PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERMUATAN LITERASI BERBASIS FIGMA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 104205 TEMBUNG

Maharani Puspasari[1], Halimatussakdiah[2], Wildansyah Lubis[3], Edizal Hatmi[4], Masta Marselina Sembiring[5]
[12345]PGSD FIP Universitas Negeri Medan
[1]maharanipuspasari25@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a product intended for use in the educational process and to evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of Figma-Based Literacy Teaching Materials in the Indonesian Language curriculum for fourth grade students at SD Negeri 104205 Tembung. The research employs a Research and Development (R&D) methodology, utilizing the ADDIE model, which encompasses five distinct phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research are fourth-grade students utilizing the Figma-Based Literacy Teaching Materials within the Indonesian Language subject. Data collection instruments include observation, interviews, material validation questionnaires, media design validation questionnaires, educational practicality questionnaires, and assessment tests. The findings from the development of the Figma-based literacy teaching materials for the Indonesian Language subject indicate that the material validation received a percentage score of 88%, categorizing it as "Very Valid." Additionally, the validation conducted by media design experts yielded a score of 90.5%, also classified as "Very Valid," thereby confirming that the media is suitable for implementation in the educational process. In terms of practicality, feedback obtained from teachers through questionnaires resulted in a percentage score of 95%, categorized as "Very Practical." Effectiveness assessments, conducted via pretests and posttests, demonstrated an average N-gain of 66.9%, which is classified within the "effective" range.

Keywords: Teaching Material, Digital Literacy, Figma

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Bahan Ajar Bermuatan Literasi Berbasis Figma Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 104205 Tembung. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau Reseach and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu tahap pertama analisis (analysis), tahap desain (design), tahap ketiga pengembangan (development), tahap keempat implementasi (implementation),

dan tahap kelima evaluasi (evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Bahan Ajar Bermuatan Literasi Berbasis Figma Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 104205 Tembung. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket validasi materi, angket validasi desain media, angket praktikalitas pendidikan dan soal tes. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar bermuatan literasi berbasis figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD negeri 104205 Tembung, pada validasi materi dengan nilai presentase 88% masuk dalam kategori "Sangat Valid" sedangkan ahli desain media dengan nilai presentase 90,5% masuk dalam kategori "Sangat Valid" sehingga media layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru melalui angket yang diberikan mendapatkan nilai presentase 95% kategori "Sangat Praktis". Uji efektivitas melalui pretest dan posttest menunjukkan N-gain rata-rata 66,9%, yang tergolong kategori "efektif".

Kata Kunci: Bahan Ajar, Literasi Digital, Figma

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pemersatu di tengah keberagaman budaya dan suku di Indonesia. Dengan lebih dari 718 bahasa yang diakui (Aziz, 2022, h. 10) hal ini menunjukkan bahasa Indonesia memungkinkan interaksi yang efektif antar etnis, memfasilitasi pemahaman dan komunikasi. Penguasaan bahasa ini sangat penting bagi peserta didik, karena dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dan berinteraksi dengan baik (Arifin dkk., 2024). Oleh karena itu, penguatan penggunaan bahasa Indonesia dalam pendidikan dasar menjadi krusial untuk membangun pondasi yang kuat bagi siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses penting yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa (Mubarok dkk., 2024, h. 266). Guru berperan sentral dalam keberhasilan pembelajaran dan harus dapat merencanakan dan mengembangkan bahan ajar secara efektif (Ali, 2020, h. 38). Bahan ajar yang sistematis sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ernawati dan Rasna, 2020, h. 108), sementara kurangnya bahan ajar dapat menghambat proses belajar (Mutaqi dan Nurcahyaningtias, 2021, h. 71).

