

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS LITERASI DIGITAL SEBAGAI SUPLEMEN SBdP KELAS I TEMA 1

Rofian¹⁾, Rafise Oktiana Lestari²

DOI : [10.26877/malihpeddas.v12i1.12531](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v12i1.12531)

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui langkah pengembangan sebuah buku bahan ajar literasi digital kepada guru Kelas I sebagai referensi dan pendamping buku guru dan untuk mengetahui kelayakan buku bahan ajar literasi digital suplemen pembelajaran SBdP Kelas I tema 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) menggunakan tahapan Borg and Gall. Media pada penelitian pengembangan melalui subjek penilai berupa validasi ahli media, ahli materi, angket tanggapan guru agar memperkuat validasi media. Hasil pengembangan berupa bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 . Hasil penelitian berdasarkan langkah pengembangan, bahan ajar berbasis literasi digital sudah layak digunakan guru sebagai referensi dan pendamping buku guru dari hasil langkah kelima tidak terdapat adanya revisi dari penilaian guru terhadap media baik dari hasil angket terbuka maupun hasil penilaian tanggapan berupa skala likert bentuk checklist. Hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh presentase 96,67%, pada hasil validasi ahli materi tahap II mengalami peningkatan memperoleh presentase 100%. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase 100%. Dari hasil rata-rata penilaian angket respon guru memperoleh presentase 89,25%. Kesimpulannya pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memenuhi kriteria valid.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital, Kelayakan

History Article

Received : 7 Juli 2022

Approved : 10 Juli 2022

Published : 31 Juli 2022

How to Cite

Rofian & Lestari, Rafise Oktiana. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 1. *Malih Peddas*, 12(1), 154-165

Coressponding Author:

Desa Getas Pejaten gang Gatokaca kecamatan Jati kabupaten Kudus.

E-mail: ¹ kotakomik.pian@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Soegeng (2017:1), pendidikan merupakan salah satu pilar utama penunjang keberhasilan seseorang. Tanpa pendidikan, setiap orang tidak akan mampu meraih kehidupan yang lebih baik. Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana, artinya dikehendaki, diinginkan, ada maksud dan tujuan, baik secara eksplisit maupun implisit, dari pihak pendidik. Usaha sadar dan rencana itu demi kepentingan si terdidik, bukan untuk memenuhi keinginan pendidik. Jadi, Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dari dalam diri kita dalam mencapai maksud dan tujuan tertentu untuk meningkatkan potensi yang ada dalam diri baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendidikan dikatakan baik apabila pembelajaran yang dilakukan pendidik menarik untuk siswa.

Penerapan kurikulum 2013 pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan dengan cara mengaitkan pembelajaran berlangsung dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa. Sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, karena kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif saat pembelajaran dengan cara aktif bertanya yang belum diketahui, hal ini dapat melatih siswa untuk berpikir kritis. Pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran tematik, yang mengenai tentang keterkaitan antara mata pelajaran satu dengan yang lain. Buku yang digunakan tidak lagi buku masing-masing mata pelajaran. Akan tetapi, sudah menggunakan buku tematik yang sesuai dengan kompetensi dasar setiap pembelajarannya.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar. Pembelajaran yang menarik akan tercapai tujuan Pendidikan Nasional Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adanya perkembangan penerapan kurikulum terbaru dalam pembelajaran mengakibatkan siswa beradaptasi kembali dengan kondisi yang baru. Karena begitu adapun akibatnya yaitu siswa yang mengalami kesulitan untuk belajar karena pembaharuan kurikulum pendidikan.

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono 2003:77 (dalam Mulyati 2012:11) , kesulitan belajar adalah suatu keadaan dimana anak didik atau siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, hal ini tidak selalu disebabkan oleh faktor intelegensi, akan tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor non intelegensi. Faktor-faktor ini menyebabkan siswa tidak mampu berkembang sesuai dengan kapasitasnya. Faktor kesulitan belajar apa saja yang dialami siswa dalam memahami materi pembelajaran, guru harus mendiagnosa terlebih dahulu hal-hal yang dialami siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kesulitan belajar banyak ditemukan pada anak usia sekolah dasar karena pola belajar anak dibentuk pada usia ini.

Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu,

dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years). Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan Research and Development merupakan ujung tombak dari suatu industry dalam menghasilkan produk-produk baru yang sedang dibutuhkan. Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah produk media bahan ajar dalam versi cetak Sugiyono, (2014:407).

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mardiana (2018:87) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di SDN Karangtempel Semarang, SDN Pandean Lamper 05 Semarang dan SDN Rejosari 3 Semarang. Kesimpulan yang didapat beberapa permasalahan ketiganya penyampaian yang diterima siswa kurang maksimal pada materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran SBdP apalagi pegangan bahan ajar yang kurang mencakup materi keseluruhan SBdP, karena kita ketahui pula bahwa mata pelajaran SBdP terdapat beberapa materi yang harus disampaikan dan ada tugas praktik yang harus dikerjakan dengan cara dipraktikan.

Pada saat pembelajaran Guru berpedoman dengan memanfaatkan buku bahan ajar tema dan video dari KEMENDIKBUD. Ketika peneliti melakukan wawancara, penyampaian guru sudah sesuai dengan kapasitas dan jenjang pendidikannya. Tetapi karena pembelajaran dilakukan secara daring dan siswa berpedoman dengan buku tema saja dapat mengakibatkan materi yang diterima siswa kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang sudah di teliti sebelumnya, perlu kita tahu untuk memecahkan permasalahan kurang efektifnya penyampaian mata pelajaran SBdP materi seni musik, seni tari dan seni rupa maka peneliti membuat judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 1”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Menurut Brog & Gall dalam Putra (2015) menjelaskan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) atau R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produsen dan peneliti baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektifitas dan berkualitas.

Prosedur penelitian dan pengembangan disesuaikan dengan prosedur yang dikemukakan oleh Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2016:35) yang meliputi: (a) Penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi awal, (b) Melakukan perencanaan, (c) Pengembangan draft produk bentuk awal, (d) Uji coba lapangan awal, (e) Revisi produk, (f) Uji coba lapangan, (g) Revisi produk akhir, (h) Uji lapangan, (i) Revisi produk akhir, (j) Desiminasi.

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan metode pengumpulan data atau instrumen penelitian berupa wawancara (interview), observasi dan angket respon Guru dan ahli validator menurut Anufia (2019).

Teknik Pengumpulan data adalah langkah awal dalam penelitian yang digunakan untuk memperoleh data. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan angket. Hasil observasi, wawancara dan angket dari guru kelas I di SDN Karangtempel Semarang, SDN Pandean Lamper 05 Semarang dan SDN Rejosari 3 Semarang. Lalu dengan ahli validasi media dan ahli validasi materi.

Dalam penelitian ini wawancara yang dipilih peneliti yaitu wawancara terstruktur. Menurut Sugiyono (2014:194) wawancara terstruktur merupakan wawancara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Jadi peneliti menggunakan pedoman yang sudah disusun dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Wawancara terstruktur dilakukan secara tatap muka. Peneliti melakukan wawancara terstruktur tentang media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran SBdP kelas I sekolah dasar serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengajar peserta didik. Hasil wawancara berupa pernyataan yang kemudian dijabarkan dengan data kualitatif.

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data awal tentang proses pembelajaran di kelas I. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Peneliti dalam melakukan observasi guna memperoleh informasi mengenai bahan ajar yang digunakan dalam mata pelajaran SBdP kelas I serta kondisi yang ada di SDN Karangtempel Semarang, SDN Pandean Lamper 05 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang. Tidak hanya itu, peneliti juga memperoleh informasi dari media yang digunakan dalam pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi adalah memperoleh catatan observasi yang telah di amati dengan menggunakan instrumen panduan observasi yang telah peneliti siapkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen yang berupa angket untuk mengumpulkan data tentang respon atau tanggapan guru terhadap pengembangan suplemen bahan ajar. Pada tahap ini peneliti memberikan angket penilaian untuk ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru kelas. Angket yang digunakan pada tahap pengembangan adalah instrumen yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi. Angket yang digunakan untuk penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert. Data yang diperoleh dari angket yang digunakan untuk penilaian ahli media dan ahli materi akan dianalisis dengan cara menghitung masing-masing skor yang diperoleh. Angket tersebut berisi masukan dan kritik terhadap suplemen bahan ajar. Angket Tanggapan Guru yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket terbuka dan penilaian angket materi dan media untuk respon maupun tanggapan guru setelah melihat suplemen bahan ajar.

