

Kelayakan bahan ajar interaktif berbasis *problem-based learning* pembelajaran PPKn pada Siswa Kelas V SD

Lina Risti Susanti

SD Negeri 3 Pelang, Indonesia

linaristisusanti17@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the feasibility of interactive teaching materials based on problem-based learning in Civics learning for fifth grade elementary school students in Mayong District, Jepara Regency. Sources of data with interviews, questionnaires, and documentation. Quantitative and qualitative research methods. Data were analyzed by accumulating the number of scores. Analysis of the data from the expert validation test results, student and teacher responses were obtained using the percentage calculation of the score obtained with the maximum score and description. The results of the research are the feasibility of teaching materials which are validated by material experts, teaching materials experts and practitioners each 90.00; 89.5, and 89 "very feasible" criteria. The results of the responses from students were 87.53% and the average response of the three teachers was 88.89% with the "very feasible" category. Problem-based learning-based interactive teaching materials are proven to be suitable for use as a teaching chart for Civics learning for fifth graders in elementary schools in Mayong District, Jepara Regency.

Keyword: Teaching Materials, Interactive, Problem Based Learning, PPKn Learning.

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* pada pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Sumber data dengan wawancara, angket, dan dokumentasi. Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data dianalisis dengan mengakumulasi jumlah skor. Analisis data hasil uji validasi para ahli, respon siswa dan guru diperoleh dengan menggunakan presentase perhitungan skor diperoleh dengan skor maksimal dan deskripsi. Hasil penelitian berupa kelayakan bahan ajar yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahan ajar dan praktisi masing-masing 90,00; 89,5, dan 89 kriteria "sangat layak". Hasil respon dari siswa sebesar 87,53% dan rata-rata respon tiga guru sebesar 88,89% dengan kategori "sangat layak". Bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* terbukti layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran PPKn siswa kelas V di sekolah dasar di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara.

Kata kunci: Bahan Ajar, Interaktif, Problem Based Learning, Pembelajaran PPKn.

1. Pendahuluan

Salah satu mata pelajaran yang ada dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi adalah mata pelajaran PPKn. Rahayu (2017: 1) menyatakan bahwa, "Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah studi tentang kehidupan sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia". Lubis (2020: 28) menyatakan bahwa, "Tujuan pembelajaran PPKn di SD/MI yaitu mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila, memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi NKRI dengan rasa cinta tanah air". Maka peran pengajar sangat penting untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran PPKn. Apalagi untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi di era digital yang semakin pesat dalam berkembang. Perlunya persiapan dalam penguatan sikap dan mental agar tidak terbawa arus yang negatif dalam perkembangan zaman. Sikap yang harus dimiliki peserta didik antara lain sikap nasionalisme, berkepribadian tangguh, dan berbudi luhur sehingga mampu bersaing dengan negara lain. Tugas tersebut menjadi salah satu tanggung jawab bagi seorang pengajar, karena profesi tersebut merupakan profesi yang mempunyai tanggung jawab yang besar.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan mendidik yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Ada beberapa hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain kemampuan guru, kemampuan siswa, media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan. Selama ini pengajar dalam pembelajaran belum menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat, terutama pada pembelajaran PPKn. Dalam pembelajaran PPKn dianggap sulit mencari atau menggunakan bahan ajar atau media dan model pembelajaran yang tepat, sehingga dalam pembelajaran peneliti belum menggunakan bahan ajar, media dan model pembelajaran yang menarik dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa.

Di era kemajuan teknologi guru yang professional harus mampu membuat inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik membuat siswa tertarik sehingga menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Berdasarkan wawancara terhadap guru sekolah dasar di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara, yaitu SD Negeri 3 Pelang obeservasi dilakukan pada hari Senin tanggal 18 April 2022, SD Negeri 1 Sengon Bugel observasi dilakukan pada hari Selasa tanggal 19 April 2022, dan SD Negeri 2 Kuanyar pada hari Rabu tanggal 20 April 2022. Hasil wawancara menunjukkan bahan ajar di sekolah sebatas buku paket yang di dapatkan dari pemerintah saja. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah. Tidak adanya bahan ajar yang menarik dan interaktif menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar tersebut menjadikan siswa merasa bosan, malas dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah.

