



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 2

Rofian^{1*}, Muhammad Arief Budiman², Dwi Rosmawati³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: kotakomik.pian@gmail.com

²PGSD/ FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: ariefbudiman@upgris.ac.id

³PGSD/ FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: dwiraffasya17@gmail.com

Abstract. *This development research aims to determine the feasibility and steps of developing a digital literacy textbook for first grade teachers as reference and companion for teacher books. This research is research and development (RnD). The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of the development are carried out based on the development steps, namely conducting research and collecting information with preliminary studies in the form interviews and filling out a needs questionnaire, the information obtained is processed and analyzed, planning, developing an initial draft of the product, conducting validation tests with material and media validators, conducting initial field tests in three elementary schools, and revised the results of the trial, at the initial trial stage there was no revision of the teacher's assessment of the media. Based on the results of the study, the teaching materials developed were included in the "Very Good" and "appropriate" categories for teachers as a reference and companion for teachers' books because the results of material expert validation obtained a percentage of 93.3%, the results of media expert validation obtained a percentage of 98.75% and the average result of the teacher's response questionnaire assessment obtained a percentage of 98%.*

Keywords: *Development; Feasibility; Digital Literacy-Based Teaching Materials.*

Abstrak. *Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan langkah pengembangan sebuah buku bahan ajar literasi digital kepada guru kelas I sebagai referensi dan pendamping buku guru. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RnD). Teknis analisis data yang digunakan yaitu menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengembangan dilakukan berdasarkan langkah pengembangan yaitu melakukan penelitian dan pengumpulan informasi dengan studi pendahuluan berupa wawancara dan mengisi angket kebutuhan, informasi yang diperoleh diolah dan dianalisis, menyusun perencanaan, mengembangkan draf awal produk, melakukan uji validasi dengan validator materi dan media, melakukan uji lapangan awal di tiga SD, dan merevisi hasil uji coba, pada tahap uji coba awal tidak terdapat revisi dari penilaian guru terhadap media. Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar yang dikembangkan sudah termasuk kategori "Sangat Baik" dan "layak digunakan" guru sebagai referensi dan pendamping buku guru karena hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 93,3%, hasil validasi ahli media memperoleh persentase 98,75% dan hasil rata-rata penilaian angket respon guru memperoleh persentase 98%.*

Kata Kunci: *Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital; Kelayakan; Pengembangan*

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. Sistem pendidikan menyebut pendidikan formal, informal, dan nonformal sebagai jalur pendidikan. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak berusia antara 7 - 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar. Tidaklah salah bila di sekolah dasar disebut sebagai pusat pendidikan. bukan hanya di kelas saja proses pembelajaran itu terjadi akan tetapi di luar kelas pun juga termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulumnya.

Implementasi kurikulum 2013 terkait pelaksanaan pembelajaran, menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran tematik integratif yang menekankan pendekatan saintifik, model-model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Pembelajaran tematik yaitu keterkaitan antara mata pelajaran satu dengan yang lain dimana penerapan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan dengan cara mengaitkan pembelajaran berlangsung dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa. 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.

Kesulitan belajar adalah kesulitan yang dialami siswa yaitu kurangnya motivasi dalam belajar atau rendahnya minat siswa dalam materi pelajaran saat belajar. Hal tersebut bisa disebabkan oleh beberapa faktor contohnya yaitu Guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran, materi yang disampaikan kurang efektif misalnya guru masih menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi dan terbatasnya bahan ajar untuk pegangan guru dalam mengajar. Lalu guru membuat ide untuk mengembangkan media bahan ajar sebagai motivasi dan semangat belajar siswa (Hidayah, dkk, 2020; Pertiwi, dkk. 2020). Menurut Hamdani (2011:120) bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar dibuat untuk mengatasi kesulitan belajar.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri Sindangwangi 02 pada tanggal 6 Agustus 2021, SD Negeri Sindangwangi 03 pada tanggal 9 Agustus 2021 dan SD Negeri Karangpari 02 pada tanggal 10 Agustus 2021. Kesimpulan yang didapat dari beberapa permasalahan ketiganya yaitu penyampaian materi yang diterima siswa kurang maksimal pada materi pembelajaran khususnya materi SBdP, dikarenakan pegangan bahan ajar yang belum mencakup keseluruhan materi SBdP. Sedangkan pada mata pelajaran SBdP terdapat beberapa materi yang harus tersampaikan yang mencakup Seni musik, Seni Tari, Seni Rupa dan keterampilan dimana ada tugas praktik yang harus dikerjakan siswa dengan cara mempraktikan.

