

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK KUMPULAN DONGENG DENGAN SOAL BERBASIS AKM PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Mia Aprillia¹, Prana Dwija Iswara², Dadan Djuanda³

¹PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia,

²PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia,

³PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia,

¹aprilmia04@upi.edu,

ABSTRACT

This study aims to develop AKM-based e-book teaching materials for fairy tales designed to assist the Indonesian language learning process in fairy tale material. The background of this research is that teachers still experience limitations in developing digital teaching materials that are in line with student needs and AKM requirements. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate) development model. The AKM-based fairy tale collection e-book teaching material was developed using Canva software as the basis for the e-book design, AI to help create images for each fairy tale, Quizizz to create questions for the final evaluation of each fairy tale, ME-QR online web to convert the Quizizz link into a barcode, and Heyzine online web to help convert the e-book pdf from Canva into a flipbook as a supporting display for the product. The results of validation by subject matter experts and media experts show that the AKM-based question collection e-book teaching materials are very feasible and usable. The implementation of these teaching materials helps teachers and students in the learning process. Evaluations and questionnaires reinforce the findings that these teaching materials are able to provide convenience and new experiences with the introduction of moral messages in them.

Keywords: teaching materials, fairy tale collection, AKM questions

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng. Latar belakang penelitian ini karena guru masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan AKM. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluate*). Bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM dikembangkan melalui perangkat lunak aplikasi *Canva* sebagai dasar desain dari e-book, *AI* membantu pada pembuatan gambar pada setiap dongeng, *Quizizz* pembuatan soal untuk evaluasi akhir setiap dongeng, *ME-QR* web online yang merubah link *Quizizz* pada bentuk barcode, *Heyzine* web online yang membantu merubah pdf e-book dari *canva*

menjadi *flipbook* sebagai tampilan pendukung produk. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar e-book kumpulan dongeng dengan berbasis soal AKM sangat layak dan dapat digunakan. Implementasi bahan ajar ini membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi dan angket memperkuat temuan bahwa bahan ajar ini mampu memberikan kemudahan dan pengalaman baru dengan pengenalan pesan moral di dalamnya.

Kata Kunci: bahan ajar, kumpulan dongeng, soal AKM

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran diarahkan tidak hanya untuk membangun kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga untuk menanamkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk mampu berpikir tingkat tinggi, memecahkan masalah, serta mengolah informasi secara kritis sejak usia dini (Trilling dan Fadel., 2009). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi dan berpikir siswa. Pembelajaran sastra, khususnya dongeng, dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan

nilai moral, meningkatkan daya imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Cerita dongeng memiliki potensi besar dalam mengembangkan kepekaan berpikir dan karakter peserta didik karena disajikan melalui alur cerita yang dekat dengan dunia anak (Nurgiyantoro., 2018). Namun, kenyataannya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih didominasi oleh buku cetak konvensional dengan penyajian materi dan latihan soal yang cenderung mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah. Soal-soal yang tersedia umumnya hanya menuntut siswa untuk mengingat dan memahami isi bacaan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Widodo dan Kadarwati., 2013) yang menyatakan bahwa sebagian besar soal dalam buku ajar sekolah dasar belum secara optimal

mengembangkan kemampuan HOTS pada siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal, salah satu bentuk bahan ajar digital yang dapat digunakan adalah e-book. (Smaldino, Lowther dan Russell., 2014) mengungkapkan bahwa e-book merupakan bahan ajar elektronik yang mampu menyajikan materi secara interaktif dan fleksibel sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan e-book dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan peluang untuk mengintegrasikan teks, gambar, dan latihan soal secara sistematis. E-book yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana pembelajaran mandiri sekaligus pendamping guru di kelas.

Salah satu materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar adalah dongeng. Dongeng merupakan karya sastra yang mengandung nilai moral, sosial, dan budaya yang dapat membantu membentuk karakter peserta didik (Nurgiyantoro., 2017). Melalui

dongeng, siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga memahami pesan moral serta mengembangkan imajinasi dan daya pikir kritis. Namun, pada kenyataannya, bahan ajar dongeng yang tersedia di sekolah masih didominasi oleh buku cetak dan belum sepenuhnya terintegrasi dengan teknologi digital. Selain itu, sistem penilaian dalam pendidikan Indonesia saat ini mengacu pada Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). AKM menekankan pada kemampuan literasi membaca dan numerasi dengan soal-soal berbasis pemahaman, penalaran, dan pemecahan masalah kontekstual (Kemendikbud., 2021). Oleh karena itu, guru perlu menyediakan bahan ajar yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga dilengkapi dengan soal-soal berbasis AKM agar siswa terbiasa berpikir kritis dan analitis. Dari hasil penelitian (Kiki Setyowati et al., 2024) penggunaan media E-Sea Books dengan dukungan dari Penilaian Kompetensi Minimum Kelas (AKM) skor rata-rata tes validitas media adalah 85% dengan kredibilitas yang baik.

