

PENGEMBANGAN SIMPLEBOOKLET DIGITAL PADA MATERI DONGENG" DI KELAS III SD NEGERI KEBUN LAMA

Aprili Dayana¹⁾, Dinita Simamora²⁾, Lenni Wulandari³⁾, Syazwani Aisya⁴⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Samudra

aprilidayana@gmail.com,¹⁾ dinitasimamora17@gmail.com²⁾,
wulandarilenny28@gmail.com³⁾ syazwaniaisya2002@gmail.com⁴⁾

Abstrak

Analisis terhadap buku siswa kelas III "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan" menyoroti aspek penting: materi dongeng terbatas pada format tulisan, minim aspek lisan dan visual, serta kurangnya kedalaman cerita terkait kekhasan dan potensi daerah di Indonesia. Solusi yang disarankan adalah pengembangan bahan ajar digital berbasis simplebooklet sesuai kurikulum Merdeka, dengan fokus pada bahan ajar digital yang mengusung materi dongeng berdasarkan kearifan Nusantara. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (define, design, develop, dan disseminate), dengan hasil validasi tahap pertama mencapai skor rata-rata 69,07% dengan kategori valid, yang kemudian meningkat menjadi 94,81% setelah revisi dengan kategorisangat valid, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Abstract

Analysis of the third-grade student book "Love Plants and Animals" highlights important aspects: folklore material limited to written format, minimal oral and visual aspects, as well as the lack of story depth related to the specificities and potential of the region in Indonesia. The suggested solution is the development of simplebooklet-based digital teaching materials in accordance with Merdeka's curriculum, with a focus on digital learning materials that set up folklores based on Nusantara's wisdom. This study uses a 4D development model (defining, designing, developing, and disseminating), with first-stage validation results reaching an average score of 69,07% with a valid category, which then increased to 94,81% after revisions with a highly valid category, This shows that this material is highly worthy of use in learning.

Sejarah Artikel

Diterima:20-08-2023

Direview:08-09-2023

Disetujui:31-01-2024

Kata Kunci

pengembangan,
simple booklet,
dongeng.

Article History

Received:20-08-2023

Reviewed:08-09-2023

Published:31-01-2024

Key Words

development,
simplebooklet,
folklore.

PENDAHULUAN

Dongeng merupakan bagian dari kesastraan Indonesia yang sangat dekat dengan kebudayaan masyarakat. Dari penjelasan tentang jenis-jenis dongeng tersebut, dapat dilihat bahwa dongeng sangat erat kaitannya dengan kehidupan Masyarakat setempat. Sehingga, dongeng menjadi bagian dari *local genius* atau kearifan lokal suatu daerah. Sibarani (2014) memaparkan bahwa kearifan lokal adalah kebijaksanaan dan pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tananan kehidupan masyarakat. Sehingga pesan dalam dongeng erat sekali dengan nilai-nilai dari suatu budaya masyarakat setempat.

Berdasarkan hasil analisis buku siswa kelas III terutama pada tema “ Menyayangi tumbuhan dan hewan” yang didalamnya memuat kompetensi dasar menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan tulis dan visual dengan tujuan kesenangan, menunjukkan bahwa pertama, penyajian materi dalam dongeng hanya disajikan secara tulis, sehingga kurang mampu mengakomodasi poin lisan dan visual sesuai dengan kompetensi bahasa Indonesia. Kedua materi dongeng yang disajikan dalam buku siswa sangat sederhana dan kurang mengangkat kekhasan dan potensi daerah di Indonesia. Ketiga, perlu adanya pengenalan materi dongeng-dongeng khas nusantara, dengan tujuan agar siswa mampu mencintai kebudayaan sendiri melalui dongeng.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka serta mengakomodasi kekurangan yang ada dari buku siswa. Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar digital yang berisi materi dongeng berbasis kearifan Nusantara. Melalui dongeng dengan kearifan Nusantara ini, siswa bisa mengetahui lebih dekat (kontekstual), memahami dan menghayati isi dongeng.

Akhirnya tercipta rasa menghargai, menjaga, dan mengembangkan dongeng dari Nusantara. Selain itu bahan ajar digital ini didesain untuk disajikan secara lisan dan visual sehingga memenuhi tuntutan kompetensi bahasa indonesia. Hal-hal tersebut, memenuhi kriteria yang ditentukan oleh Semi (2002:138-139) yakni ada lima hal yang perlu diperhatikan dalam memilih materi bahan ajar khususnya sastra, yaitu (1) kevalidan bahan ajar, (2) bermakna dan bermanfaat sesuai dengan kebutuhan, (3) menarik dan dapat menimbulkan minat belajar siswa, (4) materi disesuaikan dengan tahap kemampuan intelektual siswa, dan (5) merupakan karya sastra yang utuh, bukan sebagian.

