



Pemanfaatan Aplikasi WPS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Dongeng Bermuatan Bahasa Inggris di Era New Normal

Suhariyanti*, Sabrina Aulia Rahmah, Sarah Nasution

Universitas Dharmawangsa

*Corresponding Author. Email: suhariyanti@dharmawangsa.ac.id

Abstract: This study aimed to increase students' interest in learning in English-filled fairy tale material using the WPS application. The research method used was the research and development method from Borg and Gall. The population in the study amounted to 72 students of grade 2 SD Amalyatul Huda. The samples specified in this study were 32 students and 2 teachers. Data analysis techniques were obtained from a team of material experts, design experts, Indonesian language teachers, and grade 2 students of SD Amalyatul Huda. The product produced from this research was in the form of a learning module. The results showed 1) validation from material experts including the feasibility of the content on average obtained 89.85% with good criteria, the average presentation feasibility was obtained 90.3% with very good criteria, and the assessment of linguistic aspects achieved on average 89.42 % with good criteria. (2) Validation of design experts with an average of 84.58% with good criteria. (3) the teacher's response got an average of 85.83% with good criteria. (4) student responses through individual trials obtained an average of 75% with sufficient criteria. (5) small group trials reached an average of 83.56% with good criteria. (6) limited test reaches an average of 94.92% with very good criteria. This proves that learning English-filled fairy tales using the WPS application has increased.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi dongeng bermuatan bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi WPS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Populasi dalam penelitian berjumlah 72 siswa kelas 2 SD Amalyatul Huda. Sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa dan 2 guru. Teknik analisis data diperoleh dari tim ahli materi, ahli desain, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas 2 SD Amalyatul Huda. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berbentuk modul pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan; 1) validasi dari ahli materi meliputi kelayakan isi rata-rata memperoleh 89,85% dengan kriteria baik, kelayakan penyajian rata-rata memperoleh 90,3 % dengan kriteria sangat baik, dan penilaian aspek kebahasaan memperoleh rata-rata 89,42% dengan kriteria baik. (2) Validasi ahli desain dengan rata-rata 84,58% dengan kriteria baik. (3) respon guru memperoleh rata-rata 85,83% dengan kriteria baik. (4) respon siswa melalui uji coba perorangan memperoleh rata-rata 75% dengan kriteria cukup. (5) uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 83,56% dengan kriteria baik. (6) uji lapangan terbatas memperoleh rata-rata 94,92% dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dongeng bermuatan bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi WPS meningkat.

Article History

Received: 24-10-2020

Revised: 17-12-2020

Published: 03-03-2021

Key Words:

Writer Presentation
SpreadsheetsApplication,
Interest in Learn, Fairy
Tales.

Sejarah Artikel

Diterima: 24-10-2020

Direvisi: 17-12-2020

Diterbitkan: 03-03-2021

Kata Kunci:

Writer Presentation
SpreadsheetsApplication,
Minat Belajar, Dongeng.

How to Cite: Suhariyanti, S., Rahmah, S., & Nasution, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi WPS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Dongeng Bermuatan Bahasa Inggris di Era New Normal. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1). 176-184. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3076>



<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3076>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai proses mengubah sikap serta tingkah laku seseorang atau kelompok sebagai usaha untuk pendewasaan seseorang melalui pembelajaran, proses dan cara perilaku mendidik. Artinya, pendidikan berupaya meningkatkan kemampuan dan memajukan kualitas sumber daya manusia. Teguh Triwiyanto (2014) mengemukakan pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Kurikulum 2013 tidak hanya didasarkan pada empat keterampilan berbahasa yaitu, ketrampilan dalam menyimak, menulis, membaca dan ketrampilan dalam berbicara, melainkan menekankan pada penguasaan dan kemampuan untuk memahami, analisis, menyusun, mengamati, berkomunikasi dan mengidentifikasi dan membandingkan teks. Menurut Mahsun (2013) Kurikulum 2013 jenjang SD, mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat strategis. Mata pelajaran bahasa Indonesia ditempatkan sebagai penghela mata pelajaran lain. Dengan perkataan lain, kandungan materi mata pelajaran lain dijadikan sebagai konteks dalam penggunaan jenis teks yang sesuai dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya pembelajaran teks dongeng.

