

Pengembangan Bahan Ajar IPS Melalui Menulis Kreatif Dongeng Berbasis Visual Siswa Kelas IV SD

Happy Martha Intansari*, Ninik Indawati, Arnelia Dwi Yasa
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
[happyintan14@gmail.com*](mailto:happyintan14@gmail.com)

Abstract: *The lack of efficient teaching materials such as the teaching materials used in the form of a blackboard and 2-dimensional images causes students to be less interested in the learning presented by the teacher which results in student achievement. In the above problems, an innovation is needed in learning so that students are more interested and enthusiastic in learning activities at school, namely using visual-based creative fairy tale teaching materials. In this study using the borg and gall research method. The validation results obtained an average score of 81.25% material experts, 92, 85% media experts, 92.85% linguists. The practicality of the fairy tale book obtained an average score of 89, 25% of class IVA teachers, and 92, 85% of class IVB teachers. Thus the social studies teaching materials through writing creative fairy tales based on visuals of fourth grade elementary school students were tested for validity by validator experts with a score obtained that was feasible or valid for use in the learning process.*

Keywords: *Development, social studies teaching materials, creative fairy tale writing, visual-based*

Abstrak: Minimnya bahan ajar yang efisien seperti bahan ajar yang digunakan berbentuk papan tulis serta gambar 2 dimensi menimbulkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran yang dipaparkan oleh guru yang berakibat pada prestasi siswa. pada permasalahan di atas perlu suatu inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik serta semangat dalam aktivitas pembelajaran di sekolah ialah memakai bahan ajar menulis kreatif dongeng berbasis visual. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian borg and gall. Hasil validasi memperoleh rata-rata skor 81,25% ahli materi, 92, 85% ahli media, 92,85% ahli bahasa. Kepraktisan buku dongeng memperoleh skor rata-rata 89, 25% guru kelas IVA, serta 92, 85% guru kelas IVB. Dengan demikian menunjukkan bahan ajar IPS melalui menulis kreatif dongeng berbasis visual siswa kelas IV SD diuji kevalidannya oleh para ahli validator dengan skor didapatkan layak ataupun valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, bahan ajar IPS, menulis kreatif dongeng, berbasis visual

Pendahuluan

Pendidikan merupakan ujung tombak atau tolak ukur kualitas diri pada seseorang. Menurut Sani, A.Kadri (2016:5) menjelaskan bahwa, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan peserta didik membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan peserta didik menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Bagi guru dan siswa bahan ajar menjadi peran penting dalam proses pembelajaran, karena bahan ajar merupakan pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Risma Sitohang (2014) mengatakan bahwa Bahan ajar adalah segala sesuatu bahan atau alat yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang disusun secara sistematis baik tertulis ataupun tidak tertulis yang dapat menghasilkan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, bahan ajar memiliki beberapa materi salah satunya ialah buku bahan ajar berupa modul atau buku LKS yang disesuaikan dengan kurikulum dan materi yang ada.

Salah satu mata pelajaran wajib yaitu IPS. Menurut Wahidmurni (2017:31-32) menyatakan bahwa, IPS berisi modul dari perpaduan sebagian disiplin ilmu sosial yang terpilih untuk kepentingan pembelajaran disekolah, IPS disusun dari bermacam campuran disiplin ilmu sosial dalam mengkaji fenomena tertentu. Siswa dianjurkan dapat menguasai suatu keadaan sekitar, siswa pula wajib dibekali dengan keahlian berbahasa yang

baik serta benar. Selain ketrampilan berbahasa contohnya seperti ketrampilan menulis atau disebut menulis kreatif. Sehingga menulis kreatif memiliki arti tulisan yang berbentuk hasil ciptaan seorang yang sifatnya baru, sebab kreatif merupakan keahlian menciptakan hal yang baru. Salah satu contohnya adalah menulis dongeng. Dongeng ialah salah satu karya yang dihasilkan lewat menulis kreatif buat membuat suatu cerita dongeng penulis wajib menghasilkan cerita yang belum sempat penulis lain ceritakan, dongeng terbuat bersumber pada cerita yang timbul dalam kehidupan tiap hari serta diadaptasi lewat suatu tulisan yang runtut. Dongeng umumnya terdapat beragam tipe salah satunya merupakan media visual(foto). Menurut Sadiman (2012: 6) media merupakan seluruh perlengkapan yang bisa menyajikan pesan dan memicu siswa untuk belajar contohnya novel, film, kaset, serta masih banyak lagi.

