



## Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Suplemen SBdP Kelas I Tema 7

**Rika Arin Trihapsari<sup>1</sup>, Prasena Arisyanto<sup>2</sup>, Rofian<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Semarang

Email: [rikaarintrihapsari@gmail.com](mailto:rikaarintrihapsari@gmail.com)<sup>1</sup>

[prasenaarisyanto@upgris.ac.id](mailto:prasenaarisyanto@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [kotakomik.pian@gmail.com](mailto:kotakomik.pian@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah Kurangnya bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa, karena guru menerangkan materi tanpa di dukung sumber belajar dan buku pendamping belajar, sehingga siswa hanya berimajinasi untuk memahami materi tanpa ada kegiatan langsung. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana langkah pengembangan suplemen bahan ajar berbasis literasi digital seni budaya dan prakarya kelas I tema 7 dan bagaimana kelayakan suplemen bahan ajar berbasis literasi digital seni budaya dan prakarya kelas I tema 7. Jenis penelitian ini adalah RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan 5 langkah menurut Borg and Gall yaitu: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk, (4) Uji coba lapangan awal, dan (5) Revisi hasil uji coba. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan penelitian ini telah dikembangkan bahan ajar berupa buku cetak. Yang berbeda dari bahan ajar ini dengan bahan ajar yang lain adalah adanya penerapan QR Code disetiap sub tema. Hasil uji coba lapangan awal yang telah dilakukan dengan guru kelas I di SD Negeri 1 Rengging diperoleh 96%, SD Negeri 2 Rengging diperoleh 96%, dan SD Negeri 4 Pecangaan diperoleh 94%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan valid dan layak digunakan.

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

### Abstract

The background of this research is the lack of teaching materials that are appropriate to the conditions of students, because the teacher explains the material without the support of learning resources and study companion books, so that students only imagine to understand the material without any direct activity. The purpose of this study was to find out the steps for developing digital literacy-based teaching material supplements for arts and crafts class I theme 7 and how the feasibility of supplementing teaching materials based on digital literacy arts culture and crafts for class I theme 7. This type of research is RnD (Research and Development) by using 5 steps according to Borg and Gall, namely: (1) Initial information gathering, (2) Planning, (3) Development of initial product forms, (4) Initial field trials, and (5) Revision of trial results. Data analysis techniques using descriptive qualitative and quantitative descriptive data analysis techniques. Based on this research, teaching materials in the form of printed books have been developed. What is different from this teaching material with other teaching materials is the application of the QR Code in each sub-theme. The results of the initial field trials that were carried out with class I teachers at SD Negeri 1 Renggaan obtained 96%, SD Negeri 2 Rengging obtained 96%, and SD Negeri 4 Pecangaan obtained 94%. This shows that the teaching material is declared valid and feasible to use.

**Keywords:** *teaching materials, digital literacy, culture arts and crafts .*

## PENDAHULUAN

Upaya kenaikan mutu sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa salah satu aspek pentingnya yaitu pendidikan. Mutu SDM yang mempunyai sikap terdidik, pengetahuan serta keahlian merupakan yang diharapkan buat memajukan negaranya. Undang- Undang dasar mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan supaya pemerintah mengusahakan serta menyelenggarakan satu sistem dalam pengajaran nasional yang diatur dalam undang- undang. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 (satu) antara lain disebutkan 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, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada peserta didik sekolah dasar agar dapat menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap seni budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran SBdP juga berperan dalam membentuk kepribadian peserta didik dengan memperhatikan perkembangan individu dalam mencapai keseimbangan otak kanan yang meliputi kecerdasan intrapersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logika matematika, naturalis serta kecerdasan adversitas, kreativitas, spiritual dan moral, serta kecerdasan emosional. Pembelajaran SBdP juga digunakan sebagai mata pelajaran hiburan bagi peserta didik, karena peserta didik dapat berkreasi dan berekspresi sesuai dengan apa yang diinginkan yang dituangkan dalam suatu karya.