Berdasarkan pada pengalaman penulis di SD Negeri 104205 Tembung menunjukkan beberapa

kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seperti siswa yang cepat bosan dan kurangnya penggunaan perangkat digital. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 70. Permasalahan ini sebagian besar disebabkan oleh bahan ajar yang masih berupa buku cetak dan presentasi PowerPoint yang tidak menarik.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu dikembangkan bahan ajar bermuatan literasi digital yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Kelana dan Pratama, 2019, h. 4). Literasi digital mencakup keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan siswa menggunakan teknologi secara kritis dan kreatif (Nugraha, 2022, h. 9239). Pemanfaatan software Figma dalam pengembangan bahan ajar dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan (Shafa dkk., 2023, h. 292).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar bermuatan literasi berbantuan Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 104205 Tembung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk merancan, memproduksi, dan menguji validitas produk (Sugiyono, 2021, h. 396). Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menciptakan atau memperbaharui produk yang lebih sesuai. Validasi produk dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan, sedangkan uji coba bertujuan menilai sejauh mana produk memenuhi kebutuhan. Metode ini dipilih karena fokus pada analisis dan pengembangan bahan ajar.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2021, h. 394). Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang komprehensif, memberikan gambaran sistematis untuk pengembangan instruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018). Proses

pengembangan juga melibatkan penilaian dari para ahli, sehingga sebelum uji coba di lapangan, bahan ajar telah direvisi berdasarkan masukan dan saran mereka (Yulia dkk., 2023).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, angket dan tes. Angket tersebut akan disebarkan kepada ahli materi, ahli media dan praktisi pendidik untuk diisi dan tes akan diberikan kepada peserta didik. Hasil penilaian dari validator akan menggunakan skala Likert dengan lima tingkat penilaian. Teknik analisis data sebagai berikut:

1) Data uji kelayakan menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Skor\ yang\ didapat}{Jumlah\ Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Tabel 1 Rentang kategori kelayakan

Penilaian	Skor
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
< 21%	Sangat tidak layak

Sumber: Riduwan (2016)

2) Data uji kepraktisan menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Skor\ yang\ didapat}{Jumlah\ Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Tabel 2 Rentang Kategori Kelayakan

Penilaian	Skor
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
< 21%	Sangat tidak layak

Sumber: Riduwan (2016)

3) Data uji kepraktisan menggunakan rumus:

$$N_{Gain} = \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sukarelawan dkk., 2024 : 11)

Tabel 3 Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
G ≥ 0,70	Tinggi
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah
g = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan

(Sukarelawan dkk., 2024 : 11)

Tabel 4 Kriteria penentuan tingkat keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Cukup Efektif
56 – 75	Efektif
>76	Sangat Efektif

(Sukarelawan dkk., 2024 : 11)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan metode Research &

Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah:

1) *Analysis*

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada materi fakta dan opini dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terlihat dari nilai ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Oleh karena itu, peneliti memilih materi ini untuk pengembangan bahan ajar dengan capaian pembelajaran yang jelas.

b. Analisis Perangkat Pembelajaran

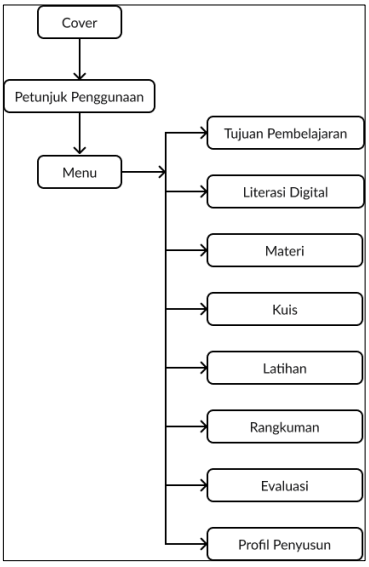
Analisis menunjukkan bahwa guru menggunakan buku dan PowerPoint, namun bahan ajar tersebut kurang menarik dan masih berfokus pada literasi lama. Hasil wawancara mengindikasikan bahwa siswa mudah bosan, sehingga diperlukan bahan ajar yang lebih menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.

c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan wawancara dan observasi, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan masih sederhana dan kurang kondusif. Siswa belum terbiasa menggunakan perangkat digital secara langsung. Peneliti berupaya mengembangkan bahan ajar bermuatan literasi digital untuk membantu siswa beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran.

2) *Design*

Tahap desain merupakan lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini dilakukan perancangan sesuai hasil dari tahap analisis. Dengan melakukan beberapa tahap seperti membuat desain *flowchart*, *desain layout* bahan ajar dan muatan literasi digital.



