

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS SOSIOKULTURAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Riski Srikonita¹, Siti Rochmiyati², Banun Havifah Cahyo Khosiyono³

¹SDN Sodo Paliyan, ^{2,3}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

¹r.srikonita3@gmail.com, ²rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id, ³banun@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to explain the development of innovative teaching materials with a sociocultural approach for the Indonesian language subject for fifth-grade elementary school students and to assess the quality of media validity. This study adopts the Research and Development (R&D) approach using the design model proposed by Borg & Gall, consisting of the following 10 stages; (1) research and information collecting; (2) planning; (3) developing preliminary form of product; (4) preliminary field testing; (5) main product revision; (6) main field testing; (7) operational product revision; (8) operational field testing; (9) final product revision, dan (10) dissemination and implementation. Data collection instruments use validation sheets. The results showed that the procedure of media development went through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of material validation tests from experts and learning experts (stakeholders) innovative teaching materials with a sociocultural approach obtained an average score of 95,68% from a maximum score of 100% and the results of media validation tests from experts and learning experts (stakeholders) obtained an average score of 92,91% from a maximum score of 100%. Based on the feasibility test results of innovative teaching materials with a sociocultural approach, the products developed can be categorized as valid and suitable for use in learning.

Keywords: class V, sociocultural, teaching materials digital

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar digital berbasis sosiokultural pada materi bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar serta untuk mengetahui kualitas dari kevalidan media. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model desain dari Borg & Gall, yaitu (1) *research and information collecting*; (2) *planning*; (3) *developing preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*; (5) *main product revision*; (6) *main field testing*; (7) *operational product revision*; (8) *operational field testing*; (9) *final product revision*, dan (10) *dissemination and implementation*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur dari pengembangan media melalui tahap analisis,

desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil uji validasi materi dari *expert* dan ahli pembelajaran (*stakeholder*) bahan ajar digital berbasis sosiokultural memperoleh rata-rata skor sebesar 95,68% dari skor maksimal 100% serta hasil uji validasi media dari *expert* dan ahli pembelajaran (*stakeholder*) diperoleh rata-rata skor sebesar 92,91% dari skor maksimal 100%. Berdasarkan hasil uji kelayakan bahan ajar berbasis sosiokultural maka produk yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: kelas V, sosiokultural, bahan ajar digital

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang kita pakai sehari-hari dan juga bahasa resmi negara kita. Dalam penggunaannya, bahasa Indonesia mempunyai beberapa aturan yang harus ditaati agar kita bias menggunakannya dengan baik dan benar (Suminar 2016: 116). Bahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu yang dapat berfungsi dalam berbagai keperluan. Bahasa Indonesia adalah unsure penting serta media komunikasi utama bagi masyarakat Indonesia. Bahasa secara filosofis adalah pengungkapan manusia atas realitas melalui simbol-simbol atau tanda-tanda yang berarti keeksistensian bahasa Indonesia sangat bergantung pada tingkat keberhasilan

masyarakat Indonesia untuk tetap menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia ini, misalnya menciptakan kosa kata dan istilah-istilah baru, baik itu berupa penyerapan kosa kata bahasa daerah atau pun bahasa asing semakin ditingkatkan. Bahasa Indonesia harus mampu menjadi bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengingat saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global, terutama teknologi informasi sangat cepat (Marsudi, 2009: 133).

Bahasa memiliki peran sentral bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi lainnya. Hakikat bahasa secara umum adalah alat untuk menyampaikan pesan yang terlintas di dalam hati dan pikiran manusia. Lebih jauh lagi bahasa adalah alat

untuk berkomunikasi dan berinteraksi, dalam artian alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep serta perasaan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Kridalaksana (Chaer, 2013, p32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Penjelasan tersebut semakin menegaskan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan baik secara individu ataupun secara kelompok.