Dari hasil temuan observasi awal di SDN Cinangsi Sumedang, ditemukan

bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan AKM. Bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mengintegrasikan soal-soal berbasis AKM dan masih kurang menarik bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya minat baca dan kemampuan literasi siswa (Widodo., 2020). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis e-book berupa kumpulan dongeng yang dilengkapi dengan soal berbasis AKM pada siswa Sekolah Dasar. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan literasi membaca serta kemampuan berpikir kritis siswa agar terbiasa pada jenjang selanjutnya, melalui pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk membuat dan menciptakan sebuah produk khusus, dimana dalam metode ini bersifat untuk menganalisis kebutuhan dan mengukur sejauh

mana efektivitas produk yang dikembangkan. Sedangkan menurut (Bennett, Borg, & Gall., 1984) penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, serta memvalidasi keunggulan produk. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan produk baru dengan menguji kualitasnya (Widi., 2018). Oleh karena itu metode *Research and Development* (R&D) dapat digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan produk baru dengan menguji kualitasnya (Widi., 2018).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluate*). Model ADDIE merupakan model penelitian yang bersifat instruksional sehingga cocok dengan pengembangan media. Hasil dari setiap tahap model ADDIE dapat menjadi produk awal pada tahap selanjutnya. Hal ini menjadikan Model ADDIE memiliki tahapan yang detail (Alvina & Handoyo., 2023). Dalam

model ini, terdapat lima tahapan seperti yang dikemukakan oleh (Dick & Carey., 1996) yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap Analisis (*analysis*) mencakup analisis kebutuhan, identifikasi masalah (kebutuhan), dan analisis tugas. Tahap Desain (*Design*) melibatkan penyusunan rencana pembuatan, yang dimulai dengan menyusun kerangka. Tahap pengembangan (*Development*) mewujudkan desain dalam bentuk produk untuk dilakukan uji kevalidan dan membuat angket validitas produk. Angket tersebut dinilai oleh guru dan peserta didik untuk mendapatkan respon. Tahap Implementasi (*Implementation*) dilakukan setelah produk dinyatakan valid dan diuji cobakan pada kelompok kecil siswa. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) digunakan untuk menganalisis kekurangan dan kelemahan produk tersebut. Seluruh tahapan ini dilakukan untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran yang baik (Hidayat & Nizar., 2021).

Desain penelitian ini menggunakan One-sample, menurut (Sugiyono., 2019) One-sample test adalah teknik analisis yang digunakan

untuk menguji apakah nilai rata-rata satu sampel berbeda secara signifikan dari nilai tertentu yang telah ditetapkan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor hasil validasi dan angket dengan rumus persentase:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan: Ps (Persentase), S (Jumlah Skor yang Didapat), dan N (Jumlah Skor Ideal)

Kualitatif Analisis digunakan untuk menganalisis saran dan masukan dari validator serta responden.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata	Kategori Kevalidan
81%-100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
61%-80%	Valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.

41%- 60%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi sedang.
21%- 40%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan sebelum revisi besar.
0%-20%	Sangat tidak valid, tidak dapat digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini memaparkan terkait pengembangan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM pada siswa sekolah dasar.

