

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MAJALAH BERBASIS ANDROID PADA
MATERI ADIKSIMBA BAHASA INDONESIA
KELAS 4 SDN PURUT KOTA SERANG**

Anna Qurrotul Ain¹, Dewi Sulastri², Lusi Aprilia³

Ujang Jamaludin⁴, Sigit Setiawan⁵

¹²³⁴⁵PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹2227200031@untirta.ac.id, ²2227200018@untirta.ac.id,

³2227200096@untirta.ac.id, ⁴ujangjamaludin@untirta.ac.id,

⁵sigitwan@untirta.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to increase students' literacy interest and students' reading comprehension through the development of android magazine teaching materials on the ADIKSIMBA material for grade 4 Indonesian. The research method used was R&D with the borg and gall model. Analysis of research data using the Likert and Guttman scales. The research subjects were taken from 4th grade students at SDN Purut City of Serang. The results of the validation percentage recapitulation research by getting a value of 84.5% means that this teaching material is categorized as a very good teaching material and is very feasible to be tested on students and the initial test obtained an average score of 57.5 and in the final test obtained an average score 83 concluded that the use of teaching materials for this magazine can improve students' understanding of interrogative sentences using the ADIKSIMBA element.

Keywords: magazine book, interest in learning, reading

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini adalah meningkatkan minat berliterasi siswa dan pemahaman membaca siswa melalui pengembangan bahan ajar majalah android pada materi ADIKSIMBA mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan jenis model borg and gall. Analisis data penelitian menggunakan skala likert dan guttman. Subjek penelitian diambil dari siswa kelas 4 SDN Purut Kota Serang. Hasil penelitian rekapitulasi persentasi validasi dengan mendapatkan nilai 84,5% artinya bahan ajar ini dikategorikan sebagai bahan ajar yang sangat baik dan sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa dan tes awal didapatkan rata-rata nilai 57,5 dan pada tes akhir didapatkan rata-rata nilai 83 disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar majalah ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kalimat tanya menggunakan unsur ADIKSIMBA.

Kata Kunci: bahan ajar, minat belajar, membaca

A. Pendahuluan

Keberhasilan	suatu	tujuan pembelajaran yaitu target
pembelajaran dapat terukur dari		pencapaian kompetensi
tercapainya tujuan pembelajaran.		pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa yang diterima setelah terjadinya

proses pembelajaran. Menurut Richey (2001:31) tujuan pembelajaran ialah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang memungkinkan pebelajar dapat melakukan tugas dan fungsi pekerjaan tertentu sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dari pembelajaran yang efektif. pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang dapat mendorong siswanya untuk aktif dan kreatif.

Pembelajaran yang efektif dapat terbentuk dari guru yang kreatif dalam merancang proses pembelajaran. pada abad 21 diperlukan guru yang kreatif, dapat berdaya saing dan mengembangkan keilmuannya. Menurut Fitria,dkk, Guru merupakan pihak pemegang kunci dari menarik serta efektif tidaknya suatu proses pembelajaran, karena itu seorang guru tidak hanya di tuntut mampu menghidupkan suasana kelas tetapi juga mampu untuk menjadikan pembelajaran menjadi suatu proses dalam peningkatan kepribadian bagi peserta didik Terutama ketika pergantian kurikulum terjadi seperti saat ini tahun ajaran 2022/2023 telah diberlakukannya kurikulum merdeka pada kelas 1 dan 4. guru perlu banyak mencari tahu tentang kurikulum baru

ini agar pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengasah minat dan bakatnya. Fokus dari kurikulum merdeka yaitu materi esensial (literasi dan numerasi) dan pengembangan karakter profil pancasila. Pada kurikulum merdeka guru telah disediakan berbagai macam perangkat ajar dalam platfrom merdeka belajar. Tetapi walaupun begitu perangkat ajar yang baik adalah perangkat ajar yang disesuaikan dengan kondisi ruang lingkup belajar. Maka sangat disarankan guru untuk menerapkan perangkat belajar yang telah dimodifikasi sendiri oleh guru agar sesuai dengan karakteristik dan kondisi lingkungan belajar. Dalam memodifikasi pembelajaran guru perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya: karakteristik siswa, lingkungan belajar, sarana dan prasarana sekolah.