Kegiatan analisis data dilakukan setelah data terkumpul Teknik analisis data disesuaikan dengan prosedur yang digunakan peneliti dalam penelitian. Data yang diperoleh dari angket diberikan kepada ahli media dan materi. Tanggapan guru akan dianalisis dengan cara

menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Menurut Azwar (2014: 126) “analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variable yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis”. Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh.

Data kualitatif yang berisi saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan masukan dari guru SD kelas I digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1.

Data kuantitatif yang berupa skor diperoleh dari penilaian kualitas bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 yang berupa lembar *checklist* yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru SD kelas I. Lembar penilaian bahan ajar menggunakan skala likert dengan ketentuan 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = ragu-ragu, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju. Data tersebut kemudian di analisis untuk mengetahui kualitas bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas I dapat disimpulkan bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 dengan kemampuan mengidentifikasi, memahami, menjawab dan mempraktikkan. Media atau bahan ajar yang digunakan berupa buku tema akibatnya guru menemukan kendala yaitu materi yang diterima siswa kurang maksimal pada materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran SBdP dikarenakan pegangan bahan ajar yang belum mencakup keseluruhan materi pembelajaran SBdP. Disamping itu belum ada media seni atau alat peraga untuk menunjang pembelajaran SBdP dikelas I terutama untuk praktek.

Hasil Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan buku bahan ajar. Angket yang diberikan kepada validasi ahli materi, ahli media dan guru. Angket validasi ahli materi ditujukan untuk mengetahui kualitas materi dalam bahan, terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan bahan ajar, penyajian bahan ajar, dan kebahasaan bahan ajar. Angket validasi media ditujukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan bahan ajar serta untuk mengetahui apa saja yang kurang dalam bahan ajar sebelum bahan ajar tersebut diujikan, terdapat beberapa aspek yaitu aspek kelayakan bahan ajar, aspek keunggulan media bahan ajar, aspek elemen desain bahan ajar, aspek pengembangan teknologi bahan ajar. Angket penilaian guru dari 3 SD untuk mengetahui kelayakan buku baahn ajar dengan menanggapi angket validasi materi dan media yaitu memberikan 2 angket yang berupa angket terbuka dan tanggapan berupa skala likert bentuk *checklist*.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Ahli Materi, Ahli Media dan Guru.

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 2. Presentase Hasil Penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Guru.

Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat Setuju
61% - 80%	Setuju
41% - 60%	Ragu-ragu
21% - 40%	Tidak Setuju
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju

Hasil validasi dari validator ahli materi diperoleh data seperti pada Tabel 3. dan Tabel 4.

Tabel 3. Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Tahap I.

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Ideal
1.	Aspek Kelayakan Isi	19	20
2.	Aspek Penyajian	19	20
3.	Aspek Kebahasaan	20	20
Jumlah		60	60
Presentase			
Kevalidan		= 96,67%	

Tabel 4. Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Tahap II .

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Ideal
4.	Aspek Kelayakan Isi	20	20
5.	Aspek Penyajian	20	20
6.	Aspek Kebahasaan	20	20
Jumlah		60	60
Presentase			
Kevalidan		= 100%	

Hasil validasi dari validator ahli media diperoleh data seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media.

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Ideal
1.	Aspek Kelayakan	20	20
2.	Aspek Keunggulan Media	20	20
3.	Aspek Elemen Desain	20	20
4.	Aspek Pengembangan Teknologi	20	20
Jumlah		80	80
Presentase			
Kevalidan		= 100%	

Hasil Penilaian dari Guru kelas 1 SDN Rejosari 03 Ibu Riadlul Badi'ah, S.Pd., SDN Karangtempel Ibu Anis Iskanah, S.Pd., dan SDN Pandean Lamper 05 Ibu Suswanti, S.Pd.SD. diperoleh data seperti pada Tabel 6.

