

Pengembangan Bahan Ajar Dongeng Berbasis *Discovery Learning* Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 21 Kaur

Dina Marlina

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
dinamarlina15@yahoo.co.id

Abdul Muktadir

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
abdulmuktadir@unib.ac.id

Puspa Djuwita

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
puspadjuwita1958@gmail.com

Abstract

The type of research used is research and development or Research and Development (R&D). The development research model used to modify the 4D model (Four D model). Development with the 4D model consists of four stages, namely the define, design, develop, and disseminate stages. There are two types of data obtained from the development of teaching materials, namely qualitative data and quantitative data. The instruments in this study included documentation, interviews, teacher and student response questionnaire validation sheets. There are two types of data obtained from the development of teaching materials, namely qualitative data and quantitative data. The instruments in this study included documentation, interviews, teacher and student response questionnaire validation sheets. The object of this development research is a teaching material product. While the subjects in this study were experts, teachers and elementary school students 21 Kaur. The feasibility of DL-based teaching materials is in the category of quite feasible or valid (moderate) with an average of 54% based on the results of validation by material experts, namely 53%, validation by language experts, namely 55% and validation by presentation experts, namely 54%. User responses regarding DL-based teaching materials based on the results of small group scale tests showed that DL-based teaching materials in Indonesian language learning fairy tale material for class V 21 Kaur elementary school which were developed were in the very good category with a percentage of teacher responses of 95.50% and the results student responses of 98.30%.

Keywords: Fairytale Teaching Materials, Discovery Learning, Indonesian

Pendahuluan

Pendidikan dapat dipandang sebagai suatu proses pemberdayaan individu agar ia mampu memenuhi kebutuhan perkembangannya dan sekaligus untuk memenuhi tuntutan sosial, kultural, religius, dalam lingkungan kehidupannya. Pengertian pendidikan ini mengimplikasikan bahwa upaya apapun yang dilakukan dalam konteks pendidikan seyogyanya terfokus pada upaya memfasilitasi proses perkembangan individu sesuai dengan nilai agama dan kehidupan yang dianut, agar pendidikan yang diselenggarakan tidak hanya membentuk generasi yang terdepan dalam prestasi akademik akan tetapi juga terdepan dalam kehidupan agamanya.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan proses pengembangan kemampuan yang penting bagi setiap siswa. Pada tingkatan pendidikan tersebut setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dan suasana yang kondusif, bagi pengembangan dirinya secara maksimal. Hakikat pendidikan tidak akan terlepas dari hakikat manusia sebagai objek utama pendidikan, oleh sebab itu seorang guru harus menguasai dan memahami teori ilmu pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di Sekolah Dasar (SD) yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 21 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara; (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan kemampuan berbahasa; (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depdiknas, 2006).

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan bersastra yang meliputi aspek-aspek berikut: (1) mendengarkan; (2) berbicara; (3) membaca; dan (4) menulis. Peraturan Pemerintah No.13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 Ayat 6 menyebutkan bahwa kurikulum dan silabus SD/MI/SDLB/Paket A, atau bentuk lain yang sederajat menekankan pentingnya kemampuan dan kegemaran membaca dan menulis, kecakapan berhitung, serta kemampuan berkomunikasi. Dalam Pasal 21 Ayat 2 Undang-undang yang sama menyebutkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan budaya membaca dan menulis. Hal serupa juga tertuang dalam Pasal 25 Ayat 3 Kompetensi kelulusan untuk mata pelajaran bahasa menekankan pada kemampuan membaca dan menulis yang sesuai jenjang pendidikan (Depdiknas, 2015).

Indonesia adalah bangsa besar yang kaya akan segalanya, termasuk didalamnya kearifan lokal yang dimiliki setiap daerah yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Kearifan lokal beraneka ragam mulai dari pertunjukan hingga ke obrolan atau candaan ringan. Tarian, lagu daerah, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional dan bahasa daerah, semuanya adalah kearifan lokal yang mesti dijaga kelestariannya dari generasi ke generasi. Begitu juga dengan kearifan lokal karya sastra ada puisi, pantun, syair-syair serta cerita rakyat (dongeng). Sebagaimana diungkapkan oleh Antasari (2016:138) mayoritas anak-anak menyukai cerita /dongeng, jenis cerita yang disukai adalah legenda, fabel, siroh nabawi dan IPTEK. Sedangkan meneurut Dananjaya (2012:4) mengatakan fungsi dongeng sebagai alat pendidik, pelipur lara, proses sosial dan proyeksi keinginan terpendam.