Agar pembelajaran tematik berjalan dengan baik peran media pembelajaran menjadi sarana pembelajaran cukup penting. Media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk memperlancar proses komunikasi pada pembelajaran. Melalui sebuah media, pembelajaran akan dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak (Irene, Childa, 2013).

Sumber belajar di sekolah sangat penting untuk mendukung pendidikan peserta didik. Tidak hanya itu saja sumber belajar menjadi salah satu media yang sangat dibutuhkan pada saat proses belajar mengajar peserta didik di kelas. Sumber belajar juga merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, tanpa sumber belajar maka tidak mungkin dapat terlaksana proses belajar yang baik. Sumber belajar ini terdiri dari berbagai jenis sumber belajar salah satunya adalah bahan ajar Secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa, handout, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam, dan compact disc audio Bahan ajar audio visual seperti, CAI (Computer Assisted Instruction), dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials) (Ika Lestari, 2013: Febrista, 2021).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Rengging dengan guru Ely Zulfiyana Camelia, S.Pd pada hari Kamis, 12 Agustus 2021, SD Negeri 2 Rengging dengan guru Suliswati, S.Pd pada hari Kamis, 12 Agustus 2021 dan di SD Negeri 4 Pecangaan dengan guru Effira Iftikhatul Hidayah, S.Pd pada hari Kamis, 12 Agustus 2021. Kesimpulan yang di dapat pada saat wawancara yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran SBdP, oleh karena itu pembelajaran yang selama ini berjalan cenderung monoton.

Pada saat pembelajaran Guru berpedoman dengan menggunakan buku tema, LKS, dan video pembelajaran tema. Pada saat peneliti melaksanakan wawancara, penyampaian guru telah cocok dengan kapasitas serta jenjang pendidikannya. Namun karena pembelajaran dilakukan secara daring serta siswa berpedoman dengan buku tema saja bisa menyebabkan materi yang diterima siswa kurang optimal. Aspek tidak efektifnya suatu proses pembelajaran menyebabkan suatu jenjang pendidikan dikatakan tidak berhasil. Terlebih peneliti berfokus pada pembelajaran SBdP yang lebih berdominan untuk praktik, jadi peneliti merasa kurang efektif lagi bila pembelajaran Seni Budaya serta Prakarya cuma di informasikan bersumber pada imajinasi.

Pembelajaran Seni Budaya serta Prakarya di SD/ MI yang mempunyai guna buat mengembangkan perilaku serta keahlian dalam meningkatkan kreatifitas siswa secara leluasa. Sehingga siswa memperoleh pengalaman estetik dalam membentuk aktivitas berekspresi ataupun berkreasi. Di dalam Seni Budaya serta Prakarya ada materi tentang seni rupa yang menggambarkan realisasi dari imajinasi, seni musik, serta seni tari. Tidak hanya itu dengan mata pelajaran ini kemampuan siswa bisa dibesarkan (aspek psikomotorik) dibanding mata pelajaran lain yang lebih didominasi aspek kognitifnya.

Guru memiliki tujuan tiap mengajar ialah untuk menyampaikan materi dalam 1 pembelajaran tiap harinya

guru pula ingin menciptakan kelas yang aktif tidak pasif. Sebab saat ini pada waktu pandemic covid- 19 pegangan semacam buku yang dikasihkan siswa serta pegangan guru untuk menyampaikan materi tidak optimal. Siswa cuma diberikan buku paket tema serta guru pula sama bawa buku paket tema, tanpa membawa buku materi yang khusus untuk tiap materi didalam tema tersebut. Pada saat peneliti melaksanakan wawancara guru menyampaikan kalau sedikit sekali pegangan siswa buat belajar dirumah serta membantu siswa menguasai materi yang di informasikan. Permasalahan disini memanglah terlihat nampak kurangnya pedoman buku untuk menunjang guru ataupun siswa sebagai pegangan disaat belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBDP Kelas I Tema 7".

