

Pengembangan bahan ajar *e-handout* berbasis kodular untuk sekolah dasar fase c pada mata pelajaran bahasa Indonesia

Asep Ediana Latip, Kinanti Adlina Putri Friski Hokiani*

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Universitas Islam Negeri Jakarta
Jalan Ir H. Juanda No.95, Ciputat, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

*Corresponding author : friski.hokiani21@mhs.uinjkt.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and feasibility of products in the form of codular-based e-handouts that are usable, valid, practical, and effective in understanding Indonesian language subjects in phase C. This research is included in the Research and Development (R&D) development model in the form of ADDIE which consists of five stages of development namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were instrument validators. All results of data analysis using the validity index assessment aspects of Aiken. With the results of data analysis in the aspect of validity obtained from the material expert test of 3 statements with a validity index value status of 0.5, 3 statements with a validity index status of 0.75, and 1 statement with a validity index value status of 1.00. Based on the validity index criteria from Aiken's validity of the design expert's score, the 3 value statements are included in the revision criteria, and 4 statements are in the valid criteria. According to the accumulation of assessments from design expert validators, it shows that this Kodular-based e-handout teaching material is suitable for use in learning with some notes that must be revised. The calculation results obtained from design experts based on the validity index from Aiken are 2 statements with a validity index value status of 0.5, and 5 statements with a validity index status of 0.75. Based on the validity index criteria from Aiken, the validity of the linguist's score, the 2 statements are included in the revision criteria, and 5 statements are in the valid criteria. It can be concluded that the development of codular-based e-handot teaching materials is valid and feasible to use for Indonesian language subjects in phase C.

KEYWORDS : *teaching materials; codular; indonesian language*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk berupa *e-handout* berbasis kodular yang daya guna, valid, praktis, serta efektif dalam pemahaman mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia pada fase C. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian *Research and Development* (R&D) model pengembangannya berupa ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah validator instrumen. Seluruh hasil analisis data menggunakan aspek penilaian *indeks validity* dari Aiken. Dengan hasil analisis data dalam aspek kevalidan yang diperoleh dari uji ahli materi sebesar 3 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 0,5, 3 pernyataan dengan status *indeks validity* 0,75, dan 1 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 1,00. Berdasarkan *kriteria indeks validity* dari Aiken validitas dari skor ahli desain maka 3 pernyataan nilai tersebut termasuk dalam kriteria *revisi*, dan 4 pernyataan dalam kriteria *valid*. Sesuai akumulasi penilaian dari validator ahli desain menunjukkan bahwa bahan ajar *e-handout* berbasis Kodular ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan ada beberapa catatan yang harus di revisi. Hasil perhitungan yang diperoleh dari ahli desain berdasarkan *indeks validity* dari Aiken yaitu 2 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 0,5, dan 5 pernyataan dengan status *indeks validity* 0,75. Berdasarkan kriteria *indeks validity* dari Aiken *validitas*

dari skor ahli bahasa maka 2 pernyataan nilai tersebut termasuk dalam kriteria *revisi*, dan 5 pernyataan dalam kriteria *valid*. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-handout* berbasis kodular efektif dan layak digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada fase C.

KATA KUNCI : bahan ajar; kodular; bahasa indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal wajib yang harus terus dibenahi dalam membangun sebuah negara yang membentuk manusia yang berdaya, pendidikan sendiri ialah upaya yang diniatkan dan terorganisir demi mewujudkan suasana dan proses belajar yang memberi peran peserta didik untuk aktif memupuk kemampuan dirinya berupa kepemilikan kemampuan spiritual, kendali diri, kepribadian, kecermatan, akhlak budi pekerti, serta kapabilitas yang direalisasikan ke dalam kehidupan sosial masyarakat, bangsa dan negara(1).

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, hal yang harus dipunya ialah pengimplementasian pengajaran yang baik. Pengajaran merupakan tergapainya perubahan tingkah laku yang selaras dengan tujuan pendidikan, dimana terjadi pula timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dalam poses pembelajaran di kelas. Sejalan dengan adanya proses tersebut, Bahasa Indonesia menjadi pelajaran wajib yang harus ada pada semua jenjang pendidikan dalam melatih kepekaan terhadap bahasa, kekritisian bahasa, kemampuan berliterasi, kemampuan olah kata bahasa dan sebagainya (2).