Bahan ajar dengan menggunakan model *Discovery Learning* yang dikembangkan yaitu pada materi Dongeng kelas IV SD. Dongeng dipilih karena materi tersebut merupakan salah satu materi yang sangat penting disekolah dan jika hanya dalam format buku teks maka dapat membuat kesulitan pada siswa, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan Model *Discovery Learning* pada materi Dongeng untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini juga didukung oleh hasil analisis Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, menunjukkan terdapat Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV yang sesuai dengan materi Dongeng yaitu KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng dan sebagainya), KD 4.5 Mengemponikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

Metode dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas pada saat proses mengajar di kelas sebagai sarana pendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dimaksudkan agar pembelajaran berlangsung menarik dan membangkitkan minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil pencapaian nilai siswa yang baik dalam pembelajaran. Dengan melalui metode ini pembelajaran yang berlangsung dapat dijalani dengan perasaan senang dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama adalah mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal, pendidikan dasar dan menengah. Ketegasan di atas menjelaskan bahwa guru harus memiliki sikap keprofesionalisme yang harus dimiliki. Profesional sendiri adalah suatu pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan profesi.

Sebagai seorang guru tentu saja menginginkan siswanya mendapat hasil belajar yang maksimal dari kegiatan belajar mengajar di sekolah seperti ungkapan Gagne ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan, senada dengan Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 1990:22). Jadi hasil belajar tercermin dari kognitif menyangkut kecerdasan atau intelektualitasnya, seperti pengetahuan yang dikuasai maupun cara berpikir, afektif menyangkut aspek perasaan dan emosi, psikomotorik mencakup kemampuan yang menyangkut keterampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu, seperti keterampilan bidang.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas kadang-kadang membuat guru kaku, terutama dalam memilih metode pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya pendidikan telah dilaksanakan semenjak adanya manusia, hakikatnya pendidikan merupakan serangkaian peristiwa yang kompleks yang melibatkan beberapa komponen antara lain: tujuan, murid, pendidik, isi/bahan, cara/metode dan situasi/lingkungan. Hubungan keenam faktor tersebut saling berkait satu sama lain dan saling berhubungan dalam suatu aktifitas satuan Pendidikan.

Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara efektif dan efisien adalah model *discovery learning*. Model *discovery learning*, meliputi: (1) *Stimulation* (memberi stimulus); (2) *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah); (3) *Data Collecting* (mengumpulkan data); (4) *Data Processing* (mengolah data); (5) *Verification* (memverifikasi); (6) *Generalization* (menyimpulkan). Dengan model *discovery learning* seperti diuraikan di atas dapat mempercepat peningkatan mutu pendidikan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang berkualitas, karena dapat meningkatkan keaktifan, minat, serta kesadaran anak dalam belajar sehingga dapat mendorong anak bisa menyimpulkan serta menemukan sendiri konsep dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar dan observasi, bahwa dalam pembelajaran khususnya untuk materi Dongeng pada sekolah SD Negeri 21 Kaur tidak menggunakan model *discovery learning*, hanya menggunakan metode ceramah karenabelum mampu untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran, dilain pihak banyak siswa sudah bosan dengan metode ceramah sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Metode pembelajaran sebagai upaya untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam memotivasi siswa untuk berkreasi dan bersemangat dalam belajar. Hal ini akan berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar. Maka dari itu pada kesempatan kali ini penulis mencoba untuk melakukan penelitian menulis dongeng Kelas V di SD Negeri 21 Kaur dengan menggunakan Model Pembelajaran *discovery learning* dengan harapan kedepanya dapat menjadi lebih baik lagi. Semoga Siswa merasa terinspirasi dengan adanya model *Discovery Learning* pada pembelajaran Dongeng.

Metode

Dalam penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji kelayakan sebuah produk maka peneliti mencoba mengembangkan produk bahan ajar dengan menggunakan model *Discovery Learning* dalam menulis Dongeng peserta didik di Sekolah Dasar menggunakan model Four (4-D). Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan(1974) dalam Winarni (2018: 257) menkonstruksi Model 4D dalam 4 fase Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran(*Dissemination*)

Partisipan

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu guru dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 bertempat di Jl. Desa Jembatan Dua Kec. Kaur Selatan Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu. Pemilihan objek dikarenakan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar (usia 10-11 tahun) berada dalam tahap operasional kongket (Piaget, 1971) dimana Keterampilan pikirpeserta didik dalam memecahkan masalah serta berkomunikasi secara logis dan sistematis.