Analisis diperoleh melalui observasi lapangan dan juga wawancara sebelum dilakukan penelitian, dari hasil wawancara dengan tiga guru di salah satu sekolah dasar kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan AKM, bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mengintegrasikan soal-soal berbasis AKM dan masih kurang menarik bagi siswa. Bahan ajar konvensional masih mejadi acuan pembelajaran dan dianggap cukup membantu guru menyampaikan materi secara langsung, guru lainnya

mengeluhkan karena keterbatasan usia dan pengetahuan digitalisasi beliau mulai merasakan kekurangannya penyampaian terkait proses pembelajaran khususnya pada materi dongeng Bahasa Indonesia, pesatnya kemajuan teknologi yang bahkan sudah banyak dirasakan dan dekat dengan khidupan siswa di lingkungan rumah, maka penggunaan bahan ajar konvensional di sekolah akan sangat tidak efektif. Hal lainnya dikeluhkan bahwa bahan ajar konvensional yang tersedia belum di dukung dengan kebutuhan soal AKM literasi yang harusnya sudah diberikan kepada siswa agar terbiasa pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata untuk pengembangan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi dan juga *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Pengembangan bahan ajar ini didukung dengan desain yang terdiri dari *cover* e-book, kata pengantar, biodata singkat penulis, fitur daftar isi

mencakup semua dongeng yang dapat di klik dan membawa pengguna pada dongeng yang mereka pilih, slide setiap bagian yang mudah di akses dengan sekali geser. Terdapat fitur audio dan visual disetiap judul, dimana fitur itu menjadi fasilitas e-book menyesuaikan keinginan pengguna saat ingin mendengarkan atau juga menonton. Tampilan teks dongeng yang ramah anak terdapat beberapa gambar yang menjabarkan kejadian pada dongeng dan terdapat *barcode game quizizz* di setiap akhir dongeng yang isinya berkaitan dengan apa yang telah pengguna baca sebagai penilaian pengetahuan, disetiap dongeng terdapat metode membaca pemahaman untuk acuan guru dalam mengajar, di akhir dongeng ada soal berbasis AKM untuk latihan siswa dan mengukur kemampuan HOTS siswa. Dalam pembuatan media ini peneliti menggunakan aplikasi *Canva* sebagai dasar desain dari e-book, *AI* membantu pada pembuatan gambar pada setiap dongeng, *Quizizz* pembuatan soal untuk evaluasi akhir setiap dongeng, *ME-QR* web online yang merubah link *Quizizz* pada bentuk barcode, *Heyzine* web online yang membantu merubah pdf e-book

dari *canva* menjadi *flipbook* sebagai tampilan pendukung produk.

Tahapan Implementasi uji coba dilakukan pada siswa fase B kelas IV SDN Cinangsi sumedang, bahan ajar digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Guru tidak lagi kebingungan dalam penyampaian materi dongeng kepada siswa karena di dalamnya sudah ada pilihan metode pembelajaran membaca pemahaman, kemudian fitur audio visual, soal berbasis AKM literasi dan juga soal pada barcode *Quizizz*. Setelah dilakukan uji coba pada siswa dengan pendampingan guru dalam penggunaan bahan ajar tersebut berikutnya siswa mengisi angket penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan, dari hasil observasi seluruh indikator memperoleh skor maksimum, dari skala 1 sampai 4 persentase akhir dari angket penilaian siswa yakni 93%, dapat dinyatakan dari keterlibatan siswa penuh terhadap penggunaan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.

Selama proses uji coba pengembang juga melakukan pengisian lembar observasi di belakang kelas dengan

memperhatikan aspek yang diamati mulai dari keterlibatan awal siswa sangat terlihat tertarik kali pertama melihat bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM, siswa fokus membaca dengan serius tanpa teralihkan, siswa berinteraksi dengan e-book menekan tombol, menggulir halaman, membuka audio visual. Di tengah proses pembelajaran siswa aktif berdiskusi dan bertanya terkait e-book, di akhir banyak siswa yang meminta akses e-book agar mereka dapat mengaksesnya di rumah.

Guru juga melakukan pengisian angket penilaian terhadap bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM, sama seperti sebelumnya penilaian skala 1 sampai 4 yang terdiri dari 15 indikator diantaranya kesesuaian e-book dengan usia dan kemampuan siswa, kebermanfaatan pesan moral dan juga fitur yang memudahkan proses pembelajaran dengan hasil akhir persentase 92% dalam artian bahan ajar sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi pengembangan bahan ajar dilakukan juga kepada ahli media dan ahli materi, validasi ahli materi dengan indikator 20 aitem dan 1 sampai 4 skala penilaian. Penilaian tersebut meliputi kesesuaian materi