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2011: 297). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 28) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut :

*"Research and development (R & D) is a process used to develop and validate education products. By product we mean only such things as textbooks, instructional films, and computer software, but also methods, such as a methods of teaching, and program such as a drug education program or a staff development program"*.

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti dalam Pengembangan Buku Bahan Ajar Literasi Digital Suplemen SBDP Kelas I Tema 7 yaitu harus melalui alur berfikir yang dikemukakan oleh Borg & Gall (Prof. Dr. Sugiyono, 2016:35) yang meliputi: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk bentuk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk akhir, (8) Uji lapangan, (9) Revisi produk akhir, (10) Desiminasi. Dari 10 tahap penelitian Borg & Gall tersebut peneliti hanya melakukan 5 tahap penelitian saja. Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

### **1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)**

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan studi pendahuluan meliputi kajian pustaka, pengamatan dan observasi, mengidentifikasi masalah yang dijumpai dalam pembelajaran, merangkup permasalahan dan studi literatur berupa mencari sumber belajar yang relevan untuk pengembangan. Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan di kelas I SDN 1 Rengging Jepara, SDN 2 Rengging Jepara, dan SDN 4 Pecangaan Jepara.

### **2. Melakukan perencanaan (*Planning*)**

Tahap perencanaan dimulai dengan menentukan desain bahan ajar, merumuskan tujuan, merancang struktur bahan ajar. Setelah desain bahan ajar ditetapkan, maka dilakukan pemetaan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pemetaan materi dimulai dengan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema, lalu dibuat dalam bentuk draf bahan ajar, kemudian mencari gambar dan video yang bersifat kontekstual dan berkaitan dengan materi.

### **3. Mengembangkan bentuk produk (*Develop Preliminary Form of Product*)**

Tahap pengembangan produk dimulai dengan pembuatan draft pengembangan produk, pembuatan story board, pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan scan barcode, serta uji validasi yang dilakukan dosen Validator ahli materi yaitu Dr. Riris Setyo Sundari, M.Pd. serta Validator ahli media yaitu Muhammad Arief Budiman, M.Hum.

### **4. Melakukan uji lapangan awal (*Primary Field Testing*)**

Uji coba lapangan awal dilakukan setelah produk sudah valid dan akan diujikan di kelas I SD Negeri 1 Rengging, SD Negeri 2 Rengging, dan SD Negeri 4 Pecangaan Jepara selanjutnya peneliti meminta guru kelas I di tiga SD mengisi angket respon guru terkait dengan media pembelajaran berbasis literasi digital.

### **5. Revisi Uji Coba Produk Akhir (*Main Product Revision*)**

Setelah dilakukan uji coba di 3 sekolah dasar, peneliti dapat melihat hasil uji coba yang dilaksanakan. peneliti dapat merevisi produk yang diuji cobakan berdasarkan hasil angket yang telah disebar. Apabila angket yang telah disebar mendapatkan hasil yang layak dan praktis atau sangat layak dan praktis maka produk pengembangan media pembelajaran berbasis literasi digital tidak perlu direvisi lagi karena berdasarkan hasil pada uji coba lapangan awal media pembelajaran berbasis literasi digital sudah memenuhi kriteria yang

