

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Canva Sebagai Bahan Ajar Teks Deskripsi Bermuatan Kearifan Lokal Kabupaten Pemalang

Development of Interactive Teaching Materials Assisted by Canva as Descriptive Text Learning Materials Incorporating Local Wisdom of Pemalang Regency

Dimas Yusuf Afrizal^{1*}, Sukirno¹, Kuntoro¹, Eko Suroso¹

¹Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*email: dimasyusufafrizal@gmail.com

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:
20/08/2024

Diterima:
06/11/2024

Diterbitkan:
11/11/2024

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan bahan ajar interaktif berbantuan canva bagi guru dan siswa; (2) mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan canva bermuatan budaya kearifan lokal Kabupaten Pemalang; (3) mengetahui validitas bahan ajar interaktif berbantuan canva bermuatan budaya kearifan lokal Kabupaten Pemalang; dan (4) mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran teks deskripsi sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar interaktif berbantuan canva. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Penelitian ini mengembangkan produk bahan ajar interaktif berbantuan canva sebagai bahan ajar teks deskripsi bermuatan kearifan lokal Kabupaten Pemalang. Data dalam penelitian ini terdapat data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari angket dan tes. Pada penelitian ini data angket dianalisis untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar interaktif berbantuan canva. Data angket juga digunakan untuk memvalidasi desain produk oleh ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru membutuhkan bahan ajar interaktif berbantuan canva. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah divalidasi dan menunjukkan tingkat validasi sebesar 96%. Efektivitas produk telah diukur menggunakan pretest dan posttest dan kemudian diuji menggunakan uji T Independent Test dan nilai signifikansi sebesar $0.964 > 0,05$ dan menunjukkan kriteria valid.

Kata kunci: Bahan Ajar; Kearifan Lokal; Teks Deskripsi

ABSTRACT

This research aims to (1) describe the needs for interactive teaching materials assisted by Canva for teachers and students; (2) describe the design of developing interactive teaching materials assisted by Canva that incorporate the local wisdom culture of Pemalang Regency; (3) determine the validity of interactive teaching materials assisted by Canva that incorporate the local wisdom culture of Pemalang Regency; and (4) determine the differences in student learning outcomes in descriptive text learning before and after using interactive teaching materials assisted by Canva. This research is a development research or Research and Development (R&D). This research develops interactive teaching materials assisted by Canva as teaching materials for descriptive texts incorporating the local wisdom of Pemalang Regency. The data in this study includes both quantitative and qualitative data. Qualitative data were obtained from observations and interviews. Quantitative data in this study were obtained from questionnaires and tests. In this study, questionnaire data were analyzed to determine the level of need for interactive teaching materials assisted by Canva among teachers and students. The questionnaire data were also used to validate the product design by experts. The results of this study indicate that based on the needs analysis, both teachers and students require interactive teaching materials assisted by Canva. The product developed in this research has been validated and shows validation level of 96%. The effectiveness of the product has been measured using pretests and posttests, and then tested using the Independent T-Test with a significance value of $0.964 > 0.05$, indicating valid.

Keywords: *Instructional Materials, Local Wisdom, News Text*

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentu memiliki tujuan nasional yang hendak dicapai. Tujuan tersebut tertuang pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yaitu adanya pengembangan potensi peserta didik menjadi pribadi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, memiliki kecakapan, kreativitas, memiliki kepribadian mandiri serta dapat berperan sebagai masyarakat yang bertanggungjawab dan memiliki jiwa nasionalis dan demokratis. Dalam rangka usaha mencapai tujuan tersebut dibutuhkan perlu adanya guru yang mampu untuk mengembangkan kreativitas dalam aktivitas belajar dan mengajar. Pembelajaran harus menarik dan meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik, variasi, tidak hanya sekadar transfer materi pembelajaran saja (Diantoro et al., 2021).

Dalam konteks sistem pendidikan di Indonesia, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk menjamin agar sistem pendidikan nasional dapat mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun keterampilan sosial. Melalui definisi pendidikan tersebut sudah semestinya pembelajaran yang dilakukan di sekolah memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Namun dalam praktik pendidikan banyak bahan ajar yang belum memenuhi standar untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Bahan ajar adalah salah satu instrumen yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Dalam menggambarkan sesuatu di karangan deskripsi memerlukan perhatian yang cermat dan ketelitian dalam pengamatan. Hasil pengamatan kemudian dituliskan menjadi teks deskripsi melalui rangkaian kata dan kalimat yang kemudian pembaca dapat mendapatkan gambaran tentang objek yang dideskripsikan. Dalam pembelajaran teks deskripsi siswa perlu diajarkan pendekatan untuk menuliskan suatu objek yang akan dideskripsikan. Pendekatan dalam penulisan teks deskripsi berupa

pendekatan realistik (objektif) dan pendekatan impresionistis (subjektif) (Sukirno, 2020).