Bahasa Indonesia memiliki hakikat sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional (Saleh, 2015) Mengenai hakikat bahasa Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, bahasa Indonesia berfungsi, antara lain sebagai bahasa resmi negara, bahasa pengantar resmi lembaga pendidikan, bahasa resmi perhubungan pada tingkat nasional, bahasa media masa. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa bahasa nasional yang digunakan oleh negara Indonesia adalah bahasa Indonesia yang berfungsi juga sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran serta

bahasa resmi pada tingkat nasional. Sedangkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara khusus menitik beratkan pada hasil karya sastra manusia Indonesia agar lebih dihargai sehingga dapat melestarikan sastra Indonesia, dan meningkatkan kemampuan dalam berbahasa. Hal tersebut sesuai dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (Susanto,2016,p245) bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan guna membantu pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Lebih lanjut dikatakan oleh Majid (2012, p173) bahwa dengan bahan ajar, memungkinkan siswa untuk mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara kuantitatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Dapat dipahami bahwa, pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter bangsa yang menjadi tuntutan kurikulum. Mata pelajaran bahasa Indonesia di SD dalam kurikulum merdeka dicirikan dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis teks. Bahan ajar sebagai komponen dalam kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa.

Bahan ajar merupakan komponen yang berperan sebagai materi pembelajaran, ketika proses pembelajaran. Materi pembelajaran tersebut disusun dalam silbus guna mempermudah pelaksanaan pembelajaran. Materi pembelajaran terlebih dahulu dikembangkan, sehingga lengkap dan siap digunakan sebagai bahan ajar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat ditentukan oleh pendidik yang profesional, input yang baik, serta pemilihan bahan ajar yang tepat dan berkualitas guna tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. dalam memanfaatkan teknologi digital ialah guru dapat mengakses berbagai informasi

penting terkait materi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai materi pendamping (Romadonah,2019).

Dalam pembelajaran digital, pemahaman dan keterampilan teknologi sangat bermanfaat. Integrasi TIK dalam pembelajaran tercermin dari inovasi media pembelajaran, bahan ajar dalam bentuk bahan ajar digital. Bahan ajar dapat didefinisikan sebagai bahan yang dirancang secara sistematis dan menarik, yang didalamnya mencakup isi materi, metode dan evaluasi, yang dapat digunakan secara mandiri (Tjiptiany etal.,2016).

Lebih jauh, Lee (2017) mengemukakan bahwa bahan ajar berisikan aktivitas pembelajaran yang bermakna, penyajian masalah dalam bentuk *open-ended*, penerapan *problem posing*, bekerjasama, pemberian layanan secara individu melalui cek pemahaman,dan penilaian mandiri. Dengan berbantuan TIK, bahan ajar dapat ditransformasikan ke dalam bentuk elektronik, atau dikenal dengan istilah bahan ajar digital. Prastowo (2013) mendefinisikan bahan ajar digital sebagai bahan ajar yang dapat membantu peserta didik

dalam mempelajari materi secara mandiri menggunakan media elektronik.

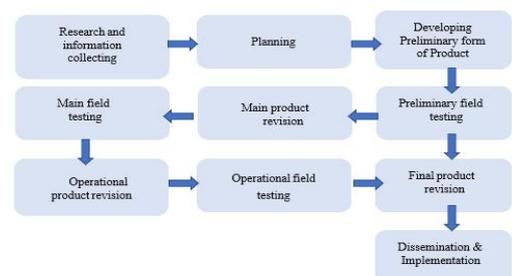
Banyak penelitian telah menunjukkan keunggulan-keunggulan bahan ajar digital. Mulai dari penciptaan pembelajaran yang tidak membosankan (Imansari & Sunaryantiningsih, 2016), dapat menampilkan beberapa materi menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif (Aprilliyah & Wahjudi, 2014), hingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Suyatna., 2018). Selain itu, memanfaatkan bahan ajar digital juga berdampak positif terhadap ekonomi peserta didik dan lingkungan. Penggunaan bahan ajar yang bersifat digital meringankan beban ekonomi peserta didik, karena bahan ajar digital tidak perlu di beli dalam bentuk cetak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan *educational research and development* atau R&D yang mengembangkan bahan ajar berbasis sosiokultural untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Tujuan utama penelitian R&D bukan

untuk menguji hipotesis melainkan menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Selain mengembangkan produk tertentu, penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).

Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar digital berbasis sosiokultural untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa siswa sekolah dasar. Penelitian R&D dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan menguji keefektifan inovasi pendidikan. Dalam rangka meningkatkan literasi di kalangan siswa, pendekatan ini memungkinkan penggabungan teori dan praktik dalam pengembangan bahan ajar digital yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan dari Model Borg & Gall

Penelitian ini menggunakan model desain dari Borg & Gall (2003: 775-787) yang mengemukakan bahwa ada 10 langkah dari penelitian pengembangan diantaranya sebagai berikut (1) mengumpulkan informasi dan melakukan penelitian awal (*research and information collecting*); (2) perencanaan (*planning*); (3) mengembangkan produk awal (*developing preliminary form of product*); (4) uji coba terbatas (*preliminary field testing*); (5) melakukan revisi terhadap tes berdasarkan hasil uji coba terbatas (*main product revision*); (6) melakukan uji lapangan utama (*main field testing*); (7) melakukan revisi penyempurnaan produk hasil lapangan (*operational product revision*); (8) melakukan uji coba lapangan operasional (*operational field testing*); (9) menyempurnakan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi produk (*desimination and implementation*). Keseluruhan langkah-langkah penelitian model desain dari Borg & Gall merupakan langkah-langkah yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian ini tanpa mengurangi langkah-langkah penelitian yang ada.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. *Planning* (Perencanaan)

Tahap dalam *planning* (perencanaan) ini yaitu pembuatan desain awal bahan ajar digital berbasis sosiokultural kelas V SD dan modul ajar teks fiksi dan nonfiksi kelas V SD. Selanjutnya peneliti mengumpulkan materi yang dibutuhkan yaitu teks fiksi dan nonfiksi. Pembuatan produk modul perkalian berbasis sosiokultural menggunakan aplikasi online berupa *Canva*. Modul ajar disusun sesuai menggunakan *Microsoft Word*. Pembuatan modul ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa siswa..

a) Modul Ajar

Menurut kemendikbud modul ajar merupakan salah satu perangkat ajar, berupa dokumen yang berisi tujuan, langkah, dan media pembelajaran, serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu unit/topik berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Modul ajar serupa dengan RPP atau *lesson plan* yang memuat rencana pembelajaran di kelas. Modul ajar disusun menggunakan *Microsoft Office Word 2010*. Modul ajar bahasa Indonesia diperuntukkan bagi Fase C Kelas V.

Modul ajar memuat topik tentang teks fiksi dan teks nonfiksi. Teks fiksi yang dipilih adalah teks narasi dan teks deskripsi, teks nonfiksi yang dipilih adalah teks eksposisi dan teks prosedur. Tujuan pembelajaran yang di ambil ada dua, yang pertama siswa mampu menemukan teks fiksi dan nonfiksi dengan tepat. Tujuan pembelajaran yang kedua yaitu siswa mampu membedakan teks fiksi dan teks nonfiksi dengan tepat.

b) Bahan Ajar

Bahan ajar menurut kemendikbud adalah perangkat ajar berupa materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan, dapat berupa cetak (artikel, komik, infografis) maupun noncetak (audio dan video). Bahan ajar dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi tertentu. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar digital. Pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*. Bahan ajar dapat di akses menggunakan *laptop, chromebook atau smartphone* dengan mengeklik tautan yang disediakan.

Kegiatan selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik siswa kelas V sekolah dasar dengan

maksud agar bahan ajar digital berbasis sosiokultural yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini agar pengembangan dapat tepat sasaran. Untuk mendapatkan informasi mendalam tentang karakteristik siswa secara mendalam peneliti mendiskusikan dengan guru agar didapat keakuratan.

Setelah mengidentifikasi karakteristik siswa kelas V peneliti mengidentifikasi kondisi sosiokultural masyarakat setempat. Hal-hal yang diidentifikasi meliputi kebudayaan masyarakat, kondisi sosial masyarakat, mata pencaharian sebagian besar penduduk, makanan khas penduduk, tempat wisata di sekitar siswa. Beberapa kesenian daerah yang menarik minat siswa seperti Babad Dalan, Jathilan dan seni tari lainnya ikut dikaji, mengingat beberapa siswa merupakan anggota kesenian. Selain kesenian daerah tersebut upacara adat serta kebiasaan masyarakat turut digali untuk menghasilkan bahan ajar digital yang benar-benar sesuai dengan kondisi sosiokultural siswa.

2. Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Bentuk Awal Produk)

Peneliti mengembangkan produk awal dengan bahan ajar digital berbasis sosiokultural pada kelas V berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Setelah bahan ajar digital berbasis sosiokultural selesai diproduksi, kegiatan selanjutnya adalah memvalidasi produk tersebut baik dari segi media maupun materi. Validasi media dilakukan kepada *expert* dan *stakeholder* untuk mengetahui kelayakan dari produk bahan ajar digital berbasis sosiokultural tersebut sebelum diuji cobakan di lapangan.

Uji kelayakan dilakukan dengan memvalidasi produk bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar kurikulum merdeka yang dikembangkan ini. Validasi oleh *expert* dan *stakeholder* yang tujuannya adalah agar mendapatkan kritik, saran, masukan dan informasi agar menjadi produk yang berkualitas, bermanfaat, dan dapat dipakai secara luas. Validator oleh *expert* yang digunakan adalah Dr. Anang Sudigdo, M.Pd seorang dosen di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

Sedangkan validator dari *stakeholder* yang digunakan adalah Sumiyati, M.Pd seorang kepala SDN Paliyan 3 dan Megasari, M.Pd seorang guru SDN Purwosari. Hasil dari uji validasi/kelayakan dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini. Berdasarkan hasil analisis sebagai berikut.

a. Validator 1

$$\text{Persentase} = 83/85 \times 100\% = 97,64\%$$

b. Validator 2

$$\text{Persentase} = 80/85 \times 100\% = 94,11\%$$

c. Validator 3

$$\text{Persentase} = 81/85 \times 100\% = 95,29\%$$

Kesimpulan dari hasil validasi tersebut maka dihitung rata-ratanya sebagai berikut. Rata-rata = $(97,64\% + 94,11\% + 95,29\%) : 3 = 187,04\% : 3 = 95,68\%$

Skor 95,68% berdasarkan tabel 1 Skala Persentase Penilaian Keidealan Kualitas Produk kriteria nilai 81,00%-100% maka validasi bahan ajar diital berbasis sosiokultural dari ahli mteri termasuk kategori sangat valid. Adapun selanjutnya hasil dari uji validasi/kelayakan modul ajar dari

stakeholder dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Uji Validasi Stakeholder Modul Ajar

No	Aspek yang Dinilai	V		
		V1	2	3
I	INFORMASI UMUM			
	1. Kejelasan identitas penulis modul (nama penyusun, institusi, tahun, jenjang sekolah, fase, alokasi waktu)	5	5	5
	2. Memuat kompetensi apa yang harus dimiliki siswa sebelumnya	5	5	5
	3. Mencantumkan profil pelajar pancasila dalam modul ajar	5	3	5
	4. Kesesuaian sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran	5	5	5
	5. Kesesuaian target peserta didik yang akan diampu dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
	6. Kesesuaian model pembelajaran	5	4	5

	n apa yang akan dipakai untuk materi terkait				
II	ISI YANG DISAJIKAN				
	7. Sistematika penyusunan modul ajar	5	5	5	
	8. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran	5	5	5	
	9. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahapan aktivitas belajar	5	5	5	
	10. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran awal, inti, penutup)	5	4	5	
	11. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci, pedoman penskoran)	5	4	4	
	I	BAHASA			
		12. Penggunaan bahasa sesuai dengan PEUBI	5	5	4
		13. Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5	4
		14. Kesederhanaan struktur kalimat	5	5	5

V	WAKTU			
	15.Kesesuaian alokasi yang digunakan	5	3	3
	16. Rincian waktu untuk setiap tahapan pembelajaran	5	2	3
	Jumlah Nilai	8	7	7
	Skor Total	8	8	8
		0	0	3
		0	0	0

Berdasarkan data tersebut di atas selanjutnya dianalisis sebagai berikut.

a. Validator 1

$$\text{Persentase} = 80/80 \times 100\% = 100\%$$

b. Validator 2

$$\text{Persentase} = 70/80 \times 100\% = 87.5\%$$

c. Validator 3

$$\text{Persentase} = 73/80 \times 100\% = 91.25\%$$

Kesimpulan dari hasil validasi tersebut maka dihitung rata-ratanya sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata} = (100\% + 87.5\% + 91.25\%) : 3 = 278.75\% : 3 = 92,91\%$$

Skor 92,91% berdasarkan tabel 2 Skala Persentase Penilaian Keidealan Kualitas Produk kriteria nilai 81,00%-100% maka validasi modul ajar dari *stakeholder* termasuk kategori sangat valid.

3. Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal)

Pada tahap ini, modul yang telah dikembangkan serta telah divalidasi, kemudian diuji cobakan kepada 6 siswa kelas V SDN Sodo. Pengambilan subjek uji coba berdasarkan tingkatan kognitif tinggi, sedang, dan rendah. Ketiga subjek uji coba dihadapkan pada bahan ajar digital berbasis sosiokultural yang telah dibuat dan diminta untuk menggunakannya. Siswa selanjutnya diminta melakukan pengisian angket respon siswa serta meminta tanggapan kepada siswa terkait dengan bahan ajar digital yang telah dikembangkan. Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada 3 Januari 2024

Langkah selanjutnya siswa sudah di siapkan chromebook, kemudian siswa mengakses link yang sudah diberikan guru melalui aplikasi chrome yang ada di chromebook. Setelah bahan ajar digital terbuka siswa akan di pandu untuk belajar menggunakan bahan ajar. Tidak perlu cara khusus dalam penggunaan bahan ajar digital siswa cukup melakukan scroll kebawah untuk

melihat kegiatan selanjutnya seperti membaca, mengerjakan soal, memulai game, menyaksikan video dan ice breaking. Setelah siswa selesai melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital, siswa mengisi angket respon siswa. Berikut adalah hasil angket respon siswa SDN Sodo Paliyan pada tahap uji coba terbatas.

Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa Tahap Uji Coba Terbatas

N o	Nama	Rata- rata	Presen tase	K atego ri	Kriteria
1	1	A 4,87	9 7,3%	Baik sekali	Sang at layak
2	2	A 4,93	9 8,7%	B aik sekali	Sang at layak
3	3	A 4,4	8 8%	Baik sekali	Sang at layak
4	4	A 4,6	9 2%	Baik sekali	Sang at layak
5	5	A 4,67	9 3%	Baik sekali	Sang at layak
6	6	A 4,6	9 2%	Baik sekali	Sang at layak
Rata-rata Kelas		4,67	9 3,5%	Baik sekali	Sang at layak

Siswa menyatakan bahwa siswa menyukai bahan ajar digital. Desain sampul dan isinya menarik dan kreatif. Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dibaca. Gambar yang disajikan sangat jelas dan menarik. Gambar yang disajikan

dalam bahan ajar dapat menambah pemahaman tentang materi yang dipelajari. Perpaduan warna pada bahan ajar menarik dan jelas. Huruf yang digunakan dalam bahan ajar menarik. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar digital mudah dipahami. Bahan ajar digital disajikan materi yang mudah dipahami siswa. Petunjuk dalam penggunaan modul sudah jelas. Bahan ajar memuat pengetahuan yang baru. Rangkuman materi dan glosarium bermanfaat bagi siswa. Informasi tentang sosial budaya disekitar siswa termuat di dalam bahan ajar digital. Lingkungan sosial budaya siswa ditampilkan secara menarik pada bahan ajar digital.

Adapun kesan dari keseluruhan siswa sangat tertarik dengan bahan ajar digital berbasis sosiokultural. Saran dari siswa adalah pada banyaknya vidoe yang ada bahan ajar digital. Siswa menghendaki ada lebih banyak foto terkait sosiokultural yang bisa di lihat siswa melalui bahan ajar digital. Selain siswa, guru yang bertindak sebagai observer juga diberikan angket respon guru. Berikut adalah hasil dari angket respon guru

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru Tahap Uji Coba Terbatas

No	Nama	Rata-rata	Presentase	atgo ri	K Kriteria
1	NL	4,55	9	Baik sekali	Sangat layak
	Rat a-rata	4,55	9	Baik sekali	Sangat layak
			1%		
			1%		

Guru observer menyatakan bahwa modul sangat menarik bagi siswa saat pembelajaran dan memberikan saran untuk dapat digunakan pada kegiatan selanjutnya. Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis sosiokultural termasuk pada kriteria sangat layak.

