

Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate di Kelas IV SD

Sandra Defi¹, Yeni Erita²

^{1,2}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Email: sandra2605@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan bahan ajar yang menarik dan bervariasi yang hanya memuat gambar dan tulisan saja. Bahan ajar yang tersedia di sekolah masih dalam bentuk cetak, tampilannya yang kurang menarik dan kurang bervariasi membuat peserta didik menjadi cepat bosan sehingga motivasi belajar peserta didik kurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* di kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Bahan ajar yang dibuat kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 28 orang peserta didik yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 12 orang perempuan di kelas IV SDN 16 Padang Besi. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar yang memiliki tingkat validitas materi 95% dengan kategori sangat valid, validitas media 92,5% dengan kategori sangat valid, dan validitas bahasa 92,85% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru 89,29% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket peserta didik 90% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: *Bahan ajar, Flip PDF Corporate, ADDIE.*

Abstract

This research is motivated by the lack of use of interesting and varied teaching materials which only contain pictures and writing. The teaching materials available in schools are still in printed form, the appearance of which is less attractive and less varied makes students get bored quickly so that students' learning motivation is lacking. The purpose of this study is to develop teaching materials on Indonesian cultural diversity using the Flip PDF Corporate application in class IV SD which is valid and practical. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evolution. The teaching materials made are then validated by the validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material expert validation, media expert validation and linguist validation. For product practice, it is carried out by filling out the teacher's response questionnaire and student responses. The test subjects in this study were 28 students consisting of 16 boys and 12 girls in class IV SDN 16 Padang Besi. The results of research on developing teaching materials have a material validity level of 95% with a very valid category, media validity is 92.5% with a very valid category, and language validity is 92.85% with a very valid category. The results of the teacher response questionnaire were 89.29% in the very practical category and the results of the student questionnaire were 90% in the very practical category.

Keywords: *Teaching materials, Flip PDF Corporate, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan. Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berpengaruh pada aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan menteri Pendidikan dan Kebudayaan melakukan pembaharuan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka

adalah perubahan suatu kurikulum kearah yang lebih mudah untuk menyesuaikan diri dan fokus pada materi esensial serta peningkatan karakter dan pengetahuan peserta didik (Jusuf & Sobari 2022). Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi dapat mempermudah dan memaksimalkan proses pendidikan itu sendiri dalam penggunaan bahan ajar (R. G. Sari & Erita 2021).

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat secara sempurna, dalam arti memiliki unsur media dan bahan ajar yang sesuai dapat mempengaruhi suasana belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Oleh karena itu penggunaan bahan ajar harus menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Guru harus bisa mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang bervariasi agar peserta didik bisa mengasah keterampilan yang dimilikinya yang membuat pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Untuk mewujudkan bahan ajar yang inovatif guru harus mengetahui mengenai kegiatan yang dapat mendorong keberhasilan dalam proses belajar salah satunya dengan mengetahui sumber ajar dan bahan belajar (Magdalena 2020). Saat ini bahan ajar yang digunakan tidak hanya dalam bentuk cetak saja, tetapi sudah banyak menggunakan bahan ajar dalam bentuk digital, hal tersebut dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahan ajar elektronik atau digital adalah bahan ajar yang didalamnya memuat materi atau substansi yang dibentuk secara teratur dan sistematis yang disimpan dalam multimedia interaktif (Riwu, Laksana, & Dhiu 2019).

Media interaktif adalah media yang bisa menampilkan unsur suara, animasi, audio maupun video yang bisa digunakan pada komputer/laptop serta *smartphone* dalam proses pembelajaran di kelas ataupun diluar kelas yang membuat bahan ajar tersebut ideal bagi peserta didik sehingga bisa digunakan dimana saja. Bahan ajar yang ideal adalah bahan ajar yang kreatif dan menarik serta bisa membuat peserta didik menjadi lebih antusias untuk belajar. Kalimat yang dipakai dalam bahan ajar sebaiknya dibuat dengan kata yang sederhana, singkat, jelas dan efektif sehingga membuat peserta didik menjadi mudah untuk memahaminya, serta didukung dengan adanya teks, gambar atau animasi, audio maupun video yang bisa memperjelas isi dari materi yang diberikan sehingga menambah daya tarik dan mengurangi kebosanan peserta didik dalam belajar (Kuswanto 2019).