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD/MI memiliki peranan yang sangat penting diantaranya untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan pada siswa. Di dalam Seni Budaya dan Prakarya terdapat materi tentang seni rupa yang merupakan realisasi dari imajinasi, seni musik, seni tari dan keterampilan. (Ainia, 2020; Kristanto, 2013; Kusumadewi, 2019). Seorang Guru mempunyai tujuan pembelajaran setiap mengajar yaitu untuk menyampaikan materi dalam 1 pembelajaran setiap harinya guru juga ingin menciptakan kelas yang aktif tidak pasif serta materi yang disampaikan guru dapat diterima siswa dengan baik (Daryanto, 2014; Majid, 2011). Karena sekarang di masa pandemi covid-19 pegangan seperti buku yang diberikan kepada siswa dan pegangan guru untuk menyampaikan materi membuat pembelajaran tidak maksimal. Guru menyampaikan bahwa masih minim sekali pegangan untuk siswa belajar dirumah dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru. Permasalahan disini memang nampak terlihat kurangnya pedoman buku khusus untuk membantu guru atau siswa sebagai pegangan saat belajar.

Ketika peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas I, peneliti menyampaikan beberapa hal untuk memecahkan permasalahan di atas salah satunya peneliti memperkenalkan buku bahan ajar literasi digital dengan berbasis cetak dan bisa digunakan secara online. Menurut Gilster (dalam Maulana, 2015: 3) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan di komputer. Menurut Bawden (dalam Caniago, 2013: 6) berpendapat bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti bacaan yang berurut berbantuan komputer. Guru merespon dengan baik jika akan adanya pengembangan sebuah buku bahan ajar sebagai pendamping guru mengajar. Pada buku tematik terdapat beberapa materi yang dirangkum menjadi satu buku sebagai buku bahan ajar tematik kelas I, lalu peneliti mengembangkan buku bahan ajar literasi digital terkhusus didalamnya terdapat hanya materi SBdP saja.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian berjudul “Pengembangan Buku Suplemen Seni Tari Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk Siswa SD” yang dilakukan oleh Fidha. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa buku suplemen seni tari ini sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa sehingga dengan buku suplemen tersebut dapat menjadi buku penunjang, dan buku literatur siswa. Materi yang digunakan dalam pengembangan buku suplemen berdasarkan pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan fokus pada KI 3 dan KD yang berkenaan tentang materi pengertian seni tari kreasi, pola lantai, dan macam-macam seni tari. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk: (1) mengetahui langkah pengembangan sebuah buku bahan ajar literasi digital kepada guru kelas I sebagai referensi dan pendamping buku guru. (2) mengetahui kelayakan buku bahan ajar literasi digital suplemen pembelajaran SBdP kelas I tema 2.

METODE

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian dan Pengembangan (RnD). 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 di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas dan berkualitas. Prosedur penelitian dan pengembangan disesuaikan dengan prosedur yang ditentukan oleh buku pedoman skripsi dengan menggunakan alur berfikir yang dikemukakan oleh Borg & Gall (Prof. Dr. Sugiyono, 2016: 35) yang meliputi: (a) Penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi awal, (b) Melakukan perencanaan, (c) Pengembangan draf 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) Diseminasi.

Peneliti menggunakan metode dan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket respon guru dan angket dosen validasi. Peneliti melakukan penelitian dengan bersubjek pada guru kelas I dan validator dosen ahli materi dan media. Dalam penelitian ini wawancara yang dipilih peneliti yaitu wawancara terstruktur. Peneliti melakukan wawancara terstruktur tentang media yang digunakan guru pada muatan pembelajaran SBdP dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah. Hasil wawancara berupa pernyataan yang kemudian dijabarkan dengan data kualitatif. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Peneliti menggunakan instrumen yang berupa angket untuk mengumpulkan data tentang respon atau tanggapan guru terhadap pengembangan suplemen bahan ajar.

Kegiatan analisis data dilakukan setelah data terkumpul. Menurut Azwar (2014: 126) “analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel 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. Data kuantitatif yang berupa skor diperoleh dari penilaian kualitas bahan ajar yang berupa lembar *checklist* yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru SD

kelas I. Lembar penilaian bahan ajar menggunakan skala *likert*. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas I dapat disimpulkan bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Media atau bahan ajar yang digunakan berupa buku tema dan LKS akibatnya guru menemukan kendala yaitu materi yang diterima siswa kurang maksimal pada materi pembelajaran khususnya materi SBdP dikarenakan pegangan bahan ajar yang belum mencakup keseluruhan materi SBdP. Disamping itu belum ada media seni atau alat peraga untuk menunjang pembelajaran SBdP di kelas 1 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, Angket validasi media ditujukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan serta untuk mengetahui apa saja yang kurang dalam bahan ajar sebelum bahan ajar tersebut diujikan, Angket penilaian guru dari 3 SD untuk mengetahui kelayakan buku bahan ajar dengan menanggapi 2 angket yang berupa angket terbuka dan tanggapan berupa skala *likert* bentuk *checklist*.

