

## Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Keramat Riak Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 56 Kota Bengkulu

Indah Putri Utami<sup>①</sup>, Abdul Muktadir<sup>②</sup>, Irwan Koto<sup>③</sup>

SD Negeri 56 Kota Bengkulu, Bengkulu, Indonesia<sup>①</sup>

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>②</sup>

Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>③</sup>

[indahpumi@gmail.com](mailto:indahpumi@gmail.com)<sup>①</sup>, [abdulmuktadir@unib.ac.id](mailto:abdulmuktadir@unib.ac.id)<sup>②</sup>, [irwan\\_koto@unib.ac.id](mailto:irwan_koto@unib.ac.id)<sup>③</sup>

### ABSTRACT

#### Article Information:

Reviewed:

18 September 2024

Revised:

23 September 2024

Available Online:

28 September 2024

*The aim of this research is to develop, describe the level of feasibility, determine user responses and determine the effectiveness of developing audio-visual-based Sacred Riak Folklore Teaching Materials in Indonesian Language Learning to Improve Class IV Student Learning Outcomes at SDN 56 Bengkulu City. The type of research used is research and development. The research model in developing teaching materials is the ADDIE model. The type of data used is quantitative and qualitative data using instruments in the form of interviews, needs analysis questionnaires, questions, expert validation sheets and user response questionnaires. Based on the research results, it can be concluded that the teaching materials that have been developed are suitable for use as teaching materials in class IV Indonesian language content. The expert validation results were 0.95 from material expert validation, 0.93 from design validation, and 0.94 from language expert validation. The user response was very good because the results of the analysis of the class IV teacher questionnaire showed a percentage of 90.8% with very good criteria. Meanwhile, the response from students obtained a percentage of 93.8% with very good criteria. The teaching materials developed are effective in improving the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 56 Bengkulu City. This is based on the results of the average score for the experimental class which used audiovisual based teaching materials which obtained a score of 80 while the control class obtained a score of 70.56 so there was a significant difference between the control class and the experimental class.*

#### Correspondence E-mail:

[indahpumi@gmail.com](mailto:indahpumi@gmail.com)

*Keywords: Folklore Teaching Materials, Audio Visual, Learning Outcomes.*

### Pendahuluan

Dampak globalisasi sangat berpengaruh pada kemajuan zaman. Salah satu dampak globalisasi pada cerita rakyat daerah adalah semakin lama semakin hilang. Hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman dan teknologi, misalnya banyak bermunculan sastra-sastra modern yang sering kali mengabaikan jati diri bangsa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ahmadi, Ardianti & Pratiwi (2021) yang

mengemukakan bahwa sebagian masyarakat pada saat ini lupa akan cerita rakyat daerahnya masing-masing hal tersebut dikarenakan oleh pengaruh kemajuan teknologi yang semakin hari semakin maju dan berkembang, banyak masyarakat yang menyukai *smartphone* dibandingkan dengan keanekaragaman cerita rakyat di daerahnya. Alasan lain yang membuat cerita rakyat semakin terlupakan diperkuat oleh pendapat Mukhtadir & Darmansyah (2021) yang mengemukakan bahwa cerita rakyat yang penyebarannya secara lisan dan turun-temurun ini menyebabkan keberadaan cerita semakin terpinggirkan, dan pada gilirannya dikhawatirkan akan hilang. Padahal cerita rakyat didalamnya terdapat pesan yang tersirat dan dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pedoman dalam kehidupan.

Salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan cerita rakyat adalah provinsi Bengkulu. Provinsi Bengkulu memiliki banyak cerita rakyat yang sudah cukup melegenda baik diceritakan turun-temurun secara lisan maupun telah ditulis menjadi sebuah buku. Beberapa judul cerita rakyat yang cukup banyak dikenal antara lain Putri Serindang Bulan, Putri Gading Cempaka, Kisah Ular Ndaung, Keramat Riak dan masih banyak lagi. Dalam penelitian kali ini, peneliti memilih cerita Keramat Riak. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket kepada Siswa di SDN 56 Kota Bengkulu, diketahui bahwa sebagian besar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu tidak mengetahui cerita rakyat yang berjudul "Keramat Riak" bahkan tidak pernah mendengar ada cerita rakyat Bengkulu yang berjudul "Keramat Riak". Cerita rakyat ini berasal dari Kota Bengkulu yang seharusnya di ketahui oleh masyarakat khususnya anak-anak yang tinggal di Kota Bengkulu.

Terkait dengan permasalahan yang ada, maka seorang pendidik dituntut untuk dapat menyediakan bahan ajar yang berkaitan dengan daerah tempat tinggal seperti cerita rakyat. Karena cerita rakyat merupakan salah satu materi yang termuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu cerita rakyat memiliki manfaat yang banyak bagi siswa. Antara lain merupakan tradisi yang memuat nilai-nilai luhur bangsa yang dapat dijadikan sebagai wadah untuk membentuk sikap siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rahmaniyyar (2022) menyatakan bahwa cerita rakyat sangat penting untuk di ajarkan karena cerita merupakan salah satu alat yang paling ampuh dalam menyisipkan setiap nasihat dan keteladanan agar tersampaikan tanpa menggurui. Cerita rakyat adalah salah satu media yang sangat dekat dengan kebudayaan atau kebiasaan masyarakat setempat dalam penyampaian bentuk nasihat. Hal ini diperkuat dengan pendapat Khasanah, Fathurohman & Setiawan (2022) cerita rakyat mengandung nilai-nilai sikap dalam masyarakat kebudayaan yang ada berhubungannya dengan berbagai budaya, tingkah laku, sosial, dan cara berkomunikasi masyarakat. Melalui tokoh dalam cerita yang menceritakan kehidupan memberikan nilai-nilai kebaikan, kejujuran, perjuangan, kesabaran, dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai media dalam membentuk sikap positif pada siswa, disampaikan melalui jalan cerita sehingga prosesnya menyenangkan dan tidak menggurui