Pengajaran bahasa Indonesia memiliki peran dalam kurikulum suatu pendidikan yaitu, memupuk kepunyaan dalam berbahasa dan menciptakan kemampuan berliterasi melalui bacaan, berbicara, tulisan dan menyimak. Yang kedua, memupuk

kepunyaan keterampilan baca tulis. Kemampuan ini diperlukan peserta didik untuk menguasai berbagai macam informasi baik dari mata pelajaran bahasa Indonesia, mata pelajaran lain dan informasi non formal. Badan Standar Nasional (BSN) Pendidikan Sekolah Dasar (SD) memosisikan bahasa memiliki posisi utama dalam pemupukan keintelektualan, kemampuan bersosial, dan pengendalian emosi peserta didik serta sumbangsih terbesar dalam menunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Adanya pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menolong peserta didik dalam mengenal jati dirinya, budaya, dan budaya orang lain, dapat pula menuangkan pandangannya terhadap sesuatu, ikut berpartisipasi dalam kehidupan sosial serta menemukan kemampuan beranalisa dan imajinatif yang ada pada jati diri peserta didik (2).

Pelajaran Bahasa Indonesia menjadi urgensi dalam penanaman kemampuan berbahasa di sekolah. Menurut (3) menulis ialah kegiatan pasif yang dilakukan oleh pembaca dengan penulis dikatakan pasif karena kegiatan tersebut tidak dilakukan secara tatap muka atau secara langsung.

Menulis idealnya memperhatikan estetika dalam memiliki sebuah kata, dengan tujuan untuk memproduksi ketertarikan dan keindahan. Dalam hal menulis memerlukan yang namanya kreativitas, dengan kemampuan kreativitas yang dipunya akan

membuahkan hasil sebuah karya yang baik dan baru. Tujuan menulis menurut(4) yakni:

- a. Tujuan penugasan, biasanya kegiatan menulis ini dilakukan peserta didik dalam rangka memenuhi penugasan yang diberikan oleh guru.
- b. Tujuan estetis, kegiatan yang dilakukan dengan maksud menarik perhatian pembacanya seperti dalam novel, puisi, pantun dll.
- c. Tujuan penerangan, biasanya tujuan utama penulis adalah untuk memaparkan informasi penting secara singkat, padat, dan jelas. Seperti termuat dalam majalah dan koran.
- d. Tujuan kreatif, biasanya menulis dengan mengandalkan kemampuan berimajinasi yang dituangkan dan dikembangkan melalui tulisan. Karya sastra contoh salah satu yang membutuhkan kemampuan imajinatif dan kekreatifan dalam merangkainya.

Indonesia terkenal dengan negara yang kaya akan kekhazanah sastra yang unik. Puisi rakyat salah satu contoh sastra Indonesia yang hingga saat ini masih memiliki eksistensi. Menurut (5) menyatakan bahwa puisi rakyat adalah sastra yang ada karena turun menurun dari kelompok masyarakat yang ada, lalu memuat aturan yang terikat yang dikembangkan secara lisan. Puisi rakyat sendiri memiliki beberapa jenis yakni pantun, syair dan gurindam. Namun yang masih memiliki eksistensi hingga sekarang ialah pantun.

Pengajaran yang ideal merupakan

pengajaran yang memuat pembelajaran yang menggerakkan peserta didik untuk menggapai apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran (6). Namun, permasalahan yang masih sering dijumpai di lapangan, beberapa sekolah khususnya para guru masih dikategorikan kurang mampu dalam menggerakkan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha interaksi yang dilakukan antara guru, siswa dengan menggunakan sumber belajar pada lingkup lingkungan belajar (7). Selain itu, masih banyak guru yang enggan untuk memilih bahan ajar yang sesuai perkembangan zaman seperti mengandalkan teknologi. Karena media yang selama ini digunakan para guru adalah media pembelajaran yang disajikan secara tekstual, seperti: buku, teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS) hal ini tentu berakibat pada pembelajaran yang kurang efektif dan efisien(8).