Bahan ajar bisa dimaknai pula sebagai instrumen yang dibutuhkan oleh pengajar dalam menyalurkan materi ajar kepada peserta didik. Jika diartikan lebih sempit bahan ajar bisa diartikan kumpulan-kumpulan materi yang dikemas dan disusun secara runtut serta digunakan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendukung siswa untuk memahami materi dengan baik (Sadjati, 2012). Bahan ajar yang kurang menarik dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian tentang bagaimana bahan ajar dapat dikembangkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Isi yang disajikan dalam buku pelajaran untuk siswa masih terbatas, begitu juga dengan variasi metode pembelajaran yang dijelaskan dalam langkah-langkah pembelajaran di buku panduan guru. Guru diharapkan mampu mengembangkan materi yang sesuai dengan potensi dan karakteristik sekolah, sehingga mereka perlu bisa membuat berbagai bahan ajar yang relevan (Lestariningsih & Suardiman, 2017).

Selain itu dalam UU No.20 Tahun 2003 juga diatur tentang kurikulum pendidikan harus mencakup pengembangan kompetensi dasar serta sikap dan keterampilan. Kebudayaan lokal merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Pengembangan bahan ajar yang memasukkan elemen-elemen kebudayaan lokal, seperti cerita rakyat, adat istiadat, dan nilai-nilai kearifan budaya lokal, dapat meningkatkan relevansi materi pembelajaran bagi siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia penggunaan bahasa dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai fungsi metalingual, melainkan juga mencakup fungsi referensial, kognitif, emotif, puitik, dan fatik. Dalam hal fungsi referensial, anak-anak diajarkan untuk menggunakan bahasa dengan cara yang benar dan efektif dalam berbicara tentang berbagai topik (Suroso, 2013).

Kebudayaan dan pendidikan memiliki hubungan yang sangat erat karena pendidikan berfungsi untuk menanamkan kebudayaan sebagai representasi nilai-nilai budaya bangsa. Selain itu, pendidikan bersifat progresif, yang berarti ia terus berkembang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebudayaan. Kedua sifat ini saling terkait dan terintegrasi, bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang mencintai dan menerapkan nilai-nilai budaya bangsa. Oleh karena itu, kedua aspek ini harus berjalan secara bersamaan. Kearifan lokal sebagai bagian penting dari identitas suatu komunitas yang tinggal di daerah tertentu. Kearifan lokal dapat dimaknai sebagai sikap, pandangan hidup, atau kecenderungan kebiasaan masyarakat dalam menjalani kehidupannya. Kearifan lokal mencakup berbagai aspek seperti kebiasaan, standar, dan gaya hidup yang unik, serta pandangan hidup dan pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat untuk menghadapi tantangan hidup (Pingge, 2017). Kearifan lokal sebagai pengetahuan dan nilai-nilai yang diwariskan, termasuk kepercayaan, norma, dan adat istiadat yang menjadi pedoman dalam bertindak. Selain itu, kearifan lokal juga meliputi keterampilan, sumber daya, dan proses sosial yang ada dalam masyarakat. Pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal digunakan sebagai sumber motivasi bagi siswa untuk belajar serta sebagai jembatan dalam membentuk karakter positif bagi siswa (Parwati, 2015).

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat memfasilitasi guru untuk proses pembelajaran dengan memunculkan aspek teknologi dan kreativitas. Kreativitas yang muncul dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar serta dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam aktivitas belajar karena materi yang disajikan menarik (Wulandari & Mudinillah, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMP Negeri 5 Pemalang. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Pengembangan atau biasanya dikenal sebagai *research and development (R&D)*. Penelitian ini mengembangkan produk bahan ajar

dengan model Borg and Gall yaitu melakukan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan menguji efektivitas produk. Menurut Sugiyono (2011: 297), penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah model penelitian yang dalam pelaksanaannya dilaksanakan untuk mengetahui atau mendapatkan data-data yang mendukung terkait dengan kebutuhan pengguna (analisis kebutuhan), setelah diketahui kebutuhan pengguna terkait dengan produk yang hendak dikembangkan selanjutnya dilakukan proses pengembangan untuk menghasilkan produk, dan akhirnya mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Data dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini data kualitatif yang digunakan diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 5 Pemalang. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh yaitu hasil belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Deskripsi.