Senada dengan penelitian yang dilakukan Fadhli, (2015) dalam jurnalnya yang berjudul *Dongeng untuk Anak Usia Dini: Menginspirasi Tetapi Tidak Menggurui* hasil penelitian menyatakan dongeng sebagai warisan sejarah seharusnya dapat dijadikan sarana perkembangan keterampilan berbahasa, menginspirasi, penyampaian pesan, memberi kesan, kepada anak didik. Pembelajaran dongeng akan lebih menyenangkan apabila didalam teks dongeng dikolaborasikan dengan kosakata bahasa Inggris, sehingga siswa mendapat dua keterampilan berbahasa sekaligus yaitu keterampilan berbahasa Indonesia dan keterampilan berbahasa Inggris. Mengingat Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama kali digunakan melalui jalur formal di Indonesia, pengajaran bahasa Inggris di Indonesia memang sangat mutlak dibutuhkan, hal itu disebabkan pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ritonga, 2011).

Melihat fenomena yang sedang hangat yaitu wabah virus Corona yang muncul sejak Desember 2019 lalu sangat menggemparkan dunia. Virus yang berasal dari kota Wuhan, China, ini tercatat telah menyebar ke 16 negara di dunia salah satunya Indonesia terkena dampaknya juga. Dunia pendidikan mau tidak mau terkena dampaknya juga anak-anak diperintakan belajar dari rumah atau pembelajaran daring (*online learning*). Kembali lagi peran guru dalam menyampaikan strategi pembelajaran online juga dituntut untuk kreatif dan inovatif.

David dalam Wina Sanjaya (2010) menjelaskan strategi didefinisikan sebagai rencana yang terdiri dari rangkaian kegiatan yang dirancang sebagai upaya mencapai tujuan. Peristilahan strategi, seperti banyak istilah lain yang dipakai dalam banyak kondisi dengan arti yang hampir berbeda. Pada kerangka pembelajaran strategi dapat berarti sebagai pola umum perilaku guru terhadap peserta didik dalam melaksanakan belajar mengajar. Sedangkan, strategi pembelajaran memiliki makna serangkaian kegiatan didalamnya termasuk penerapan pendekatan dan memanfaatkan berbagai sumber dalam pendidikan. Artinya, strategi merupakan tahap menyusun rencana kerja, belum sampai pada tahap tindakan (Ahmadi, 2011).



Hamza B Uno (2012) strategi pembelajaran adalah cara-cara yang aktif digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan pembelajaran tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut (Hamruni, 2012) strategi pembelajaran memiliki makna serangkaian proses atau rencana tindakan termasuk didalamnya penggunaan pendekatan dan memanfaatkan segenap sumber daya dalam proses pembelajaran. Ahmadi (2011) Strategi dapat diklasifikasikan menjadi empat, diantaranya:

1) Strategi pembelajaran langsung

Strategi ini merupakan suatu program yang kontrol dipegang langsung oleh pendidik. Strategi pembelajaran langsung lebih efektif dalam mendefinisikan informasi atau mengembangkan keterampilan secara bertahap. Strategi ini biasanya bersifat deduktif.

2) Strategi pembelajaran tak langsung

Seringkali strategi ini disebut dengan inkuiri atau induktif atau pemecahan masalah atau pengambilan keputusan dan penemuan. Berbeda dengan pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tak langsung fokus pada peserta didik, walaupun kedua strategi ini dapat saling memenuhi. Terdapat pergeseran peran guru dari seorang penceramah menjadi fasilitator. Guru berfungsi sebagai pengelola lingkungan belajar dan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat.

3) Strategi pembelajaran interaktif

Yang ditekankan pada strategi ini adalah mendengar pendapat dan *sharing* antar peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu bertukar ide, pengalaman dan untuk membangun cara berfikir dan merasakan memecahkan permasalahan terhadap suatu hal.

4) Strategi pembelajaran mandiri

Tujuan pembelajaran mandiri adalah untuk membangun gagasan, kemandirian, dan pengembangan diri. Pelaksanaan belajar bersifat mandiri yang dilakukan peserta didik dengan bantuan guru merupakan fokus utama dalam strategi pembelajaran ini. Pembelajaran ini juga dapat diterapkan dengan teman-temannya atau bagian dari kelompok kecil yang dibentuk. Pembelajaran mandiri memiliki keunggulan dalam hal membangun peserta didik yang mandiri dan bertanggung jawab tetapi, strategi ini memiliki kekurangan apabila diterapkan pada siswa MI dan SD, karena belum dewasa.