METODE PENELITIAN

Penelitian pada artikel ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan inovasi sebuah produk pada bidang tertentu dan menguji ketepatan daya gunanya (Maisarah et al., 2021). Objek penelitian atau produk yang dikembangkan pada artikel ini yaitu: bahan ajar yang berisi materi dongeng dan diperuntukkan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Dongeng yang diangkat adalah dongeng yang berasal dari beberapa daerah di Nusantara. Terdapat tujuh dongeng yang disajikan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Dongeng tersebut diantaranya adalah “*Asal Mula Danau Toba*” (Sumatera Utara), “*Kancik dan Buaya*”, “*Malin Kundang*” (Sumatera Barat), “*Hikayat Putri Hijau*” (Sumatera Utara dan Aceh), “*Batu Menangis*” (Kalimantan Barat), “*Sangkuriang*” (Jawa Barat), “*Monyet dan Kelinci*”. Cerita dongeng disampaikan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian pengembangan terdiri dari berbagai model, dan pada penelitian ini digunakan hanya satu model penelitian pengembangan yaitu Thiagarajan atau 4D. Model Thiagarajan atau 4D terdiri dari empat langkah pengembangan, yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Kurniawan & Dewi, 2017; Surbakti et al., 2022). Desain model Thiagarajan atau 4D disajikan pada gambar 1:



Gambar 1 Langkah-langkah dan Model Thiagarajan atau 4D (Sutarti & Irawan, 2017)

Gambar 1 mencerminkan langkah-langkah pengembangan produk pada penelitian ini.

Secara terperinci pengembangan produk dilakukan dengan mekanisme sebagai berikut:

1. Define

Pada tahap ini ialah peneliti mendefinisikan terkait sayarat pengembangan. Mulai dari menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran, menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik, menganalisis konsep yang akan diajarkan, dan

Perumusan tujuan pembelajaran.

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti mulai mengidentifikasi solusi yang cocok untuk desain produk. Pada tahap desain dilakukan pemilihan media untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Peneliti kemudian memilih format atau bentuk penyajian yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan. Setelahnya, peneliti akan melakukan desain awal atau desain awal terhadap bahan ajar yang dibuat.

3. *Development*

Pada tahap ini produk media pembelajaran melalui beberapa tahap revisi dari validator atau ahli. Pada uji coba ahli ini dilakukan secara berulang apa bila produk dinyatakan tidak atau kurang valid guna mendapatkan hasil sesuai harapan.

4. *Disseminate*

Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan penyebarluasan media simplebooklet yang telah di produksi. Media simplebooklet yang telah dikembangkan harus disebarluaskan dan disosialisasikan kepada khalayak luas diluar lingkup pengembangan itu sendiri

Dari langkah-langkah penelitian tergambar subjek penelitian, yaitu validator ahli yang memberikan penilaian dan memberikan saran revisi pada tahapan pengembangan (*development*). Sehingga subjek pada penelitian ini yaitu: satu orang validator pada bidang ahli materi Bahasa Indonesia sekolah dasar dan satu orang validator pada bidang ahli media. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kuesioner tertutup dengan menggunakan lembar angket validator sebagai instrumen. Data yang diperoleh dari instrumen selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase rerata skor (PRS). Hal tersebut dilakukan untuk menganalisis kelayakan produk yang dikembangkan pada artikel ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini dihasilkan sebuah produk media pembelajaran digital simplebooklet materi dongeng di kelas III SD tingkatan sekolah dasar. Proses pengembangan media ajar peserta didik menggunakan aplikasi Canva dan simplebooklet yang telah divalidasi oleh para ahli, Adapun Langkah/tahapan dalam pengembangan simplebooklet pada materi dongeng adalah sebagai berikut :

1. Define

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan.

Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Thiagarajan dkk (1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

1. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Pada tahap analisis, sebagai bentuk awal mengembangkan media pembelajaran simple booklet. Tahapan awal analisis dengan mengkaji kurikulum serta silabus yang ada, kemudian dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas III SD. Tahapan ini untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan materi belajar dongeng. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditemukan masalah siswa merasa sulit menyerap materi yang disampaikan, media pembelajaran yang kurang diperbaharui, tampilan tidak menarik sehingga peserta didik bosan mempelajarinya dan mendapatkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, muncul ide mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Pada langkah inilah dimunculkan bukti-bukti media dan cara penyelesaian sehingga bisa memudahkan dalam menentukan langkah awal dari pengembangan produk (Kurniawan, 2017).

2. Analisis Peserta Didik (*Leaner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

3. Analisis Tugas (*Taks Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Dari tahapan ini diperoleh informasi mengenai materi pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa kelas III SD yaitu materi dongeng.

4. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media simplebooklet yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media simplebooklet, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

2. Design

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media simplebooklet yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Tahap perancangan ini meliputi:

1. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

2. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran (CP) yang diharapkan.

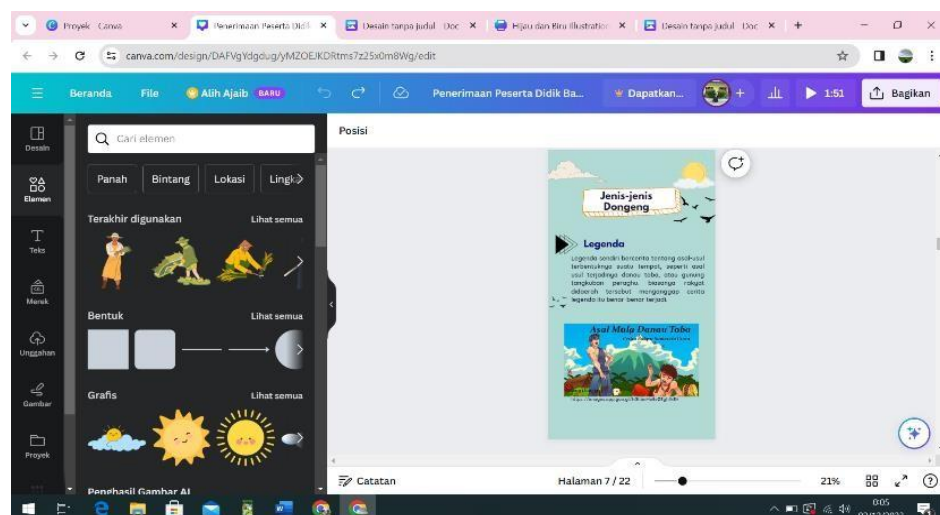
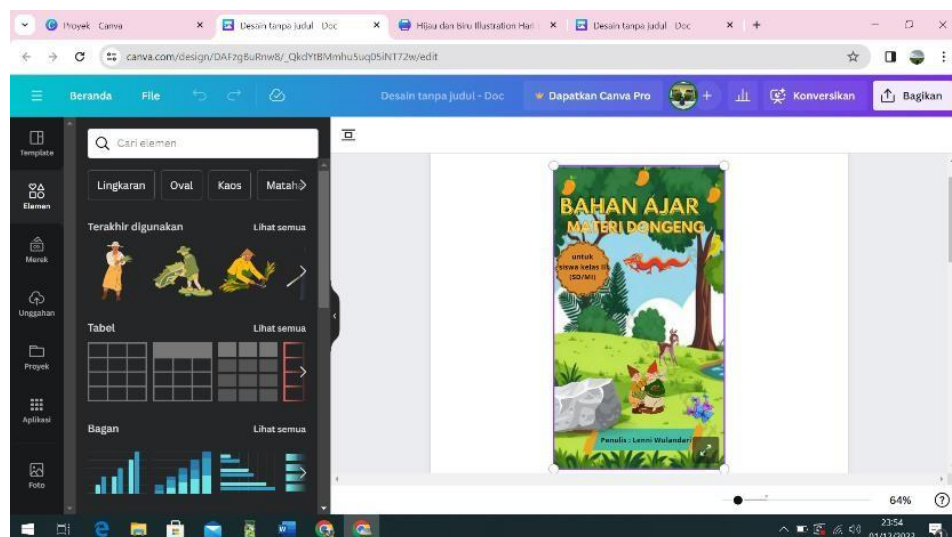
3. Pemilihan Format (*format selection*)

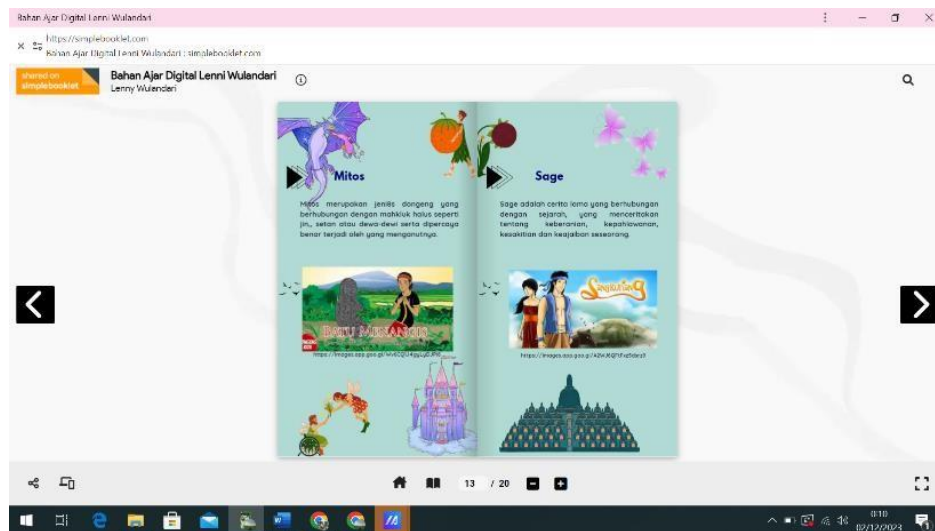
Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang

digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi simplebooklet, membuat desain simplebooklet. yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

4. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan media simplebooklet yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh validator, Masukan dari validator akan digunakan untuk memperbaiki media simplebooklet sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media simplebooklet dari validator dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa draf I media ajar simplebooklet.