Afandi (2013: 2) menyatakan, “Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih”. Pentingnya mata pelajaran PPKn menjadikan sebuah tantangan bagi guru untuk mampu membuat inovasi pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai. Menurut Nana (2020: 31), “Bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran serta mempermudah penyampaian informasi dari guru ke peserta didik atau sebaliknya”. Astuti (2018: 92), “Pembelajaran *Problem-based learning* lebih mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahunya agar dapat mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya”. Rahmadani (2020: 938), Multimedia interaktif berbasis model *Problem-based learning* dianggap media yang layak digunakan. Mardhatilah (2019: 40), bahan Ajar Interkatif Berbasis layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Menurut Yusri (2018: 53), “*Problem-based learning* didasarkan pada prinsip bahwa masalah dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan ilmu baru. Menurut Asrinintyas (2018: 24), “Penerapan model pembelajaran *Problem-based learning* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah, belajar sendiri, kerja sama tim, dan memperoleh pengetahuan yang luas”. Fauzia (2018: 42), merekomendasikan model *Problem-based learning* sebagai alternatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Handayani (2018: 2) menyatakan, “Model *Problem-based learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan memperdalam pemahaman tentang konsep belajar”.

Gartika (2019: 467-472). Jurnal *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1 (5). Judul “Development of Interactive Mathematics Multimedia Teaching Materials for Building Space in Class V Primary Schools”. Media dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan pada siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah 4.4 angket uji kelayakan media, angket ahli materi uji kelayakan 4.3 uji kelayakan bahasa 4.2, dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Di SDN 3 pelang dengan jumlah siswa 31 siswa denga jumlah siswa laki-laki 12 dan jumlah siswa perempuan 19, hanya 15 siswa yang nilainya mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 48% pada pembelajaran PPKn. Hal tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar Siswa Kelas V pada pembelajaran PPKn. Bahan ajar interaktif berorientasi *Problem Based Learning* ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran PPKn sehingga setiap materi dapat disajikan lebih menarik dan efektif, sehingga siswa lebih aktif dan tertarik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan masalah mendorong peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Problem-based learning* Pembelajaran PPKn pada Siswa Kelas V SD di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara” yaitu pada materi Keragaman Sosial Budaya di Indoensia.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif deskripsi. Penelitian ini dilakukan dengan subyek siswa di SDN 3 Pelang Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara dan 3 guru di Kecamatan Mayong kabupaten Jepara. Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dapat berupa angka atau skor dan biasanya diperoleh dengan menggunakan alat pengumpul data yang jawabannya berupa rentang skor atau pernyataan yang diberi bobot, sedangkan data kualitatif merupakan deskripsi saran dan masukan dari validator. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrument kelayakan bahan ajar divalidasi oleh ahli materi, ahli bahan ajar, dan praktisi. Instrumen angket yang diisi oleh siswa dan guru.

Data hasil uji validasi dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Skor penilaian pada rentang 1-100 dengan kategori kurang layak, cukup layak, layak, dan sangat layak. Kriteria bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 71-85,99. Data hasil validasi dianalisis berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh.

Rata-rata skor validasi =

$$\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah indikator}}$$

Tabel 1 Kriteria Validasi Bahan Ajar

Skor (Kuantitatif)	Skor Kualitatif	Kriteria Bahan Ajar
86 - 100	A	Sangat layak
71 – 85,99	B	Layak
56 – 70,99	C	Cukup Layak
< 56	D	Kurang Layak

Sumber: Afandi (2013: 83)

3. Hasil dan Diskusi

Uji keyakan atau uji validasi bahan ajar oleh ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahan ajar, dan praktisi. Para validator juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan sebagai berikut:

- Ahli materi (Wawan Shokib Rondli, selaku dosen UMK)
- Ahli bahan ajar (Erik Aditia Ismaya dan Khamdun, selaku dosen UMK)
- Praktisi (Siwi catur Hariyati, Selaku Kepala SDN 3 Pelang)

Rekapitulasi hasil penilaian validator yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahan ajar, dan praktisi terhadap bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

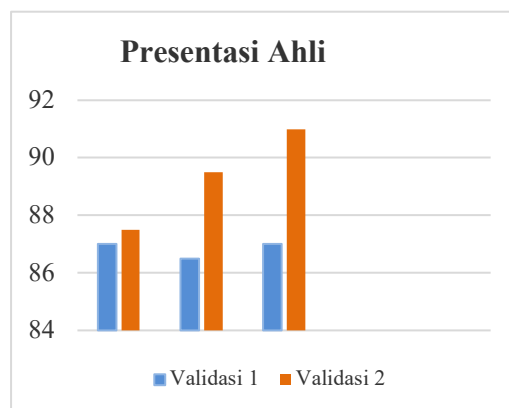
Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