Instrumen

Menurut Sugiyono, (2019: 156) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk megumpulkan data. Pada pengembangan bahan ajar ini, instrumen yang digunakan adalah lembar validasi produk oleh ahli dan angket tanggapan (respon guru dan siswa).

Teknik Pengumpulan Data

Melakukan penelitian perlu dilakukan pengumpulan data-data yang akan dijadikan kajian penelitian. Dalam pengumpulan data-data menggunakan satu atau beberapa teknik. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan angket.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam mengolah dan menyajikan data secara sistematis dalam proses mengidentifikasi data serta mendeskripsikan data yang telah diperoleh sehingga menjadi sebuah kesimpulan jawaban berdasarkan permasalahan yang muncul sebelum penerapan penelitian pengembangan ini. Statistik deskriptif ini bertujuan memvisualisasi serta menjabarkan perlakuan sebagaimana adanya terhadap objek yang akan diteliti melalui data sampel atau populasi tanpa perlakuan analisis dan kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiono, 2015: 35). Pemahaman pengambilan teknik berdasarkan pendapat statistik ini berfungsi memaparkan informasi yang telah

diperoleh agar dapat membangun pemahaman kepada orang lain dalam rangkaian proses penelitian pengembangan pembelajaran yang meliputi analisis validitas dan tanggapan pengguna.

Hasil

1. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning*

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar berbasis DL. Bahan ajar dikembangkan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tersebut yaitu model *discovery learning* (DL). Model DL berisikan konsep tentang kegiatan *Stimulation* (memberi stimulus); (1) *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah); (2) *Data Collecting* (mengumpulkan data); (3) *Data Processing* (mengolah data); (4) *Verification* (memverifikasi); (5) *Generalization* (menyimpulkan) dalam proses pembelajarannya agar pembelajaran yang melibatkan pembelajaran secara berpikir ilmiah. Model DL sangat baik digunakan dalam pengembangan bahan ajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Manfaat model DL antara lain dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, melatih peserta didik bekerja sama dalam memecahkan persoalan yang diberikan dan membuat peserta didik lebih berani dalam menyampaikan pendapat serta berargumentasi dalam menjawab persoalan yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran *Discovery Learning* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip (Akanmu, 2013: 82).

Seperti yang diungkapkan oleh Rusman (2016: 139) bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Selain itu, model DL mampu memadukan semua mata pelajaran yang dipadukan dalam tema untuk diajarkan tanpa pengotak-kotakan mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran tematik yang diungkapkan oleh Hidayah (2015: 48) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Materi pembelajaran yang dapat di padukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.

Proses pengembangan bahan ajar tematik muatan pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model DL pada pengembangan model 4D Thiagarajan (Winarni, 2018: 257) yaitu meliputi kegiatan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dessiminate*). Pada tahap pendefinisian (*define*) ini dilakukan dengan lima tahap, yaitu (1) analisis awal akhir; (2) analisis siswa; (3) Analisis Konsep; (4) analisis tugas dan (5) spesifikasi indikator pembelajaran. Analisis awal akhir dilakukan melalui observasi kelas, peneliti memperoleh informasi mengenai masalah dasar dalam pembelajaran Tematik yang dialami oleh guru, meliputi suasana kelas ketika pembelajaran yang kurang baik dan cara penyampaian materi oleh guru. Hal ini diperkuat oleh Oktavia (2014: 830) yang menyatakan bahwa keseharian guru belum sepenuhnya menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran, masih banyak guru yang hanya mengandalkan metode ceramah, masih ada guru yang kurang mampu dalam pengelolaan kelas dan tidak menggunakan model. Selain itu masih ada guru yang hanya mengandalkan ruang

kelas sebagai ruang pembelajaran dan masih banyak guru yang belum mampu menunjang keberhasilan siswa.

Setelah dilakukan kajian terhadap pembelajaran di kelas, selanjutnya peneliti melakukan analisis siswa. Siswa yang dianalisis adalah siswa kelas V SD yang tergolong dalam masa kanak-kanak yang berumur 7-11 tahun. Dalam kelompok ini anak berada dalam tahap operasional konkret (Wiarsih, 2013). Sehingga siswa akan sangat mudah mencapai tujuan pembelajaran dengan memeragakan langsung konsep-konsep yang dipelajari, tidak hanya mempelajari teorinya saja.