Ahmadi (2011) menjelaskan tujuan strategi pembelajaran merupakan dasar untuk penentuan strategi pembelajaran, materi ajar, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dibutuhkan target agar orientasi pembelajaran dapat terpenuhi, diantaranya :

- a) *Lason Material* (Bahan Pelajaran)
- b) *Learning Activies* (Kegiatan pembelajaran)
- c) *Learning Methods* (Metode Pembelajaran)
- d) *Tools* (Alat)
- e) *Learning Resources* (Sumber Pembelajaran)
- f) *Evaluation* (Evaluasi)

Wahyuni (2015) menyatakan bahwa dongeng adalah cerita khayalan pada zaman dahulu kemudian disampaikan secara turun temurun. Dongeng juga dapat diartikan sebagai cerita fantasi, imajiner yang tidak benar-benar ada, dan dongeng terdiri dari beberapa aspek yang terkandung yaitu aspek inteligensia, aspek sensitivitas, budi pekerti, yang berhubungan dengan otak kanan. Dongeng merupakan cara yang efektif dalam menumbuhkan pengetahuan



(aspek kognitif), perasaan (aspek afektif), sosial, dan penghayatan (aspek konatif) peserta didik. Dongeng memiliki kapasitas dalam menguatkan imajinasi, humanisme, menumbuhkan simpati, interpretasi, memperkuat nilai serta etika, mendorong proses berpikir responsif dan kreatif.

Dongeng memiliki peran penting didalam kehidupan anak-anak. Maka, pada penelitian ini menawarkan agar dongeng dimasukkan dalam pendekatan pada pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah, atau bahkan mungkin juga untuk tingkat perguruan tinggi atau universitas. Melalui dongeng, siswa akan berimajinasi untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu pembelajaran yang diberikan. Terutama jika pendidik mampu menggunakan alat bantu. Dengan menggunakan alat bantu tertentu, misalkan boneka atau bahan lainnya akan sangat membantu dalam penyampaian pesan.

Media digital merupakan sebuah media yang berbasis internet dengan komputer dan *smartphone*. Internet dan pemanfaatan komputer adalah awal kekuatan perubahan. Menurut Carey dalam (McQuail, 2011) kunci dalam kekuatan komputer pada bagaimana proses digitalisasi informasi yang mengizinkan segala informasi diproses dengan efisien dan saling berasimilasi.

Writer, Presentation and SpreadsheetsOffice atau disingkat *WPS Office* (sebelumnya bernama Kingsoft Office) merupakan kemasan *software* perkantoran yang dapat berjalan pada sistem operasi Microsoft Windows, Linux, iOS, dan Android OS, yang diluncurkan oleh Kingsoft yang merupakan *software developer* dari Tiongkok yang berada di Zhuhai. Dalam *WPS Office* terdapat tiga komponen, diantaranya: *WPS Writer*, *WPS Presentation* dan *WPS Spreadsheet* (Wikipedia, 2020). Penggunaan aplikasi *WPS* pada pembelajaran dipilih berdasarkan beberapa faktor (1) aplikasi *WPS* mudah diakses melalui Android maupun Windows (2) aplikasi *WPS* berisi fitur-fitur menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang menarik misalnya dalam pembuatan power poin (3) proses penggunaan aplikasi *WPS* tidak terlalu sulit jika digunakan untuk guru pemula dalam menggunakan aplikasi *WPS* (4) materi dongeng dapat dirancang sebagai bahan pembelajaran menarik dan mudah dipahami siswa dengan menggunakan aplikasi *WPS* ini.

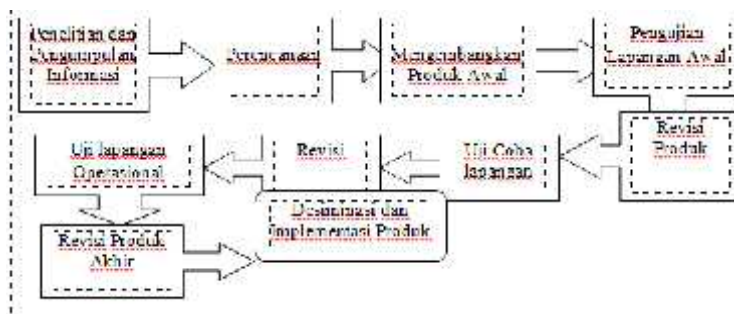
Senada dengan penelitian yang dilakukan Herfia Rhomadhona, dkk. (2020) dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan WPS Office sebagai Alternatif Administrasi Perkantoran* hasil penelitian menyatakan *WPS Office* merupakan *software* tidak berbayar yang paling kompatibel eksistensi filenya dengan *Microsoft Office*, sehingga cocok untuk dijadikan materi pelatihan maupun pembelajaran serta menyediakan pengolah kata, pengolah data, dan program presentasi.