Subjek penelitian dalam penelitian ini diantaranya: (1) Guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Pemalang yaitu sebagai sumber data mengenai kebutuhan dan validasi terhadap bahan ajar interaktif melalui angket.; (2) Ahli media dan ahli materi yaitu sebagai validator untuk melakukan penilaian validasi bahan ajar interaktif yang dikembangkan; (3) Siswa kelas VII SMPN 5 Pemalang yaitu sebagai pengguna bahan ajar interaktif untuk mengukur efektivitas produk tersebut. Subjek ini yaitu 64 siswa yang merupakan bagian dari dua kelas, yaitu kelas VII A dan kelas VII B. Kelas VIIA sebagai kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan produk dan Kelas VII B sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan perlakuan menggunakan produk. Objek penelitian ini adalah produk bahan ajar interaktif berbantuan Canva yang dikembangkan untuk bahan teks deskripsi bermuatan kearifan lokal Kabupaten Pemalang. Objek penelitian merujuk pada hal yang sedang dikembangkan, diuji, atau dievaluasi dalam penelitian. Dalam hal ini, objek penelitian dan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran teks deskripsi.

Pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, cara dan instrumen yang berbeda-beda (Sugiyono, 2015: 193).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes dilakukan untuk mengukur keefektifan penggunaan produk bahan ajar melalui hasil belajar siswa. Sedangkan Teknik non tes dilakukan untuk mengukur kebutuhan produk bahan ajar dan Tingkat validitas produk yaitu menggunakan angket, wawancara, dan observasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data dilakukan dengan menggunakan data yang diperoleh dari pretest dan posttest. Data pretest dan posttest diambil pada kelompok kontrol dan eksperimen. Setelah data pretest dan posttest didapatkan pada kelompok kontrol dan eksperimen, kemudian perlu dicari gap atau n gain dari gap tersebut kemudian digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar digital interaktif bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan uji deskriptif presentase. Selain untuk menguji efektifitas, analisis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah analisis data terkait dengan kebutuhan bahan ajar siswa dan guru, serta analisis validasi produk bahan ajar oleh ahli materi dan ahli media.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya untuk mengetahui nilai kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar, kemudian skor pada angket kebutuhan tersebut diolah menggunakan rumus berikut (Kesumayanti, 2017).

$$\bar{x} = \sum_{i=1}^n \frac{x_i}{n} \text{ dengan } x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata akhir

X_i = jumlah skor jawaban penilaian

n = jumlah responden

Skor akhir penilaian kebutuhan guru dan siswa dikategorikan sebagai berikut.

Skor	Keterangan
$3,26 < \bar{x} < 4,0$	Valid
$2,51 < \bar{x} < 3,26$	Cukup Valid
$1,76 < \bar{x} < 2,51$	Kurang Valid
$1,00 < \bar{x} < 1,76$	Tidak Valid

Untuk mengetahui keefektifan produk bahan ajar, peneliti menggunakan uji dalam bentuk test. Uji test digunakan mengetahui adanya perbedaan signifikansi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peneliti menggunakan uji independent t test dengan menggunakan software SPSS 23. Analisis data hasil penggunaan bahan ajar interaktif berbantuan canva bermuatan kearifan lokal dilakukan untuk menguji hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Tidak ada perbedaan terhadap efektifitas pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal.

H_a = Terdapat perbedaan terhadap efektifitas pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal.

H_0 dinyatakan ditolak apabila nilai signifikansi yang muncul pada output SPSS sebesar $> 0,005$ dan H_a dinyatakan diterima.

PENYAJIAN DAN PEMBAHASAN DATA

1) Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

A. Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti melaksanakan analisis kebutuhan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi bermuatan kearifan lokal kepada guru dengan mengajukan beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kebutuhan guru terkait dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran melalui angket yang kemudian diisi oleh guru. Tujuan analisis kebutuhan guru adalah untuk memperoleh data kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh guru terkait dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun analisis hasil angket kebutuhan guru sebagai berikut.

Dari tabel tersebut dapat dilihat hasil dari angket kebutuhan guru yang terdiri dari dua aspek yang keduanya menunjukkan kriteria valid. Aspek Pertama yaitu pendapat guru terhadap bahan ajar dengan nilai rata-rata sebesar 3.48 dengan kriteria valid. Aspek pertama ini mengukur pendapat guru terkait dengan bahan ajar yang selama ini guru

gunakan. Aspek kedua yaitu kebutuhan guru terhadap bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal dengan nilai rata-rata sebesar 3.77 yang menunjukkan kriteria valid. Aspek kedua ini mengukur kebutuhan guru dengan adanya bahan ajar yang interaktif dan berisi materi-materi bermuatan kearifan lokal dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Jawaban yang didapatkan dari angket tersebut juga menunjukkan data sebanyak 80% guru setuju dan 20% lainnya sangat setuju bahwa guru membutuhkan alternatif lain selain bahan ajar cetak dalam memberikan materi kepada siswa.