Mengembangkan perangkat pembelajaran merupakan salah satu kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogik. Mengacu pada PP no. 74 tahun 2008, menyatakan bahwa guru harus memiliki 4 kompetensi yaitu

kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Menurut Adrian, dkk Kompetensi pedagogik merupakan kecakapan seorang guru dalam mentransformasi pengetahuan kepada peserta didik. pedagogik guru bukan hanya keterampilan guru dalam mengajar tetapi keterampilan guru dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran maka diperlukan pengembangan dan penerapan perangkat pembelajaran yang sesuai. Perangkat pembelajaran yaitu diantaranya RPP, bahan ajar, LKPD, instrument evaluasi, media dan alat peraga.

Pada kurikulum merdeka pengembangan materi esensial yaitu literasi dan numerasi menjadi pokok tujuan kurikulum. Tetapi pada realitanya masih banyak siswa yang enggan belajar literasi dan numerasi. literasi yang dimaksud bukanlah berliterasi yang hanya siswa minat membaca buku tetapi berliterasi yang sampai pada siswa memahami isi dari bacaan.

Saat ini *smartphone* yang populer beredar di Indonesia adalah *smartphone* dengan sistem operasi Android. Hampir semua anak, Termasuk siswa SD, telah memiliki

Smartphone dengan sistem operasi Android. Berdasarkan berbagai macam keunggulan yang terdapat dalam sistem android, maka dapat digunakan untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang berbasis android. Android sebagai sistem operasi yang bersifat *opensource* membuat harga *smartphone* menjadi terjangkau bagi kebanyakan masyarakat Indonesia. Karena bersifat *opensource* maka guru dapat memanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar majalah berbasis android yang dapat berjalan di android dengan bebas tanpa ijin atau membayar royalti. Aplikasi android dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk baik untuk komersil maupun digunakan sendiri (Safaat, 2011).

Terlihat pada realita di lapangan, banyak anak-anak yang merasa enggan berliterasi dikarenakan penyampaian guru dan bahan ajar literasi yang membosankan. Hal itu terjadi karena guru terpaksa kepada perangkat pembelajaran yang telah tersedia. Maka di perlukan pengembangan bahan ajar literasi digital agar siswa tertarik dan bersemangat untuk belajar literasi.

Bahan ajar adalah salah satu perangkat pembelajaran untuk

mempermudah guru menyampaikan konsep-konsep materi. Menurut Majid (2006:173) penggunaan bahan ajar yang efektif akan memungkinkan siswa untuk menguasai kompetensi secara utuh dan terpadu. Penggunaan bahan ajar yang dikembangkan oleh guru sendiri juga mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru dalam RPP.

Menurut Nurfatimah dkk, salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah peranan orang tua dan faktor yang kedua yaitu sarana dan prasarana. Dengan bahan ajar literasi yang dibuat menarik oleh guru, hal itu dapat meningkatkan minat belajar anak untuk berliterasi. Setelah anak tertarik minatnya untuk berliterasi kemudian guru mengajak anak untuk berliterasi yang sesungguhnya. Berliterasi yang baik adalah bukan soal membaca tetapi berliterasi yang baik yaitu memahami isi dari bacaan dan menerapkan hal-hal baik dari bacaan dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dari itu, dengan pengembangan bahan ajar ADIKSIMBA diharapkan dapat menarik minat berliterasi siswa dan membelajarkan siswa untuk memahami isi bacaan dengan unsur-

unsur ADIKSIMBA. Selain itu, siswa juga dapat menerapkan beberapa sikap baik dari cerita yang disajikan dalam bahan ajar ADIKSIMBA. Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah peneliti dapat mengembangkan bahan ajar majalah berbasis android pada materi AADIKSIMBA di kelas 4 SDN Purut Kota Serang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode RND (*Research and Development*). Menurut Saputro dalam Malyk (2022) metode penelitian R&D merupakan suatu metode penelitian yang tujuannya menciptakan sesuatu yang dapat diujicobakan keefektifannya terhadap sampel penelitian. Peneliti menggunakan jenis model *Borg and Gall* yang terdiri dari 7 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut di antaranya: 1). Pengambilan informasi, 2). Melakukan perencanaan, 3). Pembuatan produk bentuk awal, 4). Melakukan ujicoba pada sampel tahapan awal, 5). Revisi bentuk awal produk, 6). Pengujian produk, 7) revisi produk.

Penelitian dilaksanakan di SDN Purut kota Serang. Pada kelas 4 yang sudah menggunakan kurikulum

merdeka sebagai kurikulum baru. Hal tersebut juga sesuai dengan materi yang dibuat dalam bahan ajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai bentuk pencarian data dan observasi langsung di lapangan yang kemudian peneliti menganalisis kembali hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi tersebut.

