

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *MICROSOFT SWAY* TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MATERI TEKS FIksi PESERTA DIDIK TUNARUNGU
DI SMPLB KARYA MULYA SURABAYA**

Riza Rahmatullaila Hidayati

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Riza.21023@mhs.unesa.ac.id

Wagino

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Wagino@unesa.ac.id

ABSTRAK

Peserta didik tunarungu kesulitan dalam pemahaman membaca materi teks cerita fiksi yang berdampak pada hasil belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Microsoft Sway* guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks fiksi pada peserta didik tunarungu di SMPLB Karya Mulya Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan *Analysis, Design, dan Development*. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli media, serta guru sebagai praktisi pendidikan. Berdasarkan hasil validasi para ahli, bahan ajar yang dikembangkan dinilai "sangat layak" dengan rata-rata persentase sebesar 90%, dilihat dari aspek kelayakan isi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Sementara itu, hasil uji kelayakan oleh praktisi memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kategori yang sama, yaitu "sangat layak". Penelitian pengembangan ini dilengkapi fitur cerita bercabang interaktif serta glosarium bergambar, yang dirancang agar ramah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik tunarungu. Hasil penelitian ini menunjukkan produk bahan ajar digital berbasis *Microsoft Sway* layak digunakan pada materi teks fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: bahan ajar, membaca, teks fiksi, tunarungu

ABSTRACT

Deaf students have difficulty in understanding reading fictional story text material which has an impact on low learning outcomes. This study aims to develop digital teaching materials based on Microsoft Sway to improve the reading comprehension skills of fictional texts in deaf students at Special Junior High Schools Karya Mulya Surabaya. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, and Development. The subjects in this study consisted of material experts, media experts, and teachers as education practitioners. Based on the results of the expert validation, the teaching materials developed were considered "very feasible" with an average percentage of 90%, seen from the aspects of content feasibility, visual appearance, and ease of use. Meanwhile, the results of the feasibility test by practitioners obtained an average percentage of 87.5% with the same category, namely "very feasible". This development research is equipped with interactive branching story features and illustrated glossaries, which are designed to be friendly and in accordance with the needs of deaf students. The results of this study indicate that digital teaching material products based on Microsoft Sway are feasible to use on fictional text material for Indonesian language subjects.

Keywords: teaching materials, reading, fictional text, deaf

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan ini menjadi landasan utama dalam memahami berbagai informasi yang menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Membaca termasuk ke dalam empat keterampilan berbahasa, bersama dengan menyimak, berbicara, dan menulis (Yuliana, et al 2021). Tujuan utama dari aktivitas membaca adalah untuk memperoleh dan memahami makna atau informasi yang tersirat maupun tersurat dalam suatu teks bacaan (Alpian & Yatri, 2022). Kemampuan membaca secara umum diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca pemahaman merupakan fondasi utama dalam pengembangan literasi serta sangat menentukan keberhasilan akademik siswa di berbagai negara (Armillah et al., 2023)

Membaca pemahaman ialah kemampuan memahami makna tersurat dan tersirat dalam suatu bahan bacaan (Apadoludin et al., 2023). Keterampilan membaca memiliki peran yang signifikan dalam membantu peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, serta mendorong pengembangan keterampilan lainnya melalui aktivitas membaca. Kemampuan membaca pemahaman dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Rendahnya kemampuan ini seringkali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita, menganalisis soal-soal matematika, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, pemahaman membaca menjadi salah satu kunci utama dalam keberhasilan proses pembelajaran peserta didik (Rohmah, 2021).

Kemampuan membaca pemahaman mulai diperkenalkan dan diajarkan secara sistematis sejak peserta didik berada di kelas tiga sekolah dasar (Tusfiana & Tryanasari, 2020). Sementara itu, peserta didik tunarungu menghadapi hambatan dalam memaknai bacaan akibat keterbatasan pendengaran yang dialami. Tunarungu merupakan individu yang mengalami gangguan pendengaran, baik dalam bentuk penurunan sebagian maupun kehilangan kemampuan mendengar secara menyeluruh (Zaenuri & Maemonah, 2021). Peserta didik tunarungu mengalami keterbatasan dalam kemampuan membaca pemahaman, yang disebabkan oleh kesulitan dalam menerima informasi dari lingkungan sekitar. Hal ini