Hasil dari analisis siswa digunakan sebagai pijakan peneliti dalam menentukan materi pembelajaran yang akan dilakukan pengembangan menggunakan model DL. Kemudian menganalisis tugas dan melakukan spesifikasi indikator pembelajaran. Informasi yang telah diperoleh dari tahap pendefinisian peneliti gunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tahap selanjutnya yakni tahap perancangan (*design*). Hal ini senada dengan pendapat Saputra dan Faizah (2017) bahwa analisis dilakukan guna memperoleh informasi melalui pengamatan dan wawancara. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan untuk memilih dan menetapkan materi yang akan dirancang dalam pengembangan bahan ajar.

Pada tahap perancangan (*design*) peneliti merancang bahan ajar berbasis DL dan menyusun instrumen penelitian yang untuk dilakukan pengembangan. Pada tahap perancangan bahan ajar, peneliti merancang bahan ajar berdasarkan komponen, prinsip dan langkah-langkah penyusunan bahan ajar yang terdapat dalam Permendikbud nomor 22 Tahun 2016. Setelah selesai pada tahap perancangan awal, selanjutnya bahan ajar Rancangan 1 akan divalidasi pada tahap pengembangan. Pada kegiatan penyusunan Instrumen Penelitian, Peneliti membuat instrumen validasi ahli, guru dan respon siswa untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan dan Tanggapan Pengguna bahan ajar yaitu dengan membuat angket penilaian tertutup menggunakan skala *likert*. Angket penilaian validasi ahli, tanggapan pengguna guru dan siswa dibuat berdasarkan komponen yang ada dalam bahan ajar dan telah dikonsultasikan ke dosen pembimbing.

2. Kelayakan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning*

Bahan ajar dikatakan valid jika memenuhi tiga komponen LKPD, yaitu: (1) kelayakan materi; (2) kelayakan bahasa, (3) kelayakan penyajian (BSNP, 2008). Validasi Ahli dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu tahap I hasil validasi membuktikan bahwa bahan ajar yang telah dibuat kurang layak digunakan untuk penelitian ke lapangan. Maka peneliti melakukan validasi tahap II. Dari hasil validasi tahap II menunjukkan nilai validasi materi 53%, nilai validasi bahasa 55% dan nilai validasi penyajian 54%. Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka hasilnya dalam kriteria cukup layak atau valid (sedang). Dilakukan validasi tahap II ini dikarenakan karena dalam rancangan 1 ini, belum terdapat sesuaian antar komponen dalam bahan ajar tersebut.

Tahap berikutnya yaitu bahan ajar Rancangan 3 diberikan kepada guru dan siswa untuk diberi tanggapan menggunakan angket tertutup mengenai Tanggapan Pengguna bahan ajar berbasis DL. Pemberian angket dilakukan pada 3 guru heterogen. Karena data diambil dari sekolah yang heterogen, hasil penilaian juga heterogen. Nilai tanggapan guru terendah yaitu sebesar 88% sedangkan nilai tertinggi yaitu sebesar 100%. Rata-rata hasil penilaiannya yaitu 95,50% dari rentang nilai 100. Setelah dikonversi dengan kriteria penilaian, semua guru memberikan nilai dalam kategori sangat baik. Jika dilihat pada rata-rata skor penilaian, maka nilai yang diperoleh dalam kategori sangat baik sebagai produk final pengembangan. Dari semua guru yang menilai bahan ajar Rancangan 3, tidak ada saran yang mengharuskan adanya revisi terhadap bahan ajar tersebut, sehingga secara tidak langsung bahan ajar rancangan 3 menjadi produk final pengembangan.

Unsur penyajian bahan ajar yang valid dan memadai pada bahan ajar berbasis pembelajaran model DL diharapkan mampu untuk membentuk pemahaman pada

pembelajaran dongeng sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik mampu untuk : 1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, 2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, 3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, 4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, 5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, 6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Cahyani, 2009: 36).

