BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Pada Kelas V SDN 2 Tebaban

Hopipatussolihah,[1] Donna Boedi Maritasari,[2] Arif Rahman Hakim,[3] M. Syahruddin Amin[4]
[1234]Universitas Hamzanwadi
oviana2709@gmail.com boediselong@gmail.com
arif_pd@hamzanwadi.ac.id, muhammdahsyahruddinamin@gmail.com

Absrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital dengan menggunakan desain penelitian pengembangan (*Resech and Development*) ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Hasil uji validasi ahli tampilan dengan jumlah skor 41dengan rata-rata skor 4,1 berada pada rentang skor 33,97 - 41,88 kategori "Baik". Hasil uji validasi ahli materi dengan jumlah skor 79 dengan rata-rata skor 4,152 berada pada rentang skor 64,57 - 79,68 kategori "Baik", sedangkan untuk ahli bahasa memiliki jumlah skor 47 dengan rata-rata skor 4,2, berada pada rentang skor 46,15 - 55,00 kategori "Sangat Baik". Untuk hasil angket respon siswa didapatkan jumlah skor 952 dengan rata-rata skor 86,82 berada pada rentang skor 46,15 - 55,00 kategori " Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan, buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang kegiatan belajar di sekolah maupun di rumah.

Kata kunci: Buku ajar, Bahasa Indonesia, literasi digital.

Abstract: *This study aims to develop a digital literacy-based Indonesian textbook using the ADDIE Research and Development design which consists of 5 steps, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The results of the display expert validation test with a total score of 41 with an average score of 4.1 are in the range of scores of 33.97 - 41.88 in the "Good" category. The results of the material expert validation test with a total score of 79 with an average score of 4,152 are in the range of scores of 64.57 - 79.68 in the "Good" category, while for linguists it has a total score of 47 with an average score of 4.2, which is at the score range is 46.15 - 55.00 in the "Very Good" category. For the results of the student response questionnaire, the total score was 952 with an average score of 86.82 in the score range of 46.15 - 55.00 in the "Very Good" category. So it can be concluded, Indonesian language textbooks based on digital literacy are appropriate to be used as teaching materials to support learning activities at school and at home.*

Keywords: *Textbooks, Indonesian, Digital Literacy*

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menjadikan manusia lebih beretika, bermoral, dan menjadikan manusia yang lebih mandiri. Melalui pendidikan manusia bisa mengerti arti sopan santun, pendidikan membuat manusia dapat lebih cerdas dalam bertindak dan beretika. Menempuh pendidikan yang diakui oleh lembaga pendidikan negara merupakan sesuatu yang wajib di lakukan oleh seluruh masyarakat Indonesia, Pada proses pendidikan, salah satunya adalah sekolah dasar (SD). Pada proses pembelajarannya tidak terlepas dari kurikulum. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa "Kurikulum adalah seperangkat rencana mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Kurikulum 2013 pada proses pembelajarannya menggunakan tema dan subtema dari kelas 1 sampai kelas 6, dan untuk setiap muatan pelajaran disatukan dalam satu tema. Mulai dari muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Susanto mengatakan Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada jenjang pendidikan dasar. Pada proses pembelajaran muatan Bahasa Indonesia tentu tidak akan terlepas dari bahan pelajaran yang biasa digunakan oleh guru dan mempermudah guru ketika menjelaskan materi kepada siswa di dalam kelas, bahan pelajaran atau yang sering disebut dengan bahan ajar digunakan dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa berupa buku tematik yang telah di revisi (Julianda, 2019: 84).

Bahan ajar merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Nurdyansyah, dkk, 2018). Bahan ajar dapat diartikan sebagai bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematik berdasarkan prinsip-prinsip yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Widodo & Jasmin Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran, karena bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi (Kelana & Pratama, 2019: 3). Dalam hal ini bahan ajar berguna untuk membantu dalam proses pembelajaran, bagi guru bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan bagi siswa bahan ajar dijadikan pedoman yang dipelajari dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Belawati, (2013: 11) Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematik, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat diartikan sebagai bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematik berdasarkan prinsip-prinsip yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematik artinya disusun sesuai urutan langkah-langkahnya untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Manurut Prastowo (2014:24-25) Bahan ajar berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1. Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya buku, modul, handout, lembar kerja siswa, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.
2. Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Mislanya kaset, radio, compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, video compact disk.
4. Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunanya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya *compact disk interactive*.

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

Berdasarkan kondisi yang ada di SDN 2 Tebaban dari hasil observasi awal wawancara dengan guru wali kelas V, yang dimana kelas V itu sendiri terdiri dari 1 kelas. Dalam proses pembelajarannya sudah menerapkan pembelajaran tematik, proses pembelajaran yang diberikan guru berupa materi pembelajaran tematik yang menjadikan siswa mempelajari beberapa muatan pelajaran pada satu waktu. Pada proses pembelajaran yang dilakukan, guru kurang memanfaatkan teknologi yang ada untuk dijadikan media pada proses pembelajaran, masih kurangnya kreatifitas dan produktivitas dari masing-masing guru dalam mengembangkan buku ajar sebagai sumber belajar.