berpengaruh pada kemampuan mereka dalam memahami makna kata dan kalimat dalam bacaan. Selain itu, kemampuan bahasa dan berbicara peserta didik tunarungu cenderung tertinggal 2 hingga 4 tahun dibandingkan dengan anak-anak yang dapat mendengar, karena proses perolehan bahasa mereka sangat bergantung pada pendengaran (Mutahara.B et al., 2023). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Conrand, Furth, Trybus, dan Karchmer dalam Junaidi (2016) menyatakan bahwa peserta didik tunarungu berat atau tuli yang telah lulus dari pendidikan menengah atas memiliki kemampuan membaca yang setara dengan peserta didik kelas tiga sekolah dasar.

Kemampuan membaca pemahaman sangat ditekankan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran ini adalah teks cerita fiksi. Teks cerita fiksi merupakan karya sastra yang berisi cerita khayalan atau imajinasi, yang tidak didasarkan pada kejadian nyata, melainkan merupakan hasil dari daya imajinasi pengarang (Hairuddin & Radmila, 2018). Teks cerita fiksi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta pemahaman bahasa peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2022) menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi tema cerita, menyebutkan tokoh beserta sifatnya, memahami kosakata, dan menganalisis amanat yang terkandung dalam cerita.

Berdasarkan data hasil pra-penelitian yang dilakukan pada bulan Agustus hingga November melalui observasi di SLB-B Karya Mulya Surabaya, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik tunarungu masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mereka dalam membaca teks bacaan, khususnya materi teks fiksi. Selain itu, terbatasnya bahan ajar pembelajaran berbasis teknologi menjadikan pembelajaran kurang variatif. Guru lebih banyak menggunakan bahan ajar konkret seperti papan tulis dan bahan ajar cetak berupa materi serta lembar kerja peserta didik (LKPD) yang ditempelkan pada buku pelajaran peserta didik. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi masih terbatas, meskipun sarana dan prasarana di kelas sudah mendukung, seperti adanya laptop dan LCD. Keterbatasan waktu dan keterampilan pengajaran menjadi faktor utama kurangnya pengembangan bahan ajar pembelajaran.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks cerita fiksi, nilai rata-rata peserta didik masih rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru, kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran ini adalah 75, namun peserta didik memperoleh nilai rata-rata di bawah 75, yakni hanya mencapai 60. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang menggunakan teknik 5W + 1H pada teks fiksi. Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk anak berkebutuhan khusus lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan literasi, yaitu kemampuan untuk memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif.

Menghadapi permasalahan yang terjadi di kelas, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik tunarungu. Salah satu solusi untuk mengatasi hal ini adalah melalui pengembangan bahan ajar digital. Bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang disusun secara terstruktur, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Rokmania et al., 2024). Dengan menggunakan bahan ajar, baik guru maupun peserta didik akan lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dapat disusun dalam format yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Bahan ajar digital merupakan solusi inovatif untuk pembelajaran mandiri, yang berisi berbagai elemen seperti gambar, teks, video, animasi, dan navigasi, yang semuanya dirancang untuk mempermudah peserta didik agar lebih interaktif dalam proses pembelajaran (Mei et al., 2022).

Microsoft Sway membantu peserta didik dalam membaca pemahaman secara keseluruhan dengan bantuan visual. Aplikasi Microsoft Sway memfasilitasi pengumpulan, pemformatan, serta pembagian ide, cerita, dan presentasi melalui layar interaktif yang berbasis web (AI, 2023). Penggunaan Microsoft Sway memudahkan guru untuk menambahkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau elemen lainnya. Hasil bahan ajar yang telah dibuat dapat

dibagikan dengan mudah kepada penerima melalui salinan tautan materi. Di dalam Microsoft Sway, guru juga dapat menambahkan formulir untuk penilaian peserta didik, sehingga memungkinkan pembuatan bahan ajar pembelajaran interaktif tanpa memerlukan aplikasi tambahan. Aplikasi ini dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat, baik dengan ukuran layar besar maupun kecil, sehingga memastikan tampilan konten yang lebih menarik dan optimal. Microsoft Sway memiliki potensi besar sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik tunarungu.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi baru dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks fiksi pada peserta didik tunarungu di SLB. Penelitian ini tidak hanya mengadaptasi teknologi pembelajaran digital, tetapi juga menyesuaikan konten, bahasa, dan visualisasi sesuai karakteristik peserta didik tunarungu, sehingga diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang efektif dan aplikatif dalam pembelajaran inklusif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Metode R&D merupakan suatu pendekatan yang melibatkan serangkaian tahapan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Rustamana et al., 2024).