3. Development

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media simplebooklet yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

1. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi Bahasa Indonesia dalam media simplebooklet sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media simplebooklet yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media simplebooklet tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media simplebooklet yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

Tabel 1 Validasi Ahli

No.	Validasi Tahap	Validator Ahli	Skor Validasi	Skor Maksimum	PRS	Kriteria Kevalidan
1	Pertama	Materi	2 4	3 6	66,67%	Valid
		bahan ajar digital	4 1	6 0	68,33%	Valid
		Kebahasaan	2 6	3 6	72,22%	Valid
		Rata-rata Skor Validasi Tahap Pertama			69,07%	Valid
	2	Kedua	Materi	3 2	3 6	88,89%
bahan ajar digital			5 9	6 0	98,33%	Sangat Valid
Kebahasaan			3 5	3 6	97,22%	Sangat valid
Rata-rata Skor Validasi Tahap Kedua			94,81%	Sangat Valid		

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi pada tahap pertama media simplebooklet digital pada materi dongeng memperoleh skor rata-rata sebesar 69.07% atau berkategori valid/layak untuk digunakan siswa kelas III sekolah dasar. Secara rinci diperoleh data bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 66.67% atau berkategori valid pada media digital simplebooklet materi dongeng. Hal ini disebabkan karena terdapat beberapa indikator penilaian yang masih kurang sehingga diperlukan revisi media digital simplebooklet pada beberapa aspek agar memperoleh kategori sangat layak pada validasi tahap kedua. Ahli media simplebooklet memberikan skor sebesar 68.33% atau berkategori valid pada media digital simplebooklet. Hal tersebut karena masih terdapat beberapa aspek yang masih kurang sehingga sama seperti pendapat ahli materi bahwa diperlukan revisi pada media digital simplebooklet pada beberapa indikator agar

memperoleh kategori sangat layak pada validasi tahap kedua. Sedangkan ahli kebahasaan memberikan skor sebesar 72.22% atau berkategori valid pada bahan ajar digital.

Setelah produk direvisi kemudian dilakukan validasi tahap kedua. Hasil validasi pada tahap kedua media digital simplebooklet pada materi dongeng memperoleh nilai rata-rata sebesar 94.81% atau berkategori sangat valid/layak untuk digunakan siswa kelas III sekolah dasar. Secara rinci diperoleh data bahwa ahli materi memberikan nilai sebesar 88.89% atau berkategori sangat valid pada media digital simplebooklet materi dongeng. Ahli media memberikan skor 98.33% atau berkategori sangat valid dan layak pada media digital simplebooklet. Sedangkan ahli kebahasaan memberikan skor 97.22% atau berkategori sangat valid pada media simplebooklet pada materi dongeng. Dengan demikian, media digital simplebooklet pada validasi tahap kedua tidak perlu dikembangkan atau direvisi lagi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media digital simplebooklet materi dongeng dinyatakan sangat valid atau layak untuk digunakan oleh siswa kelas III tingkat sekolah dasar. Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media simplebooklet dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik, dan pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media simplebooklet yang telah direvisi.

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media simplebooklet. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media simplebooklet secara terbatas kepada guru Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada penelitian ini dihasilkan produk pengembangan berbentuk media digital simplebooklet pada materi dongeng untuk siswa kelas III tingkat sekolah dasar. Produk yang dikembangkan mengikuti langkah-langkah model pengembangan Thiagarajan atau 4D yang dimulai dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta hasil validasi dari para ahli tentang Pengembangan Media Digital Simplebooklet pada pembelajaran Bahasa

Indonesia materi dongeng kelas III sekolah dasar, maka dapat disimpulkan Produk Digital Simplebooklet yang dikembangkan, dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan pada materi dongeng kelas III sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast-o-matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, 3(1), 214– 219.
- Maisarah, M., Lubis, A. A., Vadinda, F. Z., & Dayana, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP. *EUNOIA (Jurnal Tadris Bahasa Indonesia)*, 1(2). <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1151>
- Surbakti, H., Zakaria, Muslikhah, R. I., Sayekti, S. P., Ismail, J. K., Badi' ah, A., Maisarah, & Sumarsih. (2022). *Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Bandung: Media SainsIndonesia
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.