Selanjutnya Rosandi Surya Wijaya (2019) dalam jurnalnya yang berjudul *Analisis Penggunaan Work Preparation Sheet dan Peran Instruktur terhadap Ketrampilan Membuat Ulir Square pada Mata Pelajaran Praktik Operasi Mesin Bubut Lanjut Siswa SMK Bhineka Karya* hasil penelitian menyatakan bahwa kontribusi bermanfaat yang diberikan oleh *WPS* terhadap peran instruktur memberikan kontribusi yang berharga. *WPS* sebagai media pembelajaran memberikan hasil yang lebih baik.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi dongeng dengan menggunakan aplikasi *WPS*, sebagai bagian dari solusi peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Amalyatul Huda.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dilaksanakan di SD Amalyatul Huda, yang beralamat di Jln. Nusa Indah Gg. Kilang Padi No. 44 Pasar 8 Kec. Medan Deli Provinsi Sumatera Utara.



Bagan 1. Tahapan *Research And Development* Borg and Gall

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD Amalyatul Huda. Sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa dan 2 guru. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan lembar validasi angket ahli materi dan ahli desain. Teknik analisis data dikumpulkan melalui validasi ahli, kuesioner/angket yang disebarakan kepada guru dan siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pemanfaatan aplikasi WPS pada materi dongeng menunjukkan 81,25% siswa belum mengenal bahan ajar menggunakan aplikasi WPS. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan materi yang lebih lengkap yang digunakan sebagai bahan ajar. Sebanyak 87,5% siswa menyatakan bahwa siswa hanya menggunakan bahan ajar terbitan dari pemerintah dan tidak buku pendamping atau buku pegangan lain. Hasil ini menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran hanya terfokus pada buku teks saja. Selanjutnya sebanyak 93,75% siswa memerlukan sumber ajar yang lain, terutama bahan ajar menggunakan aplikasi termasuk WPS.

Untuk menilai kelayakan bahan ajar didapatkan melalui proses validasi oleh ahli materi dan desain. Berikut ini adalah hasil kelayakan bahan ajar:

- 1) Persentase total sebesar 89,85% menyatakan “baik” untuk aspek kelayakan isi.
- 2) Persentase total sebesar 90,38% menyatakan “sangat baik” untuk aspek kelayakan penyajian.
- 3) Persentase total sebesar 89,42% menyatakan “baik” untuk aspek kelayakan bahasa.
- 4) Persentase total sebesar 84,58% menyatakan “baik” untuk aspek kelayakan kegrafikan.

Perolehan hasil penelitian terhadap pengembangan bahan ajar berbentuk modulyang telah diujicobakan sebagai berikut.

- 1) Persentase rata-rata sebesar 85,83% menyatakan “baik” dari respon yang dievaluasi oleh guru yang menanggapi mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap bahan ajar berupa modul dongeng dengan menggunakan aplikasi WPS.
- 2) Untuk hasil uji coba perorangan menghasilkan persentase rata-rata sebesar 75% dinyatakan “cukup”. Sedangkan untuk hasil uji terhadap kelompok kecil menghasilkan persentase rata-rata sebesar 83,56% dinyatakan “baik”. Untuk perolehan uji coba



lapangan terbatas menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94,92% dinyatakan “sangat baik”.

Melalui hasil penilaian data-data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan layak atau tidaknya bahan ajar berbentuk modul dongeng menggunakan aplikasi WPS untuk diujicobakan melalui proses kelayakan bahan ajar. Adapun proses untuk mendapatkan kelayakan bahan ajar dipisah menjadi dua, yaitu kelayakan materi dan kelayakan desain. Untuk kelayakan materi, aspek yang divalidasi meliputi: 1) kelayakan isi, 2) kelayakan penyajian, dan 3) kelayakan bahasa. Sedangkan untuk kelayakan desain bahan ajar, aspek yang dinilai adalah kelayakan kegrafikaan. Adapun proses dalam menentukan kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kelayakan Bahan Ajar

Kelayakan Bahan Ajar	Proses Validasi
1) Kelayakan Isi	Divalidasi oleh ahli materi
2) Kelayakan Penyajian	
3) Penilaian Bahasa	
4) Kelayakan Kegrafikaan	Divalidasi oleh ahli desain

Perolehan hasil kelayakan bahan ajar akan diuraikan sebagai berikut.