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini hanya mencakup hingga tahap Pengembangan (Development), sehingga urutan pelaksanaannya mengikuti model ADD. Pembatasan pelaksanaan ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan yakni menghasilkan bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway yang valid dan praktis untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik tunarungu. Selain itu, penelitian pengembangan bahan ajar berbasis Microsoft Sway untuk materi teks cerita fiksi ini merupakan penelitian baru yang memerlukan serangkaian tahapan panjang dan kompleks, termasuk proses pengembangan, uji kelayakan, dan

Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Fiksi Peserta Didik Tunarungu Di SMPLB Karya Mulya Surabaya

uji kepraktisan, sebelum akhirnya dapat dinyatakan layak dan praktis digunakan oleh peserta didik pada tahap implementasi.

Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahap analysis, design dan development. Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta menganalisis kurikulum dan materi pembelajaran yang relevan. Data dikumpulkan melalui observasi untuk mengetahui permasalahan pembelajaran dan kebutuhan pengembangan bahan ajar. Selanjutnya, tahap desain berfokus pada perancangan bahan ajar digital yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan fitur Microsoft Sway, seperti penyisipan teks, gambar, dan video. Peneliti menyusun storyboard dan alur materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Pada tahap pengembangan, bahan ajar digital dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan bahan ajar tersebut. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan perbaikan sebelum produk diuji coba lebih lanjut.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, ahli materi serta praktisi/guru Bahasa Indonesia. Adapun kisi-kisi instrumen oleh ahli media, ahli materi dan praktisi sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Tampilan Bahan Ajar	Desain cover, tampilan layar, navigasi	1, 2, 3
2.	Kualitas Visual	Kualitas gambar/video, tidak pecah, teks terbaca	4, 5, 6
3.	Kegrafikan	Keterkaitan antarvisual	7, 8, 9, 10, 11
4.	Kemudahan Penggunaan	Dapat digunakan di berbagai perangkat, mudah dipahami, dibagikan, dan petunjuk penggunaan	12, 13, 14, 15

Modifikasi dari Badan Standar Kurikulum dan Standar Pendidikan (BSKAP, 2021)

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian dengan capaian dan tujuan pembelajaran	1, 2
2.	Keakuratan Materi	Kelengkapan, keluasan, kedalamann, akurasi konsep, fakta, contoh, dan media visual	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
3.	Daya Tarik/Kognitif	Mendorong rasa ingin tahu, menarik minat belajar	10, 11
4.	Latihan Soal	Petunjuk soal, keruntutan, kesesuaian dengan tujuan, dan ketepatan pembahasan	12, 13, 14, 15

Modifikasi dari Badan Standar Pendidikan Nasional (BSPN) dalam Zahra, (2020)

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian capaian dan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi	1, 2, 3
2.	Keakuratan Materi	Akurasi konsep dan fakta	4, 5
3.	Latihan Soal	Petunjuk pengerjaan, keruntutan, kesesuaian, dan pembahasan soal	6, 7, 8, 9
4.	Tampilan Bahan Ajar	Tampilan layar fleksibel, navigasi mudah	10, 11
5.	Kualitas Visual	Gambar/video berkualitas, tidak buram, teks terbaca	12, 13, 14
6.	Tata Letak	Keserasian	15

		gambar dan tulisan	
7.	Kemudahan Penggunaan	Bisa digunakan di berbagai perangkat, mudah dibagikan	16, 17

(Modifikasi dari Nufus, 2023)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif dengan mengolah saran, kritik, dan tanggapan yang diberikan oleh para validator dan praktisi mengenai bahan ajar berbasis Microsoft Sway. Data kualitatif ini memberikan gambaran mendalam tentang kelebihan, kekurangan, serta rekomendasi pengembangan produk. Sedangkan analisis data kuantitatif disajikan dalam bentuk angket untuk mengukur hasil penilaian dari validator dan praktisi. Adapun tabel kriteria pemberian skor dalam angket sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono dalam Zhafirah et al., (2022)