Kurangnya kemampuan seorang guru dalam mengembangkan buku ajar membuat siswa juga kekurangan kreativitas belajar yang tentunya membuat susasana belajar yang monoton dan tidak menarik. Berdasarkan pendapat (Adiningsih, 2019:56) Buku ajar merupakan salah satu alat atau media yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan kurikulum. Buku ajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan dunia pendidikan. Tentu dalam ini pentingnya pengembangan buku ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan memecahkan masalah dalam pelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan media teknologi dalam membuat buku ajar sangat bagus untuk menunjang literasi digital di dalam sekolah maupun diluar sekolah.

Kemudian menurut Sitohang, (2015:4), Buku ajar adalah seperangkat mata pelajaran dasar yang dikembangkan sesuai dengan isi mata pelajaran yang harus dicapai siswa agar tercipta suasana belajar bagi siswa. Buku ajar merupakan salah satu sumber belajar dan bahan ajar yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Buku ajar memang menjadi bahan ajar dan sumber belajar bagi siswa. Dengan adanya buku ajar kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi lebih efektif.

Menurut Martin literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan informasi berbagai macam bentuk yang dapat diakses pada smartphone, komputer, televisi, radio, dan notebook (Ulumuddin dkk, 2018: 11) Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan atau keterampilan dalam mengelola informasi dalam media digital.

Sedangkan Hague juga percaya bahwa literasi digital adalah kemampuan

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

untuk membuat berbagi model dan format yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi dan berkomunikasi secara lebih efektif, dan untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses ini (Kurnianingsih, dkk, 2017:62). Dengan adanya literasi berbasis digital dapat memudahkan siswa dan guru lebih mengenal apa itu literasi digital dan bisa menggunakannya dalam proses pembelajaran seperti menggunakan buku ajar dalam bentuk buku digital sebagai media pengganti buku yang biasa digunakan.

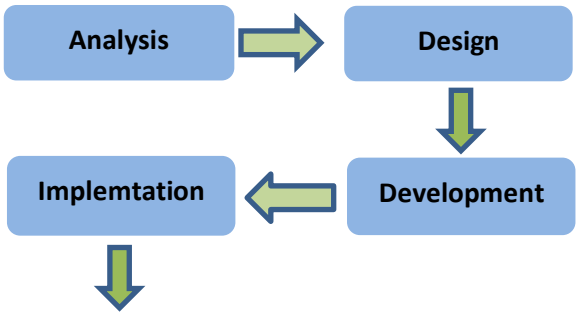
Menurut Beetham, dkk terdapat tujuh elemen penting dalam literasi digital (Stefany, 2017:15), diantaranya:

1. Literasi Informasi
2. *Digital Scholarship*
3. *Learning Skills*
4. *ICT Literacy*
5. Manajemen Privasi
6. *Communication and Collaboration*
7. *Media Literacy*

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Pada Siswa Kelas V SDN 2 Tebaban".**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini, menggunakan desain penelitian dan pengembangan ADDIE. Desain dan pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Pusat Teknologi Pembelajaran Universitas Florida untuk Angkatan Darat AS. Berikut beberapa langkah dalam model pengembangan ADDIE:



Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

Evaluation

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada kelas V SDN 2 Tebaban. Pengembangan produk buku ajar dilakukan dengan beberapa langkah. Langkah pertama yakni tahap analisis, pada tahap analisis dilakukan observasi di SDN 2 Tebaban yang dilakukan pada bulan Juli 2022 untuk menganalisis masalah yang ada didalam kelas dan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil observasi dan wawancara tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan produk buku ajar Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kualitas buku ajar yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen berupa angket. Angket dibuat menjadi 4, yaitu angket untuk ahli media/tampilan, ahli materi, ahli bahasa, dan angket untuk siswa. Dari angket tersebut diperoleh data kuantitatif. Data kuantitatif berupa kriteria penilaian "Sangat Kurang", "Kurang", "Cukup Baik", "Baik", dan "Sangat baik". Data kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria, dari pengolahan data tersebut dapat diketahui tingkat kelayakan buku ajar Bahasa Indonesia berdasarkan penilaian dari ahli media/tampilan, ahli materi, ahli bahasa, dan respon siswa.