No	Aspek	Analisis	
1.	Pendapat Guru terhadap Bahan Ajar	Σ Skor	139
		Skor Maksimal	160
		χ Kriteria	3,48
			Valid
2.	Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal	Σ Skor	132
		Skor Maksimal	140
		χ Kriteria	3,77
			Valid

Sebanyak 20% guru setuju dan 80% sangat setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar digital interaktif yang fleksibel atau dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Kemudian, data juga menunjukkan sebanyak 80% setuju dan 20% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar digital dengan isi yang menampilkan materi teks bermuatan kearifan lokal daerah setempat atau dalam hal ini Kabupaten Pematang. Selanjutnya data angket menunjukkan 20% setuju dan 80% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar digital interaktif dengan isi yang lengkap meliputi identitas bahan ajar, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Peneliti juga memperoleh data tentang kebutuhan guru melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Pematang. Kegiatan wawancara dalam penelitian ini ditujukan untuk memperoleh informasi berkaitan dengan kegiatan

pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan kebutuhan guru terkait bahan ajar digital interaktif bermuatan budaya kearifan lokal Kabupaten Pematang.

Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kendala tersebut diantaranya adalah motivasi belajar siswa yang menurun, hal tersebut disebabkan karena pembelajaran masih dilakukan hanya dengan bahan ajar cetak dan dirasa membosankan bagi siswa. Oleh karena itu guru merasa membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik dan mendorong motivasi belajar siswa.

Berdasarkan informasi dari responden, selama ini dalam pembelajaran teks yang disajikan sebagai materi pembelajaran merupakan teks yang bersifat budaya global atau umum. Pada saat wawancara tersebut, responden (guru) juga mengemukakan pendapat bawa bahan ajar yang dibutuhkan saat ini adalah bahan ajar yang inovatif dalam penyajian materi sehingga dalam pembelajaran tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa maupun guru. Oleh karena itu responden berpendapat bahwa responden setuju terhadap pengembangan bahan ajar digital interaktif bermuatan kearifan lokal, karena selain memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, bahan ajar tersebut juga mengenalkan siswa lebih dalam terhadap budaya-budaya atau kearifan lokal daerah setempat dalam hal ini budaya kearifan lokal kabupaten Pematang.

B. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar siswa terkait dengan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran serta mengetahui kebutuhan siswa terkait dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan angket dan observasi. Peneliti mengajukan beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kebutuhan guru terkait dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran melalui angket yang kemudian diisi oleh guru. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa menggunakan bahan ajar

yang sudah ada sebelumnya dan melakukan wawancara terhadap salah satu siswa. Adapun analisis hasil angket kebutuhan siswa sebagai berikut.

No	Aspek	Analisis	
1.	Pendapat Siswa terhadap Bahan Ajar	Σ Skor	627
		Skor Maksimal	832
		χ	3,01
		Kriteria	Cukup Valid
2.	Kebutuhan Siswa terhadap Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal	Σ Skor	597
		Skor Maksimal	728
		χ	3,28
		Kriteria	Valid

Dari hasil analisis skor pada tabel 4.2. tersebut terdiri dari dua aspek, yaitu aspek pendapat siswa terhadap bahan ajar yang selama ini digunakan dan aspek kedua yaitu berkaitan dengan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal. Aspek pertama mendapat nilai rata-rata akhir sebesar 3,01 dengan kriteria cukup valid. Aspek kedua mendapat nilai rata-rata akhir sebesar 3,28 dengan kriteria valid.

Berdasarkan pernyataan yang terdapat dalam angket kebutuhan siswa pada aspek pendapat siswa tentang bahan ajar dapat dideskripsikan bahwa diperoleh data sebanyak 46% setuju dan 15% sangat setuju bahwa siswa hanya belajar dari bahan ajar cetak yang diberikan oleh guru dari pemerintah. Kemudian sebanyak 46% setuju dan 23% sangat setuju bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dari bahan ajar yang digunakan selama ini. Selanjutnya diketahui pula bahwa 42% setuju dan 23% sangat setuju bahwa siswa merasa bosan dengan bahan ajar yang monoton. Selain itu pada aspek pendapat siswa tentang penggunaan bahan ajar juga terdapat data 23% setuju dan 35% sangat setuju bahwa siswa merasa bahan ajar yang selama ini digunakan kurang membuat siswa semangat belajar.

Pada angket aspek kebutuhan siswa terhadap bahan ajar interaktif dapat dilihat bahwa sebanyak 65% setuju dan 31% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Kemudian sebanyak 62% setuju dan 31% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif yang fleksibel dapat diakses dimana dan kapan saja. Selanjutnya sebanyak 77% setuju dan 23% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif dalam format website. Sebanyak 50% setuju dan 46% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif yang tidak membosankan. Selanjutnya sejumlah 62% setuju dan 38% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi. Sebanyak 85% setuju dan 4% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif yang menampilkan materi teks bermuatan kearifan lokal. Sebanyak 50% setuju dan 50% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif dengan isi yang lengkap meliputi identitas bahan ajar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran.