Skor yang terkumpul dari angket kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase berdasarkan rumus

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi kelayakan

F = Jumlah skor penelitian

n = Jumlah skor maksimum

Persentase kelayakan ini digunakan untuk mengklasifikasikan produk bahan ajar ke dalam kategori berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

No.	Percentase (%)	Kualifikasi
1.	1 < 21%	Sangat tidak layak
2.	21-40%	Tidak layak
3.	41-60%	Cukup layak
4.	61-80%	Layak
5.	81-100%	Sangat layak

Sumber: Arikunto (2014) dalam (Hidayati & Rezania, 2023)

Bahan ajar dianggap valid dan praktis apabila memperoleh nilai minimal 41% atau kategori cukup layak, sehingga layak untuk diimplementasikan sebagai bahan ajar berbasis web yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik tunarungu. Pendekatan gabungan ini memungkinkan penelitian untuk menghasilkan produk yang tidak hanya valid secara teori tetapi juga praktis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta guru dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital berbasis Sway untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks fiksi peserta didik tunarungu di SMPLB Karya Mulya Surabaya. Hasil penelitian ini meliputi; (1) pengembangan bahan ajar berbasis microsoft sway untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks fiksi; (2) kelayakan bahan ajar = berbasis microsoft sway untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks fiksi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi.

Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Fiksi Peserta Didik Tunarungu.

Tahap analisis dalam penelitian ini dilaksanakan melalui observasi dan tes di SMPLB Karya Mulya Surabaya guna mengidentifikasi kondisi serta permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik tunarungu kelas VIII. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), khususnya dalam aspek pemahaman cerita fiksi, meliputi tokoh, latar, karakter, sudut pandang, dan amanat. Kesulitan utama yang ditemukan adalah dalam memahami makna kata dan menjawab soal bacaan, serta rendahnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Fasilitas pembelajaran di sekolah telah memadai, dengan dukungan proyektor, LCD, komputer, dan akses internet yang memungkinkan pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital. Oleh karena itu, dikembangkan bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu. Bahan ajar ini dilengkapi dengan fitur visual yang

Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Fiksi Peserta Didik Tunarungu Di SMPLB Karya Mulya Surabaya

menarik, tautan interaktif, glosarium, bahasa yang sederhana, serta aktivitas reflektif guna meningkatkan pemahaman membaca dan keterlibatan peserta didik.

Tahap desain bahan ajar dilakukan dengan pembuatan storyboard menggunakan aplikasi Canva, yang mengatur tata letak mulai dari halaman sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, materi, latihan soal, hingga pembahasan. Gambar dengan resolusi tinggi dan video pembelajaran dari sumber terpercaya diintegrasikan ke dalam Microsoft Sway sehingga menghasilkan bahan ajar digital yang interaktif dan mudah digunakan. Komponen bahan ajar meliputi halaman sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, glosarium, cerita fiksi, serta daftar pustaka.

Tahap ketiga adalah pengembangan produk bahan ajar digital yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi di sekolah. Pembuatan produk dilakukan berdasarkan hasil analisis dan desain yang telah diperoleh, dengan mempertimbangkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya, sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Sampul



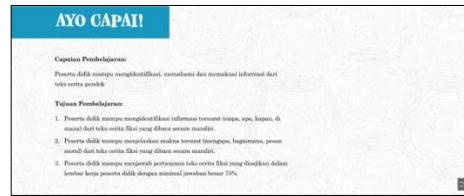
Gambar 2. Tampilan Kata Pengantar



Gambar 3. Tampilan Daftar Isi



Gambar 4. Petunjuk Bahan Ajar



Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami dan menuliskan informasi dari teks cerita fiksi.

Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi tentang siapa, apa, kapan, di manu dari teks cerita fiksi yang dibaca seorang mandiri.
2. Peserta didik mampu menulis makna tentang isi teks cerita fiksi yang dibaca seorang mandiri.
3. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan teks cerita fiksi yang diajukan dalam lembar kerja peserta didik dengan minimal jawaban benar 75%.