3. Tanggapan Pengguna Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning*

Tahap berikutnya yaitu bahan ajar berbasis DL Rancangan 3 diberikan kepada siswa untuk diberi tanggapan menggunakan angket tertutup. Pemberian angket dilakukan pada siswa kelas V SDN 21 Kaur dengan dan sebanyak 10 siswa SD. Nilai tanggapan siswa terendah 96,50% sedangkan nilai tertinggi yaitu sebesar 100%. Rata-rata hasil penilaiannya yaitu 98,30% dari rentang nilai 100. Setelah dikonversi dengan kriteria penilaian, hanya ada 4 siswa yang memberikan nilai dalam kategori sangat baik, semua siswa yang memberikan nilai dalam kategori sangat baik. Jika dilihat pada rata-rata skor penilaian, maka nilai yang diperoleh dalam kategori sangat baik sebagai produk final pengembangan. Dari semua siswa yang menilai bahan ajar Rancangan 3, tidak ada saran yang mengharuskan adanya revisi terhadap bahan ajar tersebut, sehingga secara tidak langsung bahan ajar rancangan 3 menjadi produk final pengembangan.

Tanggapan pengguna bahan ajar berupa bahan ajar untuk meningkatkan kompetensi siswa, sesuai dengan Prastowo (2012: 28) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat penggunaan bahan ajar adalah peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya. Menurut Majid (2012: 177), bahan ajar dapat memudahkan guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran, membantu peserta didik belajar memahami materi dan menjalankan sesuatu secara tertulis. sesuai dengan hasil penelitian (Toman, 2013) yang menyatakan bahwa melalui bahan ajar dapat lebih mengaktifkan siswa dan meningkatkan keberhasilan peserta didik. Pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahan ajar harus menarik, dapat membantu siswa mencapai kompetensi. Sehingga bahan ajar dibuat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecocokan dengan KD yang akan diraih oleh siswa (Abidin, 2014: 268).

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* pada pembelajaran dongeng sekolah dasar, maka dapat disimpulkan:

1. Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar pada pembelajaran tematik muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng yang dikembangkan menggunakan model 4D. Prosedur pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia menggunakan model *discovery learning* (DL) memodifikasi model 4D dengan beberapa penyesuaian sehingga proses pengembangan lebih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).
2. Kelayakan bahan ajar berbasis DL masuk ke dalam kategori cukup layak atau valid (sedang) dengan rata-rata 54% berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yaitu 53%, validasi oleh ahli kebahasaan yaitu 55% dan validasi oleh ahli penyajian yaitu 54%.

3. Tanggapan pengguna mengenai bahan ajar berbasis DL berdasarkan hasil uji skala kelompok kecil menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis DL pada pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng kelas V SDN 21 Kaur yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase hasil tanggapan guru sebesar 95,50% dan hasil tanggapan siswa sebesar 98,30%.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Temuan pada saat proses pengembangan produk mengalami kendala di bagian menghubungkan materi dongeng dengan model *discovery learning* dengan gambar, serta menyesuaikan teks bacaan dengan langkah-langkah DL. Untuk mengatasi kendala tersebut saran untuk penelitian selanjutnya menggunakan beberapa aplikasi.
- 2) Berdasarkan temuan kelayakan bahan ajar berbasis DL yang masih membutuhkan perhatian perbaikan adalah aspek materi bahan ajar karena hasil validasi tergolong rendah dibandingkan dengan aspek bahasa dan aspek penyajian. Disarankan agar pengembangan selanjutnya memperhatikan hasil revisi yang ditemukan pada penelitian ini, sebagai referensi untuk mengurangi kesalahan pada bahan ajar.
- 3) Berdasarkan temuan tanggapan pengguna bahan ajar berbasis DL peneliti selanjutnya memperhatikan aspek kemenarikan gambar dan keakuratan teks bacaan, agar bahan ajar yang dikembangkan mencapai kriteria yang lebih maksimal.

Referensi

- Abigail, Monica W. 2016. Belajar Menulis. Surabaya : JP Books.
- Alfianika, Ninit. Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia (Yogyakarta: Deepublish, 2016) h. 160
- Aninditya Sri Nugraheni. (2016). *Peningkatan Daya Imajinasi Melalui Menulis Kreatif Dongeng Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebondalem Kidul I Klaten :Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 15-26.
- Bintang Angkasa Putra Raharja. 2017. Belajar Berbalas Dongeng. Surabaya: PT. Jepe Press Media Utama.
- Blount, B., G., (2011). *A History of Cognitive Anthropology. A Companion to Cognitive Anthropology*, 9–29.
- Chamot, A., U., (2005). Language learning strategy instruction: Current issues and research. *Annual review of applied linguistics*, 25, 112-130.
- Dwi, A., Prasetyo dan Muhammad Abduh. "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Discovery Learning* di Sekolah Dasar". *Jurnal Basisedu*. Vol. 5. No. 4. Tahun. 2021.
- E. Kosasih. 2015. Apresiasi Sastra Indonesia. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Evaneshko, V., & Kay, M. A. (1982). *The Ethnoscience Research Technique. Western Journal of Nursing Research*, 4(1), 49–64.
- Graham, S., Gillespie, A., & McKeown, D. (2012). *Writing: importance, development, and instruction. Reading and Writing*, 26(1), 1–15. doi:10.1007/s11145-012-9395-2

