

Pengembangan Bahan Ajar Materi Interaksi Sosial Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Febrianti Amini¹, Jajang Bayu Kelana², Ronny Mugara³

¹IKIP Siliwangi, Indonesia

²IKIP Siliwangi, indonesia

³IKIP Siliwangi, indonesia

¹febriantiamini07@gmail.com, ²jajang-bayu@ikipsiliwangi.ac.id,

³ronnymugara@ikipsiliwangi.ac.id

Received: 16 April 2022. Accepted: 15 Mei 2024. Published: 30 Juni 2024

doi: 10.22460/jpp.v3i1.12206

Abstract

Learning materials are tools or materials that contain subject matter and are arranged systematically in order to achieve learning objectives. The purpose of this study is to analyze the process of developing teaching materials for social interaction materials based on the STAD type cooperative learning model, the feasibility of teaching materials according to experts and practitioners, and student responses. This research method uses Research and Development (R & D) with the Borg and Gall model which is limited to the ninth step. The research subjects were fifth grade elementary school students. The research instrument used interviews, questionnaires, observations, tests, and documentation. The results showed that teaching materials can be used by students in the learning process. The feasibility of teaching materials obtained results from material experts by 88%, media experts by 93%, and practitioners by 82%. From the three assessments, it shows that the feasibility of teaching materials is included in the very feasible category. The results of student responses in limited trial by 87% and wider trial by 90% or can be said to be very practical. Therefore, the development of these teaching materials can increase students' understanding and enthusiasm in learning.

Keywords: *teaching materials, stad.*

Abstrak

Bahan ajar merupakan alat atau bahan yang berisi materi pelajaran dan disusun secara sistematis agar tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis proses pengembangan bahan ajar materi interaksi sosial berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD, kelayakan bahan ajar menurut ahli dan praktisi, dan kepraktisan. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (R & D)* dengan model Borg and Gall yang dibatasi sampai langkah ke sembilan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD. Instrumen penelitian menggunakan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Kelayakan bahan ajar memperoleh hasil dari ahli materi sebesar 88 %, ahli media sebesar 93%, dan praktisi sebesar 82%. Dari ketiga penilaian tersebut menunjukkan kelayakan bahan ajar termasuk kategori sangat layak. Hasil respon siswa pada uji terbatas 87% dan uji coba luas sebesar 90% atau dapat dikatakan sangat praktis. Maka dari itu, pengembangan bahan ajar ini layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: bahan ajar, stad.

PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk kebutuhan yang sangat penting dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan dapat memberikan pengaruh kepada manusia agar menjadi lebih baik tidak terkecuali pendidikan sekolah dasar. Dalam pendidikan sekolah dasar para peserta didik dibekali ilmu atau kemampuan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Baik dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar tentu harus disesuaikan dengan karakteristik usia peserta didik sekolah dasar. Salah satunya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Indonesia yang dipelajari mulai dari sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran IPS yaitu agar para peserta didik dapat peka terhadap suatu masalah. Terutama masalah sosial yang biasanya terjadi dimasyarakat. Maka dari itu, peserta didik harus memahami dengan baik semua materi yang ada dalam mata pelajaran IPS salah satunya materi interaksi sosial karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan pemahaman adalah kemampuan dasar yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena dengan pemahaman tersebut peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, apapun yang diperoleh peserta didik dapat dijadikan bekal dan diterapkan dalam kehidupannya. Adapun pengertian dari pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti atau memahami suatu arti atau konsep dan fakta yang diketahui. Menurut Suparno menjelaskan bahwa pemahaman merupakan suatu kemampuan yang digunakan untuk mengambil arti dari apa yang tersedia, dapat menterjemahkan dari suatu bentuk ke bentuk lainnya seperti kedalam sebuah angka, kata-kata, atau kedalam interpretasi yang berbentuk ringkasan, penjelasan, hubungan sebab akibat, dan prediksi (Dewi, 2016). Oleh karena itu guru memiliki peran utama dalam membuat proses pembelajaran menjadi baik seperti dari penggunaan media, bahan ajar, metode pembelajaran, dan model pembelajaran agar peserta didik mudah menangkap informasi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas V di salah satu SD Negeri di kab. Cianjur bahwa siswa kurang dalam memahami materi dan kurang antusias dalam belajar IPS, salah satu alasannya yaitu materi yang banyak hafalan dan bacaan yang terdapat dalam buku panjang-panjang. Selain itu, ketika pembelajaran daring peserta didik jika diberikan materi melalui video atau PPT terkadang kebingungan mengoperasikannya. Hal ini dapat membuat peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi. Sejalan dengan hasil penelitian dalam judul "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata pelajaran IPS Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa masih sangat rendah kemampuan pemahaman yang dimiliki oleh siswa pada mata pelajaran IPS, hal tersebut terlihat dari hasil nilai yang didapatkan para peserta didik masih dibawah KKM atau dapat dikatakan belum tuntas. Salah satu faktornya yaitu siswa kurang termotivasi karena dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi yang hanya berupa hafalan bahkan kadang tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Adeliawati, Dewi, & Haerudin, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya alternatif yaitu bahan ajar yang lebih menarik dan model pembelajaran yang sesuai agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Menurut Prastowo menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan segala jenis bahan baik itu berupa alat, informasi, maupun teks dengan penyusunan yang sistematis, memperlihatkan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik dan dapat digunakan pada proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan serta penelaahan penerapan pembelajaran (Mardiana, 2018). Penggunaan bahan ajar yang menarik akan menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan mudah untuk memahami materi.