Penelitian tentang buku dongeng juga pernah diteliti oleh Siti Fatimah (2015) bahwa pengembangan buku dongeng untuk melatih strategi metakognitif siswa, salah satunya mengolah informasi yang disimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP kelas VII. Tujuan penelitian tersebut ditunjukkan kepada siswa, sehingga siswa dapat mengenal dan mencintai kebudayaannya sendiri. Hal tersebut juga disebutkan dalam penelitian Prima Zulfarina (2015) bahwa pengembangan buku dongeng dikaitkan dengan kearifan lokal. Di dalam kedua penelitian tersebut mempunyai perbedaan yaitu tempat penelitian, inti dan produk yang dihasilkan.

Bersumber pada hasil pengamatan siswa kurang bersemangat dalam proses pendidikan, banyak siswa kurang mencermati uraian guru serta lebih tertarik bergurau dengan teman sekelasnya serta tidak sering pula banyak siswa yang masih kerap mengusik teman yang lain sehingga proses belajar mengajar menjadi terganggu. Perihal ini disebabkan minimnya bahan ajar yang efisien, tidak hanya bahan ajar pendidikan yang digunakan berbentuk papan tulis serta foto 2 dimensi menimbulkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran yang dipaparkan oleh guru yang berakibat pada prestasi siswa. Ada pula pada proses pendidikan dimana guru fokus pada materi yang terdapat di buku sehingga proses pendidikan kurang bervariasi menyebabkan siswa merasa bosan. Bersumber pada permasalahan di atas hingga membutuhkan suatu inovasi dalam pendidikan agar siswa lebih tertarik serta semangat dalam aktivitas pendidikan di sekolah ialah menggunakan pembelajaran menulis kreatif dongeng berbasis visual. Peneliti mengembangkan produk pembelajaran ini sebab bahan ajar ini mudah dipahami oleh siswa dan dapat digunakan secara berulang-ulang, serta pula ada corak serta gambar bermacam-macam sehingga siswa tertarik membacanya. Dengan terdapatnya pengembangan bahan ajar ini diharapkan bisa menarik atensi siswa dalam belajar serta fokus dalam proses pembelajaran yang terdapat di sekolah. Bahan ajar menulis kreatif dongeng berbasis visual bisa jadi suatu inovasi untuk guru serta siswa dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran IPS kelas 4 Sekolah Dasar materi kenampakan alam.

Metode

Dalam penelitian ini memakai metode pengembangan(R&D) oleh teori Borg, W. R. Gall(2003) peneliti mengambil 8 langkah dalam penelitian ini. Disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. 1) Observasi, melaksanakan aktivitas observasi pada aktivitas pembelajaran di kelas IV SD untuk mengenali kasus dan kebutuhan dalam aktivitas pembelajaran. 2) Pengumpulan informasi, peneliti bisa memastikan materi yang hendak digunakan dalam pengembangan bahan ajar menulis kreatif dongeng berbasis visual, tidak hanya itu peneliti juga melaksanakan analisis kebutuhan, analisis kompetensi, serta analisis modul yang cocok dengan kebutuhan. 3) Desain awal Produk yaitu Peneliti mulai mengembangkan produk dari memilih desain, memilih corak, membuat alur cerita, serta lain- lain 4) Validasi Desain(Oleh ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa) yang bertujuan untuk mendapatkan informasi secara lengkap produk yang diujikan. Peneliti membuat instrumen berbentuk angket yang digunakan sebagai uji kelayakan pada produk yang hendak dihasilkan selanjutnya akan dilakukan revisi guna kesempurnaan produk. 5) Perbaikan Desain. 6) Uji coba terbatas(oleh 2 guru) dicoba oleh guru wali kelas IVA, serta IVB dengan membagikan lembar angket. 7) perbaikan produk,