Salah satu wadah yang dapat digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat sebagai pembentuk sikap siswa adalah bahan ajar. Bahan ajar digunakan untuk dapat memudahkan menyampaikan materi pembelajaran kepada Siswa. Agar mudah dipahami dan mudah dimengerti maka harus dirancang secara menarik agar pembelajaran tercapai secara efektif, efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kosasih (2022: 4) bahwa bahan ajar memberikan pengetahuan dan informasi secara sistematis sesuai dengan berbagai kompetensi peserta didik selain itu memberikan motivasi dalam proses pembelajarannya. Selanjutnya Sugiarni (2022: 46) mengemukakan bahwa bahan ajar yang menarik dan inovatif adalah hal yang sangat penting dan merupakan tuntunan bagi setiap pendidik hal ini dikarenakan bahan ajar mempunyai kontribusi yang besar bagi keberhasilan proses pembelajaran yang kita laksanakan.

Bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat masih berorientasi pada cerita rakyat luar daerah. Dari hasil survey yang dilakukan pada perpustakaan SD Negeri 56 Kota Bengkulu terdapat 83 buku, untuk buku cerita rakyat terdiri dari 2 judul buku cerita rakyat namun buku cerita rakyat tersebut berasal dari daerah lain diluar kota Bengkulu dan tidak ada buku yang memuat cerita rakyat dari provinsi Bengkulu. Selanjutnya ditinjau dari buku siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia hanya terdapat cerita rakyat yang berasal dari daerah luar.

Mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan bahan ajar yang kreatif untuk menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan pedoman dan kriteria penyusunan bahan ajar. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman. Salah satu bahan ajar yang harus dibuat dan dikembangkan oleh guru adalah bahan ajar Cerita Rakyat berbasis audio visual. Bahan ajar audio visual juga merupakan sebuah bentuk teknologi, yang juga dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan bahan ajar

audio visual diharapkan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan interaksi dan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Yuanta (2017) bahwa bahan ajar audio visual telah memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan pembelajaran dan telah memenuhi kebutuhan siswa yang beragam dalam mempelajari materi-materi yang ada. Pendapat ini diperkuat oleh Fauziah & Ninawati (2022) yang mengemukakan bahwa bahan ajar audio visual mempunyai karakteristik tersebut bahan ajar audio-visual dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit, selain itu juga bahan ajar audio visual juga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga dapat melihat materi pelajaran yang sedang ditayangkan dan lebih bervariasi.

Audio visual merupakan salah satu bahan ajar dalam pembelajaran yang cukup jitu dan memiliki kemampuan dalam mengakomodasi dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, dan audio sehingga mampu memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Pemilihan audio visual sebagai bahan ajar bukan tanpa alasan. Menurut Azzahra, Alfiana, dan Setiabudi (2022) mengemukakan bahwa peran bahan ajar akan mencapai tujuan apabila guru pandai memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Materi pun akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Susilo (2020) Salah satu pertimbangan menggunakan bahan ajar audio visual ini adalah karena dapat melatih konsentrasi dan fokus siswa pada materi yang sedang diajarkan. Penayangan video sebagai salah satu contohnya selain menarik perhatian siswa, focus perhatian siswa akan terpusat karena detik demi detik para siswa tidak akan pernah rela untuk melewatkannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 2 orang guru di Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu, bahwasanya guru hanya menggunakan buku cetak Tematik untuk proses pembelajaran, dan pada buku cetak tersebut materi pada cerita rakyat tidak ada yang berorientasi pada cerita rakyat Kota Bengkulu, lebih cenderung ke cerita rakyat daerah lain. Banyak guru yang tidak tahu bagaimana cara mengembangkan bahan ajar yang mampu menarik Siswa. Selain itu Khotimah & Hidayat (2022) mengemukakan pada umumnya guru SD masih menggunakan buku teks atau media pembelajaran konvensional sehingga menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya kompetensi hasil belajar mereka. Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan, maka penting untuk dilakukan sebuah inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari berbagai puncak permasalahan di atas maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media berupa bahan ajar berbentuk audio visual yang didesain secara menarik dan sistematis bertujuan selain untuk mengenalkan siswa dengan cerita daerahnya lebih utama sebagai wadah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penyajiannya menggunakan cerita yang dilengkapi gambar dan suara yang dapat menarik minat siswa, menarik imajinasi Siswa dan juga terhindar dari rasa bosan.

Dalam pengembangan bahan ajar berbasis audio visual peneliti memilih kelas 4 tema 8 subtema 1 pada materi teks fiksi. Pemilihan tema ini didasarkan karena kompetensi dasar bahasa Indonesia sesuai dengan materi cerita rakyat "Keramat Riak" yang merupakan teks fiksi. Selain itu pada materi ini guru belum pernah mengembangkan bahan ajar apalagi dengan menggunakan cerita rakyat daerah Bengkulu. Padahal menurut Gabriela (2021) pembelajaran berbasis Audio Visual meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa hal ini dikarenakan pemanfaatan bahan ajar berbasis Audio Visual menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil pretest dan posttest. Dengan pertimbangan efektivitas bahan ajar ini, maka tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran berupa audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## Metode

Jenis penelitian dalam pengembangan produk yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan perangkat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE.

