentang pengembangan suplemen buku cakra sebagai pendamping siswa dan guru saat berlangsungnya pembelajaran di kelas maupun virtual. Penelitian yang dilakukan oleh Hendriana et al., (2019:10) yang berjudul "Pengembangan Buku Ajar Matematika Kelas X SMA Berbasis HOTS" Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar matematika berbasis *High Order Thinking Skill (HOTS)* untuk siswa kelas X semester ganjil dan meningkatkan kualitas bahan ajar dilihat dari aspek validitas. Produk penelitian ini berupa buku ajar matematika berbasis HOTS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ini memiliki kualitas yang baik dilihat dari beberapa aspek, antara lain hasil penilaian oleh ahli materi menunjukkan kriteria valid atau baik (skor 70,70), hasil penilaian oleh pakar media menunjukkan kriteria sangat valid atau sangat baik (skor 95,14), hasil penilaian oleh pakar bahasa menunjukkan kriteria sangat valid atau sangat baik (skor 89,58), dan hasil penilaian oleh guru matematika SMA menunjukkan kriteria sangat valid atau sangat baik (skor 89,58). Persamaan kedua penelitian ini ialah sama-sama mengaitkan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis buku, tetapi perbedaannya penelitian Hendriana et al., (2019:11) meneliti buku ajar matematika berbasis *High Order Thinking Skill (HOTS)* dan penelitian yang ingin sedang saya lakukan mencakup materi SBdP.

Hasil dari referensi penelitian relevan di atas ada persamaan dalam penelitian ini dalam ranah pengembangan bahan ajar, bahan ajar yang dikembangkan berupa buku. Namun dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang berbeda diantaranya adalah materi yang

terdapat didalam pengembangan bahan ajarnya berbeda meliputi SBdP dan buku ajar matematika berbasis *High Order Thinking Skill (HOTS)*.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 dapat disimpulkan sebagai berikut: Pengembangan Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 dikembangkan melalui lima langkah pengembangan untuk mendapatkan produk yang layak dan valid digunakan sebagai referensi dan pendamping buku guru. Kelayakan produk Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 Kelayakan prosuk dilakukan dengan pengujian validasi media dan materi kepada ahli materi-media dan guru kelas I. Berdasarkan data yang diperoleh pada validasi ahli materi Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 3 mendapatkan persentase sebesar 86, 15% apabila dikategorikan maka berada pada rentang skor persentase 81% - 100% yang artinya pada kualifikasi sangat baik. Sedangkan hasil validasi ahli media dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 98, 66% yang artinya persentase tersebut merupakan interval dari 81% - 100 % sehingga berada pada kategori sangat baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asep Ardiyanto, (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil belajar siswa Pembelajaran Tematik Kelas Iv SD Muhamadiyah 01 Pekalongan.
- Andi. (2018). No Title. *Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia, Vol. 1 No.*(penerapan pembelajaran Temat. SD di Indones.), 125.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra, 1*(2), 71–90.
- Himmah, atul, & Dewanggi Mulyono, D. (2021). Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi. *Jike, 5*(1), 25–36.
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha, 9*(1), 128.
- Rofian,(2019), Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IV Sekolah Dasar.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003  *tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Lagandesa, Y. R. (2020). Integrasi Gerakan Olahraga Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education, 8*(1), 168–173.