Perolehan ini bisa digapai melalui pemanfaatan bahan ajar yang menarik yang nantinya memiliki nilai guna dalam pengambilan sumber informasi dalam proses pembelajaran dengan menyelaraskan ketercapaian tujuan yang ingin digapai(6).

Bahan ajar sendiri menduduki posisi sebagai penunjang keefektifan dan keefisienan yang ada pada proses pembelajaran, selain itu bahan ajar dapat memupuk kapabilitas pembelajaran yang dijalankan. Menurut Suliswati dkk bahan ajar terbagi menjadi dua yakni, bahan ajar cetak dan *non* cetak. Bahan ajar cetak ialah bahan ajar yang melalui proses pencetakan seperti, *handout*, lembar kerja siswa, modul, buku dll. Sedangkan bahan ajar *non* cetak ialah pemrosesan cetaknya melalui digital

seperti, *e-handout*, *audio visual*, video animasi, bahan ajar berbasis aplikasi atau *web* dll (9). Bahan ajar yang *efektif* dan *efesien* dalam praktisnya diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang inovatif. Agar menjadi daya tarik dalam motivasi belajar pada peserta didik serta menambah minat dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang memuat inovasi salah satunya ialah dengan menggunakan aplikasi Kodular.

Menurut (10) lajunya perkembangan informasi dan teknologi tidak dapat terelakan dengan membawa kedinamikaan tranformasi khususnya salah satunya di bidang pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan informasi ini memberi sumbangsih besar dalam kemudahan manusia (11). Dalam pendidikan, teknologi menuntut semua elemennya terus mengulik dari semua kepunyaan teknologi. Salah satunya dengan membawa bahan ajar materi agar terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Media pembelajaran berbasis aplikasi menjadi suatu keharusan yang dipunya pendidikan dalam media pemberi pesan materi.

Menurut (12) media ialah sarana penghubung dari pengirim isi materi kepada penerima isi maeri. Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat memberi kontribusi kejelasan dalam menyesuaikan pesan dari pandangan yang tidak logis ke pandangan yang logis, selain itu dapat mengatasi tindakan cenderung pasif peserta didik dapat termotivasi sehingga diperoleh individu yang memiliki minat dalam pembelajaran di kelas.

Menurut (13) perkembangan teknologi memberi akses kemudahan dalam

memuaskan keinginan manusia terlebih dalam pendidikan. Faktor yang dapat memberi pengaruh dalam keberhasilan belajar ialah dengan memberi perhatian lebih dengan maksud mencari daya tarik agar peserta didik lebih memahami dari apa yang disampaikan pendidik serta dapat berperan aktif di dalam proses belajar(14).

Handout menurut Prastowo (2015) dalam jurnal (15) ialah bahan ajar ringkasan yang dicetak dan ditulis oleh pendidik, *handout* juga terdapat dalam elektronik yang biasa disebut *e-handout*. Penggunaan E-Handout akan mengurangi penggunaan kata-kata secara berlebihan dalam penyampaian materi dan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran (16). Hal ini juga menjadi sebuah siasat baru dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi atau digital. Dalam mewujudkan bahan ajar berbasis digital melalui *e-handout* salah satunya dengan menggunakan *web* kodular.

Menurut (17) Kodular ialah *web* penunjang dalam pembuatan aplikasi untuk android dan kepunyaan fitur-fitur yang dimiliki kodular dapat mempermudah dalam pembuatanya salah satunya dengan adanya *block programing*(18). Dengan kata lain, tidak perlu memasukkan kode program secara manual untuk membuat aplikasi android(19).

