



EFEKTIVITAS BAHAN AJAR PADA MATA KULIAH DESAIN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS BERBANTUAN APLIKASI *BOOK CREATOR*

Lili Tansliova¹⁾, Yuliana Sari²⁾, Ayu Nadira Wulandari³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Negeri Medan

Email: lilitansliova@gmail.com¹⁾, yulianassari@unimed.ac.id²⁾, ayunadira@unimed.ac.id³⁾

Abstract

This study aims to assess the effectiveness of teaching materials of Indonesian Design Learning for children with special needs, assisted by the Book Creator application. The method used in this research is Research and Development (R&D). The procedure of this study consists of observation, questionnaire distribution, and giving specialized test. Compared to conventional teaching material development methods, the R&D method will obtain more valid and reliable results. The findings reveal that the developed materials are a valuable alternative for instructional purposes. The materials not only meet the validity criteria from experts but also significantly enhance students' understanding of designing learning for children with special needs. Based on validity test, expert validation results show a score of 85.5% for content and 86% for design, confirming the materials' suitability for use. Furthermore, an effectiveness test score of 86% demonstrates a substantial contribution to the learning process, supporting the recommendation for broader implementation.

Keywords: *book creator, children with special needs, learning design, teaching materials*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan bahan ajar pada mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus berbantuan aplikasi *Book Creator* yang telah dikembangkan ketika digunakan di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode R&D digunakan dengan melibatkan tahap observasi, penyebaran angket, dan tes khusus. Dibandingkan dengan metode pengembangan bahan ajar konvensional, metode R&D memungkinkan diperolehnya hasil yang lebih valid dan reliabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar ini dapat menjadi alternatif yang baik dalam pembelajaran. Bahan ajar ini tidak hanya memenuhi kriteria validitas dari ahli, tetapi juga efektif meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang desain pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus. Hasil validasi ahli materi sebesar 85,5% dan ahli desain sebesar 86% menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan. Selain itu, uji efektivitas sebesar 86% menunjukkan bahwa bahan ajar ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran sehingga dapat direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas.

Kata kunci: anak berkebutuhan khusus, bahan ajar, *book creator*, desain pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran masih belum optimal. Pemanfaatan teknologi akan menjadikan pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan serta mudah diterima, termasuk dengan penggunaan bahan ajar



berbantuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah maupun di Perguruan Tinggi. Bahan ajar ialah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik serta dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelahaan implementasi pembelajaran (Kosasih, 2020). Model bahan ajar adalah buku pelajaran, modul, handout, LKS, model (maket), bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya. Salah satu bahan ajar yang banyak dikembangkan saat ini adalah modul digital.

Penggunaan bahan ajar harus bervariasi menyesuaikan situasi dan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nasruddin, dkk., 2020). Penggunaan bahan ajar di dunia pendidikan tinggi sangat membantu proses pembentukan karakter mahasiswa yang mandiri dan kreatif. Bahan ajar yang ada di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia masih belum bervariasi. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan membutuhkan inovasi terbaru dalam penggunaan bahan ajar salah satunya pada mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia ABK. Inovasi yang dibutuhkan dapat berupa bahan ajar digital yang menarik.

Pengembangan bahan ajar yang

dibutuhkan saat ini ialah penggunaan bahan ajar berbasis digital atau non-cetak. Bahan ajar ini tentu sangat praktis dan mudah digunakan karena dapat diakses kapan dan dimana saja serta tidak menguras banyak biaya (Ratiyani, dkk., 2014). Pengembangan bahan ajar difokuskan pada pengembangan bahan ajar berbantuan media. Ada banyak jenis media digital untuk pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik yang bisa digunakan dalam proses pengembangan bahan ajar salah satunya adalah media digital berupa aplikasi *book creator*.

Aplikasi *book creator* merupakan aplikasi atraktif yang dirancang untuk membuat buku berbasis *e modul*. *Book creator* dikatakan atraktif karena *tools* (elemen-elemen fasilitas yang tersedia) tidak hanya berupa tulisan dan gambar, buku, atau bacaan biasa, namun juga dapat menyisipkan *record audio* bahkan video (Diana, dkk., 2022). Selanjutnya, komponen yang ada di dalam *book creator* ini sangat lengkap. *Book creator* memiliki empat domain yang dapat mendukung segala aspek keterampilan berbahasa (Oktavia, 2022). Keempat domain tersebut meliputi domain membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Unsur audio atau domain berbicara ini juga menjadi nilai lebih dari keunggulan *book creator* karena tenaga pendidik bisa menjelaskan gambar ataupun diagram yang ada di dalam buku dengan lebih