### *Partisipan*

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik Sekolah Dasar 56 Kota Bengkulu. Subjek penelitian pada penelitian ini terdiri 6 orang sebagai validator dalam aspek materi, bahasa dan desain untuk mengukur aspek kelayakan produk. Selanjutnya 2 orang guru dan 12 orang siswa sebagai responden untuk mengukur respon pengguna terhadap produk. Serta siswa kelas kelas IV SDN 56 Kota Bengkulu sebanyak 18 peserta didik kelas eksperimen dan 18 peserta didik kelas kontrol.

### *Instrumen*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen nontes yang terdiri dari lembar analisis kebutuhan, lembar validasi, angket respon peserta didik.

### *Teknik Pengumpulan Data*

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari wawancara, angket dan tes.

### *Teknik Analisis Data*

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi ahli atau pakar terhadap bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

## **Hasil**

### *1. Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Keramat Riak Berbasis Audio Visual*

Analisis kebutuhan guru terhadap bahan ajar dilaksanakan di SD Negeri 56 Bengkulu. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 2 orang guru di Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu, bahwasanya guru hanya menggunakan buku cetak Tematik untuk proses pembelajaran, dan pada buku cetak tersebut materi pada cerita rakyat tidak ada yang berorientasi pada cerita rakyat Kota Bengkulu, lebih cenderung ke cerita rakyat daerah lain. Banyak guru yang tidak tahu bagaimana cara mengembangkan bahan ajar yang mampu menarik Siswa. Selain itu hasil wawancara yang dilakukan menyebutkan bahwa kegiatan pembiasaan dalam rangka pembentukan karakter telah dilaksanakan. Namun, hasil yang dirasakan masih sangat kurang bagi siswa. Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan, maka penting untuk dilakukan sebuah inovasi pembelajaran untuk membentuk hasil belajar siswa. Dari berbagai puncak permasalahan di atas maka peneliti ingin mengembangkan sebuah bahan ajar berupa bahan ajar berbentuk audio visual yang didesain secara menarik dan sistematis bertujuan selain untuk mengenalkan siswa dengan cerita daerahnya lebih utama sebagai wadah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penyajiannya menggunakan cerita yang dilengkapi gambar dan suara yang dapat menarik minat siswa, menarik imajinasi Siswa dan juga terhindar dari rasa bosan.

Dalam pengembangan bahan ajar berbasis audio visual peneliti memilih kelas 4 tema 8 subtema 1 karena pada tema dan subtema tersebut kompetensi dasar bahasa Indonesia searah dengan materi cerita rakyat. Dengan pertimbangan efektivitas bahan ajar, dalam hal ini tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karakteristik siswa, serta mempertimbangkan minat siswa terhadap bahan ajar yang digunakan, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran berupa audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti mulai merancang bahan ajar cerita rakyat daerah "Keramat Riak" berbasis audio visual. Tahap perancangan (*design*) bahan ajar cerita rakyat daerah "Keramat Riak" berbasis audio visual dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu; a) Menentukan ide karakter para tokoh sesuai narasi. b) Membuat sketsa awal para tokoh dan gambar pendukung dengan aplikasi pengolah gambar dalam hal ini menggunakan aplikasi "Procreate". c) simpan gambar tokoh dan pendukung yang sudah dibuat untuk kemudian dipindahkan ke aplikasi edit video "Kine Master" d) pada aplikasi kine master masukan gambar dengan latar suara dan tulisan e) masukan backsound atau suara dalam video. Dalam merancang naskah cerita Keramat Riak, peneliti mencari beberapa referensi buku cerita rakyat yang sudah ada agar naskah yang dibuat tidak memiliki perbedaan alur cerita.

Buku referensi yang digunakan adalah buku Keramat Riak diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa yang ditulis oleh Harlina Indijati pada tahun 2016. Pemilihan judul cerita rakyat didasari dari hasil angket identifikasi kebutuhan peserta

didik terhadap bahan ajar. Dari hasil angket tersebut hanya 5% peserta didik dari 20 peserta didik yang mengetahui cerita “Keramat Riak”. Selain itu, pemilihan judul tersebut dikarenakan sesuai dengan tema daerah tempat tinggalku dimana siswa harus mengenal cerita yang ada di tempat tinggalnya terlebih dahulu, khususnya provinsi Bengkulu.

**2. Merancang Bahan ajar Cerita Rakyat Daerah “Keramat Riak” Berbasis Audio Visual**

**a. Kelayakan isi / materi**

Kelayakan isi bertujuan untuk memeriksa bahan ajar yang dikembangkan sehingga sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran. Dengan memeriksa materi dari bahan ajar, maka dapat diketahui hal-hal yang harus ditambahkan atau diperbaiki apabila masih terdapat kekurangan dalam pengembangannya.

**b. Kebahasaan**

Kebahasaan bertujuan untuk memeriksa bahan ajar yang dikembangkan dari segi kalimat, penulisan, dan bahasa yang digunakan. Dalam mengembangkan bahan ajar peneliti harus memperhatikan aspek kebahasaan yang digunakan sehingga siswa tidak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang terdapat didalam bahan ajar. Bahasa yang digunakan sebaiknya sesuai dengan ebi (ejaan bahasa indonesia) dan struktur penulisan yang tepat.

**c. Kemenarikan penyajian/desain**

Kemenarikan penyajian bertujuan untuk membuat bahan ajar yang dikembangkan dapat menarik minat belajar siswa.

**d. Memperhatikan struktur bahan ajar**

Memperhatikan struktur bahan ajar merupakan akhir dari penyusunan bahan ajar. Struktur ini terdiri dari *cover* depan, tujuan pembelajaran, petunjuk bahan ajar, ringkasan materi, cerita “Keramat Riak”, dan soal latihan.

**(1) Cover depan**

Cover terdiri dari judul dan gambar.