Selain menggunakan angket dalam mengetahui kebutuhan siswa terkait penggunaan bahan ajar interaktif, peneliti juga melakukan observasi pada pembelajaran yang dilaksanakan siswa dan melakukan wawancara kepada salah satu siswa. Dari hasil observasi peneliti melihat beberapa siswa tidak fokus dalam pembelajaran. Banyak siswa yang saat pembelajaran mengantuk, ada juga siswa yang menggambar pada buku tulis siswa. Hal tersebut disebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menyimak materi ajar.

Peneliti juga melakukan wawancara, wawancara bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal. Berdasarkan wawancara diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa masih menggunakan bahan ajar cetak yang diberikan oleh guru. Siswa merasa masih ada beberapa materi yang sulit dipahami karena

bahan ajar yang disediakan masih kurang bervariasi. Selain itu siswa juga mengalami kendala dalam pembelajaran yaitu materi yang diajarkan kurang menarik dan kurang secara visualisasi sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Siswa juga memaparkan bahwa dalam penggunaan bahan ajar yang digunakan selama ini bahasa yang digunakan terlalu kaku dan sulit dipahami sehingga materi sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu responden dalam hal ini siswa merasa perlu adanya bahan ajar yang disusun dengan materi-materi yang menarik, dan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan pada siswa.

2) Tahap Desain dan Pengembangan

Tahap desain adalah tahap perancangan bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal Kabupaten Pemalang. Tahap desain dilaksanakan setelah tahap analisis dilakukan. Dalam tahap desain tahapan langkah yang dilakukan sebagai berikut.

A. Merumuskan Materi Pembelajaran dan Identifikasi Karakteristik Siswa

Pada tahap ini dilakukan perumusan untuk menentukan materi Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP yang kemudian akan dikembangkan dalam bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal. Tahap ini dilakukan dengan melihat hasil pemetaan materi pada tahap analisis. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi pengguna terkait dengan karakter peserta didik. Siswa SMP rata-rata berusia 12-15 tahun dengan karakteristik belajar menggunakan media atau bahan ajar yang menarik. Oleh karena karakteristik tersebut siswa perlu difasilitasi dalam kegiatan pembelajaran melalui pengembangan bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif disajikan dalam bentuk digital dan berisi materi-materi yang menarik secara visual dan membuat siswa berimajinasi serta berpikir kritis.

B. Menentukan dan Menyiapkan Sumber Daya Pendukung

Dalam pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal perlu adanya sumber daya pendukung. Sumber daya pendukung maksudnya adalah perangkat aplikasi atau sumber-sumber pendukung dalam mengembangkan bahan ajar interaktif

bermuatan kearifan lokal. Dalam penyiapan bahan ajar interaktif diperlukan aplikasi pendukung yaitu canva.

Selain itu sumber daya pendukung yang dibutuhkan juga kaitannya dengan materi yang akan digunakan dalam bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal. Materi dalam bahan ajar ini didapatkan dari berbagai sumber diantaranya buku teks dan internet. Setelah materi didapatkan kemudian materi di desain menggunakan aplikasi canva dan disajikan dalam bentuk teks, gambar dan animasi dalam bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal.

C. Penyusunan Produk Bahan Ajar Interaktif

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu produk bahan ajar interaktif bermuatan lokal. Produk ini berbentuk digital dan disajikan melalui website berbantuan Canva. Bahan ajar yang dibuat didasarkan pada kurangnya bahan ajar yang memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan sesuai dengan minat siswa. Hasil akhir yang diharapkan dari produk ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pembelajaran teks Deskripsi. Penyusunan bahan ajar dalam penelitian ini meliputi penyusunan cover, isi materi, quis untuk penilaian serta tampilan tata letak/ layout bahan ajar. Bahan ajar interaktif ini disusun dengan beberapa tahapan dimulai dari menggabungkan sumber-sumber yang ada mengenai materi teks deskripsi kemudian memilih materi teks yang sesuai dengan kearifan lokal kabupaten Pemalang yang menjadi materi yang disajikan.

1) Cover / Halaman Sampul

Pada bagian sampul berisi tentang identitas bahan ajar, meliputi judul bahan ajar, tingkat kelas dan semester, materi pembelajaran, identitas penyusun, logo, dan terdapat juga tombol mulai untuk memulai mengoperasikan bahan ajar, karena bahan ajar dioperasikan secara digital menggunakan web.

2) Daftar Isi

Pada bahan ajar ini meskipun dioperasikan secara digital atau melalui website juga terdapat daftar isi untuk memudahkan pengguna dalam

mengoperasikan bahan ajar interaktif. Pada halaman daftar isi terdapat seluruh informasi dari halaman awal hingga halaman akhir. Daftar isi yang terdapat pada bahan ajar digital ini berbeda pada daftar isi pada umumnya, pada bahan ajar digital ini didesain selain agar lebih menarik juga fungsional, ikon pada daftar isi juga berfungsi sebagai tombol menuju halaman yang diklik.