Dalam mengembangkan bahan ajar harus memperhatikan prinsip-prinsip instruksional. Menurut Pannen & Purwanto menjelaskan bahwa dalam mengembangkan dan merancang sebuah bahan ajar harus berdasarkan pada instruksional yang baik agar peserta didik terbantu dalam kegiatan belajarnya, dapat membantu para pendidik untuk mengurangi waktu dalam menyampaikan materi pelajaran dan menjadikan waktu lebih banyak bagi pendidik untuk membimbing para peserta didik (Hutama, 2016). Bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dijelaskan oleh Belawati (dalam Divan, 2018) tentang manfaat praktis dari bahan ajar yaitu dapat menjadi acuan yang ditangkap isinya dalam proses pembelajaran sehingga menjadi suatu pengetahuan. Selain itu, penggunaan bahan ajar secara efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Achmadi & Basri, 2021).

Desain bahan ajar tentu harus menarik, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* merupakan aplikasi *online* yang bersifat gratis dan berbayar. Dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar karena banyak sekali fitur-fitur yang menarik. Selain itu agar proses pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik mudah memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Menurut Rusman menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dengan membentuk kelompok kecil secara kolaboratif yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-6 orang yang bersifat heterogen (Wijaya & Arismunandar, 2018). Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya yaitu STAD. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Kokom Komalasari (dalam Kusumawati & Mawardi, 2016) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa dikelompokkan secara heterogen, siswa yang cerdas membantu menjelaskan kepada anggota yang lainnya sampai semua anggota paham dan mengerti.

Model STAD ini memiliki keunggulan yang cocok digunakan pada pembelajaran IPS. Menurut Herdian menjelaskan keunggulan STAD yaitu seluruh anggota kelompok harus mendapatkan tugas, para peserta didik dapat berinteraksi secara langsung baik

antara peserta didik dengan temannya dan peserta didik dengan pendidik, keterampilan sosial dapat terlatih, belajar untuk saling menghargai pendapat yang diberikan oleh orang lain, kemampuan akademik peserta didik dapat meningkat, dan peserta didik dilatih untuk berani berbicara didepan kelas (Esminarto, Sukowati, Suryowati, & Anam, 2016). Hal ini sesuai dengan materi interaksi sosial karena dengan pembelajaran tersebut siswa secara tidak langsung mereka sedang melakukan interaksi dengan temannya.

Pentingnya dilakukan pengembangan bahan ajar ini agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD membuat proses pembelajaran tidak berfokus pada guru tetapi peserta didik dapat belajar mandiri, melatih kerja sama dengan teman dan guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan desain bahan ajar yang menarik berbantuan aplikasi *canva* membuat siswa akan lebih tertarik untuk belajar sehingga materi yang dipelajari akan lebih mudah dipahami. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada materi interaksi sosial dan menambah ketersediaan bahan ajar mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian dan data-data diatas maka peneliti memfokuskan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan bahan ajar materi interaksi sosial berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD". Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis proses pengembangan bahan ajar, kelayakan bahan ajar, dan kepraktisan bahan ajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)* dengan model Borg and Gall. Menurut Sells dan Richey menjelaskan bahwa penelitian pengembangan dikatakan sebagai suatu pengkajian yang sistematis dalam hal pendesainan, pengembangan dan evaluasi program. Selain itu, proses dan produk pembelajaran yang dibuat haruslah memenuhi beberapa kriteria yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Hanafi, 2017). Model borg and gall memiliki sepuluh tahapan (Haryati, 2012). Tetapi pada penelitian ini dibatasi sampai tahap ke sembilan yaitu *final product revision* karena keterbatasan waktu dan disesuaikan dengan kebutuhan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berada disalah satu SD negeri di kab. Cianjur. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dilapangan kemudian dihitung menggunakan aplikasi *microsoft excel*, sedangkan teknik analisis data kualitatif yaitu hasil yang didapat kemudian dideskripsikan. Pelaksanaan uji coba terbatas yaitu siswa kelas VA dengan jumlah 12 orang, sedangkan uji coba luas yaitu kelas VB dengan jumlah siswa 28 orang. Untuk mengetahui kelayakan produk ditinjau dari penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi menggunakan lembar validasi dengan skala likert. Kepraktisan ditinjau dari hasil respon siswa dengan menggunakan angket.