- a) Kelayakan isi menyangkut materi yang disajikan dalam modul mengenai esensi atau isi pelajaran yang disampaikan atau dipaparkan dalam bentuk bahan ajar yang akan dibuat. Bahan ajar dongeng mendapat respon yang baik dari ahli materi pada aspek kelayakan isi memperoleh 89,85 %.

Tabel 2. Persentase Penilaian pada Setiap Sub Komponen Kelayakan Isi

No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	91,6%	Sangat Baik
2	Keakuratan materi	87,5%	Baik
3	Kemutakhiran materi	90,6%	Sangat Baik
4	Mendorong keingintahuan	93,75%	Sangat Baik
Rata-rata		89.85%	Baik

- b) Kelayakan penyajian merupakan bagaimana suatu bahan ajar itu dikemas dapat bernilai bagus dan menarik berdasarkan sistematika urutan penyajian materi pembelajaran dalam bahan ajar yang telah dibuat. Berdasarkan tabel penilaian kelayakan penyajian, jumlah rata-rata keseluruhan aspek tersebut pada kriteria “sangat baik” dengan total persentase 90,38%.

Tabel 3. Persentase Penilaian pada Setiap Sub Komponen Kelayakan Penyajian

No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Teknik penyajian	81%	Baik
2	Penyajian pembelajaran	87,5%	Baik
3	Kelengkapan penyajian	93,75%	Sangat Baik
Rata-rata		90,38%	Sangat Baik

- c) Kelayakan Bahasa yaitu kelayakan penggunaan bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan pada bahan ajar. Hal ini terlihat dari hasil validasi dan penilaian setelah dilakukan analisis data terhadap setiap sub komponen-komponen serta indikator pada aspek kelayakan bahasa. Jumlah rata-rata keseluruhan aspek kelayakan bahasa pada kriteria “baik” dengan total persentase 89,42%.

Tabel 4. Persentase Penilaian pada Setiap Sub Komponen Kelayakan Bahasa

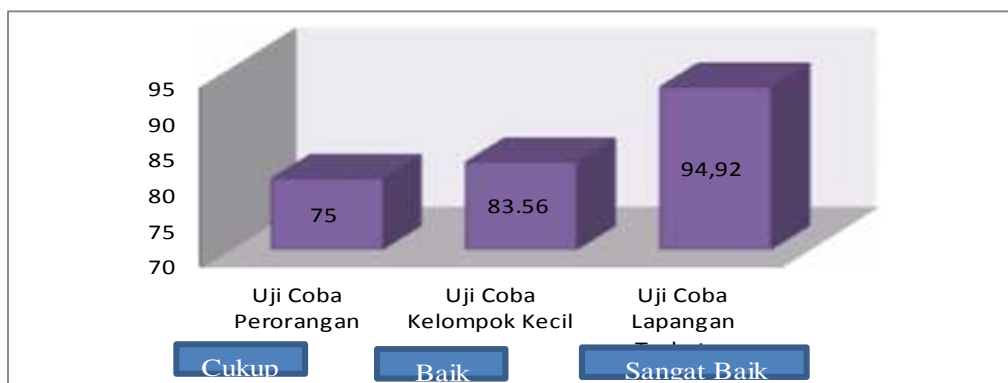
No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Lugas	91,6%	Sangat Baik
2	Komunikatif	87,5%	Baik
3	Dialogis dan Interaktif	87,5%	Baik
4	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	93,75%	Sangat Baik
5	Keruntutan dan keterpaduan alur pikiran	87,5%	Baik
6	Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	87,5 %	Baik
Rata-rata		89,42%	Baik

- d) Kelayakan kegrafikan bahan ajar dinilai oleh ahli desain. Hasil validasi dan penilaian oleh ahli desain terhadap bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan respon yang baik. Dengan presentase 84,58% dengan kriteria baik.