Sebagai jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan statistik deskriptif. Kemudian saat memvalidasi oleh ahli media, bahasa dan materi dalam perhitungannya peneliti menggunakan skala likert dan skala guttman untuk menghitung penilaian siswa. dalam penelitian ini juga digunakan indikator penilaian untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap suatu cerita menggunakan rumus ADIKSIMBA.

Untuk menghitung penilaian kuesioner, peneliti menggunakan rumus berikut ini :

$$\frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{jumlah butir soal} \times \text{jumlah nilai tertinggi}} \times 100 \%$$

Setelah dilakukan perhitungan, selanjutnya peneliti mengelompokkan ke dalam indikator berikut ini :

Tabel 1 Indikator Hasil Perhitungan

Hasil Perhitungan	Kelompok
0% - 25 %	Kurang
26% - 50%	Cukup
51% - 75%	Cukup baik
76% - 100%	Sangat baik

Selanjutnya dilakukan pengujian kelayakan bahan ajar, menurut Arikunto (2009) dalam bukunya. Berikut ini adalah tabel kelayakan media:

Tabel 2 Kelayakan Media

Persentase	Kategori
< 21 %	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	layak
81% - 100%	Sangat layak

Selanjutnya, peneliti menghitung skor rata-rata dari tes awal dan tes akhir menggunakan rumus berikut ini :

$$\frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{jumlah seluruh butir skor}}$$

Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (research and development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah bahan ajar majalah berbasis android pada materi ADIKSIMBA untuk kelas 4. Bahan ajar ini bertujuan untuk mempermudah siswa memahami kalimat tanya yaitu ADIKSIMBA (apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana). Untuk memahami kalimat tanya tersebut, peneliti menciptakan bahan ajar yang menyajikan sebuah cerita yang dapat dipelajari langsung atau dengan *scan barcode* untuk mengakses sebuah video. Di dalamnya juga terdapat soal-soal latihan sebagai evaluasi pemahaman

siswa. Bahan ajar ini ditujukan untuk kelas 4 yang telah menggunakan kurikulum merdeka. Sebagaimana dengan misi kurikulum merdeka yang memajukan minat literasi siswa, peneliti merancang bahan ajar ini agar siswa dapat membiasakan diri dalam membaca dan meningkatkan minat dalam membaca.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan informasi melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru kelas. Hasil dari kegiatan tersebut yaitu peneliti mendapatkan siswa yang memiliki minat membaca yang rendah dikarenakan bahan ajar yang monoton. Maka dari itu peneliti pun berinisiatif untuk mengembangkan suatu bahan ajar berbentuk yang lebih menarik dan dapat diakses melalui gawai.

Tahapan yang kedua, peneliti melakukan analisis kurikulum materi yang akan digunakan dan menyusun komponen-komponen dalam bahan ajar. Komponen-komponen dalam bahan ajar berikut adalah cover, kata pengantar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi ADIKSIMBA, cerita anak, *scan barcode*, soal evaluasi dan penutup.

Tahapan yang ketiga, peneliti membuat bahan ajar atau produk

yang akan digunakan. Peneliti membuat bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*. Peneliti mengunduh aplikasi tersebut dari Google Play Store.

Setelah selesai membuat produk awal tahapan yang keempat. Dilakukan validasi produk oleh para ahli (ahli Bahasa, materi dan media). Validasi ahli media dilakukan penilaian dengan beberapa aspek yaitu penggunaan kata, kemudahan pemahaman Bahasa. Dari validasi Bahasa didapatkan persentase nilai 82,5% dikategorikan ke dalam penggunaan Bahasa yang baik. Pada validasi Bahasa dilakukan beberapa kata-kata yang perlu direvisi.

Pada validasi media, aspek yang dinilai yaitu penyajian background, symbol-simbol dan penyesuaian warna. Dalam validasi media ini, juga dilakukan beberapa revisi penggunaan symbol yang terlalu berlebihan. Hasil validasi media adalah 88% dikategorikan sebagai baik dan sangat layak dilakukan uji coba.