**(2) Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

**(3) Petunjuk belajar**

Petunjuk belajar berisi tatanan isi buku dan petunjuk belajar.

**(4) Informasi Pendukung**

Berisi penjelasan singkat materi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dikembangkan.

**(5) Cerita Keramat Riak**

Berisi cerita Keramat Riak yang telah dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis audio visual.

**(6) Soal latihan**

Berisi soal yang berkaitan dengan bahan ajar yang dikembangkan.

**3. Kelayakan Bahan ajar Cerita Rakyat Daerah “Keramat Riak” Berbasis Audio visual**

Proses validasi dilakukan dengan memberikan rancangan 1 bahan ajar dan instrumen validasi. Adapun validator yang terdiri dari, (1) Validator ahli materi yaitu LE, Guru berprestasi dan M, guru berprestasi. (2) Validator ahli media/desain yaitu AJP, Dosen dan alumni UNS dan UNY dan JR Koordinator Multimedia dan alumni ITS. (3) Validator ahli bahasa yaitu H Dosen dan alumni UNP dan Universitas Padjajaran dan SH, Guru dan alumni UNIB. Penentuan subjek ahli mempunyai kriteria yaitu guru atau dosen yang berpengalaman di bidangnya. Hasil dari validasi ketiga ahli yaitu sebagai berikut:

**a. Data Validasi Ahli Tahap Pertama**

**1) Validasi Ahli Materi Tahap 1**

**Tabel 1 Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 1**

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		Σs	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	S1	S2				
1	Butir 1	3	2	2	1	3	6	0.50	Sedang
2	Butir 2	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
3	Butir 3	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
4	Butir 4	2	3	1	2	3	6	0.50	Sedang
5	Butir 5	2	2	1	1	2	6	0.33	Kurang Valid

6	Butir 6	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
7	Butir 7	4	3	3	2	5	6	0.83	Sangat Valid
8	Butir 8	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
9	Butir 9	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
10	Butir 10	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
11	Butir 11	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
	Rata-Rata	3.18	3.09	2.18	2.56	4.27	6.00	0.71	Sedang

2) Validasi Ahli Desain Tahap 1

Tabel 2 Hasil Validitas Ahli Desain tahap 1

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		$\Sigma s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	S1	S2				
1	Butir 1	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
2	Butir 2	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
3	Butir 3	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
4	Butir 4	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
5	Butir 5	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
6	Butir 6	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
7	Butir 7	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
8	Butir 8	2	3	1	2	3	6	0.50	Sedang
9	Butir 9	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
10	Butir 10	2	2	1	1	2	6	0.33	Kurang Valid
	Rata-Rata	2.80	3.10	1.80	2.10	3.90	6.00	0.65	sedang

3) Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Tabel 3 Hasil Validitas Ahli Bahasa Tahap 1

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		$\Sigma s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	S1	S2				
1	Butir 1	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
2	Butir 2	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
3	Butir 3	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
4	Butir 4	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
5	Butir 5	2	2	1	1	2	6	0.33	Kurang Valid
6	Butir 6	2	3	1	2	3	6	0.50	Sedang
7	Butir 7	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
8	Butir 8	2	3	1	2	3	6	0.50	Sedang
9	Butir 9	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
10	Butir 10	2	2	1	1	2	6	0.33	Kurang Valid
11	Butir 11	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
12	Butir 12	2	3	1	2	3	6	0.50	Sedang
13	Butir 13	2	3	1	2	3	6	0.50	Sedang
14	Butir 14	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
15	Butir 15	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
16	Butir 16	3	2	2	1	3	6	0.50	Sedang
17	Butir 17	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
18	Butir 18	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
	Rata -Rata	2.89	3.17	1.89	2.17	4.06	6.00	0.68	Sedang

b. Data Validasi Ahli Tahap Kedua

1) Validasi Ahli Materi Tahap 2

Tabel 4 Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 2

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		$\Sigma s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	S1	S2				
1	Butir 1	4	3	3	2	5	6	0.83	Sangat Valid
2	Butir 2	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
3	Butir 3	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
4	Butir 4	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
5	Butir 5	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
6	Butir 6	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
7	Butir 7	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid

8	Butir 8	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
9	Butir 9	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
10	Butir 10	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
11	Butir 11	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
	Rata-Rata	3.91	3.82	2.91	2.82	5.73	6.00	0.95	Sangat Valid

2) Validasi Ahli Desain Tahap 2

Tabel 5 Hasil Validitas Ahli Desain tahap 2

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		$\Sigma s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	S1	S2				
1	Butir 1	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
2	Butir 2	4	3	3	2	5	6	0.83	Sangat Valid
3	Butir 3	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
4	Butir 4	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
5	Butir 5	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
6	Butir 6	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
7	Butir 7	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
8	Butir 8	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
9	Butir 9	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
10	Butir 10	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
	Rata-Rata	3.80	3.80	2.80	2.80	5.60	6.00	0.93	Sangat Valid

3) Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

Tabel 6 Hasil Validitas Ahli Bahasa Tahap 2

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		$\Sigma s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	S1	S2				
1	Butir 1	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
2	Butir 2	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
3	Butir 3	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
4	Butir 4	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
5	Butir 5	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
6	Butir 6	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
7	Butir 7	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
8	Butir 8	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
9	Butir 9	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
10	Butir 10	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
11	Butir 11	3	3	2	2	4	6	0.67	Sedang
12	Butir 12	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
13	Butir 13	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
14	Butir 14	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
15	Butir 15	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
16	Butir 16	4	4	3	3	6	6	1.00	Sangat Valid
17	Butir 17	3	4	2	3	5	6	0.83	Sangat Valid
18	Butir 18	3	3	2	2	4	6	0.67	Sangat Valid
	Rata-Rata	3.72	3.89	2.72	2.89	5.61	6.00	0.94	Sangat Valid

