

JURNAL_ Pengembangan Bahan Ajar Risky Tri Juniar 18060210 (1)

by khususakuntornitin2@gmail.com 1

Submission date: 04-Sep-2022 07:51AM (UTC-0400)

Submission ID: 1891205795

File name: URNAL_Pengembangan_Bahan_Ajar_Risky_Tri_Juniar_18060210_1.docx (877.88K)

Word count: 2179

Character count: 13895

3
Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Teks Cerita Siswa Kelas IV SD

¹Risky Tri Juniar ²Ruli Setiyadi ³Evi Susanti

¹IKIP Siliwangi, Cimahi

¹riskytejesjuniar@gmail.com ²setiyadi-ruli@stkipsiliwangi.ac.id

³evisusanti@ikipsiliwangi.ac.id

Received: 16 April 2022. Accepted: 23 Mei 2022. Published: 1 Juni 2022

doi: 10.22460/jpp.v1i1.xxxxx

Abstract

Teaching materials is an important learning tools that need to be prepared in delivering material in learning activities. This research comprehensively examines the process of developing Canva application based teaching materials, student responses to Canva application based teaching materials and the effect of applying Canva application based teaching materials to improve reading comprehension ability in IV grade Elementary Schools. This research uses research and development (RnD) method. The research subjects in limited trial is 30 students. The data collection instruments used in the study were questionnaires, observation techniques and tests. The results of this study are: 1) the teaching materials developed are Folklore Text Materials Using Canva Application Based Scientific Approach To Improve Reading Comprehension in Story Texts for Fourth Grade Elementary School Students; 2) student responses to teaching materials included in the excellent category with proportion of the questionnaire 71.6% and the observation 90.9%; 3) Student learning outcomes increased as indicated by the limited test score of 68% and 72% area, so that there were results and limited tests meaning that broad-based learning materials could have an effect on improving the reading ability of fourth grade elementary school students.

Keywords: *Research and developement (RnD), Canva application based teaching materials and Reading Comprehension*

Abstrak

Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang sangat essensial yang perlu disiapkan pendidik untuk membantu menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan mengkaji secara komprehensif proses pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi canva, respon siswa terhadap bahan ajar berbasis aplikasi canva dan pengaruh penerapan bahan ajar berbasis aplikasi canva terhadap peningkatan hasil kemampuan membaca pemahaman Sekolah Dasar kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode research and developement (RnD). Subjek penelitian pada uji coba terbatas berjumlah 30 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah angket, teknik observasi dan tes. Hasil penelitian ini yaitu: 1) bahan ajar yang dikembangkan adalah Materi Teks Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Teks Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar; 2) respon siswa terhadap bahan ajar termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase angket 71,60% dan observasi 90,90%; 3) hasil belajar siswa meningkat ditunjukkan

dengan meningkatnya nilai uji terbatas 68% dan uji luas 72%, sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil uji terbatas dan uji luas artinya bahan ajar berbasis aplikasi canva berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca pada siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Bahan Ajar Berbasis Aplikasi *Canva*, Cerita rakyat dan Kemampuan Pemahaman Membaca

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era sekarang saat ini begitu pesat salah satunya yaitu pemikiran manusia yang semakin terus berkembang dalam berinovasi dari berbagai aspek kehidupan yang mempengaruhinya. Khususnya dalam bidang Pendidikan yang berperan untuk menciptakan penerus yang mengarungi kehidupan zaman saat ini serta mewujudkan generasi yang cerdas, bersosial dan berkarakter. Namun faktanya perkembangan teknologo tidak diiringi oleh motivasi siswa dalam belajar dan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia, serta kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang menarik dan inovatif, (Irkhamni et al., 2021).

Menurut Rohmawati (2019) bahwa kemampuan pemahaman membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pembaca untuk menggabungkan informasi baru dengan informasi yang lama hal ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru. Sejalan dengan itu menurut Tarigan yang menyatakan kemampuan membaca pemahaman terdiri atas dua keterampilan dasar yaitu keterampilan visual dan keterampilan kognitif, (Seprina et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mirasanthi et al., 2016) peneliti menemukan masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesukaran dalam kemampuan pemahaman pada teks cerita salah satunya yaitu siswa kurang mampu untuk menceritakan kembali isi teks cerita yang sudah dibaca dan sulitnya siswa membuat kesimpulan akhir berdasarkan teks yang sudah dibaca.