Gambar 5. Capaian Pembelajaran



Apa itu teks cerita fiksi?
Teks fiksi adalah cerita khayalan atau tidak benar-benar terjadi

Gambar 6. Materi ajar



Pilih satu cerita yang ingin dibaca!
Anak & Babi
Si Naga dan Raja Gajah
Cerita Raja dan Ratu

Gambar 7. Cerita Teks Fiksi



SURO & BOYO
Untuk melanjutkan cerita, pilih salah satu alir cerita!
Halaman 25: Siwa Menak Samsi dan Mocot Dheone
Halaman 26: Permanakan Jiwai Sora Kencana Dera

Gambar 8. Cerita Bercabang Suro & Boyo



Latihan Soal Teks Cerita Fiksi "Suro & Boyo"
B Z U ☰ ☷
Petunjuk pengisian soal:
1. Isi nama dan kelas dengan jelas
2. Bacalah soal dengan cermat
3. Pilih satu jawaban yang paling tepat

Nama *
Teks jawaban singkat

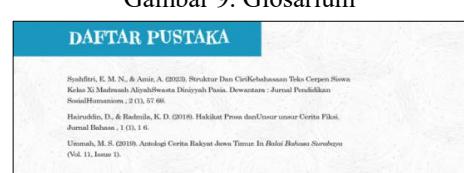
Kelas *

Gambar 8. Evaluasi



GLOSARIUM
ANTAGONIS PROTAGONIS TRITAGONIS
Yakni jalinan antara karakter
Yakni kait antara karakter
Yakni peran dalam suatu kisah atau plot

Gambar 9. Glosarium



DAFTAR PUSTAKA
Suciwidhi, E. M. N., & Amri, A. (2018). Struktur Dan Ciri-Kebudayaan Teks Cerpen Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Diniyyah Paita. Dewantara : Jurnal Pendidikan SosialHumaniora, 2 (1), 57-68.
Hairuddin, D., & Radenilla, K. D. (2018). Hakikat Press dulu! Sosir unsur Cerita Fiksi. Jurnal Bahasa, 1 (1), 1-6.
Umarah, M. S. (2019). Antologi Cerita Banyak Jiwai Timur. In Balai Bahasa Surabaya (Vol. 11, Issue 1).

Gambar 10. Daftar Pustaka

Pengembangan bahan ajar berbasis Microsoft Sway dapat mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional yang selama ini digunakan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik tunarungu. Dengan fitur multimedia yang lengkap dan kemudahan akses, bahan ajar ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan membaca pemahaman peserta didik pada materi teks cerita fiksi.

Kelayakan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Fiksi Peserta Didik Tunarungu.

Penilaian kelayakan media interaktif berbasis microsoft sway untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi oleh validator ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi dapat dicermati dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Penilaian	F	n	P (%)
1.	Kesesuaian materi	8	8	100%
2.	Keakuratan materi	21	28	75%
3.	Mendorong keingintahuan	8	8	100%
4.	Aspek latihan soal	16	16	100%
Jumlah skor		53	60	
Rata-rata presentase				88,33%
Keterangan				Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi, jumlah skor yang didapatkan adalah 53, sementara jumlah skor penilaian maksimal adalah 60. Dengan menggunakan kedua data ini, diperoleh persentase kelayakan bahan ajar digital berbasis *Microsoft Sway* sebesar 88,33%. Menurut kriteria kelayakan, bahan ajar ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dengan catatan bahwa masih diperlukan beberapa revisi untuk penyempurnaan.

Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Penilaian	F	n	P (%)
1.	Tampilan bahan ajar	11	12	91,66%

2.	Kualitas	10	12	83,33%
3.	Kegrafikan	18	20	90%
4.	Kemudahan penggunaan	16	16	100%
Jumlah skor		55	60	
Rata-rata presentase				91,66%
Keterangan				Sangat layak

Berdasarkan tabel hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi bahan ajar adalah 55, sementara jumlah skor maksimal yang dapat dicapai adalah 60. Kedua data tersebut kemudian dihitung untuk mendapatkan persentase kelayakan, yang menghasilkan nilai sebesar 91,66%.