Tabel 5. Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Skor			Skor Ideal	Rata-rata
			SDN Rejosari 03	SDN Karangtempel	SDN Pandean Lamper 05		
1.	Aspek Kesesuaian	Indikator 1	5	5	4	5	4,6
		Indikator 2	4	5	4	5	4,3
		Indikator 3	4	4	5	5	4,3
		Indikator 4	4	5	4	5	4,3
2.	Aspek Kelayakan	Indikator 1	5	5	4	5	4,6
		Indikator 2	5	4	4	5	4,3
		Indikator 3	4	5	5	5	4,6
		Indikator 4	4	4	4	5	4
3.	Aspek Penyajian Media	Indikator 1	5	5	5	5	5
		Indikator 2	5	4	4	5	4,3
		Indikator 3	5	5	4	5	4,6
		Indikator 4	4	5	4	5	4,3
4.	Aspek Keunggulan Media	Indikator 1	4	4	4	5	4
		Indikator 2	5	5	5	5	5
		Indikator 3	4	5	5	5	4,6
		Indikator 4	5	4	5	5	4,6
Jumlah			72	74	70		71,4
Jumlah Skor Tinggi			80	80	80		80
Presentase			_____				
Kevalidan			90%	92,5%	87,5%		89,25%

Berikut contoh gambar sampul pada suplemen bahan ajar SBdP kelas 1 tema 1.



Gambar 1. Sampul Suplemen Bahan Ajar SBdP Kelas I Tema 1

Pada halaman sampul suplemen bahan ajar ini memuat judul, logo cakra, kurikulum, manfaat suplemen, jenjang pendidikan, kelas, dan materi pokok. Peneliti membuat sampul ini dengan menyesuaikan ciri dari siswa pada dasarnya mereka yang sedang melakukan kegiatan masing-masing. Ada yang menggendong tas, ada yang sedang memandangi laptop, ada pula yang sedang bermain da nada yang sedang menggerakkan badannya yaitu menari.

Adapun contoh gambar *barcode* pada pelajaran ke 1 beserta gambar isi pada *barcode* yang terdapat di dalam blogger, tentang materi warna suara manusia.



Gambar 2. Barcode Pelajaran 1 & Isi di Dalam Blogger

Pada setiap pelajaran 1,2,3,4 memiliki barcode masing-masing yang berisikan kegiatan siswa penjelasannya pada pelajaran 1 berisikan video tentang perkenalan dengan teman, pelajaran 2 tentang gerak anggota tubuh dengan iringan lagu kepala pundak lutut kaki, pelajaran 3 tentang pembuatan karya finger painting dan pelajaran 4 tentang cara pembuatan menggunakan bahan alam dan bahan buatan. Kegiatan siswa pada suplemen pembelajaran ini dirangkum di dalam sebuah blog agar guru dapat mengakses lalu disampaikan pada siswa. Sebuah blog lalu dibuat menjadi barcode agar mudah juga jika di akses melalui android.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah produk bahan ajar ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 yang berisikan materi, kegiatan peserta didik dan soal uji kompetensi. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan melalui lima langkah-langkah pengembangan atau tahap penelitian Research and Development, hasil adaptasi dan modifikasi dari tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall.

Penelitian dan pengembangan ini diawali melakukan penelitian dan pengumpulan informasi dengan pengambilan informasi awal mengenai situasi dan kondisi di kelas I SDN Karangtempel Semarang, SDN Pandean Lamper 05 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang melalui kegiatan observasi. Peneliti juga melakukan studi pendahuluan yang berupa wawancara dan mengisi angket kebutuhan guru kelas I di SDN Karangtempel Semarang, SDN Pandean Lamper 05 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang dengan melakukan perbandingan bahwa yang membutuhkan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 tidak hanya satu SD melainkan ketiganya butuh bahan ajar ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 1.