Kondisi tersebut sangat memprihatinkan sehingga kesulitan memahami teks bacaan harus segera diatasi Untuk mengatasi permasalahan terkait pembelajaran pemahaman membaca teks cerita di kelas IV SD, peneliti memilih bahan ajar pembelajaran yang dipandang efektif dan relevan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca yaitu bahan ajar dengan berbasis aplikasi canva. Pada pembelajaran membaca juga diperlukan bahan ajar yang menarik, kreatif dan inovatif. Mengingat penggunaan bahan ajar pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran, karena dengan bahan ajar yang menarik dan relevan siswa bisa memperoleh pelajaran dengan maksimal.

Observasi awal yang dilakukan peneliti pada kasus yang terjadi di kelas 4 SDN di Kota Bandung adalah hasil pemahaman membaca teks cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat rendah. Pembelajaran yang dilakukan selama PJJ ternyata kurang efektif karena siswa kurang mengerti konsep dari materi yang di sampaikan.

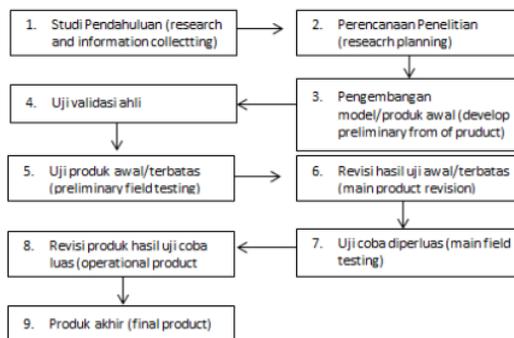
Oleh sebab itu, pendidik harus mampu mendesain pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media, bahan ajar, metode, strategi dan pendekatan yang digunakan untuk dapat menjadikan peserta didik subjek belajar bukan lagi objek belajar. Virani dalam (Annisa & Lubis, 2020) mengungkapkan ternyata dalam aktivitas pembelajaran agar berjalan efisien dan efektif diperlukan bahan ajar. Bahan ajar pembelajaran yang diperlukan harus berupa bahan ajar yang tidak hanya menekankan penguasaan materi saja tetapi juga memberikan penekanan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menganalisa permasalahan, dan mampu menyampaikan pendapat dari setiap materi dengan situasi yang sebenarnya

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Teks Cerita Siswa Kelas IV SD”

METODE

Jenis metode dalam penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Peneliti menggunakan langkah-langkah dari Borg and Gall (1983) yang disederhanakan disesuaikan dengan payung penelitian IKIP Siliwangi. Tahapan dari penelitian ini dibagi menjadi 9 langkah yaitu: studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan produk, uji validasi ahli, uji terbatas, revisi hasil uji awal/terbatas, uji coba diperluas, revisi produk uji coba luas dan produk akhir. Berikut adalah bagan desain penelitian ini:

Gambar 1. 1 Bagan Desain Penelitian



Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar di 115 Turangga Kota Bandung berjumlah 30 siswa dengan rincian sebanyak 14 siswa laki-laki dan sebanyak 16 siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode angket, observasi, dan tes. Adapun angket yang digunakan yaitu angket guru dan siswa untuk mengetahui respon terhadap penggunaan bahan ajar berbasis aplikasi *canva*. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di dalam kelas. Hal-hal yang diobservasi terkait indikator kemampuan yang ditingkatkan yaitu membaca pemahaman teks cerita pada materi teks cerita rakyat. Observasi dilakukan kepada guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan membaca pemahaman

teks cerita. Tes diberikan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi *canva*.

Data analisis penelitian ini diperoleh dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data proses pengembangan bahan ajar materi teks cerita rakyat menggunakan pendekatan saintifik berbasis aplikasi *canva* diperoleh dengan teknik wawancara guru secara kualitatif. Data respon siswa terhadap bahan ajar berbasis aplikasi *canva* diperoleh dengan observasi secara kualitatif. Data pengaruh penerapan bahan ajar menggunakan pendekatan saintifik berbasis aplikasi *canva* diperoleh dengan teknik test melalui pretest dan posttest secara kuantitatif.