bersumber pada hasil penilaian berbentuk angket yang telah dinilai peneliti merevisi kembali produk sehingga bisa dikatakan baik dan layak. 8) Produk akhir, produk sudah selesai di uji kevalidan dan kepraktisannya serta telah direvisi sehingga produk sudah siap digunakan oleh siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket berupa checklist(V) pada alternatif jawaban yang sudah disediakan di lembar angket. Instrument pengukuran dalam penelitian ini mengenakan sistem pengukuran skala linkert. Menurut Sugiyono(2015: 93) menyatakan bahwa skala linkert digunakan mengukur perilaku, komentar dan anggapan perorangan ataupun perkelompok orang. Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kevalidan produk menggunakan tiga angket penilaian ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Dalam metode ini menggunakan metode analisis kualitatif serta kuantitatif, yang tiap hasilnya diolah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan sehingga dapat dikatakan “layak” pada produk yang dihasilkan. Menurut Sugiono(2010: 15) mengatakan bahwa kualitatif ialah tata cara peneliti yang digunakan untuk mempelajari suatu keadaan alamiah obyek yang hendak diteliti. Tidak hanya itu bagi sa’adun(2017) menjelaskan skala penelitian yang digunakan yakni skala penilaian validasi sebagai berikut:

1. Skor 4 = sangat baik
2. Skor 3 = baik
3. Skor 2 = cukup
4. Skor 1 = kurang

Sehingga apabila jawaban dari responden pada skor 4 bisa dikatakan sangat baik tetapi apabila jawaban dari responden pada skor 1 artinya kurang.

1. Analisis Kelayakan

Pada tahap ini hasil kelayakan diperoleh dari tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data yang diperoleh yaitu data kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui hasil hasil penilaian validasi.

a) Kelayakan Media

Menghitung presentase kelayakan media menggunakan teknik

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

(sa’adun 2017)

b) Kelayakan Materi

Menghitung presentase kelayakan materi menggunakan teknik

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

(sa’adun 2017)

(sa’adun 2017)

c) Kelayakan Bahasa

Menghitung presentase kelayakan media menggunakan teknik

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

(sa’adun,2017)

(sa’adun 2017)

Setelah mengetahui presentase secara keseluruhan maka akan dihitung untuk kelayakan produk yang dibuat dapat dipergunakan, menggunakan tabel kelayakan sebagai berikut

Tabel 3.8 Skala persentase kelayakan

Pencapaian skor	Interpretasi
76% - 100%	Layak
56% - 75 %	Cukup layak
40% - 55%	Kurang layak
0% - 39%	Tidak layak

Sumber : (Arikuntoro, 2013)

Analisis Kepraktisan

Menurut Sa’adun (2017) bahwa kepraktisan pada pendidikan adalah suatu kemudahan pada instrument evaluasi untuk memperoleh hasil dan kemudahan penyimpanan Selain itu kepraktisan adalah pilihan untuk mengukur suatu instrument evaluasi di kategorikan baik ataupun tidak.

a) Kepraktisan Guru

Menghitung skor penilaian kepraktisan buku melalui respon guru dengan cara :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

(sa’adun 2017)

Hasil rata-rata skor menjadi nilai kualitatif disesuaikan kriteria penilaian pada tabel 3.9 sebagai berikut

Tabel 3.9 konverensi Skor Kepraktisan Guru

Pencapaian skor	Interpretasi
80% - 100%	Sangat baik
66% - 79 %	Baik
56% - 65%	Cukup baik
40% - 55%	Kurang baik
30% - 39%	Gagal

Sumber : (Arikuntoro, 2010)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengujian Produk

Pengujian produk dilakukan oleh masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi dari pengujian produk tersebut mendapat skor oleh ahli materi 81,25%, ahli media 92,85%, dan ahli bahasa 92,85%, sedangkan Hasil penilaian kepraktisan oleh guru wali kelas mendapatkan guru kelas IV A dan IV B mendapatkan rata-rata 89,25% dan 92,85%. Sehingga bahan ajar buku dongeng berbasis visual materi kenampakan alam dikatakan “Valid” dan layak.