Gambar 1. Desain sampul aplikasi buku ajar

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

Gambar 2. Desain halaman pertama pada buku ajar

Gambar 3. Desain Cover buku guru

Gambar 4. Desain cover buku siswa

Produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital dikembangkan berdasarkan hasil validasi oleh validator, diantaranya ahli tampilan, ahli materi,

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

dan ahli bahasa serta hasil angker respond siswa. Berikut merupakan hasil validasi secara keseluruhan oleh validator dan hasil angket respon siswa:

No	Hasil Penilaian	Skor	Rata-rata	Rentang Skor	Kategori
1.	Ahli Tampilan	41	4,1	33,97 - 41,88	Baik
2.	Ahli Materi	79	4,15	64,57 - 79,68	Baik
3.	Ahli Bahasa	47	4,27	46,15.- 55,00	Sangat Baik
4.	Respon Siswa	952	86,54	46,15.- 55,00	Sangat Baik

Penilaian kelayakan atau kevalidan produk dilakukan oleh ahli tampilan, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada validasi ahli tampilan menunjukkan bahwa tampilan dari produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital memperoleh jumlah skor keseluruhan 41, dengan rata-rata 4,1, ini berarti produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital memenuhi kriteria/kategori "Baik" yang berada pada rentang skor 33,97 - 41,88. Data tersebut menunjukkan bahwa media lagu anak-anak dari tampilan layak digunakan. Pada validasi materi menunjukkan bahwa materi dalam buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital memperoleh jumlah keseluruhan 79, dengan rata-rata4,15. Ini berarti buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital memenuhi kriteria/kategori "sangat Baik" yang berada pada rentang skor 64,57 - 79,68. Sedangkan data pada validasi ahli bahasa memperoleh jumlah skor keseluruhan 47, dengan rata-rata 4,27, ini berarti berarti produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital memenuhi kriteria/kategori "Sangat Baik" yang berada pada rentang skor 46,15.- 55,00. Data tersebut menunjukkan bahwa produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk dinyatakan valid untuk diuji cobakan, kemudian dilakukan uji coba pada peserta didik/responden, tahap ini disebut dengan implementation. Pada uji coba lapangan dilakukan dengan memberikan angket respon siswa untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk berdasarkan pada sejauh mana respon siswa dalam menanggapi pembelajaran menggunakan produk buku ajar. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa produk buku ajar memiliki rata-

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

rata respon siswa adalah 86,54 yang diperoleh dari perolehan jumlah skor dibagi dengan banyak siswa atau responden dengan rentang skor 46,15.- 55,00.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan makan buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital dapat dikategorikan layak untuk dijadikan sumber belajar untuk guru dan siswa pada proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah.

KESIMPULAN

Pengembangan produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil dari pengembangan ini sendiri berupa sebuah produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital yang dapat digunakan oleh seluruh siswa dan guru sehingga dapat membuat siswa ikut aktif dan senang dalam pembelajaran dan membuat guru lebih mudah dalam proses pembelajaran. Produk buku ajar Bahasa Indonesia berbasis literasi digital untuk kelas V yang dikembangkan telah dapat dinyatakan dalam kategori "Layak" dengan jumlah skor yang didapat pada ahli tampilan 41, dan rentang skor 33,97 - 41,88, sedangkan untuk ahli materi dinyatakan dalam kategori "Baik" jumlah skor yang didapat pada ahli materi 79, dengan rentang skor 64,57 - 79,68, untuk ahli bahasa berada pada kategori "Sangat Baik" jumlah skor yang didapat pada ahli bahasa adalah 47,dengan rentang skor 46,15 - 55,00, dan untuk angket respon siswa berada pada kategori "Sangat Baik" dengan jumlah skor 952 dengaan rentang skor 46,15 - 55,00.

DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih, A. (2019). Tanda Baca Penanda Kalimat Dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar, *Jurnal STKIP Muhamadiyah Bogor.*

Aisyah, S., Noviantika, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal STKIP Muhammadiyah Bogor.*

Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 305-314 E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v4i2.757

Belawati, T., dkk. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT

Etie, (2020). Pengembangan Model Buku Ajar Bersadarkan Proses Pendekatan Siswa. *Jurnal Cakrawala.*

Julianda, E. (2019). Pembelajaran Sastra Pada Kelas V SD Di Kota Langsa. *JL3T (Journal of Linguistics,* Literature *and Language Teaching), 5*(1), 84-105.

Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). *Bahan ajar IPA berbasis literasi sains*. Bandung: Lekkas.

Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 61-76.

Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. *Pascasarjana Universitas Negeri Medan [online].*

Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik.* Yogyakarta: Kencana.

Sitohang, Candra, & Sibuea, A. M. (2015). *Pengembangan Buku Ajar* Berbasiskontekstual *Dengan Tema „Sehat Itu Penting".* Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan [Online].

Stefany, S. (2017). LITERASI DIGITAL DAN PEMBUKAAN DIRI: Studi Korelasi Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar Remaja di Kota Medan. *Sosioglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, *2*(1), 10-31.

Ulumuddin, I. dkk (2018). *Pemamfaatan Literasi Digital Dalam Pelestarian Warisan Budaya Takbenda.* Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan nan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.