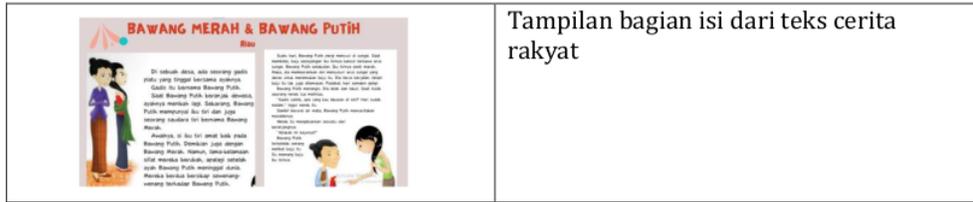
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dalam penelitian ini pada pengembangan bahan ajar ini dilaksanakan berdasarkan prosedur pengembangan penelitian dari Borg and Gall (1983) yang disederhanakan sesuai dengan payung penelitian IKIP Siliwangi. Bahan ajar teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* merupakan salah satu penelitian pengembangan untuk membantu pendidik/guru untuk menyampaikan materi pembajaran pada proses pembelajaran agar peserta didik tidak merasa cepat bosan. Berikut merupakan tampilan bahan ajar yang dibuat dengan aplikasi *canva*:

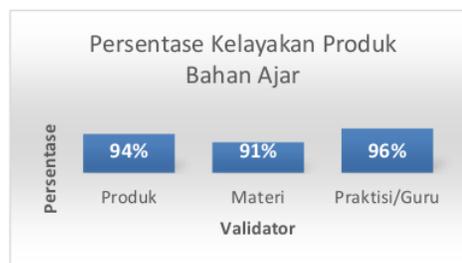
Tabel 1. 1 Bahan Ajar berbasis Aplikasi Canva

Gambar	Keterangan
	Tampilan depan bahan ajar berbasis aplikasi canva
	Tampilan daftar isi teks cerita rakyat
	Tampilan bagian isi dari teks cerita rakyat



Bahan ajar berbasis aplikasi *canva* ini diuji kelayakannya oleh validator ahli yang terdiri dari validator media, materi dan praktisi sehingga dihasilkan presentase penilaian kelayakan bahan ajar materi teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* seperti yang tersaji dalam diagram berikut:

Gambar 1. 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

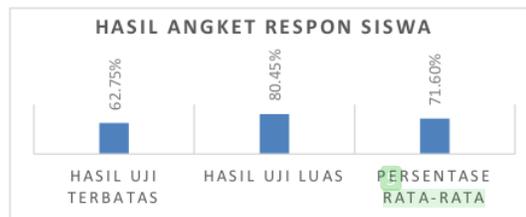


Sehingga nilai akhir validasi bahan ajar teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* diperoleh sebagai berikut:

$$V = \frac{94\%+91\%+96\%}{3} = 94\%$$

Respon siswa terhadap bahan ajar berbasis diambil melalui instrumen angket dan observasi. Respon hasil angket siswa dapat dilihat pada gambar 1.3 berikut ini:

Gambar 1.3 Presentase Hasil Rekapitulasi Angket Siswa



Hasil rata-rata yang diperoleh dari pengisian angket dengan persentase 71,60 % sehingga termasuk pada kategori “sangat baik”.

Respon siswa melalui bahan ajar teks cerita berbasis aplikasi *canva* diambil berdasarkan angket dan observasi. Respon observasi siswa dapat dilihat pada gambar 1.4 berikut ini :

Gambar 1. 3 Presentase Hasil Data Observasi Siswa



Rata-rata presentasi hasil observasi adalah 90,90% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga bahan ajar berbasis aplikasi *canva* sangat baik ketika disajikan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks cerita rakyat dengan menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi *canva* dilakukan dengan uji N gain terbatas dan uji N gain luas seperti tercantum dalam tabel berikut:

hh

Tabel 1. 2 Hasil Uji N Gain Peningkatan Terbatas

Data	Rata-Rata	Selisih Rata-Rata	N Gain Skor	N Gain Persen	Kriteria
Pretest	13,8	59	0,68	68%	Sedang
Posttest	72,8				

Berdasarkan tabel 1.2 hasil peningkatan N gain uji terbatas mendapatkan hasil selisih rata-rata 59 dengan skor ngain 0,68 jika n gain persennya 68%. Maka hasil uji N Gain terbatas termasuk kriteria sedang.

Tabel 1. 3 Hasil Uji N Gain Peningkatan Luas

Data	Rata-Rata	Selisih Rata-Rata	N Gain Skor	N Gain Persen	Kriteria
Pretest	13,8	61,05	0,72	72%	Tinggi
Posttest	72,8				

Berdasarkan tabel 1.3 hasil peningkatan N gain uji luas mendapatkan hasil selisih rata-rata 61 dengan skor ngain 0,72 jika n gain persennya 72%. Maka hasil uji N Gain luas termasuk kriteria tinggi.