Tabel 5 . Persentase Penilaian pada Setiap Sub Komponen Kelayakan Kegrafikan

No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Ukuran bahan ajar	87,5%	Baik
2	Desain sampul bahan ajar	83%	Baik
3	Desain isi bahan ajar	84,86%	Baik
Rata-rata		84,58%	Baik

SD Amalyatul Huda Medan sebagai objek penelitian untuk melakukan uji coba lapangan terbatas 32 siswa, uji coba kelompok dan uji coba perorangan. Hasil dari pengujian respon siswa terhadap bahan ajar dapat dilihat dari presentasi berikut



Grafik 1. Penilaian Siswa Kelas 2 SD Amalyatul Huda Medan



Hasil respon dari siswa SD Amalyatul Huda Medan disimpulkan bahwa bahan ajar berbentuk modul dongeng dengan menggunakan aplikasi WPS yang telah dibuat dinilai layak karena telah memenuhi kebutuhan dengan kriteria secara keseluruhan “sangat baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar telah mendapatkan peningkatan pengembangan dan dapat mencukupi tuntutan kebutuhan sebagai bahan ajar.

Kesimpulan

Berlandaskan dari hasil penelitian, maka simpulan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar dongeng oleh siswa kelas 2 SD Amalyatul Huda Medan, dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Hasil penyusunan bahan ajar (modul) dalam bentuk dongeng dengan aplikasi WPS mendapatkan persentase rata-rata sebesar 85,83% dinyatakan “baik” dari respon atau persepsi yang diberikan oleh guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia. (2) Untuk penilaian mengenai kelayakan bahan ajar didapat melalui penilaian dari ahli materi dan desain. Hasil kelayakan bahan ajar memperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Persentase total sebesar 89,85% menyatakan “baik” untuk aspek kelayakan isi.
- b) Persentase total sebesar 90,38% menyatakan “sangat baik” untuk aspek kelayakan penyajian.
- c) Persentase total sebesar 89,42% menyatakan “baik” untuk aspek kelayakan bahasa.
- d) Persentase total sebesar 84,58% menyatakan “baik” untuk aspek kelayakan kegrafikan.

Saran

Hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan dari hasil penelitian ini, berikut diajukan beberapa saran antara lain yakni:

- 1) Bahan ajar dalam bentuk modul dongeng, diharapkan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran secara berlanjut di SD Amalyatul Huda Medan serta dapat mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan dapat mengaplikasikan dengan menggunakan media digital (WPS)
- 2) Modul yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi WPS serta diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan para peneliti lain
- 3) Apabila melihat hasil dari penelitian maka dapat dilanjutkan ke dalam penelitian yang lebih mendalam tentang pembelajaran dongeng dengan kerja sama antar lembaga pendidikan atau dilaksanakan pada lokasi dan sekolah yang berbeda agar dapat memperkaya hasil penelitian sebagai bahan evaluasi.

Daftar Pustaka

- A. M. S. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali.
- Abdul Majid. (2011). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (cet 1 dan 2). Rosda Karya.
- Ahmadi, I. K. (2011). *Strategi pembelajaran sekolah terpadu*. Prestasi Pustaka.
- Fadhli, M. (2015). *Dongeng Untuk Anak Usia Dini : Menginspirasi Tanpa Menggurui*.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Insan Mandani.
- Hamza B Uno. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Herfia Rhomadhona,dkk. (2020) Penerapan WPS Office sebagai Alternatif Administrasi Perkantoran: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Menditeg*. 5,(1) 27-31.



- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (n.d.). *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*.
- Maskurun. (2011). *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yudistira.
- Mahsun. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Salemba Humanika.
- Ritonga. (2011). *Bahasa Indonesia Praktis*. Bartong Jaya.
- Rosandi Surya Wijaya, dkk. (2019) Analisis Penggunaan Work Preparation Sheet dan Peran Instruktur Terhadap Keterampilan Membuat Ulir Square pada Mata Pelajaran Praktik Operasi Mesin Bubut Lanjut Siswa SMK Bhineka Karya : *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 1 (1), 23-34.
- Said Alwi. (2017). *PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN*. 8(2), 145–167.
- Subianto, J. (2013). Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 331–354.
<https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.757>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Teguh Triyanto. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahyuni, B. dan E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajarannya*. Ar Ruzz Media
- Wawan setiawan. (2017). *Era Digital dan Tantangannya*. 1–9.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.
- Wikipedia. (2020). *WPS Office*. https://id.wikipedia.org/wiki/WPS_Office
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Perdana Media Group.