mudah sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aprillianti dan Wiratsiwi (2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *book creator* dalam model pembelajaran *blended learning* pada materi peran Iptek dalam kegiatan ekonomi dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Selain itu, penerapan *book creator* efektif digunakan sebagai bahan ajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar untuk mata kuliah desain pembelajaran bahasa Indonesia anak berkebutuhan khusus. Penelitian mengenai pembelajaran inklusi yang telah dilakukan sebelumnya oleh Yunaini (2021) dan Sunanto & Hidayat (2016) menyatakan bahwa pembelajaran inklusi yang ditujukan kepada anak berkebutuhan khusus juga membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam desain dan model pembelajaran serta pengembangan bahan ajar yang sesuai kebutuhan. Maka, penulis melakukan penelitian dengan judul **Efektivitas Bahan Ajar pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus berbantuan Aplikasi *Book Creator***. Penggunaan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi, baik bagi pengajar maupun pelajar

untuk menjawab kebutuhan dan perkembangan pendidikan saat ini.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan bahan ajar berbantuan aplikasi *book creator* dalam mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed. Penelitian pengembangan ini melibatkan proses pembuatan bahan ajar, uji coba, dan revisi. Proses penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, uji coba, dan revisi. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan tiga macam metode pengumpulan data. Pertama, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi sumber belajar dan sumber daya yang sudah ada di Prodi sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar. Kedua, angket diberikan kepada dosen dan mahasiswa untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan mereka terkait dengan proses pembelajaran. Ketiga, tes khusus berupa diberikan kepada mahasiswa untuk



mengetahui efektivitas pemanfaatan bahan ajar berbantuan aplikasi *book creator*. Data yang diperoleh dari ketiga metode tersebut kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus.

III. HASIL DAN PEMBAHASAAN

A. Hasil

1. Pengembangan Produk

Validasi ahli merupakan tahap krusial dalam pengembangan bahan ajar ini. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa materi yang disusun layak digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat empat aspek utama yang menjadi fokus penilaian, yaitu kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan penilaian kontekstual. Para ahli memberikan masukan terkait kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, efektivitas penyajian, serta relevansi penilaian dengan konteks pembelajaran. Melalui dua tahap validasi yang dilakukan, diperoleh masukan berharga yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan bahan ajar sehingga lebih memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Berikut ini merupakan hasil validasi ahli materi.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

Variabel	Persentase	Kategori
Kelayakan isi	84 %	Cukup Valid
Kelayakan bahasa	87 %	Valid
Kelayakan Penyajian	86 %	Valid
Penilaian kontekstual	85 %	Valid
Rata-rata	85,5 %	Valid

Berdasarkan data pada Tabel 1. hasil validasi ahli materi pada penelitian ini, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,5% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, modul pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai bahan ajar. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa kelayakan isi 84%, bahasa 87%, dan penyajian 86%, dan penilaian kontekstual 85% berada dalam kategori valid.

Setelah uji materi dilakukan, bahan ajar Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus berbantuan aplikasi *Book Creator* yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli media. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar yang dikembangkan memenuhi aspek-aspek teknis dan estetika, serta kesesuaiannya dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus. Variabel yang dinilai meliputi ukuran bahan ajar, desain keseluruhan, pemilihan ilustrasi, dan desain isi materi. Misalnya, ukuran bahan ajar dinilai dari segi kesesuaian



dengan ukuran perangkat yang akan digunakan, sedangkan desain keseluruhan meliputi tata letak, warna, dan tipografi. Hasil validasi ahli media ini melengkapi hasil validasi ahli materi sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas bahan ajar yang dikembangkan.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Variabel	Persentase	Kategori
Ukuran bahan ajar	85 %	Valid
Desain bahan ajar	87 %	Valid
Ilustrasi	86 %	Valid
Desain isi materi	86 %	Valid
Rata-rata	86 %	Valid

Berdasarkan data Tabel 2. hasil validasi ahli media pada penelitian ini, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, bahan ajar yang dikembangkan sudah memenuhi standar yang ditetapkan oleh ahli media. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa semua aspek yang dinilai, yaitu ukuran bahan ajar (85%), desain keseluruhan (87%), pemilihan ilustrasi (86%), dan desain isi materi (86%) berada dalam kategori valid. Nilai rata-rata 86% melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini layak digunakan. Hasil ini memberikan kontribusi signifikan terhadap penelitian dengan menunjukkan

bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

2. Uji Produk

Untuk menguji efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan, dilakukan uji coba pada mahasiswa. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Unimed yang mengambil mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus. Analisis respons mahasiswa terhadap bahan ajar dilakukan dengan mengukur indikator kejelasan konsep, penggunaan contoh, penyajian, penggunaan bahasa, dan kemenarikan. Indikator kejelasan konsep menunjukkan sejauh mana mahasiswa dapat memahami materi yang disajikan. Penggunaan contoh yang baik membantu mahasiswa untuk menghubungkan materi abstrak dengan situasi nyata. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar berhasil membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil uji coba produk oleh mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Produk berdasarkan Respon Mahasiswa

Aspek	Persentase	Kriteria
Kejelasan Konsep	88%	Sangat baik
Penggunaan Contoh	86%	Sangat Baik
Penyajian	87%	Sangat baik



Penggunaan Bahasa	90%	Sangat baik
Kememenarikan	85%	Baik
Rata-rata persentase	87,2%	Sangat baik

Sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif dan menarik bagi mahasiswa, hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berhasil mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan data pada Tabel 3., rata-rata respons mahasiswa mencapai 87,2% yang dikategorikan sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi harapan mahasiswa dalam hal kejelasan konsep, penggunaan contoh, penyajian, penggunaan bahasa, dan kemenarikan. Nilai 90% untuk penggunaan bahasa, misalnya, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa. Kemenarikan bahan ajar sebesar 85% juga menunjukkan bahwa bahan ajar berhasil menarik minat belajar mahasiswa.