Selain itu, fitur yang dimiliki Kodular berupa Kodular *Extension* IDE yang dapat diunduh sesuai dengan keinginan *developer*. Kodular juga menyediakan *costume* tema yang dapat dipilih sesuai keingian *developer*. Kodular didukung dengan file eksistensi yaitu (.aia) dan *plugin* eksistensinya (.aix) *plugin* eksistensi berisi beberapa kode perintah

dalam bahasa pemrograman Jawa (.java) yang akan mengkonversi menjadi file plugin eksistensi (.aix). (20)

Bisa dikatakan juga kodular ini mirip dengan *Massachusetts Institute of Technology (MIT) App Inventor* yang sama-sama memiliki tujuan membuat aplikasi untuk android. Kelebihan kodular ini ialah memiliki komponen yang lengkap dan bervariasi dari situs aplikasi lainnya, membuat aplikasi menjadi lebih *efektif* dan *efisien*. Namun dibalik itu ada kekurangannya berupa tidak dapat memberi keleluasaan dalam mengembangkan aplikasi kodular 100% (18).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development (RnD)*. Metode penelitian *Research and Development* merupakan suatu pendekatan penelitian untuk menciptakan produk atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *handout* elektronik (*e-handout*) berbantuan *smartphone*. Prosedur pengembangan penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi), namun tahap yang dilaksanakan hanya sampai tahap *development* (pengembangan).

Bahan ajar *e-handout* dilakukan uji validitas terlebih dahulu oleh para validator dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa yang berkompeten di bidangnya. Ahli materi,

ahli desain dan ahli bahasa berasal dari dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan Teknik analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desai dan ahli bahasa. Analisis data kuantitatif digunakan sebagai acuan seberapa valid dan efektif produk yang dikembangkan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan melihat saran, komentar, dan tanggapan yang diberikan oleh ahli materi, ahli desain, serta ahli bahasa.

Analisis data kualitatif digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan dan memperbaiki produk bahan ajar *e-handout* berbasis kodular. Angket digunakan dan dibagikan untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Jenis angket menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu.

skor 1 : pernyataan yang sangat kurang sesuai

skor 2 : pernyataan yang kurang sesuai

skor 3 : pernyataan yang cukup sesuai

skor 4 : pernyataan yang sesuai

skor 5 : pernyataan sangat sesuai

Content Validity					
$V = \frac{\sum n_i i - I_0}{N(c-l)}$	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Satuan nilai V</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.00 - 0.33 = DROP</td> </tr> <tr> <td>0.34 - 0.67 = REVISI</td> </tr> <tr> <td>0.68 - 1.00 = VALID</td> </tr> </tbody> </table>	Satuan nilai V	0.00 - 0.33 = DROP	0.34 - 0.67 = REVISI	0.68 - 1.00 = VALID
Satuan nilai V					
0.00 - 0.33 = DROP					
0.34 - 0.67 = REVISI					
0.68 - 1.00 = VALID					
V = Index validity dari Aiken Nilai V terletak diantara 0 dan 1					

Gambar 1. Rumus untuk menganalisis data angket

Skala penilaian :

- dari rendah (I_0) sampai tinggi (c)
- $I_0 = 1$
- $c = 5$

Skala penilaian :

- 1 sampai 5
- $i =$ dari $(I_0 + 1)$ sampai $(I_0 + c - 1) = 2, 3, 4, 5$
- $n_i =$ banyaknya nilai pada i
- $N = \sum n_i = 1$
- $N(c-1) = 1(5-1) = 4$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi produk

Data hasil dari validasi produk ini diperoleh dari pengisian angket oleh validator ahli materi yaitu Dr. Lu'luil Maknun, M.Pd., validator ahli bahasa yaitu Tri Suryaningsih, dan validator ahli desain yaitu Nur Luthfi Rizqa Herianingtyas, M.Pd. yang merupakan dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil pengolahan data yang diperoleh sebagai berikut.

Hasil validasi ahli materi

Proses validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai validitas rancangan produk sebelum diuji coba di lapangan .

Produk ini merupakan produk pembelajaran yang memuat Mata Pelajaran bahasa Indonesia, maka validasi materi harus dilakukan oleh validator ahli materi yang memahami materi Bahasa Indonesia pada kurikulum yang berlaku. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yaitu Ibu Dr. Lu'luil Maknun, M.Pd. Validasi materi dilakukan pada hari Selasa tanggal 4 Juli 2023. Data hasil validasi materi diperoleh melalui pengisian angket penilaian yang memiliki 7 pernyataan.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari ahli materi berdasarkan indeks validity dari Aiken yaitu 7 pernyataan dengan status nilai indeks validity 0,75. Berdasarkan kriteria indeks validity dari Aiken validitas dari skor ahli materi maka nilai tersebut termasuk dalam kriteria valid. Sesuai akumulasi penilaian dari validator ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar e-handout berbasis Kodular ini tetap layak digunakan dalam pembelajaran. Tabel 1 merupakan hasil perhitungan angket validasi dari ahli materi.