Gambar 1 *Flowchart* Bahan Ajar

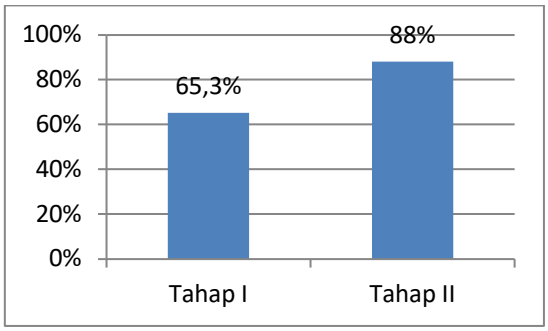
3) *Development*

Setelah peneliti merancang bahan ajar, langkah berikutnya adalah tahap pengembangan, yang

dilakukan melalui validasi. Setelah bahan ajar selesai, langkah berikutnya melakukan proses uji kelayakan bahan ajar oleh validator ahli materi dan ahli media. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan oleh validator ahli materi dan media:

a. Validasi Ahli materi

Validasi materi dilakukan dalam dua tahap. Berikut adalah rekapitulasi dari kedua hasil validasi ahli materi:

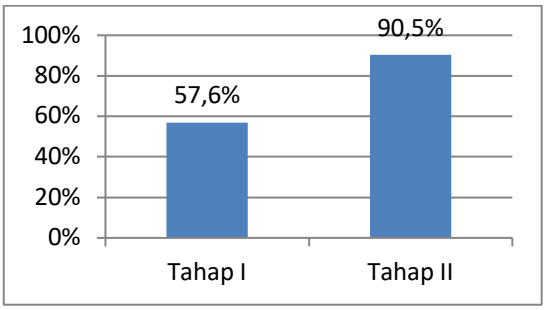


Gambar 2 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Seperti terlihat pada gambar validasi tahap I dan II diatas dapat dilihat bahwa validasi tahap I sebesar 65,3% sedangkan tahap II sebesar 88%. Hal ini berarti ada peningkatan sebelum dan sesudah revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelyakan dalam validasi materi dinyatakan valid dan layak digunakan untuk uji doba di lapangan.

b. Validasi Ahli Media

Berikut ini disajikan hasil rekapitulasi validasi ahli media:



Gambar 2 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Seperti terlihat pada gambar validasi tahap I dan II diatas dapat dilihat bahwa validasi tahap I sebesar 57,6% sedangkan tahap II sebesar 90,5%. Hal ini berarti ada peningkatan sebelum dan sesudah revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelyakan dalam validasi materi dinyatakan valid dan layak digunakan untuk uji doba di lapangan.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bermuatan literasi berbasis figma dianggap valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Kelayakan bahan ajar ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nabilla dkk., (2022) hasil penelitiannya

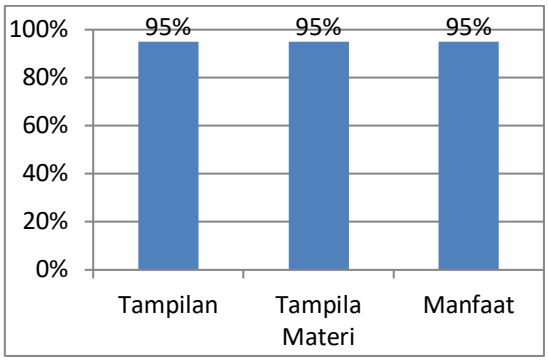
menunjukkan validitas oleh ahli media mencapai 99% dan 95% oleh ahli materi, keduanya tergolong sangat layak.

4) *Implementation*

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan kelas, guru, dan peserta didik untuk mengumpulkan data terkait penilaian kepraktisan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Data diperoleh melalui angket kepraktisan. Selain itu, peneliti juga memberikan pretest kepada peserta didik sebelum pembelajaran dan posttest setelah penggunaan bahan ajar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi tingkat keefektifan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Uji Kepraktisan

Berikut hasil rekapitulasi kepraktisan bahan ajar oleh paktisi pendidikan:



Gambar 3 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Berdasarkan gambar diketahui hasil penilaian aspek tampilan bahan ajar menunjukkan subtotal 19 dari 20 pernyataan, dengan persentase 95% dalam kategori sangat layak/praktis. Aspek tampilan materi dan manfaat juga mendapatkan nilai yang sama, yaitu 19 dari 20, dengan persentase 95% dalam kategori sangat layak.