Pembahasan Pengembangan Produk

Penelitian dan Pengembangan bahan ajar IPS melalui menulis kreatif dongeng berbasis visual siswa kelas IV SD ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar buku dongeng berbasis visual, mata pelajaran IPS materi kenampakan alam. Dalam penelitian ini menggunakan metode Borg and gall (2003) Tahapan-tahapan yang dapat dilaksanakan pada penelitian ini meliputi tahap observasi, pengumpulan data/informasi, tahap desain awal produk, tahap validasi, tahap revisi desain, tahap uji coba terbatas, revisi produk, dan produk akhir.

1. Observasi

Dari hasil observasi peneliti melihat bahan ajar pembelajaran yang masih terbatas yaitu berupa gambar dan papan tulis, sehingga masih dibutuhkan bahan ajar pembelajaran lain yang lebih mendukung. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 26 september 2019 disaat proses pembelajaran IPS di kelas IV SD.

2. PengumpulanData/Informasi

Ditinjau dari karakteristik pembelajaran IPS serta respon perkembangan siswa kelas IV SD. Maka peneliti mengembangkan produk bahan ajar bahan ajar buku dongeng berbasis visual untuk pembelajaran IPS materi kenampakan alam pada kelas IV SD dan merancang pemetaan materi sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang ada pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam yang terdapat pada Tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) subtema 1 (Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku) pembelajaran 1 dengan penjabaran materi antara lain macam-macam jenis kenampakan alam, ciri-ciri kenampakan alam daratan dan perairan, serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti juga membuat soal evaluasi sesuai dengan penilaian yang mengacu pada ranah taksonomi bloom yaitu ranah C1, C2, C3, dan C4. Hal ini sejalan dengan penelitian Sri Rahmawati (2018) yang telah mengembangkan buku cerita bergambar untuk mata pelajaran IPS, menyatakan bahwa buku cerita bergambar dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar sehingga membuat siswa tidak mudah jenuh saat proses belajar mengajar berlangsung.

3. Tahap Desain awal Pengembangan Pada tahap pengembangan peneliti melakukan penyusunan tim penyusun bahan ajar buku dongeng berbasis visual. Tim penyusun tersebut lalu melakukan perencanaan desain bahan ajar buku dongeng berbasis visual yang meliputi pembuatan tokoh dan alur cerita yang akan disajikan. Format bahan ajar buku dongeng berbasis visual yang awal berupa sketsa latar, tokoh dan alur cerita.

4. Tahap Validasi

Validasi serta perbaikan produk cocok dengan metode analisis informasi pada sebelumnya yang langkah awal mulanya diawali dari tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa yang telah memperoleh rata- rata 81, 25%, 92, 85%, serta 92, 85%.

5. Revisi Desain

Tahap ini peneliti melaksanakan perbaikan desain sesuai penilaian, kritik, serta anjuran dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Berikutnya peneliti memperbaiki produk bahan ajar buku dongeng berbasis visual hingga layak digunakan siswa. contoh produk sebagai berikut :



Cover Depan



Cover Belakang

6. Uji Coba (penilaian Kepraktisan)
Hasil praktisi oleh guru kelas IVA serta IV B memperoleh rata-rata 89, 25% serta 92, 85%. Sehingga bahan ajar buku dongeng berbasis visual modul kenampakan alam dikatakan "Valid" serta layak.
7. Perbaikan Produk
Tahap ini guru selaku pengujian Kepraktisan memperhitungkan serta membagikan anjuran yang cocok dengan buku dongeng yang berjudul "Harta Karun Dari Gunung Emas". Tiap anjuran serta pendapat diperbaiki/ direvisi oleh peneliti.

8. Produk Akhir

Tahap ini ialah akhir atau produk bisa digunakan tanpa perbaikan yaitu produk bahan ajar buku dongeng berbasis visual modul kenampakan alam kelas IV SD.