Berikut ini akan ditampilkan ringkasan hasil uji kelayakan bahan ajar secara keseluruhan, termasuk aspek-aspek yang telah dibahas sebelumnya.

Tabel 4. Status Kelayakan Bahan Ajar

Komponen Validasi	Nilai	Status kelayakan
Validasi Materi	85,5%	Sangat Baik

Validasi Media	86%	Sangat Baik
Uji Coba	87,2%	Sangat Baik
Rata-rata penilaian	86,23%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji kelayakan pada Tabel 4., dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi semua kriteria kelayakan dan siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Rata-rata penilaian 86,23% yang dikategorikan sangat baik menunjukkan bahwa bahan ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan. Validasi materi memperoleh nilai 85,5%, hasil validasi media mendapat nilai 86%, dan hasil uji coba memperoleh nilai 87,2%. Nilai rata-rata 87,2% pada uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar telah berhasil menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada aspek-aspek yang disesuaikan dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus, seperti penggunaan gambar yang menarik dan aktivitas interaktif. Penggunaan aplikasi *book creator* memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbantuan aplikasi *book creator* yang dikembangkan



efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus. Hasil validasi materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Hasil uji coba juga menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar ini. Hal ini menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif pada aplikasi *book creator*, seperti gambar, video, dan suara, mampu menarik minat mahasiswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi.

Hasil validasi ahli materi sebesar 85,5% berada pada kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang disusun dalam bahan ajar berbantuan aplikasi *book creator* ini memenuhi standar kelengkapan materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil validasi tersebut juga relevan dengan kebutuhan belajar mahasiswa dan memiliki struktur yang sistematis dan logis untuk digunakan dalam mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus.

Hasil validasi ahli media sebesar 86% berada pada kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam bahan ajar berbantuan aplikasi *book creator* ini memiliki kualitas teknis yang baik, seperti tampilan yang menarik, navigasi yang

mudah, dan kompatibilitas dengan berbagai perangkat. Selain itu, hasil validasi ahli media juga menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut sangat sesuai dengan materi ajar yang disampaikan sehingga dapat memperkuat pemahaman mahasiswa dan dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Hasil Uji Produk berdasarkan Respon Mahasiswa sebesar 87,2% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan, dalam hal ini bahan ajar berbantuan aplikasi *book creator*, telah diterima dengan baik oleh mahasiswa. Angka ini mengindikasikan tingkat kepuasan dan efektivitas produk dalam mendukung proses pembelajaran. Mahasiswa memberikan apresiasi yang tinggi terhadap fitur-fitur interaktif dan tampilan yang menarik dari bahan ajar ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus, serta berpotensi untuk menjadi alternatif yang menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk anak berkebutuhan khusus.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbantuan aplikasi *Book Creator* yang dikembangkan



telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan pemahaman konsep mata kuliah Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus. Hasil validasi ahli dan respon positif dari mahasiswa menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan relevan. Hasil penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut, misalnya dengan mengeksplorasi potensi penggunaan aplikasi *Book Creator* untuk mata kuliah lain atau dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai tingkat kesulitan belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Apprillianti, Prima dan Wendri Wiratsiwi. 2021. "Pengembangan E-Book dengan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 1, hal. 80—88.

Diana, Sinta, dkk. 2022. "Pelatihan Media Pembelajaran *Book Creator* kepada Guru-guru PAUD Yabes Medan". *Literasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no.1, hal. 383.

Kosasih, E. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nasruddin dkk. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang: PT Global Eksekutif

Teknologi.

Oktavia, Novi Tri. 2022. "Penggunaan *Book Creator* Dalam Model Pembelajaran". *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, Volume 2, No.2. Hal.11.

Ratiani, Ita dkk. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Digital dan Aplikasinya dalam Model Siklus Pembelajaran 5E (*Learning Cycle 5E*) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013)". *Jurnal Pancaran*, Vol.3, No.1, hal.79-88.

Sunanto, Juang dan Hidayat. 2016. Desain Pembelajaran Anak Berkebutuhan khusus dalam Kelas inklusif. *Jurnal JASSI ANAKU: Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*. Vo. 16 No. 1 halaman 47-55.

Yunaini, Norma. 2021. Model Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Pendidikan Inklusi. *JOUESE: Journal of elementary School Education* Vol. 1 No. 1 halaman 18-25.