No	Ahli	Hasil Validasi 1	Kriteria Validasi 1	Hasil Validasi 2	Kriteria Validasi 2
1.	Ahli materi	87,00	Sangat Layak	90,00	Sangat Layak
2.	Ahli bahan ajar 1	86,00	Sangat Layak	88,00	Sangat Layak
3.	Ahli bahan ajar 2	87,00	Sangat Layak	91,00	Sangat Layak
4.	Praktisi	87,00	Sangat Layak	89,00	Sangat Layak

Sumber: Data validasi para ahli tahun 2022

Hasil dari data validasi pada Tabel 2 menunjukkan bahwa validator mengenai penilaian bahan ajar secara keseluruhan sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan uji validasi tahap 1 ahli materi, bahan ajar dan praktisi berturut-turut adalah 87,00; 86,5. 87,00. Berdasarkan uji validasi tahap 2 ahli materi, bahan ajar dan praktisi berturut-turut adalah 90,00; 89,5. 89,00.

Berikut adalah gambar grafik kenaikan presentase hasil validasi Ahli.



Gambar 1 Presentasi Hasil Validasi Ahli

Dari grafik tersebut terlihat peningkatan validasi tahap 1 dan 2. Nilai validasi tahap 1 oleh ahli materi, bahan ajar dan praktisi berturut-turut 87,00; 86,50; dan 87,00 dengan kategori sangat layak. Sedangkan, nilai validasi tahap 2 oleh ahli materi, bahan ajar dan praktisi berturut-turut 90,00; 89,50; dan 89,00. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *interaktif* layak untuk diujicobakan.

Setelah uji kelayakan oleh para ahli selanjutnya adalah uji coba produk pada siswa dan guru kelas V. Sampel yang diambil yaitu siswa kelas V di SDN 3 Pelang. Sedangkan uji coba pada tiga guru kelas V di SDN 3 Pelang, SDN 1 Sengon Bugel dan SDN 2 Kuanyar. Setelah kegiatan uji coba produk diberikan angket respon tentang produk yang digunakan. Adapun hasil uji coba terhadap siswa kelas V SDN 3 Pelang didapatkan presentase sebesar 87,53% dan bahan ajar termasuk kategori “sangat layak”. Selain ujicoba pada siswa, produk juga diujicobakan 3 guru. Adapun hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Tabulasi Hasil Uji Coba pada Guru

No	Responden	Sekolah Asal	Nilai	Nilai Mak	%	Kriteria
1	SM	SDN 3 Pelang	93,3	100	93	Sangat Layak
2	DR	SDN 1 Sengon	86,6	100	87	Sangat Layak
3	SM	SDN 2 Kuanyar	86,6	100	87	Sangat Layak
Skor		266,67				
Skor Mak		300				
Nilai		88,89%				
Kriteria		Sangat Layak				

Sumber: Data hasil uji coba pada guru tahun 2022

Berdasarkan data hasil uji coba terhadap guru kelas V di tiga SD didapatkan hasil presentase responden 1 sebesar 93,33 atau 93%, responden 2 sebesar 86,67 atau 87%, dan responden 3 sebesar 86,67 atau 87%. Sedangkan untuk rata-rata hasil responden 3 guru sebesar 88,89 atau sebesar 89% dan dinyatakan bahwa bahan ajar masuk dalam kategori “sangat layak”.

Validasi dilakukan oleh dosen yang ahli dibidangnya. Peneliti menggunakan dosen dari perguruan tinggi yakni, pada ahli media dan ahli materi dari Universitas Muria Kudus. Hasil presentase validasi tahap pertama sebelum revisi oleh validator ahli bahan ajar, ahli materi dan praktisi yaitu 87,00%, 86,50% dan 87,00% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil presentase validasi tahap kedua yaitu sebesar 90,00% dan 89,50% dan 89,00% dengan kategori “sangat layak” untuk dikembangkan. Pada hasil uji coba produk yang dilakukan pada siswa diperoleh hasil 87,53% kategori “sangat layak”, hasil uji coba pada guru diperoleh hasil 88,89% kategori “sangat layak” Sehingga hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil dari validasi yaitu masukan dan saran dari validator terhadap bahan ajar. Bahan ajar sebelum direvisi ada beberapa tombol yang belum berfungsi dengan baik, warna latar dan tulisan belum sesuai, terlalu banyak tombol yang digunakan dan materi yang PPKn masih ada yang perlu ditambahkan. Setelah melakukan revisi produk, bahan ajar untuk tombolnya sudah berfungsi dengan baik, warna tulisan dan latar sudah sesuai sehingga mudah terbaca, mengurangi beberapa tombol yang tidak perlu, dan materi PPKn sudah cukup lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada validator yang ke dua bahan ajar siap digunakan.