Tabel 1. Hasil perhitungan angket validasi dari ahli materi

Ahli	Validitas	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ketentuan
			1	2	3	4	5	
Materi		Terdapat kata pengantar dan datar isi				v		Valid
		Terdapat KI dan KD				v		Valid
		Terdapat tujuan pembelajaran				v		Valid
		Terdapat rangkuman materi pembelajaran				v		Valid
		Rangkuman materi mudah dipahami				v		Valid
		Kesesuaian rangkuman butir-butir soal				v		Valid
		Kesesuaian tes dengan KD				v		Valid

Bahan ajar *e-handout* berbasis Kodular yang telah dinyatakan valid tersebut tetap memiliki beberapa kesalahan yang harus diperbaiki. Ahli materi memberikan beberapa masukan yaitu penambahan sumber rujukan, perbaikan aspek kebakuan dan keefektifan tulisan pada kalimat, serta kelengkapan informasi.

Hasil validasi ahli desain

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar elektronik yang berbentuk aplikasi android, sehingga perlu uji validitas oleh ahli bahan ajar yang memahami bagaimana bentuk bahan ajar yang baik dan benar. Dalam proses validasi produk dilakukan melalui diskusi, validasi desain *e-handout* berbasis kodular dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berkompeten pada bidang pengembangan bahan ajar yaitu Ibu Nur Luthfi Rizqa Herianingtyas, M.Pd. Validasi desain dilakukan pada hari Rabu tanggal 5 Juli 2023. Data hasil validasi bahan

ajar diperoleh melalui pengisian angket penilaian yang memiliki 7 pernyataan.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari ahli desain berdasarkan *indeks validity* dari Aiken yaitu 3 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 0.5, 3 pernyataan dengan status *indeks validity* 0.75, dan 1 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 1.00. Berdasarkan kriteria *indeks validity* dari Aiken validitas dari skor ahli desai maka 3 pernyataan nilai tersebut termasuk dalam kriteria *revisi*, dan 4 pernyataan dalam kriteria valid.

Sesuai akumulasi penilaian dari validator ahli desain menunjukkan bahwa bahan ajar *e-handout* berbasis Kodular ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan ada beberapa catatan yang harus di revisi. **Tabel 2** merupakan hasil perhitungan angket validasi dari ahli desain. Produk bahan ajar *e-handout* berbasis kodular telah dinyatakan valid dengan beberapa masukan yaitu gambar yang ada di dalam *e-handout* diperbesar agar lebih menarik dan terlihat jelas.

Tabel 2. Hasil perhitungan angket validasi dari ahli desain

Ahli	Validitas Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ketentuan
		1	2	3	4	5	
Desain	Sampul / cover buku menarik			v			Revisi
	Bentuk huruf menarik			v			Revisi
	Ukuran huruf mudah dibaca				v		Valid
	Terdapat kata pengantar dan datar isi				v		Valid
	Terdapat rangkuman materi				v		Valid
	Terdapat butir-butir soal					v	Valid
	Terdapat gambar pada isi			v			Revisi

Hasil validasi ahli bahasa

Produk yang dihasilkan didalamnya mencakup materi yang akan disampaikan, sehingga perlu uji validitas bahasa untuk menguji apakah bahasa yang digunakan

cukup komunikatif dan mudah dipahami atau tidak. Dalam proses validasi produk dilakukan melalui diskusi, validasi bahasa *e-handout* berbasis kodular dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berkompeten pada bidang bahasa yaitu Ibu Tri Suryaningsih, M.Pd. Validasi bahasa dilakukan pada hari selasa tanggal 4 Juli 2023. Data hasil validasi bahan ajar diperoleh melalui pengisian angket penilaian yang memiliki 7 pernyataan.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari ahli desain berdasarkan *indeks validity* dari Aiken yaitu 2 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 0.5, dan 5 pernyataan dengan status *indeks validity* 0.75. Berdasarkan kriteria *indeks validity* dari Aiken validitas dari