Bahan ajar digital yang telah selesai di validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian di uji coba kelayakannya oleh praktisi/ guru di sekolah. Validasi bahan ajar oleh praktisi bertujuan memperoleh penilaian dari aspek keterlaksanaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Hasil nilai kepraktisan bahan ajar dapat digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan bahan ajar ketika akan diimplementasikan di sekolah. Hasil penilaian praktisi dapat dicermati pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Penilaian Praktisi

Nama Praktisi	F	n	P (%)
P1	53	68	77,94%
P2	66	68	97%
Jumlah skor	119	136	
Rata-rata presentase			87,5%
Keterangan			Sangat layak

Berdasarkan tabel hasil jumlah skor penilaian yang didapatkan dari hasil uji kelayakan oleh praktisi adalah 119 sementara jumlah skor penilaian maksimal adalah 136. Kedua data tersebut kemudian digunakan untuk mencari presentase kelayakan sehingga menghasilkan nilai sebesar 88,97%.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk bahan ajar berbasis Microsoft Sway untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks fiksi agar peserta didik tunarungu lebih mudah memahami materi yang disajikan. Luaran dari pengembangan bahan ajar berbasis Sway ini berupa

link. Materi dalam bahan ajar sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase D dalam Kurikulum Merdeka. Pengembangan bahan ajar digital berbasis *Sway* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap analisis, desain, dan pengembangan.

Tahap analisis adalah tahap pertama untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks fiksi. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan melalui tes dan observasi. Permasalahan yang ditemukan di lapangan antara lain hasil belajar peserta didik tunarungu yang rendah pada materi teks fiksi, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta terbatasnya bahan ajar pembelajaran berbasis teknologi yang membuat pembelajaran kurang variatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan bahan ajar digital yang mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu.

Dukungan sarana teknologi di sekolah, seperti proyektor, komputer, dan akses internet sebagai peluang pemanfaatan media digital interaktif. Pengembangan bahan ajar berbasis Microsoft *Sway* menjadi solusi tepat karena menyediakan tampilan visual yang menarik, tautan interaktif, glosarium bergambar, bahasa sederhana, dan navigasi yang mudah, sehingga membantu peserta didik tunarungu memahami materi teks fiksi secara lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Microsoft *Sway* sebagai media pembelajaran membuat penyajian materi secara visual, interaktif, dan terstruktur, yang sangat mendukung kebutuhan peserta didik tunarungu. Fitur seperti gambar, video, glosarium, dan pilihan cerita bercabang dalam *Sway* memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa sesuai dengan capaian pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar ini sejalan dengan teori konstruktivisme. Penelitian oleh Torres (2021) menyatakan bahwa menurut Piaget dan Vygotsky, pengetahuan tidak diberikan secara pasif kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Proses ini membuat siswa membangun sendiri pemahamannya, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya.

Tahap kedua adalah tahap desain, yang bertujuan untuk merancang bahan ajar terkait produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan pemilihan format penyajian, penyusunan alur materi, perancangan tampilan visual melalui storyboard, serta penentuan bahan ajar pendukung seperti gambar, teks dan video yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik tunarungu. Hasil dari tahap desain adalah pemilihan bahan ajar digital dengan memanfaatkan *Microsoft sway*. *Microsoft sway* dipilih karena memiliki fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan presentasi interaktif yang mudah diakses oleh peserta didik. *Sway* membantu mengumpulkan, memformat, dan membagikan ide, cerita, serta presentasi dalam format layar interaktif berbasis web yang menarik.

Tahap ketiga adalah tahap development atau pengembangan, di mana materi, bahan, dan konten yang telah dikumpulkan pada tahap desain mulai disusun menjadi produk bahan ajar digital. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua orang validator untuk menilai kelayakan bahan ajar tersebut. Penilaian dari para validator digunakan sebagai dasar untuk mengetahui apakah produk layak digunakan atau perlu direvisi.

Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang menggunakan Microsoft *Sway* sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu oleh Aulia dan Nuryanto (2023) penggunaan Microsoft *Sway* terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman maupun literasi sains peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Microsoft *Sway* mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar, baik pada materi teks nonfiksi maupun teks fiksi. Meskipun terdapat variasi dalam model penelitian, subjek, dan materi pembelajaran yang digunakan, penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa Microsoft *Sway* merupakan media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar digital berbasis Microsoft *Sway* yang dirancang khusus untuk peserta didik tunarungu