3) Kata Pengantar

Kata pengantar berisikan informasi mengenai gambaran singkat tentang bahan ajar yang dikembangkan. Alasan penyusunan bahan ajar juga dicantumkan dalam kata pengantar. Selain itu kata pengantar berisi permohonan masukan dan saran kepada pembaca atau pengguna bahan ajar.

4) Profil Pengembang

Profil pengembang dalam bahan ajar ini berisi identitas penyusun bahan ajar, tujuannya agar bahan ajar terkesan lebih interaktif dan menyapa pengguna dalam hal ini siswa. Selain itu profil pengembang dimaksudkan agar pembaca mengetahui identitas dan bidang studi penyusun atau pengembang bahan ajar.

5) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran berfungsi membatasi atau memfokuskan arah pembelajaran. Dalam bahan ajar ini tujuan pembelajaran juga dicantumkan agar siswa memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

6) Peta Konsep

Peta konsep membantu mengorganisasi informasi dengan cara yang jelas dan terstruktur. Ini memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antara berbagai konsep dan memahami bagaimana topik-topik saling terkait. Dengan menggunakan peta konsep, siswa dapat memvisualisasikan hubungan antara ide-ide yang berbeda. Peta konsep membantu siswa dalam memahami materi apa yang akan mereka pelajari karena informasi yang disajikan secara visual seringkali lebih mudah dipahami oleh siswa.

7) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang disampaikan dalam bahan ajar ini merupakan materi pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar yang disusun oleh guru dan disusun secara standar dan disusun agar semua siswa

mendapatkan pengalaman belajar yang konsisten dan sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan di kurikulum.

8) Rangkuman

Rangkuman dalam bahan ajar ini disusun untuk menyederhanakan informasi yang telah dibahas dengan menyoroti konsep-konsep utama dan ide-ide penting. Tujuannya yaitu untuk membantu siswa untuk memahami inti dari materi tanpa harus mengulang keseluruhan teks atau pembelajaran. engan menyediakan ringkasan, rangkuman membantu siswa mengulang kembali materi yang telah dipelajari.

9) Glosarium

Glosarium adalah daftar istilah atau kata-kata khusus yang disertai dengan definisi atau penjelasan, dalam hal ini glosarium berisi dengan kata-kata yang berkaitan dengan materi teks deskripsi.

10) Kuis

Kuis yang disajikan dalam bahan ajar ini menggunakan metode hyperlink, peneliti menggunakan media lain yaitu wordwall yang kemudian dihyperlinkkan ke dalam bahan ajar interaktif berbantuan canva.

11) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi tentang referensi-referensi yang digunakan dalam bahan ajar.

3) Tahap Validasi Bahan Ajar

A. Validasi Ahli Materi

Desain prototipe produk yang dikembangkan, dibuat secara bertahap demi tahap guna menjadikan produk yang baik. Produk pengembangan sebelum diujicobakan harus divalidasi terlebih dahulu khususnya dari aspek materi. Desain produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi. Adapun hasil angket validasi ahli materi berdasarkan skor tersebut adalah sebagai berikut.

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat hasil penilaian validator materi bahwa pada 5 aspek tersebut diperoleh nilai rata-rata akhir sebesar 3,77 dengan kriteria valid. Jika dikonversi kedalam skala persen maka memperoleh skor sebesar 94,25%. Dari analisis tersebut menunjukkan bahan ajar yang disusun

dapat digunakan sebagai bahan ajar. Namun masih membutuhkan revisi-revisi sesuai saran dan masukan dari validator ahli materi.

No	Aspek	Analisis	
1.	Penyajian Materi	Σ Skor	13
		Skor Maksimal	16
		χ	3,25
		Kriteria	Valid
		Σ Skor	8
2.	Isi Materi	Skor Maksimal	8
		χ	4
		Kriteria	Valid
		Σ Skor	16
		Skor Maksimal	16
3.	Penggunaan	χ	4
		Kriteria	Valid
		Σ Skor	11
		Skor Maksimal	12
		χ	3,6
4.	Kebahasaan	Kriteria	Valid
		Σ Skor	4
		Skor Maksimal	4
		χ	4
		Kriteria	Valid
5.	Kearifan Lokal	Σ Skor	20

B. Validasi Ahli Media

Selain validasi pada aspek materi, validasi juga dilakukan pada aspek media. Validasi aspek media ditujukan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek-aspek kelayakan media pada bahan ajar. Adapun hasil skor angket validasi dari ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut.