Adapaun prosedur penelitian terdiri dari sembilan tahapan yaitu: 1) *Research and information collecting*, dilakukan wawancara kepada guru kelas V SD; 2) *planning*, membuat rancangan produk; 3) *Develop preliminary form of product*, perancangan produk sesuai dengan yang direncanakan; 4) *Preliminary field testing*, dilakukan validasi produk oleh ahli dan praktisi; 5) *Main product revision*, melakukan perbaikan sesuai masukan dari para validator; 6) *Main field testing*, produk di uji coba terbatas; 7) *Operasional product revision*, merevisi produk yang diketahui dari uji coba terbatas; 8) *Operational field testing*, produk di uji coba secara luas; 9) *Final product revision*, dilakukan penyempurnaan produk agar produk yang dihasilkan berkualitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Proses Pengembangan

Proses pengembangan bahan ajar dilakukan berdasarkan tahapan dari model borg and gaall. Tahap pertama yaitu *research and information collecting*, melakukan studi pendahuluan atau pengumpulan informasi yang bertujuan agar produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada tahapan ini peneliti melakukan studi lapangan dengan mewawancarai guru kelas V dan melakukan studi literatur. Tahap kedua yaitu *plannig*, peneliti membuat sebuah rancangan desain yang akan diterapkan dalam bahan ajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan aplikasi canva. Selain itu peneliti menentukan instrumen apa saja yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Tahap ketiga yaitu *develop preliminary form of product*, peneliti menyusun bahan ajar berdasarkan hasil dari tahapan studi literatur, hasil informasi dilapangan dan perencanaan. Penyusunan bahan ajar diawali dengan mengidentifikasi KI dan KD mata pelajaran IPS kelas V dan menentukan indikator, menyusun materi bahan ajar, menentukan alat evaluasi dan menyusun komponen-komponen yang ada dalam bahan. Tahap keempat yaitu *preliminary field testing*, bahan ajar yang telah disusun divalidasi kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi. Tahap kelima yaitu *main product revision*, dilakukan perbaikan pada bahan ajar sesuai masukan dan komentar dari validator. Tahap keenam yaitu *main field testing*, produk di uji coba secara terbatas kepada siswa kelas V dengan jumlah 12 orang. Tahap ketujuh yaitu *operational product revision*, peneliti melakukan perbaikan produk dari hasil uji coba terbatas agar lebih baik. Tahap kedelapan yaitu *operasional field testing*, produk yang telah direvisi di uji coba secara luas dengan jumlah siswa kelas V sebanyak 28 orang. Tahap kesembilan yaitu *final product revision*, melakukan penyempurnaan produk dengan memeriksa kembali bahan ajar yang telah dibuat seperti membaca setiap tulisan agar tidak ada kesalahan dalam penulisannya dan melihat dari hasil respon siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Berikut merupakan produk hasil pengembangan bahan ajar yang digabungkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD:

1. Cover

Pada bagian cover dipilih gambar yang sesuai dengan materi yang akan dibahas dalam bahan ajar yaitu interaksi sosial. Pemilihan warna dan ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD. Berikut merupakan desain cover pada gambar 4.1.



Gambar 1. cover

2. Desain halaman isi

Pada halaman ini pemilihan warna disesuaikan dengan cover agar serasi. Penulis judul ditulis dibagian atas dan tulisan ditebalkan dengan ukuran huruf yang lebih besar dibandingkan isi. Berikut merupakan gambaran desain pada halaman isi:

a. Desain halaman tujuan pembelajaran dan motivasi



Gambar 2. Desain halaman tujuan pembelajaran dan motivasi

b. Desain halaman pembentukan kelompok dan kegiatan diskusi kelompok



Gambar 3. Desain tugas kelompok

c. Desain halaman kuis yaitu kegiatan mengisi teka-teki silang(TTS)