Informasi yang didapatkan dari penelitian kemudian diolah dan di analisis terlebih dahulu dan dari data tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis

literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 sangat diperlukan guna untuk mempermudah guru mengembangkan sebuah materi yang akan disampaikan ke siswa dan akan memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar pada muatan pembelajaran SBdP dimana dengan mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 bisa untuk mengatasi masalah pada peserta didik yakni untuk membuat peserta didik lebih paham dengan materi SBdP yang disampaikan guru, mengatasi kebosanan karena tidak adanya bahan ajar video untuk praktek seni. Hasil analisis dan penelitian selanjutnya digunakan untuk menyusun perencanaan penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1.

Setelah selesai menyusun perencanaan penelitian dan pengembangan bahan ajar peneliti melakukan pengembangan draf awal produk yaitu bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 diperlukan adanya penilaian dari ahli materi dan ahli media.

Langkah selanjutnya setelah mengembangkan awal draf produk, penilaian dan revisi dari ahli materi dan ahli media yaitu melakukan uji lapangan awal. Uji coba lapangan dilakukan di 3 sekolah yaitu SDN Karangtempel Semarang, SDN Pandean Lamper 05 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang dengan Guru kelas I untuk penilaian angket validasi materi dan media dengan memberikan 2 angket yang berupa angket terbuka dan tanggapan berupa skala likert bentuk checklist. Setelah melakukan uji lapangan awal langkah selanjutnya yaitu tahap 5 merevisi hasil uji coba. Pada tahap uji coba awal tidak terdapat adanya revisi dari penilaian guru terhadap media bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 baik dari hasil angket terbuka maupun hasil penilaianh tanggapan berupa skala likert bentuk checklist.

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, peneliti melakukan uji kelayakan produk untuk mengetahui apakah produk bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai penunjang bahan ajar peserta didik kelas I sekolah dasar. Adapun uji bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 dasar meliputi tiga tahap uji yaitu: tahap validasi dan evaluasi ahli materi, tahap validasi dan evaluasi ahli media, dan tahap uji coba lapangan awal.

Pada tahap validasi dan evaluasi ahli materi, penilaian validasi materi terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan bahan ajar, penyajian bahan ajar, dan kebahasaan bahan ajar. Masing-masing aspek dalam penilaian materi tahap I diperoleh skor sebanyak 58 dari jumlah skor maksimal sebanyak 60. Dari skor tersebut dapat diperoleh presentase sebesar 96,67%, lalu pada penilaian materi tahap II mengalami peningkatan dengan perolehan skor sebanyak 60 dari jumlah skor maksimal sebanyak 60. Dari skor tersebut dapat diperoleh presentase rata-rata sebesar 100% . Hasil presentase analisis validasi oleh ahli materi terhadap bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik. Artinya semua komponen yang digunakan valid dan dapat dikatakan bahan ajar layak digunakan. Dapat disimpulkan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 termasuk ke dalam kategori “sangat baik” dan

“layak digunakan” tidak adanya revisi dari validator dan sudah layak untuk diuji coba pada langkah selanjutnya.

Selanjutnya melakukan tahap validasi dan evaluasi ahli media. Uji kelayakan yang diberikan kepada ahli media terdapat beberapa aspek yaitu aspek kelayakan bahan ajar, aspek keunggulan media bahan ajar, aspek elemen desain bahan ajar, aspek pengembangan teknologi bahan ajar. Berdasarkan hasil validasi media pada masing-masing aspek diperoleh skor sebanyak 80 dari jumlah skor maksimal sebanyak 80, dari skor tersebut dapat di peroleh presentase sebanyak 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “layak digunakan”.

Setelah itu melakukan uji coba lapangan awal yang dilakukan bersama guru kelas I SDN Karangtempel Semarang, SDN Pandean Lamper 05 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang. Guru kelas I menanggapi angket validasi materi dan media dengan memberikan 2 angket yang berupa angket terbuka dan tanggapan berupa skala likert bentuk checklist. Dari hasil angket tanggapan materi dan media terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek kesesuaian bahan ajar, kelayakan bahan ajar, penyajian bahan ajar, dan keunggulan bahan ajar. Masing-masing aspek memperoleh skor rata-rata 71,4 dengan jumlah skor tertinggi 80. Skor tersebut diperoleh rata-rata sebanyak 89,25%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 dalam kategori “sangat baik” dan “layak digunakan”.