Hasil uji kelayakan didukung oleh penelitian yang dilakukan Syahputra (2020) hasil penelitian menunjukkan perancangan Media pembelajaran berbasis PBL ini cukup layak. Penilaian kelayakan materi oleh tim ahli adalah kelayakan isi/kedalaman materi tingkat universitas dengan nilai persentase 82,85%. Kontekstual persentase 81,20%. Kelayakan Penyajian 80,15%. Kesesuaian dengan model. PBL 86,25%. Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran 87,10%. Selaras dengan penelitian Chairudin (2021) dimana hasil penelitian menunjukkan presentase validasi kelayakan buku saku digital sebesar 79,43% dengan kategori layak. Sedangkan skor keefektifan diperoleh presentase 74,4% dengan kategori baik. Serta skor kepraktisan diperoleh presentase 95,5% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahan ajar buku saku digital berbasis PBL layak digunakan dalam pembelajaran.

Bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* yang dikembangkan dapat dinyatakan layak. Berdasarkan penilaian validator ahli didapatkan skor validasi ahli materi 90%, ahli media 89,5%, dan praktisi 89,00% Hasil tersebut dinyatakan bahwa rata-rata validator memberikan nilai tingkat validitas sangat baik, hal tersebut berarti bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* sangat layak digunakan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan pemaparan pembahasan yang telah diuraikan, yaitu kelayakan bahan ajar *hypermedia* berbasis kearifan lokal Jepara dengan model *Quantum Teaching* berdasarkan hasil presentase validasi ahli yaitu: ahli media sebesar 89,5% kategori “sangat layak”, ahli materi sebesar 90 % kategori “sangat layak” dan praktisi sebesar 89% kategori “sangat layak”. Hasil respon dari siswa sebesar 87,53% kategori “sangat layak” dan respon guru di tiga SD sebesar 88,89% dengan kategori produk “sangat layak”.

Kesimpulannya adalah bahan ajar interaktif berbasis *Problem-based learning* pembelajaran PPKn pada Siswa kelas V SD dapat dinyatakan sangat layak sebagai bahan ajar pembelajaran pada materi PPKn kelas V di Sekolah Dasar.

5. Referensi

- Afandi, Muhammad. 2013. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Unnisula Press.
- Asriningtyas, Anastasia N. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Problem-based learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Unimus (JKPM)*, 5 (1), 23-32.

- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. 2018. Pengembangan LKPD berbasis PBL (*Problem-based learning*) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi kesetimbangan kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 1 (2), 90-114.
- Chairudin, M. dan Retno, M.D. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis *Problem-based learning* pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Edukatif*, 3 (3), 951-962.
- Fauzia, Hadist Awalia. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Problem-based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary PGSD Universitas Riau*, 7 (1), 40-47.
- Gartika, E., Rahayu, W., & Utomo, E. 2019. Development of Interactive Mathematics Multimedia Teaching Materials for Building Space in Class V Primary Schools. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 467-472.
- Handayani, M. 2018. Developing thematic-integrative learning module with problem-based learning model for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (2), 166-176.
- Mardhatilah, dkk. 2019. Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Genta Mulia*, 10 (1), 38-53.
- Rahmadani dan Taufina. 2020. Pengembangan Multimedia Berbasis *Model Problem-based learning (PBL)* Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 938-946.
- Syahputra, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Problem-based learning* pada Mata Kuliah Fisika dasar. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4 (1), 245-249
- Lubis. Mualana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Rahayu, Ani Sri. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Nana. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Kalten. Lakeisha.
- Yusri, Andi Yunarni. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas VII di SMP Negeri Pangkajene. *Jurnal Mosharofa*, 7 (1), 51-62.
- Handayani, M. 2018. Developing thematic-integrative learning module with problem-based learning model for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (2), 166-176.