- Gusti, I. Mahartati. "Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Tematik peserta Didik dengan Mengoptimalkan Penerapan Model Discovery learning di SD Negeri 3 Cakranegara". *Jurnal Kependidikan* 16(3) : 245-250.
- Gustiani, S. (2019). Research And Development (R&D) Method As A Model Design In Educational Research And Its Alternatives. *Holistics*, 11(2).
- Harris, K. R., Graham, S., Friedlander, B., & Laud, L. (2013). Bring powerful writing strategies into your classroom! Why and how. *The Reading Teacher*, 66(7), 538-542.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hasri Lebu, Desi Wardiah, Miftha Indasari. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Dongeng Siswa Kelas V Sekolah Dasar : *Indonesia Journal Elementary Education*, 86-96.
- Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Kurniawan, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389-396.
- Mandrasari, I., Syamsuri, A., & Syafruddin. "Efektifitas Model Gallery Walk Terhadap Aktivitas dan Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas V SD Negeri 59 Garotin Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang". *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.10.No.1. Tahun. 2021.
- Memory and Writing Skill. Journal of Experimental Child Psychology*, 63(2), 358-385.
- Ninit Alfianika, Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia (Yogyakarta: Deepublish, 2016) h. 160
- Novita, Vivi & Wahyu Sukartiningsih. "Penerapan Model Discovery Learning Sebagai Upaya meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Petualangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Vol.02.No.02. Tahun 2017.
- Nunung Yuli Eti. 2017. Seluk-Beluk Sastra Lama. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*.
- Prasriharmadi, Mega dan Tiurida Antika. "Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Apresiasi Sastra (Dongeng) Berbasis Pendekatan SAVI di Kelas IV Sekolah Dasar". *CJPE : Cokrominoto Journal of Primary Education*. Vol.2 .No.2. Tahun 2019.
- Punaji Setyosari, "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan" (Jakarta: Kencana, 2016) h. 280 2
- Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Jakarta: Kencana, 2016) h. 280 2
- Qomari, R. (2009). Teknik penelusuran analisis data kuantitatif dalam penelitian kependidikan. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3), 527-539.
- Resnani. "Meningkatkan Menulis Dongeng Siswa melalui Model Multiliterasi". *Jurnal PGSD*, 14 (1) : 62-69.

- Roth, F. P. (2000). Narrative writing: Development and teaching with children with writing difficulties. *Topics in Language Disorders*, 20(4), 15–28.
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16–22.
- Sehandi, Yohanes. 2016. Mengenal 25 Teori Sastra. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Slamet, Y. St. *Dasar-dasar pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dasar*. (Surakarta, Sebelas Maret University Press, 2008)
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Penerbit CV. Alfabeta: Bandung
- Suparno & Yunus, Mohamad. 2008. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Swanson, H. L., & Berninger, V. W. (1996). *Individual Differences in Children's Writing*
- Tarigan Guntur, Henry. 2008. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Thomas, L. J. G., Gerde, H. K., Piasta, S. B., Logan, J. A. R., Bailet, L. L., & Zettler-Greeley, C. M. (2020). The early writing skills of children identified as at-risk for literacy difficulties. *Early Childhood Research Quarterly*, 51, 392–402.
- Vista, Aprima dan Darnis Arief. "Peningkatan Keterampilan menulis Dongeng Menggunakan Metode Karyawisata Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pajar*. Vol.4. No.4. Tahun 2020.
- W. R., Fishman, B. J., Haugan Cheng, B., & Sabelli, N. (2011). *Organizing Research and Development at the Intersection of Learning, Implementation, and Design*. *Educational Researcher*, 40(7), 331–337.
- Widiasworo, E. (2017). Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (outdoor learning) Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Widodo, S. (2018). Peran guru dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 edisi revisi. *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter)*, 1(1), 46–54.
- Winarni, E., W., 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Y, SARI, I R W Atmojo, dan Karsono. "Peningkatan Keterampilan Menulis Dongeng melalui Penggunaan Model concept sentence pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Ilmiah*. Vol.6.No.3 135–140