dongeng dengan kompetensi pembelajaran sekolah dasar dan juga capaian pembelajaran, kemudian soal AKM yang sesuai dengan kompetensi literasi juga karakteristik siswa, kebenaran konsep dan isi dongeng hingga kejelasan alur cerita dan pesan moralnya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, materi disajikan secara runtut sistematis mendukung pemahaman siswa dengan variasi cerita dongeng mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Dan yang terakhir bahan ajar ini membantu siswa memahami materi dongeng, meningkatkan minat baca siswa, mendukung pembelajaran literasi. Persentase akhir dari validasi ahli materi menunjukkan 95% bahan ajar layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil validasi dengan ahli media terdapat dua kali hasil penilaian, persentase pertama menunjukkan 90% bahan ajar sudah layak namun perlu perubahan pada beberapa gambar yang dari AI di tampilkan dengan gambar yang lebih real dan nyata, berhubung dari beberapa dongeng menceritakan sebuah tempat seperti Legenda Situ Bagendit dan Asal Usul Surabaya dimana

tempat itu masih ada dan menjadi ikon di daerah tersebut, ahli media menyebutkan bahan ajar tersebut dapat menjadi wadah pengenalan kepada siswa, walau mereka belum pernah kesana setidaknya mereka sudah melihat gambaran ikon pada tempat tersebut dan mengetahui cerita rakyat yang menjadikan ciri khas dari daerah tersebut sehingga lebih bagus lagi gambar yang di tampilkan ada gambar nyata dari tempat itu. Setelah dilakukan perbaikan pada gambar yang dimaksud ahli media persentase akhir menunjukkan 98% bahan ajar sangat layak untuk digunakan. Penilaian meliputi kesesuaian usia, bahasa, tampilan visual, gambar, desain, fitur metode pembelajaran membaca pemahaman yang membantu guru pada proses berlangsungnya pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, fitur soal AKM dapat mengukur kemampuan literasi siswa dan tingkat kesulitannya sesuai dengan kemampuan siswa hingga dapat disimpulkan bahan ajar e-book ini sangat membantu proses pembelajaran bahasa indonesia baik untuk guru ataupun siswa.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM sangat layak untuk digunakan pada siswa sekolah dasar. Keluhan para guru dari hasil obsevasi dengan wawancara yang menyatakan karena pesatnya kemajuan teknologi yang bahkan sudah banyak dirasakan dan dekat dengan khidupan siswa di lingkungan rumah, maka penggunaan bahan ajar konvensional di sekolah akan sangat tidak efektif, bahan ajar konvensional yang tersedia belum di dukung dengan kebutuhan soal AKM literasi yang harusnya sudah diberikan kepada siswa agar terbiasa pada jenjang selanjutnya khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Dari hasil lapangan tersebut maka dilakukan pengembangan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbais soal AKM pada siswa sekolah dasar yang telah di uji cobakan langsung kepada siswa yang memuat hasil 93%, guru dengan hasil persentase uji kelayakan 92%, dibantu ahli materi yang memuat hasil akhir validasi 95%, kemudian ahli media dengan perbaikan 90% dan setelah perbaikan memuat 98% dinyatakan dari hasil persentase

tersebut bahwa bahan ajar e-book kumpulan dongeng dengan berbasis soal AKM sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Saran yang dapat diberikan antara lain: (1) Guru disarankan menggunakan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM untuk memudahkan proses pembelajaran dengan siswa di era digitalisasi ini. (2) Sekolah perlu mendukung sarana dan juga prasarana, seperti perangkat digital dan jaringan internet agar penerapan bahan ajar e-book kumpulan dongeng berbasis soal AKM dapat berjalan secara optimal. (3) Penelitian selanjutnya disarankan memperluas variabel, dikembangkan lagi bahan ajar sebelumnya sesuai kebutuhan di masa mendatang untuk generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Widodo, T., & Kadarwati, S. (2013). Higher order thinking berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar berorientasi HOTS. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 64–72.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). Boston: Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Asesmen Kompetensi Minimum (AKM): Literasi membaca dan numerasi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kiki Setyowati, Panca Dewi Purwati, Nugraheti Sismulyasih SB. (2024). *The Development of E-Sea book based on SAS method assisted with minimum competency assessment (akm) classroom efforts to improve vocabulary of low-grade students*.
- Widodo. (2020). *Minat baca dan literasi siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45–56.
- Bennett, N., Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). *Educational Research: An Introduction*. *British Journal of Educational Studies*, 32(3), 274.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, dan R&D*. Bumi Aksara.
- Alvina, A., & Handoyo, P. (2023). *Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 45–56.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction* (4th ed.). HarperCollins College Publishers.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.