Kesimpulan

Bersumber pada hasil penelitian serta pengembangan disimpulkan bahwa Langkah- langkah dalam proses penelitian serta pengembangan bahan ajar IPS melalui menulis kreatif dongeng berbasis visual siswa kelas IV SD modul kenampakan alam menggunakan metode borg and gall (2003) peneliti hanya menggunakan 8 langkah sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu Tahap- tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi Observasi, pengumpulan Informasi, desain Awal Pengembangan, tahap validasi, revisi desain, uji coba (Penilaian Kepraktisan), Revisi Produk, dan produk akhir.. Pada penelitian ini peneliti tidak bisa melaksanakan uji coba lapangan sebab keadaan serta waktu yang terbatas karena wabah COVID- 19 sehingga pemerintah mengharuskan warga harus berada dirumah. Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bisa dilihat tingkatan kepraktisan dan kevalidan bahan ajar buku dongeng berbasis visual mata pelajaran IPS materi kenampakan alam kelas IV SD validasi yang dicoba oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa mendapatkan rata- rata 81, 25% untuk ahli materi, 92, 85% untuk ahli media, serta 92, 85% untuk ahli bahasa. Sedangkan untuk hasil skor penilaian kepraktisan memperoleh rata-rata skor 98,25% untuk guru kelas IVA, dan 92,85% untuk guru kelas IVB. Kriteria kepraktisan media buku dongeng berbasis visual dikatakan layak dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam.

Saran bagi Kepala Sekolah Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi serta acuan kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah. Kepala sekolah juga dapat meningkatkan pengembangan kualitas SDM guru agar tercipta pembelajaran yang lebih kreatif lagi, serta mendukung guru dalam penyampaian pembelajaran yang mampu mendorong prestasi siswa, bagi Guru diharapkan guru, diharapkan dapat menjadikan sebuah motivasi dalam mengembangkan sebuah bahan ajar dan membantu meningkatkan kreativitas dalam upaya penyampaian materi kepada siswa, dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik lagi agar siswa dapat bersemangat dalam menerima pembelajaran di sekolah, serta guru harus lebih memperhatikan karakteristik siswa sehingga media yang digunakan nantinya tepat sasaran sesuai perkembangan siswa. dan untuk peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan penelitian terkait dengan pembahasan selanjutnya serta diharapkan dapat memberikan ide yang lebih baik lagi sehingga peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini agar semakin sempurna.

Daftar Rujukan

- Sani, A. K. (2016). *No Title. 5.Pendidikan Karakter*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Azzet, A. (2011). *Pendidikan Yang Membebaskan*. Jogjakarta: Ar-ruzz media
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajarn IPS*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sitohang, Risma. (2014). *Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) Di SD*. Dimuat dalam Jurnal Kewarganegaraan, Vol.23, No 02. <http://digilib.unimed.ac.id>. Diakses pada tanggal 10 januari 2020
- Sadiman. (2012). *Media Pendidikan Pengembangan dan Manfaat*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Encil Puspitoningrum. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Kembali Dongeng untuk Siswa SMP kelas VII*. KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya. Vol.1, No.2. <http://ejournal.umm.ac.id/> . diakses pada tanggal 20 Januari 2020
- Dina Agustina,Dkk. (2017). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bergerak dengan Gambar Diam*. <https://media.neliti.com/> . diakses pada tanggal 23 Januari 2020

- Sri Rahmawati. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Whole Language Pada Materi Cerita Rakyat untuk kelas V SD/MI*. <http://repository.radenintan.ac.id/> diakses pada tanggal 25 Januari 2020
- Muhammad Habibi,Dkk. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi sebagai upaya mewujudkan literasi sastra di sekolah dasar*. Vol.9, No.1. <https://jurnal.unimed.ac.id/>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2020
- Fatimah, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMP Kelas VII. *Nosj*, 3(2), 244–252.
- Zulfarina, Prima. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Bermuatan Lokal*. Malang: Universitas Negeri Malang.