Pembahasan

Bahan ajar berbasis aplikasi *canva* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva* yang dibuat beranimasi sehingga menarik untuk dilihat. Tampilan warna yang cerah, animasi bergerak sesuai materi teks cerita rakyat serta adanya evaluasi bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Dengan

adanya bahan ajar ini, diharapkan peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan serta hasil pemahaman membaca teks cerita juga meningkat. Berdasarkan hasil validasi dari ahli diperoleh persentase validitas 94% sehingga menurut tabel kriteria validitas menurut (Akbar, 2013) nilai tersebut termasuk ke dalam tingkat validitas yang sangat valid karena berada pada rentang nilai 86%-100%.

Respon siswa dengan bahan ajar berbasis aplikasi *canva* sangat baik apabila dilihat dari hasil pengisian angket dan observasi. Respon siswa melalui penyebaran angket memiliki kriteria sangat baik dengan skor 80,45, artinya respon siswa sangat baik terhadap bahan ajar berbantuan aplikasi Powerpoint. Sedangkan berdasarkan data observasi diperoleh rata-rata presentasi hasil observasi adalah 88,4 termasuk dalam kategori sangat baik sehingga bahan ajar berbasis *aplikasi canva* sangat baik ketika disajikan dalam proses pembelajaran pada uji coba luas.

Peningkatan rata-rata hasil N gain uji terbatas pada siswa kelas IV A sebesar 68% sehingga termasuk kriteria sedang dan rata-rata hasil N gain uji luas pada siswa IV B sebesar 72% sehingga termasuk dalam kriteria tinggi. Sehingga penggunaan bahan ajar materi teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada teks cerita IV SDN 115 Turangg Kota Bandung.

KESIMPULAN

Produk hasil atau akhir dari pengembangan ini adalah bahan ajar teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa di kelas IV SD dengan rata-rata persentase validasi dari para ahli adalah 94%. Nilai validasi tersebut termasuk pada tingkat validasi bahan ajar sangat layak, artinya bahan ajar yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Respon siswa secara keseluruhan dari penyebaran angket dan observasi sangat baik terhadap bahan ajar materi teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca pada teks cerita siswa di kelas IV SD.

Bahan ajar materi teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD. Pengembangan bahan ajar tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan antara nilai hasil uji N Gain terbatas sebesar 68% dan hasil uji N Gain luas sebesar 72% sehingga setelah penggunaan bahan ajar teks cerita rakyat berbasis aplikasi *canva* dengan termasuk pada kategori peningkatan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A., & Lubis, R. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mengidentifikasi Nilai Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Mandailing di SMA. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(3), 21–34. <https://doi.org/10.24114/kjb.v9i3.19966>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134.
- Mirasanthi, K. G., Suarjana, I. M., & Garminah, N. N. (2016). Analisis Kemampuan Siswa dalam Membaca Pemahaman Pada Wacana Narasi Kelas V SD Negeri 1 Penarukan. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/7457/5083>
- Rohmawati, L., Hendriani, A., & Mulyasari, E. (2019). Penerapan Model Circ Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 185–193.
- Seprina, Y., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2020). Peningkatan Pemahaman Isi Teks Bacaan Materi Cerita Rakyat Menggunakan Teknik Membaca Cepat pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari III Kota Bekasi. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 156–164.
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1), 1–8.
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/5232/3289>
- Studi, P., Pendidikan, M., Indonesia, B., & Bengkulu, U. (2019). *11151-26018-2-Pb (1)*. 306–319.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

JURNAL_ Pengembangan Bahan Ajar Risky Tri Juniar 18060210 (1)

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

19%
INTERNET SOURCES

10%
PUBLICATIONS

1%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 journal.ikipsiliwangi.ac.id **6%**
Internet Source

2 repository.upi.edu **4%**
Internet Source

3 tdcorrige.com **2%**
Internet Source

4 [lim Lumiani, Muhammad Yusuf, Binti Khoiriyah, Masrurotul Mahmudah. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Screamble pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pokok Bahasan Akhlak Terpuji Nabi dan Rasul kelas IV MI NU Purwosari Metro", AULADA: JURNAL PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN ANAK, 2018](#) **1%**
Publication

5 id.scribd.com **1%**
Internet Source

6 etheses.uin-malang.ac.id **1%**
Internet Source

7	jurnal.stkipkusumanegara.ac.id Internet Source	1 %
8	journal.uad.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
10	www.scribd.com Internet Source	1 %
11	zombiedoc.com Internet Source	1 %
12	Yuliana Susanti. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kontekstual (CTL) Materi Bilangan Bulat Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Rensing Tahun Pelajaran 2014/2015", PALAPA, 2016 Publication	1 %
13	repository.its.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.unej.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

JURNAL_ Pengembangan Bahan Ajar Risky Tri Juniar 18060210 (1)

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