pada materi teks fiksi fase D. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis, desain, dan pengembangan yang mengacu pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik tunarungu. Bahan ajar yang dihasilkan memiliki karakteristik visual interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, dan video secara terpadu sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, bahan ajar ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, dan komputer tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan, sehingga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 90%, yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menandakan bahwa isi, penyajian, dan aspek kebahasaan bahan ajar telah memenuhi standar kualitas yang dibutuhkan untuk pembelajaran peserta didik tunarungu. Selanjutnya, uji kepraktisan yang dilakukan oleh praktisi atau guru mendapatkan rata-rata persentase sebesar 87,5%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Uji kepraktisan ini menunjukkan bahwa bahan ajar tidak hanya valid secara teori, tetapi juga mudah digunakan dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Pengembangan bahan ajar ini dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi untuk mengukur efektivitasnya secara menyeluruh dalam konteks pembelajaran di kelas. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan variasi konten yang lebih interaktif dan adaptif, misalnya dengan menambahkan fitur kuis interaktif, animasi, dan bahasa isyarat, sehingga semakin memperkaya pengalaman belajar peserta didik tunarungu. Dengan demikian, diharapkan bahan ajar digital berbasis Microsoft Sway dapat terus dikembangkan dan dioptimalkan sebagai media pembelajaran inklusif yang mampu menjawab tantangan pembelajaran peserta didik dengan kebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar*. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>

- Apdoludin, Guswita, R., Habibah, N., Ridhoh, A., & Aswa, P. N. (2023). *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Strategi Guide Reading*. Jurnal Tunas Pendidikan, 6(1), 186–195. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Armilah, I., Widodo, S., & Adha, M. M. (2023). *Introduction to Microsoft Sway as a Social Science Learning Media*. International Journal of Educational and Life Sciences, 1(3), 134–143. <https://doi.org/10.59890/ijels.v1i3.710>
- Aulia, A. N., Nuryanto, S., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Microsoft Sway Untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. In JLJ (Vol. 12, Issue 4). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- BSKAP. (2021). *Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi* (Vol. 635292, Issue 0281). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://litbang.kemdikbud.go.id>
- Hairuddin, D., & Radmila, K. D. (2018). Hakikat Prosa dan Unsur-unsur Cerita Fiksi. Jurnal Bahasa, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31227/osf.io/5wt9f>
- Hidayati, N., & Rezania, V. (2023). *Pengembangan Game Edukasi East Java Culture Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas 4 Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan, 14(3), 301–312. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Junaidi, A. R. (2016). *Permasalahan Membaca Pada Siswa Tunarungu*. Jurnal Rehabilitasi Dan Remediasi, 13–18.
- Mei, P., Dari, W., Suwardiah, D. K., Bahar, A., Astuti, N., Universitas, P., & Surabaya, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Bumbu Dasar Dan Turunanya Mata Pelajaran Boga Dasar*. Jurnal Tata Boga . Jtb, 11(2), 72–79. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Mutahara.B, N., Said, A., & A. Saleh, W. (2023). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Penerapan Teknik Skimming Pada Murid Tunarungu kelas menengah VIII di SLB Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan*. SPEED Journal : Journal of Special Education, 6(2), 62–71. <https://doi.org/10.31537/speed.v6i2.935>
- Nufus, H. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Kelas*

- VIII SMP. AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam, VIII(I), 1–19.
- Rokmania, H., Hanes Andreastya, V., Kunci, K., Sway, M., & Sains, L. (2024). Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/aladawat>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sari, N. I., Rukayah, R., & Kamisyati, S. (2022). Analisis kesulitan dalam memahami teks fiksi bahasa indonesia kelas III di sekolah dasar. Didaktika Dwija Indria, 10(1), 19–24. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i1.49858>
- Torres, A. (2021). International Journal of Instruction July 2021. 14(3), 463–480.
- Tusfiana, I. A., & Tryanasari, D. (2020). Kesulitan membaca pemahaman siswa SD. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 2, 78–85. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Yuliana, Awan Asri, S., & Ayuningrum, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Audio Visual. 547–553. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1343>
- Zaenuri, Z., & Maemonah, M. (2021). Strategi Mnemonic Sebagai Solusi Untuk Pengayaan Kosa Kata Pada Anak Tunarungu Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 1825–1833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1038>
- Zahra, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan Di SMK PPN Lembang. 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0>
- Zhafirah, I., Risdianto, E., & Sutarno, S. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Android Untuk Melatihkan Literasi Information and Communication Technology (Ict) Siswa Sma Pada Materi Gelombang Cahaya. DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 2(2), 84–95. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.84-95>