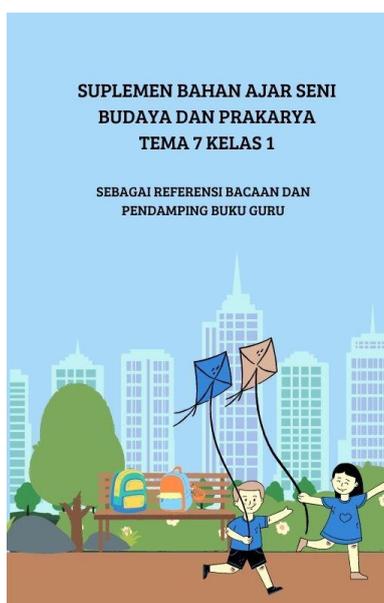
diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen dengan ke-3 responden memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran untuk materi SBdP. Sehingga peneliti berencana membuat suplemen bahan ajar berupa buku. Karena, guru terbatas mendapatkan referensi media pembelajaran pada mataeri SBdP.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pemetaan materi pembelajaran dengan analisisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema. Peneliti menggunakan referensi buku tematik kelas 1 tema "Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku" dan referensi bahan ajar PERMATA. Peneliti menyiapkan aplikasi penunjang untuk pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi atau software Microsoft word dan canva. Untuk bahan ajar berbasis literasi digital ini berupa buku cetak dengan ukuran kertas A5 dengan cover buku menggunakan kertas glossy photo paper ukuran A5.

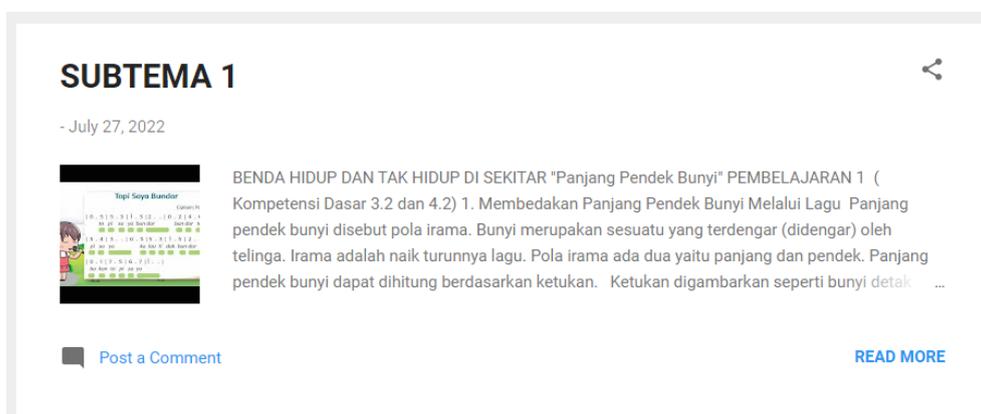
Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan pembuatan draft pengembangan produk, pembuatan story board, pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan scan barcode. Produk yang dikembangkan merupakan produk bahan ajar cetak yang ditujukan untuk guru kelas 1 Sekolah Dasar pada Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku yang memuat mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Dengan melihat rincian pada sebagai berikut:



Gambar 1 Cover



Gambar 2 QR Code



Gambar 3 Blog

Link blog: <https://kelasitema7.blogspot.com/>

Hasil pengembangan berupa Suplemen Bahan Ajar SBdP Tema 7 Kelas I yang telah dicetak dan dikemas, selanjutnya diserahkan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan di evaluasi, sehingga layak di uji cobakan pada tahap selanjutnya. Berikut hasil validasi dan evaluasi dari ahli materi dan ahli media:

**Tabel 1** Hasil Penilaian Ahli Materi Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 7

No	Aspek yang dinilai	Tahap 1	Tahap 2
1.	Indikator Kesesuaian Materi	16	16
2.	Indikator Kelayakan Materi	12	12
3.	Indikator Penyajian Materi	20	26
4.	Indikator Kebahasaan	13	15
5.	Indikator Kompetensi Materi	17	21
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>78</b>	<b>90</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Presentase</b>		$\frac{168}{200} \times 100\% = 84\%$	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	

Pada tabel 1.1 validasi materi tahap 1 pada bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen sbdp memperoleh 78% dengan kategori “baik”. Pada tahap 2 mendapat skor 90% dengan kategori “sangat baik”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa suplemen bahan ajar SBdP tema 7 kelas I memiliki kualitas sangat baik dan layak untuk di uji cobakan.