4. Main Product Revision (Revisi Produk Utama)

Perbaikan terhadap produk dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan awal yaitu data dari angket. Angket yang telah diisi kemudian diolah datanya. Revisi tahap pertama bertujuan untuk menghasilkan produk lebih baik dari sebelumnya. Sesuai saran dari siswa yaitu menambahkan foto terkait sosiokultural daerah sekitar.

5. Main Field Testing (Uji Coba Lapangan Utama)

Uji coba lapangan utama dilaksanakan di SDN Sodo Paliyan dengan subyek sebanyak 13 siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk modul yang telah direvisi sebelumnya. Uji coba lapangan diperluas bertujuan untuk mendapatkan informasi atau masukan dari guru dan siswa tentang produk bahan ajar digital berbasis sosiokultural yang dikembangkan. Dalam uji coba ini untuk mengetahui respons siswa terhadap produk, masing-masing siswa diberikan angket. Berikut hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan utama.

Tabel 4 Hasil Angket Respon Siswa Tahap Uji Coba Lapangan Utama

No	Nama	Rata-rata	Presentase	atgo ri	K Kriteria
1		4,87	9	Baik sekali	Sangat layak
			7,3%		
2		4,93	9	Baik sekali	Sangat layak
			8,7%		
3		4,4	8	Baik sekali	Sangat layak
			8%		
4		4,6	9	Baik sekali	Sangat layak
			2%		
5		4,67	9	Baik sekali	Sangat layak
			3%		
6		4,6	9	Baik sekali	Sangat layak
			2%		
7		4,87	9	Baik sekali	Sangat layak
			7,3%		

8	4,93	8,7%	9	Baik sekali	Sangat layak	layak
9	4,4	8%	8	Baik sekali	Sangat layak	
10	4,6	2%	9	Baik sekali	Sangat layak	
11	4,67	3%	9	Baik sekali	Sangat layak	
12	4,6	2%	9	Baik sekali	Sangat layak	
13	4,67	3%	9	Baik sekali	Sangat layak	
Rata-rata Kelas	4,67	3,5%	9	Baik sekali	Sangat layak	

Seluruh siswa menyatakan bahwa desain sampul dan isinya menarik dan kreatif. Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dibaca. Gambar yang disajikan sangat jelas dan menarik. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. Materi dalam modul runtut dan mudah dipahami. Materi dalam bahan ajar digital membuat saya ingin belajar lagi. Materi dalam bahan ajar digital menambah pengetahuan saya. Materi dalam bahan ajar digital memudahkan siswa untuk belajar. Proses pembelajaran menggunakan bahan ajar digital menggunakan materi yang disampaikan secara jelas. Penyampaian materi memudahkan siswa memahami materi perkalian. Penugasan mudah dipahami.

Pengoprasian bahan ajar mudah sehingga siswa tidak kebingungan dalam mengoperasikan bahan ajar digital. Perintah pada bahan ajar digital jelas sehingga siswa tau apa yang harus dilakukan ketika melihat bahan ajar digital.. Adapun kesan dari keseluruhan siswa sangat tertarik dengan bahan ajar digital berbasis sosiokultural. Saran dari siswa adalah memberikan lebih banyak *ice breaking* karena dapat memberikan variasi dalam pembelajaran.

Data respon guru digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat guru setelah menggunakan bahan ajar digital berbasis sosiokultural dengan modul ajar yang sudah dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Guru Tahap Uji Coba Lapangan Utama

Nama	Rata-rata	Presentase	Kategori	Kriteria
A	4,5	9	Baik sekali	Sangat layak
NL	5	1%		
D	4,5	9	Baik sekali	Sangat layak
SH	5	1%		
Rata-rata	4,5	9	Baik	Sangat layak

5	1%	sekali	at
			layak

Pada uji coba lapangan utama guru bertindak sebagai responden angket respon guru. Guru menyatakan bahwa bahan ajar digital sangat baik untuk digunakan dan memberikan saran untuk dapat digunakan pada kegiatan selanjutnya dan menambahkan *ice breaking* pada bahan ajar digital.

6. Operational Product Revision (Revisi Produk Operasional)

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan utama yaitu data dari angket. Revisi tahap kedua ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar digital yang lebih baik dari sebelumnya. Didapatkan saran untuk memberikan waktu yang lebih banyak untuk penggunaan modul saat pembelajaran.