Pada validasi materi, aspek yang dinilai yaitu isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, penyajian materi dan evaluasi. Dalam validasi ini, terdapat beberapa revisi untuk melengkapi materi agar lebih rinci dan

dipahami oleh siswa. hasil validasi materi yaitu 83% dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil 3 validasi oleh para ahli, selanjutnya dilakukan rekapitulasi persentasi validasi dengan mendapatkan nilai 84,5% artinya bahan ajar ini dikategorikan sebagai bahan ajar yang sangat baik dan sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Tahapan selanjutnya, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas 4 SDN Purut. Uji coba ini meliputi aspek penggunaan produk dan respon siswa saat penggunaan bahan ajar selama pembelajaran berlangsung.

Pada pengujian penggunaan produk. Peneliti mengamati siswa menikmati pembelajaran dengan bahan ajar yang baru. Kemudian siswa juga terlihat lebih antusias ketika belajar sambil bisa bermain gawai untuk melihat tayangan video. Kemudian ketika dilakukan evaluasi bersama siswa juga lebih mudah mengingat pembelajaran karena pengalaman belajar siswa yang telah dilewati. Sejalan dengan pernyataan Yuberti dalam Malyk (2022) penggunaan modul atau bahan ajar dapat membantu pembelajaran menjadi student center. Terlihat oleh

peneliti ketika proses pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. semua kegiatan pembelajaran dilakukan sendiri oleh siswa. Pada pengujian ini peneliti menghitung persentasenya sebesar 89% berkategori sangat baik.

Tidak hanya uji penggunaan produk, peneliti juga melakukan uji tes awal dan akhir penggunaan bahan ajar. Hal ini ditujukan agar peneliti mengetahui perbedaan dari sebelum dan sesudah siswa menggunakan bahan ajar. Tes awal dan tes akhir berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep ADIKSIMBA. Dari tes awal didapatkan rata-rata nilai 57,5 dan pada tes akhir didapatkan rata-rata nilai 83,. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar majalah ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kalimat tanya menggunakan unsur ADIKSIMBA.

Kekurangan dari bahan majalah android yaitu materi yang disajikan tidak dapat dicampur dengan materi pelajaran lain yakni hanya untuk satu mata pelajaran saja, materi yang disajikan sangat sederhana, diperlukan biaya untuk mencetak bahan ajar ini, penggunaan *handphone* untuk *scan barcode* mengharuskan siswa membawa

gawai masing-masing ke sekolah. Hal ini mengundang polemik baru seperti siswa yang tidak mempunyai gawai dan adanya penyalahgunaan gawai oleh siswa.

Kelebihan dari bahan ajar majalah android yaitu pembelajaran yang dilakukan menjadi berbeda dari sebelumnya yang membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran, pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan guru menjadi lebih kreatif. Selain itu, kelebihan dari media pembelajaran ini yaitu meningkatkan minat berliterasi siswa serta pengenalan dan adaptasi teknologi untuk siswa.

D. Kesimpulan

Bahan ajar majalah android adalah pengembangan bahan ajar yang ditujukan untuk meningkatkan minat berliterasi siswa dan meningkatkan pemahaman membaca siswa. dari pengujian produk didapatkan hasil validasi Bahasa didapatkan persentase nilai 82,5% dikategorikan ke dalam penggunaan Bahasa yang baik, validasi media 88% dikategorikan sebagai baik dan sangat layak dilakukan uji coba, validasi materi 83% dikategorikan sangat baik. rekapitulasi persentasi validasi

dengan mendapatkan nilai 84,5% artinya bahan ajar ini dikategorikan sebagai bahan ajar yang sangat baik dan sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa. selanjutnya pada tes awal didapatkan rata-rata nilai 57,5 dan pada tes akhir didapatkan rata-rata nilai 83,.

Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar majalah ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kalimat tanya menggunakan unsur ADIKSIMBA.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Y., & Agustina, R. L. (2019). Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(2), 175-181.
- Arikunto, Suharsimi & Safruddin A. J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aristianto, Y., Andri Nugroho, A., & Sutono, A. (2023). Pengembangan Media Digital Book Berbasis Android Pada Siswa SD Kelas 5 Tema 4. Sehat Itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Kurikulum 2013. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1118 – 1126.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1).
- Landa, Z. R., Sunaryo, T., & Tampubolon, H. (2021). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Manajemen Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Pelita Rantepao. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 718-734.
- Malyk, A. K. (2022). Pengembangan Modul Menulis Tegak Bersambung Berbasis Sensori Motorik Dalam Pembelajaran Menulis Permulaan Siswa Kelas li Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 1-12.
- Nurfatimah, S., Nurhasanah, A., & Nulhakim, L. (2022). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Kelas 4 Di Sdn Gorda 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (1), 82-87.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.