skor ahli bahasa maka 2 pernyataan nilai tersebut termasuk dalam kriteria *revisi*, dan 5 pernyataan dalam kriteria *valid*. Sesuai akumulasi penilaian dari validator ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar *e-handout* berbasis Kodular ini tetap layak digunakan dalam pembelajaran dengan ada beberapa catatan yang harus di *revisi*. **Tabel 3** merupakan hasil perhitungan angket validasi dari ahli desain.

Produk bahan ajar *e-handout* berbasis kodular telah dinyatakan valid dengan beberapa masukan yaitu bahasa harus lebih mengikuti tingkat pemahaman siswa.

Tabel 3. Hasil perhitungan angket validasi dari ahli bahasa

Ahli	Validitas Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ketentuan
		1	2	3	4	5	
Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual siswa				v		Valid
	Konsistensi penggunaan istilah/symbol/lambang yang menggambarkan suatu konsep atau sejenisnya				v		Valid
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan/ambigu)				v		Valid
	Bahasa yang digunakan sesuai EYD				v		Valid
	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar				v		Valid
	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif			v			Revisi
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			v			Revisi

Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan adalah *e-Handout* berbasis Kodular yang dapat digunakan oleh peserta didik fase c mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti merancang *e-handout* berbasis Kodular pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun dan puisi. Desain isi *E-handout* sesuai kurikulum meliputi kata pengantar, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), acuan tujuan pembelajaran (ATP), ringkasan materi, video dan *quiz*.

Inti *e-Handout* berbasis Kodular ini adalah (konten) yang pada bagian ini berisi materi pendukung yang menyesuaikan dengan CP serta materi, (proses) yaitu pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peserta didik dan apa yang akan mereka pelajari, (produk) hasil dari proses pembelajaran atau hasil kerja peserta didik setelah mempelajari materi yang disampaikan.

Pada pengembangan *e-Handout* menggunakan *web* kodular yang dapat

membuat aplikasi di *handphone* secara mudah yang di dalamnya dilengkapi soal dari aplikasi *quiziz*.

dilakukan ini menghasilkan produk yang layak berupa *e-handout* menggunakan aplikasi Kodular dengan model pengembangan model ADDIE yang valid serta praktis untuk melihat uji kelayakan dan validitas produk. *E-handout* berbasis Kodular dapat

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan yang



(a)Tampilan home aplikasi kodular



(b) Kata pengantar materi



(C) CP, TP dan ATP materi bahasa Indonesia (Pantun & Puisi)



(d) Judul sub materi pantun dan puisi



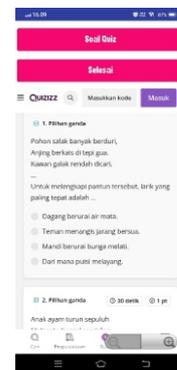
(e) Ringkasan materi pantun



(f) Ringkasan materi puisi



(g) Video pembelajaran puisi dan pantun



(h) Quiziz materi puisi dan pantun

Gambar 2. Tampilan E-Handout

dinyatakan layak berdasarkan aspek validitas yang diperoleh dari uji ahli materi berdasarkan *indeks validity* dari Aiken yaitu 7 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 0,75. Hasil uji ahli desain berdasarkan *indeks validity* dari Aiken memperoleh 3 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 0,5, 3 pernyataan dengan status *indeks validity* 0,75, dan 1 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 1,00. Hasil uji ahli bahasa berdasarkan *indeks validity* dari Aiken memperoleh 2 pernyataan dengan status nilai *indeks validity* 0,5, dan 5 pernyataan dengan status *indeks validity* 0,75.