4. Pembakuan Instrumen Soal

a. Validasi isi butir soal

Sebelum soal yang sudah di buat diberikan kepada peserta didik di kelas eskperimen, soal yang telah dibuat harus di uji coba kepada siswa terlebih dahulu. Uji coba instrumen soal dilakukan kepada 20 orang siswa kelas V di SDN 56 Kota Bengkulu. Pemilihan kelas 5 ini didasarkan karena siswa kelas 4 di SDN 56 Kota Bengkulu hanya ada 2 kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol selain itu siswa kelas V juga sudah belajar materi yang terdapat dalam bahan ajar, sehingga peneliti melakukan uji coba instrumen di kelas V. Uji coba instrumen di kelas V ini dilakukan setelah produk pengembangan telah memperoleh hasil validasi dari para ahli dan juga dilakukan sebelum di uji cobakan di kelas eksperimen sehingga soal yang akan dipakai untuk kelas eksperimen benar-benar soal yang sudah layak untuk digunakan dalam pretest dan postest.

Selain uji coba ke siswa, 15 butir soal yang buat sebelumnya juga diberikan kepada guru kelas selaku pengguna bahan ajar nantinya untuk mengukur validitas dari setiap butir soal. Validator yang memvalidasi butir soal adalah 2 orang guru kelas 4 yaitu Ibu NZ, guru kelas 4 SDN 56 Bengkulu dan

Ibu DW, guru kelas 4 di SDN 56 Bengkulu. Validator akan memberikan skor dari 1– 4 pada pada setiap aspek untuk mengukur setiap butir soal. Dalam menghitung data validitas isi untuk setiap butir soal dianalisis rumus Aiken's V dan data hasil perhitungan diperoleh rata-rata validator I dan II adalah sebesar sebesar 0,71. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria Sedang. Sedangkan terdapat 5 soal dengan kriteria Kurang Valid, soal dengan kriteria tersebut bisa diperbaiki kembali atau di buang sehingga tersisa soal yang benar-benar valid dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada *pretest* dan *posttest*. Secara keseluruhan dapat disimpulkan hasil validasi terhadap soal yang akan di gunakan untuk *pretest* dan *posttest*, untuk digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan tidak perlu direvisi kembali.

b. Kesepakatan Antar-Rater

Pengujian reliabilitas untuk melihat kesepakatan rater/penilai agar dapat mengetahui sejauh mana konsistensi antara penilai terhadap soal yang telah dikembangkan. Kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun diberikan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Adapun hasil analisis data pengujian menunjukkan bahwa rata-rata reliabilitas antar-rater memperoleh skor sebesar 0,71. Hal ini berarti data yang reliabel menurut Interpretasi of Cohen's Kappa berada di antara 64–81% artinya reliabilitas antar rater pada tahap konsistensi sedang antara penilai terhadap soal yang telah dibuat. Reliabilitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penilaian antarrater. Dengan demikian, soal yang telah dibuat secara teori dikatakan valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

c. Uji Validitas Soal

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya soal tersebut. Soal yang tidak valid akan dibuang dan soal yang valid akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 56 Bengkulu dengan jumlah peserta uji coba,  $n=20$  dan taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,444$ . Jadi, item soal dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Maka diperoleh korelasi  $r_{pbi}$  tertinggi (0,811) dan  $r_{pbi}$  terendah (0,328) namun  $kof\ r_{pbi} < r_{tabel}$  (0,444) adalah pada butir soal nomor 2,5,8 9 dan 16 kurang dari  $r_{tabel}$ . Dengan demikian korelasi butir soal termasuk dalam kategori tidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan karena item soal tersebut tidak dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sehingga tidak dapat diujikan kepada siswa.

d. Reliabilitas

Setelah butir-butir soal dilakukan uji validitas selanjutnya butir soal diujikan reliabilitasnya. Tujuan dari pengujian reliabilitasnya adalah untuk mengetahui konsistensi tes sebagai alat ukur, sehingga instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan bantuan komputer program SPSS 18.0 for Windows dengan uji keterandalan teknik Alpha Cronbach. Adapun hasil ringkasan analisisnya menunjukkan koefisien reliabilitas untuk reliabilitas soal *pretest* sebesar 0,693 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel dengan interpretasi pada level Cukup.

e. Taraf Kesukaran

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini dilakukan untuk mengkaji soal- soal tes berdasarkan tingkat kesulitannya apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang, dan mudah. Adapun penghitungan uji tingkat kesukaran soal yang memiliki kriteria sedang digunakan sebagai instrumen untuk *pretest* dan *posttest* siswa. Soal yang memiliki kriteria sukar dibuang sedangkan soal yang memperoleh kriteria mudah diperbaiki agar memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional). Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Berdasarkan dari hasil analisis butir soal tersebut, maka diperkukan adanya tindak lanjut agar butir soal yang digunakan selanjutnya bisa mendekati proporsional yaitu untuk butir soal yang termasuk dalam kategori sedang sehingga diperoleh hasil dari 15 soal yang dibuat setelah melalui tahap revisi diperoleh 10 soal dengan kriteria sedang.

f. Uji Daya Beda

Uji daya beda merupakan uji tingkat kemampuan instrument untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan rendah. Dari 15 soal butir soal pilihan ganda yang diujikan terdapat sebanyak 7 butir soal dalam kategori cukup, 3 butir soal dalam kategori baik dan 5 butir soal dalam kategori jelek.