Sedangkan hasil penilaian tanggapan terbuka guru terhadap bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 sudah bagus dan sudah layak jika digunakan sebagai pendamping referensi buku guru saat ini karena pada materi yang lengkap terdiri dari materi penjelasan dan kegiatan individu, bahan ajar juga didukung desain yang menarik membuat siswa lebih giat belajar karena dari bahan ajar ini mudah digunakan guru dalam pembelajaran, sudah dapat diterapkan kepada siswa kelas I, dapat menambah wawasan siswa terutama pada barcode, dan sudah memenuhi kriteria pembuatan suplemen bahan ajar semoga pembelajaran menjadi aktif dan kreatif.

Pada uji coba awal tidak terdapat adanya revisi yang dibuktikan dalam dua angket tanggapan guru mengenai bahan ajar yang dikembangkan. Dari tanggapan guru bahan ajar yang dilihat dari segi kesesuaian, kelayakan, penyajian, dan keunggulan rata-rata sudah sangat baik dan layak untuk digunakan. Sedangkan dari tanggapan angket terbuka guru disamping kelayakan penggunaan bahan ajar juga terdapat saran dari guru bahwa bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 kalau bisa tidak hanya menjadi media cetak tetapi bisa di akses pada media massa atau pada situs google agar bisa di akses oleh siswa umum dan tidak hanya pada guru saja.

Kesimpulan dari hasil penelitian yaitu pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 yang layak dan valid sebagai bahan ajar yang sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan. Hasil penelitian diperoleh dari analisis angket validasi ahli materi dan media, dan angket tanggapan guru (angket terbuka dan angket berupa skala likert bentuk checklist. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 1 dapat

dikategorikan ke dalam bahan ajar yang valid dan layak sesuai dengan tahapan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

SIMPULAN (5%)

Berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 1 dapat disimpulkan pengembangan bahan ajar dikembangkan melalui lima langkah pengembangan untuk mendapatkan produk media yang layak dan valid sebagai referensi dan pendamping buku guru. Hasil terakhir pada langkah kelima pengembangan tersebut tidak terdapat adanya revisi dari penilaian guru terhadap media bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I Tema 1 baik dari hasil angket terbuka maupun hasil penilaian tanggapan berupa skala likert bentuk checklist.

Dengan begitu pengembangan media bahan ajar sudah sesuai dengan langkah-langkah pengembangan dan layak di gunakan sebagai referensi dan pendamping buku guru. Kelayakan produk dilakukan dengan cara melakukan validasi media dan materi pembelajaran kepada ahli media ahli materi dan guru kelas I hasil validasi ahli materi memperoleh presentase akhir 100%. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 100%, dari hasil rata-rata penilaian angket respon guru memperoleh presentase 89,25%. Sehingga pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I Tema 1 memenuhi kriteria layak digunakan guru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen Pengumpulan Data
- Arikunto, S. (2010). Manajemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azwar, S. (2014). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lulut, Sugiarti., & Handayani, D.E. (2017) . Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. Jurnal Pendidikan Guru MI. <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/ibtida/article/view/1475>
- Mardiana, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Pascasarjan. Universitas Negeri Malang. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 1, pp. 87-90).
- Mulyati. (2012). "Identifikasi Kesulitan Belajar Membuat Blus Pada Mata Pelajaran Keterampilan Tata Busana Di Man Sabdodadi Bantul". <https://core.ac.uk/download/pdf/33528172.pdf> Artikel.
- Putra, N. (2015). Research & Development. Jakarta: PT Rajafindo Persada".
- Soegeng, A.Y. (2017). Kapita Selekta Landasan Kependidikan. DI Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: ALFABETA, cv.

Ulya, H., & Rofian. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 4(2), 140-149. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v4i2.12166>