Bahan ajar mempunyai banyak manfaat yang bisa memberikan dampak besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun manfaat bahan ajar bagi peserta didik yaitu : (1) Pembelajaran menjadi lebih menarik. (2) Memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dan ketergantungan pada kehadiran guru dan (3) Kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai (Aisyah, Noviyanti, & Triyanto 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh di SDN 16 Padang Besi, dari hasil observasi dan wawancara yaitu dalam praktik pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar yang sudah disediakan di sekolah saja misalnya modul cetak yang hanya memuat tulisan dan gambar. Kedua sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang lengkap seperti tersedianya jaringan wifi, infokus, layar proyektor dan komputer. Namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai bahan ajar karena guru kurang terampil dalam penggunaan teknologi. Hal tersebut membuat pembelajaran jadi kurang menyenangkan sehingga banyak peserta didik yang kurang aktif dikarenakan proses pembelajaran yang kurang bervariasi.

Kurangnya variasi ketika belajar membuat peserta didik kurang antusias dan kurang aktif sehingga menjadikan peserta didik cepat bosan dan sulit untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan. Peserta didik membutuhkan perubahan baru dalam proses pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman yaitu perubahan bahan ajar dan model berbasis teknologi, agar pembelajaran nantinya lebih menarik dan memuaskan siswa.

Alternatif solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan yang ditemukan pada peserta didik kelas IV yaitu perlunya bahan ajar yang variatif dan menarik dengan cara mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. tampilan *Flip PDF Corporate* yang menarik (Susanti & Sholihah 2021). Bahan ajar yang dihasilkan oleh *Flip PDF Corporate* merupakan bahan ajar interaktif dimana bahan ajar tidak hanya berbasis tulisan tetapi juga dapat ditambah dalam bentuk gambar, video, audio, film serta *open link* sehingga membuat peserta didik termotivasi dan belajar menjadi lebih menarik. Oleh sebab itu dengan mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Flip PDF* ini bisa membuat peserta didik lebih aktif dan

inovatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang sering disingkat dengan R&D (*Research and Development*) dalam bahasa Inggris. Penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan dan menciptakan suatu dalam bentuk materi, media, alat, atau strategi pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan memiliki fungsi yaitu untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Memvalidasi produk maksudnya produk tersebut sudah ada sebelumnya dan peneliti hanya menguji efektivitas atau kevalidan dari produk itu. Sedangkan mengembangkan produk maksudnya memperbaiki produk yang sudah ada maka menjadi lebih mudah, efektif dan efisien (Sugiono 2019). Model yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Dalam model ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu (1) analisis (2) perancangan atau design (3) pengembangan atau development (4) penerapan /implementation (5) evaluasi atau evaluation (B. K. Sari 2017).

Penelitian ini dilakukan di SDN 16 Padang Besi pada tanggal 02 Maret 2023. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru kelas IV dan 28 Peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Padang Besi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD yang dikembangkan. Untuk memahami tingkat validitas bahan ajar yang dikembangkan, maka digunakan data validasi dari para ahli (validator). Sementara itu untuk melihat kepraktisan bahan ajar, dengan cara melihat hasil angket respon guru dan peserta didik dari data uji coba bahan ajar.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar validitas yang terdiri dari lembar validasi untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Angket praktikalitas yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini diperlukan untuk mendapatkan data yang berguna untuk menjawab pertanyaan atau rumusan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Data yang dipakai pada penelitian ini yaitu data yang didapatkan dari hasil validasi bahan ajar menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi keberagaman budaya Indonesia oleh para ahli dari uji coba berupa data kevalidan dan praktikalitas bahan ajar. Data hasil analisis bahan ajar yang diperoleh dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Berikut dijabarkan analisis data:

1. Analisis Data Validitas Bahan Ajar

Para ahli/validator mengisi lembar validasi yang sudah disediakan peneliti. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori penilaian validitas

Skor	Keterangan	Kategori
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Adaptasi dari Sugiono (2019)

Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis dengan memakai rumus dari Purwanto (2017 : 102) sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

Kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai akhir hasil validitas memakai rumus dari Riduwan & Sunarto (2015) yaitu sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata - rata

$\sum xi$ = Jumlah nilai dari setiap validator

n = Jumlah responden

Untuk memilih kevalidan dan kelayakan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* memakai tabel dibawah ini :

Tabel 2. Kategori kevalidan bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia

Rentang	Kategori
86% - 100%	Sangat Valid
76% - 85%	Valid
60% - 75%	Cukup Valid
55% - 50%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

Modifikasi Purwanto (2017)

2. Analisis Data Praktikalitas Bahan Ajar

Tujuan dari analisis praktikalitas yaitu untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru serta peserta didik. Tujuan angket ini adalah untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan. Data mengenai respon peserta didik dan guru pada proses pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dianalisis dengan memakai ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel di bawah ini :