Untuk soal yang memiliki soal daya beda yang cukup berarti soal tersebut dapat diterima artinya soal tersebut mempunyai kemampuan untuk membedakan antara peserta didik yang sudah paham dan belum terkait materi yang diujikan, dan untuk soal yang memiliki daya beda yang tidak memadai atau lemah sebaiknya tidak digunakan untuk ujian atau dibuang.

5. *Respon Pengguna Terhadap Bahan ajar Cerita Rakyat “Keramat Riak” Berbasis Audio Visual.*

a. Hasil Respon Guru

Data Respon guru diperoleh melalui angket orang guru kelas IVB (ibu NZ) dan Kelas VIA (ibu DW) Sekolah Dasar Negeri 56 Bengkulu. Pertanyaan pada angket mengacu pada tiga aspek yaitu aspek pertama penyajian yang berisi indikator desain, cover, tata letak, penggunaan huruf dan gambar. Aspek kedua yaitu materi yang berisi indikator kesesuaian dengan Standar kompetensi, KD, Indikator, Tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa. Aspek ketiga bahasa yang terdiri dari indikator komunikatif dan efektif. Hasil angket dengan guru tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual praktis digunakan dan diterapkan di lapangan. Adapun hasil dari respon guru terhadap bahan ajar cerita rakyat “Keramat Riak” berbasis audio visual disajikan data pada tabel 7 berikut:

**Tabel 7 Respon Guru**

Aspek yang Dinilai	Respon Guru	
	Guru 1	Guru 2
Kesesuaian dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kurikulum 2013 (Permendikbud No.37 Tahun 2018)	4	4
kesesuaian antara indikator dengan kompetensi dasar	4	4
Kesesuaian isi dan materi bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4
Kebermanfaatan bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual dalam mempermudah pemahaman membaca peserta didik	3	3
Kebermanfaatan bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik	3	4
Keefektifan kalimat, kebakuan istilah	4	4
Penggunaan tata bahasa sesuai dengan PUEBI	4	4
Kesesuaian pemilihan warna sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik serta mudah dipahami oleh peserta didik	3	3
Kesesuaian jenis huruf, ukuran huruf	3	3
kesesuaian teks dengan warna dan gambar	3	4
Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita serta keseimbangan tata letak gambar	4	4
Desain cover menarik dan menggambarkan isi bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual	4	4
Kesesuaian warna tampilan video	4	4
Kualitas animasi	3	3
Tata letak ( <i>layout</i> ) video	3	4
Jumlah Skor	53	56
Skor	88,3	93,3
Skor Rata-Rata	90,8%	

b. Hasil Respon Siswa

**Tabel 8 Hasil Respon Siswa Terhadap bahan ajar**

No	Siswa/ Responden	Hasil	
		Jumlah Skor	Skor
1	CR	47	97,9%
2	AJP	46	95,8%
3	AN	46	95,8%
4	AF	46	95,8%
5	HAS	46	95,8%
6	PD	46	95,8%
7	AP	44	91,7%
8	MLJ	44	91,7%
9	RL	44	91,7%
10	CO	44	91,7%
11	MS	44	91,7%

12	KUN	43	89,6%
Rata-rata			93,8%

#### 6. Efektivitas Bahan ajar

Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi) telah dilakukan hasil belajar siswa serta hasil perhitungan postes dan pretes untuk melihat hasil perbedaan hasil belajar pada siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan

##### a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Nilai hasil dari instrumen hasil pretest pada kelas kontrol dijadikan sebagai data untuk uji normalitas dalam penelitian. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogorov- smirnov. Dasar pengambilan keputusannya antara lain jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas ini menggunakan program SPSS 25. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikan pretest 0,079 sedangkan posttest 0,69. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai signifikan pretest 0,20 sedangkan posttest 0,077. Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan Kolmogorov-Smirnov diatas 0,05 maka terdistribusi normal, sebaliknya jika diperoleh nilai dibawah signifikan Kolmogorov-Smirnov di bawah 0,05 maka berdistribusi tidak normal. Pada tabel diatas menyatakan bahwa uji normalitas pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berada di atas 0,05. Nilai signifikan secara keseluruhan lebih besar, artinya data pretest dan posttest pada hasil belajar siswa di kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

##### b. Uji homogenitas

Apabila diketahui data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian. Apabila diketahui data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian. Sampel dikatakannya memiliki varian homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka kedua kelompok data dinyatakan homogen dan sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka kedua kelompok data dinyatakan tidak homogen. Berikut ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen..

##### 1) Pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen

Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan SPSS dengan uji levene. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,521. Karena nilai signifikansi  $> 0,05$  maka keputusan ini menghasilkan distribusi data yang homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan perbandingan.

##### 2) Posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen

3) Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan SPSS dengan uji levene. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,919. Karena nilai signifikansi  $> 0,05$  maka keputusan ini menghasilkan distribusi data yang homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan perbandingan.

##### c. Uji t

##### 1) Perbedaan efektifitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan

Untuk mengetahui efektifitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, dilakukan dengan uji-t data pretest. Untuk mengetahui t-tabel menggunakan:  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak ada perbedaan yang signifikan. Berdasarkan perhitungan SPSS uji-t nilai pretest dapat diketahui besarnya  $t_{hitung}$  adalah 0,189. Kemudian skor  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan  $dk$  34. Skor  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan  $dk$  34 adalah 2,032. Hal itu menunjukkan bahwa skor  $t_{hitung}$  lebih kecil dari skor  $t_{tabel}$  ( $0,189 < 2,032$ ). Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan belajar awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila hasil posttest siswa menunjukkan perbedaan, maka perbedaan hasil belajar tersebut dikarenakan oleh proses perlakuan dengan menggunakan bahan ajar cerita rakyat "Keramat Riak" berbasis Audio visual.