Tabel 4.1 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 4.2 Persentase 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 yaitu Ibu Ari Widyaningrum, S.Pd., M. Pd (Dosen Universitas PGRI Semarang) diperoleh data seperti pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi.

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Ideal
1.	Aspek Kelayakan Isi	19	20
2.	Aspek Penyajian	19	20
3.	Aspek Kebahasaan	18	20
Jumlah		56	60
Presentase		$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ total}{Skor\ ideal} \times 100\%$	
Kevalidan		$Presentase = \frac{56}{60} \times 100\% = 93,3\%$	

Hasil validasi dari validator ahli media yaitu Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum (Dosen Universitas PGRI Semarang) diperoleh data seperti pada tabel 4.4, 4.5 dan 4.6.

Tabel 4.4 Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media Tahap I.

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Ideal
1	Aspek Kelayakan	14	20
2	Aspek Keunggulan Media	13	20
3	Aspek Elemen Desain	14	20
4	Aspek Pengembangan Teknologi	14	20
Jumlah		55	80
Presentase		$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ total}{Skor\ ideal} \times 100\%$	
Kevalidan		$Presentase = \frac{55}{80} \times 100\% = 67,75\%$	

Tabel 4.5 Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media Tahap II.

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	19	20
Jumlah		79	80
Presentase		$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ total}{Skor\ ideal} \times 100\%$	
Kevalidan		$Presentase = \frac{79}{80} \times 100\% = 98,75\%$	

Hasil Penilaian dari validator Guru kelas 1 SDN Sindangwangi 02 dengan Ibu Reren Iriyani, SDN Sindangwangi 03 dengan Ibu Dwi Buyonggo Glori, A.Ma, Pd, dan SDN Karangpari 02 dengan Ibu Carwati S.Pd.SD diperoleh data seperti pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Guru.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Skor			Skor Ideal	Rata-rata
			SDN Sindangwangi 02	SDN Sindangwangi 03	SDN Karangpari 02		
1.	Aspek Kesesuaian	Indikator 1	5	5	5	5	5
		Indikator 2	5	5	5	5	5
		Indikator 3	5	5	5	5	5
		Indikator 4	5	5	5	5	5
2.	Aspek Kelayakan	Indikator 1	5	5	5	5	5
		Indikator 2	5	5	5	5	5
		Indikator 3	5	5	5	5	5
		Indikator 4	5	5	4	5	4,6
3.	Aspek Penyajian Media	Indikator 1	5	5	5	5	5
		Indikator 2	5	5	5	5	5
		Indikator 3	4	5	5	5	4,6
		Indikator 4	4	5	5	5	4,6
4.	Aspek Keunggulan Media	Indikator 1	5	5	5	5	5
		Indikator 2	5	5	5	5	5
		Indikator 3	5	5	5	5	5
		Indikator 4	4	5	5	5	4,6
Jumlah			77	80	79		78,4
Jumlah Skor Tinggi			80	80	80		80
Presentase			$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ total}{Skor\ ideal} \times 100\%$				
Kevalidan			96,25%	100%	98,75%		98%

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah produk bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2 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*.

Penelitian dan pengembangan ini diawali melakukan penelitian dan pengumpulan informasi dengan pengambilan informasi awal mengenai situasi dan kondisi di kelas I melalui kegiatan observasi. Peneliti juga melakukan studi pendahuluan yang berupa wawancara dan mengisi angket kebutuhan guru kelas I SDN Sindangwangi 02 pada tanggal 6 Agustus 2021, SDN Sindangwangi 03 pada tanggal 9 Agustus 2021, dan SDN Karangpari 02 pada tanggal 10 Agustus 2021 dengan melakukan perbandingan bahwa yang membutuhkan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2 tidak hanya satu SD melainkan ketiganya membutuhkan.

Informasi yang didapatkan dari penelitian kemudian diolah dan dianalisis terlebih dahulu dan dari data tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2 sangat diperlukan guna untuk mempermudah guru mengembangkan sebuah materi yang akan disampaikan ke siswa dan akan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar pada muatan pembelajaran SBdP. Hasil analisis dan penelitian selanjutnya digunakan untuk menyusun perencanaan penelitian dan pengembangan.

Setelah selesai menyusun perencanaan penelitian dan pengembangan bahan ajar peneliti melakukan pengembangan draf awal produk. Contoh beberapa pengembangan draf awal produk yang akan peneliti kembangkan mulai dari gambar sampul depan buku bahan ajar, *barcode* dan *blog* sebagai berikut:

Halaman sampul merupakan halaman paling depan buku. 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.

Gambar 4.1 Sampul buku bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2.