Tabel 3. Skala penilaian angket guru dan peserta didik

Skor	Keterangan	Kategori
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Adaptasi Sugiono (2019)

Angket praktikalitas uji coba produk dengan teknik analisis data memakai rumus dari Purwanto (2017 : 102) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Kategori praktikalitas bahan ajar berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Rentang 100%	Kategori
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 50%	Kurang Praktis
0% - 54%	Tidak Praktis

Modifikasi dari (Purwanto 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* di kelas IV SD dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini pertama peneliti melakukan observasi dan wawancara ke sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan ditemukan bahwa penggunaan bahan ajar belum terlaksana dengan baik. Terutama dalam penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Flip PDF Corporate*. Observasi/wawancara yang dilakukan menganalisis atau mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan kurikulum, kebutuhan guru dan peserta didik.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan peneliti merancang bahan ajar menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD. Hasil publikasi dapat berbentuk link, link media dapat di akses pada : <http://bitly.ws/ALCK>. Bahan ajar yang dibuat bertujuan untuk memudahkan guru dalam menampilkan pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* yang sudah selesai dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga orang validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi dan dan memperlihatkan bahan ajar yang sudah dibuat untuk bisa dinilai. Setelah mendapatkan hasil validasi dan saran dari para ahli maka dilakukan revisi terhadap bahan ajar keberagaman budaya Indonesia, hasil revisi tersebut digunakan untuk perbaikan bahan ajar yang sudah dibuat dengan memasukkan semua saran yang sudah diberikan oleh ketiga para ahli sehingga menghasilkan bahan ajar yang valid. Tahap pengembangan adalah Validasi Bahan Ajar.

Tahap validasi bahan ajar yang sudah peneliti rancang dan kembangkan dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia mendapatkan hasil yang baik setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli, sehingga menghasilkan bahan ajar yang valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Bahan Ajar

No	Validator	Persentase	Ket
1	Validator I (Materi)	95%	Sangat Valid
2	Validator II (Media)	92,5%	Sangat Valid
3	Validator III (Bahasa)	92,85%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		93,45	Sangat Valid

4. Tahap Penerapan

Tahap penerapan yang peneliti lakukan bertujuan untuk menerapkan bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* di kelas IV SD yang sudah dibuat dan dikembangkan. Pada tahap penerapan, bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 16 Padang Besi dengan jumlah peserta didik 28 yang terdiri dari 12 perempuan dan 16 laki-laki dan 1 orang guru kelas IV.

5. Tahap Evaluasi

Produk akhir yang sudah divalidasi dan direvisi diujicobakan di lapangan untuk memperoleh penilaian hasil uji praktikalitas. Tujuan dilakukan uji coba ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil uji praktikalitas bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* diperoleh dari angket respon guru dan respon peserta didik di SDN 16 Padang Besi dengan hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase 89,29% dengan kategori "sangat praktis" dan angket respon peserta didik yang terdiri dari 28 orang peserta didik memperoleh persentase 90% dengan kategori "sangat praktis".

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* di Kelas IV SD" pada aspek materi memperoleh persentase 78,75% yang termasuk kategori valid, validasi media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid, dan validasi bahasa memperoleh persentase 80,35% kategori valid.
2. Hasil uji praktikalitas bahan ajar pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* di kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan siswa kelas IV SD. Hasil uji praktikalitas ini diperoleh melalui respon guru dan respon peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase 89,29% dan hasil respon peserta didik menunjukkan persentase 90% .

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Evih Noviyanti, & Triyanto Triyanto. 2020. "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia* 2(1): 62–65.
- Jusuf, Heni, & Ahmad Sobari. 2022. "Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ* 5(2): 185–94.
- Kuswanto, Joko. 2019. "Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII." *Jurnal Media Infotama* 15(2): 51–56.
- Magdalena, Ina et al. 2020. "Analisis Bahan Ajar." *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(2): 311–26.
- Purwanto. 2017. *Prinsip- Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, & Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Ke-8. Bandung: Alfabeta.
- Riwu, Imelda Uma, Dek Ngurah Laba Laksana, & Konstantinus Dua Dhiu. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada." *Journal of Education Technology* 2(2): 56.
- Sari, Bintari Kartika. 2017. "Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*: 87–102.
- Sari, Resi Guspita, & Yeni Erita. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 4(1): 3126–36. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4088>.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Ke-2. Bandung: Alfabeta,cv.
- Susanti, Erina Dwi, & Ummu Sholihah. 2021. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola." *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1): 37–46.