##### 2) Perbedaan efektifitas pembelajaran setelah menggunakan pengembangan Bahan ajar

Untuk mengetahui efektifitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, dilakukan dengan uji-t data pretest. Untuk mengetahui t tabel menggunakan:  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Jika t hitung  $>$  t tabel maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika t hitung  $<$  t tabel maka tidak ada perbedaan yang signifikan. Besarnya t hitung adalah 2,229. Kemudian skor thitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t tabel pada taraf signifikan 5% dan dk 34. Skor t tabel pada taraf signifikan 5% dan dk 34 adalah 2,032. Hal itu menunjukkan bahwa skor thitung lebih besar dari skor t tabel ( $2,229 > 2,032$ ). Berdasarkan perhitungan tersebut terjadi perbedaan secara signifikan nilai efektifitas pembelajaran siswa sesudah diberi perlakuan menggunakan bahan ajar cerita rakyat "Keramat Riak" berbasis Audio visual.

#### d. Uji N-Gain

Uji N Gain ini berfungsi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan di kedua kelas kemudian posttest diadakan. Kemudian, data nilai posttest dan pretest dapat dicari sejauh mana peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rumus gain ternormalisasi (N-Gain). Data N-Gain tentang kemampuan pemahaman konsep matematis. Rata-rata pretest kelas kontrol adalah 47,22 sedangkan pretest kelas eksperimen adalah 46,11, nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 70,56 sedangkan kelas eksperimen adalah 80. Sedangkan hasil dari uji N-gain pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor sebesar 0,45 Selanjutnya dilihat dari kriteria N-gain skor 0,33 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini berarti peningkatan nilai dari pretest dan posttest siswa yang tidak menggunakan bahan ajar cerita rakyat "Keramat Riak" berbasis audio visual termasuk sedang. Selanjutnya dilakukan perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil dari uji N-gain pada kelas Eksperimen diperoleh rata-rata skor sebesar 0,64. Selanjutnya dilihat dari kriteria N-gain skor 0,64 termasuk dalam kategori sedang. Walaupun sama-sama masuk dalam kategori sedang, tetapi terdapat perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil perbandingan nilai rata-rata posttest siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis audio visual dengan yang tidak. Hal ini berarti peningkatan nilai dari *pretest* dan *posttest* siswa yang menggunakan bahan ajar cerita rakyat "Keramat Riak" berbasis audio visual termasuk tinggi.

## Pembahasan

### 1. Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Bahan ajar yang dikembangkan juga harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman. Bahan ajar yang dikembangkan peneliti adalah bahan ajar Cerita Rakyat berbasis audio visual. Bahan ajar audio visual juga merupakan sebuah bentuk teknologi, yang juga dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan bahan ajar audio visual diharapkan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan interaksi dan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa.

Pengembangan bahan ajar hal ini dikarenakan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan kepada siswa dengan menyebarkan angket diperoleh hasil bahwasanya hanya 5% peserta didik yang sudah mengetahui tentang cerita rakyat yang berjudul Keramat Riak, kemudian hanya 20% peserta didik yang mengetahui cerita berbasis audio visual, dan terakhir sebanyak 100% peserta didik menginginkan belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual dengan judul Keramat Riak. Berdasarkan kebutuhan inilah peneliti mengembangkan bahan ajar "Keramat Riak" berbasis audio visual.

Bahan ajar yang dikembangkan berbasis audio visual dengan gambar yang penuh warna agar menarik perhatian siswa. Dalam bahan ajar berbasis audiovisual ini dilengkapi penugasan di akhir video secara individu yang bertujuan agar peserta didik mampu untuk aktif dalam pembelajaran. Bahan ajar berbasis audio visual yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat "Keramat Riak" Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dikembangkan dengan kurikulum yang digunakan sekolah. Selain itu, melalui validasi materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang digunakan dengan tahap perkembangan peserta didik diusia sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli materi terhadap bahan ajar cerita rakyat diperoleh indeks kesepakatan ahli

validasi sebesar 0,95 dengan kriteria sangat valid. Sedangkan validasi desain dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan desain yang dikembangkan pada bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual. Hasil dari validasi dari ahli desain terhadap bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual diperoleh indeks kesepakatan ahli validasi sebesar 0,93 dengan kriteria sangat valid. Sedangkan validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahasa yang dikembangkan pada bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual. Hasil dari validasi dari ahli bahasa terhadap bahan ajar cerita rakyat audio visual berbasis audio visual diperoleh indeks kesepakatan ahli validasi sebesar 0,94 dengan kriteria sangat valid. Dari hasil validasi tersebut, bahan ajar cerita rakyat audio visual berbasis audio visual layak digunakan dalam pembelajaran dari aspek bahasa, aspek materi dan aspek desain. Validasi sangat penting hal ini dikarenakan bahan ajar yang baik dapat mewujudkan tujuan belajar yang sebelumnya telah ditetapkan. Sehingga kevalidan dari aspek materi, desain dan bahasa dalam pengembangan bahasa ajar berbasis audiovisual sangat penting untuk menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan.

### 3. Respon Pengguna Terhadap Bahan Ajar Cerita Rakyat "Keramat Riak" Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Pemilihan cerita rakyat ini juga sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Dari hasil angket respon peserta didik tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual sangat baik dengan persentase keseluruhan aspek mencapai 93,8%. Sedangkan respon guru kelas terhadap bahan ajar yang dikembangkan memperoleh persentase rata-rata mencapai 90,8 % dengan kriteria sangat baik. Bahan ajar berbasis audio visual yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik ini menjadi pertimbangan penting, hal ini dikarenakan guru dan siswa selaku pengguna bahan ajar berbasis audio visual yang dikembangkan.