Isi *barcode* adalah video tentang contoh kegiatan siswa yang bisa ditiru siswa untuk mengerjakan tugas individu dari guru. Video dapat diakses dari blog peneliti dengan menscan kode *barcode*. Berikut contoh isi dari *barcode*:

Gambar 4.2 Barcode.

<https://suplemensbdpkelas1tema2sd.blogspot.com/2022/05/kegiatan-1-tari-tepuk-tangan.html>



Isi Blog adalah situs untuk mengakses contoh kegiatan individu siswa. Kegiatan individu dapat diakses dari blog peneliti dengan menscan kode *barcode*. Berikut contoh isi dari blog:

Gambar 4.3 Blog



Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2 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 di lakukan di 3 sekolah yaitu SD Negeri Sindangwangi 02, SD Negeri Sindangwangi 03 dan SD Negeri Karangpari 02 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 1 tema 2 baik dari hasil angket terbuka maupun hasil penilaian 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 1 tema 2 yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai penunjang bahan ajar peserta didik kelas I sekolah dasar. Adapun uji kelayakan produk 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. Masing-masing aspek dalam penilaian materi diperoleh skor sebanyak 56 dari jumlah skor maksimal sebanyak 60. Dari skor tersebut dapat diperoleh persentase rata-rata sebesar 93,3%. Hasil persentase analisis validasi oleh ahli materi terhadap bahan ajar 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 1 tema 2 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. Berdasarkan hasil validasi media tahap I pada masing-masing aspek diperoleh skor sebanyak 55 dari jumlah skor maksimal sebanyak 80, dari skor tersebut dapat diperoleh presentasi sebanyak 68,75% hal ini menunjukkan persentase hasil analisis validasi ahli media terhadap bahan ajar menunjukkan kualitas produk dengan kategori baik dalam artian bahan ajar layak untuk digunakan tetapi dengan catatan terdapat revisi yang harus diperbaiki mengenai tata cara penulisan daftar pustaka. Sedangkan hasil validasi media tahap II memperoleh skor 79 dari skor tertinggi 80. Skor tersebut diperoleh persentase dengan rata-rata sebanyak 98,75%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2 termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “layak digunakan”.

Setelah itu melakukan uji coba lapangan awal yang dilakukan bersama guru kelas I di 3 SD. 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. Masing-masing aspek memperoleh skor rata-rata 78,4

dengan jumlah skor tertinggi 80. Skor tersebut diperoleh rata-rata sebanyak 98%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2 dalam kategori “sangat baik” dan “layak digunakan”.

Sedangkan hasil penilaian tanggapan terbuka guru terhadap bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 2 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 1, dapat menambah wawasan siswa terutama pada *barcode*, dan sudah memenuhi kriteria pembuatan suplemen bahan ajar, semoga guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih imajinatif, kreatif dan aktif.

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 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 1 tema 2 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.

Hasil hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja yaitu pengembangan bahan ajar yang layak dan valid sebagai bahan ajar yang sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan. Hasil hipotesis 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 1 tema 2 dapat dikategorikan ke dalam bahan ajar yang valid dan layak sesuai dengan tahapan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP Kelas I Tema 2 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 1 tema 2 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 digunakan sebagai referensi dan pendamping buku guru. Kelayakan produk dilakukan dengan cara melakukan validasi media dan materi pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 93,3%, hasil validasi ahli media memperoleh persentase 98,75%, dari hasil rata-rata angket respon guru memperoleh persentase 98%. Sehingga pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 2 memenuhi kriteria layak digunakan guru dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainia, Fidha. 2020. Pengembangan Buku Suplemen Seni Tari pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk Siswa SD. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/36221>.
- Azwar, S. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Caniago, Junita Kahirani. 2013. "Literasi Media dan Literasi Digital". http://junitakhairanicaniago.weebly.com/uploads/1/8/4/6/18468290/makalah_literasi_media_digital.pdf
- Daryanto. 2014. Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (kurikulum 2013), Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah, N., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. 2020. Analisis Kesulitan Siswa Kelas V dalam Memecahkan Masalah Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3 (1), 46-51.
- Kristanto M. 2013. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan sebagai Pendidikan Karakter. Hlm 39-52. Jakarta: Prosiding Seminar Nasional dan Bedah Buku Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013".
- Kusumadewi. Indah. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Buku Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Kelas IV SD/MI. <http://repository.radenintan.ac.id/8126/1/SKRIPSI.pdf>.
- Majid, Abdul. 2011. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosada Karya.
- Maulana, Murad. 2015. Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital. <http://www.muradmaulana.com/-2015/12/definisi-manfaat-dan-elemenpenting-literasi-digital.html>.
- Pratiwi, M. F., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. 2020. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD Negeri Cepangan 01 Batang. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4 (3), 267-273.
- Putra, N. 2015. *Research & Development*. Jakarta: PT Rajagrafindo 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, 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.