7. Operational Field Testing (Uji Coba Lapangan Operasional)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk lapangan operasional kepada 26 siswa kelas V SDN Pelemgede sebagai kelas kontrol dan 28 siswa kelas V SDN Giring sebagai kelas eksperimen. Kegiatan ini juga disertai dengan

pengisian angket siswa pada kelas eksperimen serta meminta tanggapan kepada siswa terkait dengan modul yang telah dikembangkan. Pada uji coba lapangan operasional siswa baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang hasilnya akan dianalisis oleh peneliti.

8. Final Product Revision (Revisi Produk Akhir)

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba lapangan operasional, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi tahap akhir. Pada uji coba lapangan operasional kelas eksperimen terdapat saran waktu penggunaan bahan ajar digital di kelas untuk ditambahi namun pada isi bahan ajar digital tidak perlu direvisi dikarenakan seluruh siswa sudah menganggap bahwasanya modul sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran kelas V untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa siswa.

9. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan diseminasi yang mempromosikan produk kepada pengguna, baik individu, suatu kelompok atau sistem. Proses

diseminasi berupa bahan ajar digital berbasis sosiokultural telah disosialisasikan dalam forum guru KKG Kelas 5 Kapanewon Paliyan. Peserta dari guru-guru SD di paliyan yang berjumlah 26 sekolah.

D. Kesimpulan

Hasil validasi bahan ajar dari validator *expert* dan *stakeholder* jika dihitung rata-ratanya $(97,64\% + 94,11\% + 95,29\%) : 3 = 187,04\% : 3 = 95,68\%$. Skor 95,68% berdasarkan tabel Skala Persentase Penilaian Keidealan Kualitas Produk kriteria nilai 81,00%-100% termasuk kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi modul ajar jika dihitung rata-ratanya $(100\% + 87,5\% + 91,25\%) : 3 = 278,75\% : 3 = 92,91\%$. Skor 92,91 % berdasarkan tabel Skala Persentase Penilaian Keidealan Kualitas Produk kriteria nilai 81,00%-100% modul ajar dari *stakeholder* termasuk kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dan modul ajar yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilliyah, & Wahjudi, E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif

pada Materi Jurnal Khusus Kelas X Akutansi di SMK Negeri Mojoagung. Jurnal Mahasiswa Unesa, 1–7.

Chaer, Abdul. (2013). *Lingustik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.

Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Produk Pada Mata Kuliah Praktek Elektronika Daya. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.

Lee, J., Lim, C., & Kim, H. (2017). Development of an Instructional Design Model for Flipped Learning in Higher Education. *Education Tech Research Dev*, 65, 427– 453.

Majid Abdul. (2012). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya.

Suminar, R. P. 2016. Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Unswagati. *Jurnal Logika*, 18 (3), 114-119.

Marsudi.(2009). Jati Diri Bahasa Indonesia di Era Globalisasi Teknologi Informasi. *Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2): 133-148.

Muhammad. (2015). Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis kurikulum 2013 yang mengintegrasikan nilai karakter bangsa di SMP. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, volume 22, nomor 2.

Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan*

- Lengkap Aplikatif. Diva Press.
Pratama, Alfhatin. 2018.
Sociopreneurship, Bisnis
Symbiosis Mutualisme. Digination.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N.
(2019). Motions graphic sebagai
media pembelajaran. *Jurnal Utile*,
5(1), 115-122.
- Susanto. Ahmad. (2016). *Teori
Belajar & Pembelajaran*. Jakarta :
Pernadamedia Group. Saleh.
- Suyatna, A., Maulina, H.,
Rakhmawati, I., & Khasanah, R.
A. N. (2018). Electronic Versus
Printed Book: Comparison Study
on the Effectivity of Senior High
School Physics Book. *Jurnal
Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4),
391–398.
- Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., &
Muksari, M. (2016).
Pengembangan Modul
Pembelajaran Matematika
dengan Pendekatan Inkuiri untuk
Membantu Siswa SMA Kelas X
dalam Memahami Materi Peluang.
*Jurnal Pendidikan: Teori,
Penelitian, Dan Pengembangan*,
1(10), 1938–1942.