Berdasarkan kriteria *indeks validity* dari Aiken validitas dari skor ahli materi, desain, dan bahasa maka nilai tersebut termasuk dalam kriteria valid, walaupun terdapat catatan revisi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar e-handout berbasis kodular layak dan valid terhadap daya guna pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Fase C. Meskipun e-handout berbasis kodular ini praktis dalam penggunaannya, tentu masih terdapat kekurangan yang menuntut untuk terus berlanjut dalam pengembangannya, agar dapat terus berinovasi dalam menciptakan produk pengembangan bahan ajar yang lebih cakap kapabilitas, luas akan materi, dan desain yang inovatif. Implikasi dalam penelitian ini adalah

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk mempersiapkan diri menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan bahan ajar yang tepat untuk membantu para siswa dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran serta memotivasi belajar peserta didik untuk meningkatkan

prestasi belajar Bahasa Indonesia.

Dengan adanya kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu bahan masukan bagi guru untuk memilih bahan ajar yang tepat dalam mengajar Mata Pelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya adalah dengan menerapkan bahan ajar e-handout berbasis Kodular. Bagi penelitian selanjutnya hendaknya dapat melakukan pengembangan penelitian ini dengan memperluas faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa seperti keintelektualan, latihan dan kesempatan yang dalam penelitian ini belum dapat dilakukan oleh peneliti, sehingga hasil penelitian benar-benar dapat membuktikan keunggulan bahan ajar e-handout berbasis Kodular. Bagian ini juga harus menyoroti implikasi dari temuan (misalnya, saran untuk penelitian masa depan, saran kebijakan, dll).

DAFTAR PUSTAKA

1. Salsabila, Syifa, Anriani, Nurul Santosa, C. A. H. F. (2023). Pengembangan E-Modul Pada Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 1–10. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/8704> doi : <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v8i1.8704>
2. Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. Retrieved from <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/412>
3. Tarigan, H. T. (2013). *Menulis Sebagai*

- Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa.
4. Dalman. (2016). Keterampilan menulis. Raja Grafindo Persada.
 5. Yadi Mulyadi, D. (2018). Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia. Yrama Widya.
 6. Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, R. A. G. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Elementary*, 6. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>
 7. Linawati, Zainuddin, & S. (2013). Penerapan pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran di sekolah dasar. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(7), 1–8. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v2i7.2705>
 8. Novia Lestari, R. W. B. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalammedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
 9. Susilawati, A. siti, Musiyam, M., & Wardana, A. Z. (2021). Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar. Muhammadiyah University Press.
 10. Astuti., et al. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62.
 11. Adinugraha. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*.
 12. Irfadila. (2015). Hubungan Strategi Membaca Dengan Kemampuan Memahamiteks Bacaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fkip Umsb Padangpanjang. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*.2015. doi : <https://dx.doi.org/10.22202/jg.2015.v1i1.1157>
 13. Maharani P, A. F. and C. (2015). Pemanfaatan Software Sigil Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Yang Mudah , Murah Dan User Friendly Dengan Format EPUB Sebagai Sumber Materi Semin. *Nas. Teknologi Informasi dan Multimedia*. Vol.3 (!).2015.25–30.
 14. D, P. S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis dalam Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6, 125. doi : <http://dx.doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i1.648>
 15. Vira Rahma Sarita, Slamet Sujud Purnawan Jati, L. A. (2021). Pengembangan bahan ajar E-handout berbasis Kodular materi Istana Gebang untuk pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Blitar. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(12).
 16. Shofia, M. (2023). Pengembangan Bahanajar E-Handout Materi Haid Kelas Iv Untukmembekalkan Pemahaman Siswa Mengenai Tanda-Tanda Baligh Di Mi Al-Khoiriyah Bulung Nguruan Soko Tuban. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
 17. Purwanti. (2015). Pengembangan media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan*

- Pengembangan Pendidikan. Vol. 3 No. 1 (2015): Januari. doi: <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
18. Alda. (2013). Aplikasi CRUD berbasis Android dengan Kodular dan Airtable. Bandung: Media Sains Indonesia.
 19. Abdul Aziz Prianbogo, V. R. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bdp Smk. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (IPTN)*, 10(2). doi: <https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678>
 20. Virginia, M. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Video Dan Audirotly Intellectually Repetition (Air) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Induksi Elektromagnetik.
 21. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.