No	Aspek	Analisis	
1.	Aspek Format	Σ Skor	8
		Skor Maksimal	8
		χ	4
		Kriteria	Valid
		Σ Skor	20
2.	Aspek Tata		

3.	Aspek Bentuk dan Ukuran Huruf	Letak	Skor Maksimal	20
		χ		4
		Kriteria		Valid
		Σ Skor		12
		Skor Maksimal		12
4.	Aspek Konsistensi	χ		4
		Kriteria		Valid
		Σ Skor		12
		Skor Maksimal		12
		χ		4
		Kriteria		Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat hasil penilaian oleh ahli media bahwa pada empat aspek tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 4 dan dikategorikan valid. Dari analisis skor validasi media tersebut dapat dilihat bahwa bahan ajar yang disusun layak secara media atau tampilan untuk digunakan sebagai bahan ajar.

C. Validasi Pengguna (Guru)

Produk bahan ajar interaktif yang dikembangkan selain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media juga divalidasi oleh pengguna dalam hal ini guru. Validasi oleh guru bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dibutuhkan oleh siswa dan guru. Aspek yang divalidasi oleh guru berupa aspek materi dan aspek media. Aspek materi berkaitan dengan kesesuaian tujuan, indikator dan materi yang disajikan. Aspek media berkaitan dengan tampilan bahan ajar yang digunakan, meliputi penggunaan huruf, warna, tata letak dan elemen yang mendukung materi yang disajikan. Hasil rekap skor penilaian validasi oleh guru dapat dilihat sebagai berikut.

Presentasi Validasi Guru Bahasa Indonesia				
1	2	3	4	5
(Drs. Ery Adi Ria P.)	(Drs. Ery Adi Ria P.)	(Drs. Ery Adi Ria P.)	(Drs. Ery Adi Ria P.)	(Drs. Ery Adi Ria P.)
90%	90%	96,70%	100%	95%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui nilai rata-rata dari hasil validasi guru

terhadap produk Bahan Ajar Interaktif bermuatan kearifan lokal yaitu sebesar 94,3% dan dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Budaya Kabupaten Pemalang berdasarkan uji oleh pengguna yaitu guru dikategorikan valid.

4) Efektivitas Produk Bahan Ajar

Setelah melaksanakan tahap-tahap penelitian dan pengembangan sebelumnya, kemudian produk yang telah dikembangkan perlu dilakukan uji coba pemakaian produk untuk mengetahui efektivitasnya. Peneliti melakukan uji coba efektivitas produk pada dua kelas yaitu kelas VII A dan kelas VII B yang masing-masing berjumlah 32 siswa. Kedua kelas tersebut dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapat perlakuan menggunakan produk yang dikembangkan sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan menggunakan produk yang dikembangkan. Dalam hal ini kelas kontrol yaitu kelas VII A dan kelas eksperimen yaitu kelas VII B. Untuk mengetahui efektivitas produk, peneliti menggunakan desain eksperimen pretest-postes control group design.

Tabel Hasil Pretest Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Pretest
VII A (Kelas Kontrol)	65,6
VII B (Kelas Eksperimen)	67

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan awal (pretest) pada kelompok kontrol yaitu 65,6 dan nilai kemampuan awal (pretest) pada kelompok eksperimen yaitu memperoleh rata-rata 67 dan dapat disimpulkan walaupun nilai kelompok eksperimen lebih tinggi namun tidak terdapat perbedaan yang terlalu signifikan.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen, oleh karena itu dalam analisis uji signifikansi efektivitas produk, jika data berbentuk interval dan dilakukan pada dua kelompok berbeda maka dapat dilakukan dengan menggunakan t-test atau uji independent. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji t

independent karena hanya terdiri dari dua kelompok saja dan masing-masing variabel tidak terikat. Dalam analisis data ini peneliti menggunakan uji T dengan bantuan software SPSS 25.. Sebelum dilakukan analisis menggunakan T test maka perlu diuji normalitas data sebagai uji prasyarat.

A. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menentukan apakah data dari suatu sampel mengikuti distribusi normal. Dalam uji normalitas data peneliti menggunakan uji Kolmogorov Smirnov Test. Berikut hasil uji normalitas data yang diperoleh melalui aplikasi SPSS.

Unstandardized Residual	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.193

Berdasarkan output SPSS tersebut menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,193 > 0,05 dan menunjukkan data berdistribusi normal. Nilai signifikansi ini lebih besar dari tingkat signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0,05. Dengan demikian, tidak ada bukti statistik yang menunjukkan bahwa data tersebut menyimpang dari distribusi normal. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data yang diuji memiliki distribusi yang mendekati normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi untuk analisis statistik yang memerlukan distribusi normal.

B. Uji T Independent Test

Setelah dilakukan uji normalitas dan menunjukkan data berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat dilakukan uji T untuk mengetahui efektivitas produk yang digunakan. Uji t dilakukan menggunakan nilai n gain yang telah didapat, nilai tersebut dianalisis untuk mengetahui efektivitas produk bahan ajar yang diujicobakan kepada siswa menggunakan uji t independent. Berikut hasil analisis statistik uji t independent menggunakan SPSS.