**Tabel 2** Hasil Penilaian Ahli Media Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 7

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Indikator Kesesuaian	24
2.	Indikator Kelayakan Produk	34
3.	Kontribusi Produk	14
4.	Keunggulan Produk	24
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>96</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>100</b>
<b>Presentase</b>		$\frac{96}{100} \times 100\% = 96\%$
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Pada tabel 1.2 validasi media suplemen bahan ajar SBdP didapatkan hasil rata-rata penilaian sebesar 96% dengan kategori “sangat baik”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa suplemen bahan ajar SBdP tema 7 kelas I memiliki kualitas sangat baik dan layak untuk di uji cobakan.

Hasil pengembangan Suplemen Bahan Ajar SBdP Tema 7 Kelas I yang telah divalidasi dan di evaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Selanjutnya Suplemen Bahan Ajar SBdP tema 7 kelas I di uji coba lapangan yang dilakukan di 3 SD yaitu SD Negeri 1 Rengging dengan guru Ely Zulfiyana Camelia, S.Pd., SD Negeri 2 Rengging dengan guru Suliswati, S.Pd dan di SD Negeri 4 Pecangaan dengan guru Effira Iftikhatul Hidayah, S.Pd. Berikut hasil angket penilaian dari ke-3 responden:

**Tabel 3 Hasil Uji Coba Pengguna Bahan Ajar**

No	Aspek yang dinilai	Responden 1	Responden 2	Responden 3
1.	Kemudahan Pemahaman	10	10	10
2.	Keaktifan Dalam Mengajar	9	9	9
3.	Minat Terhadap Bahan Ajar	10	9	9
4.	Penyajian Bahan Ajar	10	10	10
5.	Keunggulan Bahan Ajar	9	10	9
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>48</b>	<b>48</b>	<b>47</b>
<b>Skor mkasimal</b>		<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>
<b>Presentase</b>		$\frac{143}{150} \times 100\% = 95\%$		
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>		

## SIMPULAN

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penulis mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP tema 7 untuk guru kelas 1. Bahan ajar berbasis literasi digital ini disusun berdasarkan kebutuhan, kondisi sekolah sekolah dimana bahan ajar untuk kelas I masih terbatas dimana guru terbatas mendapatkan referensi media pembelajaran pada saat menjelaskan materi SBdP. Bahan ajar berbasis literasi digital ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 ditujukan pada kelas I materi SBdP.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan didapatkan hasil yang baik, karena responden memberikan penilaian yang baik pada media bahan ajar ini karena bentuknya ringkas, desainnya menarik, dan isi dari buku bahan ajar ini lebih mudah dipahami. Hasil uji coba lapangan awal yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas I di SD Negeri 1 Rengging diperoleh 96%, SD Negeri 2 Rengging diperoleh 96%, dan SD Negeri 4 Pecangaan diperoleh 94%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan valid dan layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Rumah Adat Mengacu Kurikulum SD2013 Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. PGSD Universitas Sanata Darma
- Arisyanto, P., Prasetyo, S. A., Untari, M. F. A., & Sundari, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Android Bagi Mahasiswa PGSD UPGRIS. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1584-1592.
- Dewi, W. A. F. 2020. Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irene, Childa. 2013. Implementasi Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas Rendah SD Negeri Balekerto Kecamatan Kaliangkrik. *Skripsi*. FIP UNY
- Prastowo, Andi. 2012. *Pengembangan bahan Ajar Tematik Panduan lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, Nana Syaodiq. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulikhin, D. A. N., Rofian, R., & Priyanto, W. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMBA (RUMAH BELAJAR ANAK) BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEMA 5 EKOSISTEM SUBTEMA 1 KOMPONEN EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR. *Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 1(2).
- Tuna, Y. (2022, January). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR.

Ulya, H., & Rofian, R. (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.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.