Rata-rata validasi dari ahli praktisi adalah 95%, hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar sangat praktis untuk peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kepraktisan bahan ajar bermuatan literasi berbasis figma diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wedastuti dkk., (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan praktis untuk digunakan dengan penilaian 79,11% yang dikategorikan praktis.

b. Uji Keefektifan

Standar ketuntasan didasarkan pada KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70. Uji gain dilakukan terhadap data pretest-posttest untuk mengetahui efektivitas dari bahan ajar yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain rata-rata nilai Ngain 66,9% dengan kategori “efektif”. Berdasarkan hasil analisis data pretest-posttest dapat disimpulkan

bahwa bahan ajar bermuatan literasi digital berbasis figma efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

5) *Evaluation*

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menganalisis atau menghitung nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar. Selanjutnya peneliti juga menganalisis atau menghitung hasil validasi kelakyakan yang dilakukan oleh ahli materi dan media, serta menganalisis validasi kepraktisan dari peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Selaras dengan penelitian Hasyim dkk., (2024) uji efektivitas pengembangan e-modul berbasis literasi digital bahasa arab menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai prestest dan posttest dengan $p < 0,05$ yang berarti efektif.

E. Kesimpulan

1) Pengembangan bahan ajar bermuatan literasi berbasis figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Analisis menunjukkan kebutuhan bahan ajar yang interaktif. Desain mencakup flowchart dan layout e-modul dengan literasi digital. Pada tahap pengembangan, bahan ajar dirancang di Figma dan divalidasi. Implementasi di kelas diukur melalui pretest dan posttest, diikuti dengan evaluasi untuk perbaikan kualitas.
2) Kelayakan bahan ajar melalui penilaian oleh ahli materi dan media menunjukkan nilai 88% dan 90,5%, masing-masing dalam kategori "sangat layak," menjadikan bahan ajar ini layak digunakan dalam pembelajaran.
3) Kepraktisan bahan ajar dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan memberikan nilai 95% melalui angket, masuk dalam kategori "sangat praktis." bahan ajar ini mudah diimplementasikan dan mampu melibatkan siswa secara aktif.
4) Standar ketuntasan ditetapkan pada KKM 70. Uji gain dilakukan untuk mengukur efektivitas bahan ajar melalui data pretest-posttest. Hasil perhitungan dengan N-gain

menunjukkan rata-rata 66,9%, masuk dalam kategori "efektif." Dengan demikian, bahan ajar bermuatan literasi digital berbasis Figma terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, M. R., Rahmadani, M. R. B., Faiz, M. F. A., Firmansyah, R. A., & Radianto, D. O. (2024). Pentingnya Penguasaan Bahasa Indonesia Dalam Menun Menunjang Pembangunan Sosial Ekonomi Negara. *Jurnal Sains Student Research*, *2*(2), 125–131. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v2i2.1183

Aziz, E. A. (2022). *Pedoman Model Revitalisasi Bahasa Daerah*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Mubarok, M. I., Matin, R. A., Safaat, S., & Nurfitria. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal of Educational and Language Research*, *8721*, 265–274.

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, *3*(1), 35–44.

Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *9*(2), 103–112.

Mutaqi, I., & Nurcahyaningtias, N. D. (2021). Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Mahira: Journal Of Arabic Studies*, *1*(1), 69–77.

Kelana dan Pratama. 2019. Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains. Bandung: LEKKAS

Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9230–9243. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318

Shafa, Z., Supiani, T., & Hidayah, N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Figma pada Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, *2*(1), 292–305. https://doi.org/10.59188/jcs.v2i1.207

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *15*(2), 277–286. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892

Sugiyono. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D Bandung: Alfabeta (2021).

Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking* (1st ed.). Penerbit Suryacahya.

Riduwan. 2016. Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta

Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2022). Pengembangan E-LKPD Matematika Interaktif Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *5*(6), 1581–1594. https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i6.1581-1594

Wedastuti, N. K., Sunismi, & Fuady, A. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Model Pisa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *11*(1), 459–471. https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p459--471

Hasyim, M. W., Astuty, I., & Enawaty, E. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Digital Bahasa Arab Pada Materi Jam Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, *17*(1), 29–38. https://doi.org/10.24114/jtp.v17i1.57393