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	3	8,906	656658	116082
Kontrol	2	3		

Kontrol	3	4,062	614837	10868
	2	5		9

Dari tabel tersebut dapat diketahui ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, Data dalam tabel tersebut menunjukkan nilai kelompok eksperimen dari hasil n gain (postest – pretest) diperoleh rata-rata sebesar 8,90. Sedangkan untuk nilai kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata dari hasil n gain sebesar 4,06. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 64 orang siswa dengan rincian 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 32 siswa sebagai kelompok kontrol. Nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada kelompok eksperimen sebesar 6.56658 dan kelompok kontrol sebesar 6,14837. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk kelompok eksperimen sebesar 1,16082 dan untuk kelompok kontrol sebesar 1,08689. Selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak, maka kita perlu menafsirkan hasil uji paired sample t test yang terdapat pada tabel independent sample t test sebagai berikut.

Model	F	Sig. (2-tailed)	Mean
Eksperimen	.002	.003	8.9063
Kontrol		.003	4.0625

Berdasarkan tabel 4.13 di atas menunjukkan output "Independent Samples Test" di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan nilai gain score antara kelompok eksperimen yaitu yang menggunakan produk bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan produk bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal. Hal tersebut juga dapat dilihat berdasarkan analisis deskriptif pada tabel 4.13 yaitu diperoleh nilai mean atau rerata gainscore sebesar 8,9063 pada kelompok eksperimen dan 4,0625 pada kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penambahan nilai pada siswa yang menggunakan produk bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan produk bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal.

SIMPULAN

Bahan ajar interaktif berbantuan canva bermuatan kearifan lokal dibutuhkan oleh peserta didik dan guru. Penyusunan produk bahan ajar interaktif berbantuan canva bermuatan kearifan lokal kabupaten Pemalang dilaksanakan setelah tahap analisis dilakukan. Dalam tahap desain langkah-langkah yang dilakukan yaitu (1) merumuskan materi pembelajaran dan identifikasi karakteristik siswa, dalam hal ini ditemukan karakter siswa yang lebih menyukai pembelajaran tidak berbasis pada buku teks, sehingga diperlukan bahan ajar interaktif; (2) menentukan dan menyiapkan sumber daya pendukung; (3) menyusun produk bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif ini memuat isian diantaranya: cover / halaman sampul, daftar isi, kata pengantar, profil pengembang, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran yang terdiri dari 4 bab atau 4 kegiatan belajar, rangkuman, glosarium, kuis, dan daftar pustaka. Penggunaan Bahan Ajar Interaktif berbantuan canva bermuatan kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Deskripsi. Hasil ujicoba efektivitas menggunakan software SPSS 23 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan nilai gain score atau selisih post-test dan pretest antara kelompok eksperimen yaitu yang menggunakan produk bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan produk bahan ajar interaktif bermuatan kearifan lokal.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu bahwa bahan ajar interaktif berbantuan canva ini hanya mencakup pada materi teks deskripsi. Hasil belajar yang diperoleh juga hanya mencakup pada materi itu saja, oleh karena itu perlu adanya pengembangan bahan ajar berbantuan canva bermuatan kearifan lokal pada materi yang lain agar dapat diketahui hasil belajar pada materi yang lain, selain itu bisa diterbitkan untuk seluruh materi Bahasa Indonesia dalam satu semester.

SARAN

Guru agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, guru perlu menggunakan bahan ajar lain yang mendukung bahan ajar dari pemerintah.

Bahan ajar interaktif berbantuan canva ini hanya mencakup pada materi teks deskripsi. Hasil belajar yang diperoleh juga hanya mencakup pada materi itu saja, oleh karena itu perlu adanya pengembangan bahan ajar berbantuan canva bermuatan kearifan lokal pada materi yang lain agar dapat diketahui hasil belajar pada materi yang lain, selain itu bisa diterbitkan untuk seluruh materi Bahasa Indonesia dalam satu semester.

DAFTAR PUSTAKA

- Diantoro, F., Purwati, E., & Lisdiawati, E. (2021). Upaya pencapaian tujuan pendidikan islam dalam pendidikan nasional dimasa pandemi covid-19. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 22–33.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik-integratif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter peduli dan tanggung jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).
- Parwati, N. N. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Kearifan Lokal Pada Siswa SMP di Kota Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(2).
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2).
- Sadjati, I., M. (2012). Pengembangan Bahan Ajar. Universitas Terbuka.
- Sukirno. (2020). Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Non Jurusan Bahasa. PustakaPelajar.
- Suroso, E. (2013). Bahasa Sebagai Sarana Berpikir Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.