### 4. Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat "Keramat Riak" Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Uji efektivitas merupakan uji kelayakan yang ada dalam penelitian pengembangan, tujuannya untuk melihat sejauh mana keefektifan produk yang telah dikembangkan yang mana efektivitas suatu produk salah satunya dapat dilihat dari aktivitas belajar, dan hasil belajar. Maka uji keefektifan bahan ajar cerita rakyat "Keramat Riak" berbasis audio visual dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar cerita rakyat "Keramat Riak" berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi menemukan tokoh dalam cerita fiksi dilakukan melalui kegiatan pretest dan posttest. Hasil belajar peserta didik kelas IV pada kelas eksperimen pada aspek pengetahuan (*cognitive*) mendapatkan nilai tes awal dengan rata-rata 46,11 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 10.

Penggunaan bahan ajar Keramat Riak berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan keterlaksanaan tahapan stimulasi, identifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, menarik pembuktian dan kesimpulan selama proses pembelajaran. Penggunaan Keramat Riak berbasis audio visual yang dilakukan melalui tahap stimulasi dan identifikasi masalah, dimana siswa diberikan stimulasi mengenai materi yang akan dipelajari kemudian siswa mengidentifikasi masalah atau menggali bahan ajar yang penulis kembangkan. Selama tahapan ini siswa mencermati tokoh-tokoh yang disajikan dalam cerita "Keramat Riak" dan menganalisis watak dari setiap tokoh. Siswa mengenali watak dari tokoh berdasarkan narasi yang terdapat dalam bahan ajar selain itu juga berdasarkan gambar tokoh karikatur. Menurut Mathew & Alidmat (2013) bahwa temuan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan audio-visual sebagai metode pengajaran merangsang pemikiran dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas serta penggunaan alat bantu audio-visual yang efektif menggantikan lingkungan belajar yang monoton dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.

## Kesimpulan

1. Bahan ajar cerita rakyat audio visual berbasis audio visual dikembangkan dengan susunan halaman cover depan, Tujuan Pembelajaran, Tahukah kamu, Bagian isi dan Soal latihan. Karakteristik dari bahan ajar cerita rakyat yang dikembangkan adalah penyajian berupa gambar audio visual sehingga lebih menarik sekaligus mengenalkan peserta didik dengan audio visual.
2. Bahan ajar cerita rakyat audio visual berbasis audio visual layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam muatan Bahasa Indonesia kelas IV materi tokoh dan watak. Karena berdasarkan

persentase hasil validasi ahli yang dapat diuraikan sebagai berikut: 0,95 dari validasi ahli materi, 0,93 dari validasi desain, serta 0,94 dari validasi ahli bahasa.

3. Respon pengguna terhadap bahan ajar cerita rakyat audio visual berbasis audio visual sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis angket yang dibagikan kepada guru kelas IV dengan persentase keseluruhan aspek 90,8% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan untuk respon pengguna dari peserta didik ditunjukkan dengan persentase hasil 93,8% dengan kriteria sangat baik.
4. Bahan ajar cerita rakyat audio visual berbasis audio visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas eksperimen aspek pengetahuan (*cognitive*) mendapatkan nilai tes awal dengan rata-rata 80 dan sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 70,56. Hal ini berarti ada perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan bahan ajar audio visual dengan siswa yang tidak pada kelas IV SD Negeri 56 Bengkulu.

## Saran

1. Pada pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat “Keramat Riak” berbasis audio visual kesulitan terdapat pada tahapan ADDIE yaitu tahap analisis dalam penelitian hal ini dikarenakan dibutuhkan kepekaan terhadap masalah yang terjadi berdasarkan analisis kebutuhan dan mencari solusi berupa produk pengembangan.
2. Pada pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat “Keramat Riak” berbasis audio visual kesulitan terdapat pada tahapan ADDIE yaitu tahap desain dalam penelitian hal ini dikarenakan dalam mengembangkan produk bahan ajar berbasis Audio Visual dibutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
3. Pada pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat “Keramat Riak” berbasis audio visual kesulitan terdapat pada tahapan ADDIE yaitu tahap development dalam penelitian hal ini dikarenakan dalam mengembangkan produk bahan ajar berbasis audio visual diperlukan kesesuaian antara gambar dengan suara. Selain itu diharapkan kedepannya pengembangan bahan ajar audio visual gambar yang disajikan dapat bergerak seperti animasi.
4. Pengembangan bahan ajar buku cerita rakyat “Keramat Riak” berbasis audio visual kedepannya diharapkan dapat diperbanyak sebagai bahan ajar yang dapat digunakan untuk sekolah-sekolah lain yang ada di Kota Bengkulu maupun luar daerah.

## Referensi

- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai Pendidikan Sikap Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6.
- Azzahra, W. A., Alfiana, W., & Setiabudi, D. I. (2022). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(1), 60-66.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Khasanah, U., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2022). Pendidikan Sikap Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 60-64.
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2).
- Kosasih, (2022). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mathew, N. G., & Alidmat, A. O. H. (2013). A study on the usefulness of audio-visual aids in EFL classroom: Implications for effective instruction. *International Journal of Higher Education*, 2(2), 86-92.

- Muktadir, A., & Darmansyah, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 153-159.
- Rahmaniyar, A. (2022). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Kabupaten Bangka sebagai Bentuk Nilai Budaya dan Pendidikan Karakter. *Tawshiyah: Jurnal Sosial Keagamaan dan Pendidikan Islam*, 17(01), 1-16.
- Sugiarni. (2022). *Bahan Ajar, Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Pascal Books: Tangerang.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *IBRIEZ*, 2(2), 59-70