Gambar 4. Desain kuis

d. Desain halaman kegiatan menyimpulkan



Gambar 5. Desain kegiatan menyimpulkan

2. Kelayakan

Kelayakan produk ditinjau dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket validasi kepada validator menggunakan skala likert skala 1-4. Hasil tersebut kemudian diolah menggunakan aplikasi microsoft excel. Berikut merupakan hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi:

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No	Kriteria	Total skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Kelayakan isi	63	72	88%
2	Kelayakan kebahasaan	21	24	88%
3	Kelayakan penyajian	21	24	88%
	Jumlah	105	120	88%
	Kriteria		Sangat valid	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi terhadap materi yang ada dalam bahan ajar adalah 88% atau dapat disebut kriteria sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari skor sejumlah 105 dengan skor maksimal 120, kemudian total skor dipersentasekan.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Kriteria	Total skor	Skor maksimal	Persentase
1	Ukuran	15	16	94 %
2	Desain cover	52	56	93 %

No	Kriteria	Total skor	Skor maksimal	Persentase
3	Desain isi	45	48	94%
	Jumlah	112	120	93%
	Kriteria		Sangat valid	

Berdasarkan tabel diatas, persentase atau hasil penilaian ahli media pada bahan ajar berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat dikatakan sangat valid yaitu dengan memperoleh persentase sebesar 93% dari total skor 112 dengan skor maksimal 120.

Tabel 3. Hasil validasi praktisi

No	Kriteria	Total skor	Skor maksimal	Persentase
1	Materi	40	48	83%
2	Desain	38	48	79%
3	Umum	7	8	88%
	Jumlah	85	104	82%
	Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel diatas, menjelaskan bahwa penilaian yang diberikan oleh praktisi terkait kelayakan bahan ajar termasuk kriteria sangat valid dengan mendapatkan persentase sebesar 82% diperoleh dari total skor 85 dengan skor maksimal 104.

Dari hasil penilaian yang diberikan oleh ketiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat dikatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar materi interaksi sosial berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* sangat layak untuk digunakan.

3. Kepraktisan

Kepraktisan bahan ajar ditinjau dari hasil respon siswa melalui pengisian angket dengan skala likert skor 1-4. Pengisian angket dilakukan setelah diberikan perlakuan. Kemudian hasil diolah untuk mengetahui persentase yang telah ditentukan. Respon siswa sangat dibutuhkan untuk mengetahui praktis atau tidak bahan ajar yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil respon siswa pada uji coba terbatas dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang dan uji coba luas dengan jumlah siswa yang lebih banyak yaitu sebanyak 28 orang.

Tabel 4. Hasil respon siswa pada uji terbatas

No	Kriteria	Total skor	Skor maksimal	Persentase
1	Penyajian	333	384	87%
2	Kegrafikaaan	331	384	86%
3	Manfaat	169	192	88%
	Jumlah	833	960	87%
	Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar ketika pelaksanaan uji terbatas dengan jumlah siswa 12 orang memperoleh presentase 87% atau dapat dikatakan sebagai kriteria sangat praktis. Hal tersebut terlihat dari perolehan presentase pada setiap kriterianya.

Tabel 5. Hasil respon siswa pada uji luas

No	Kriteria	Total skor	Skor maksimal	Persentase
1	Penyajian	818	896	94%
2	Kegrafikaaan	809	896	90%
3	Manfaat	398	448	89%
	Jumlah	833	960	90%
	Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel diatas bahwa respon siswa saat pelaksanaan uji luas dengan jumlah siswa 28 orang memperoleh presentase 90% atau dapat dikatakan sangat baik/praktis. Berbeda dengan uji terbatas, persentase kriteria tertinggi di uji luas ini yaitu pada kriteria penyajian yang berkaitan dengan persaan senang, penggunaan bahasa, dan isi bahan ajar. Dari hasil respon siswa baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar materi interaksi sosial berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat praktis digunakan oleh siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Pembahasan

1. Hasil pengembangan

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini merujuk pada metode penelitian R & D dengan model *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi 9 langkah. Menurut Ardhana (dalam Haryanto, Dwiyoogo, & Sulistyorini, 2016) Dalam melakukan penelitian pengembangan peneliti dapat menentukan serta memilih tahapan-tahapan yang paling tepat dan sesuai untuk dirinya dengan mengikuti kondisi khusus yang dihadapinya. Berikut merupakan langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar yaitu:

Tahapan pertama yaitu studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dan studi literatur. Hal tersebut sangatlah penting dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan kriteria. Menurut Sugiyono menjelaskan bahwa wawancara dapat digunakan untuk melakukan studi pendahuluan atau mengatuih suatu permasalahan yang perlu diteliti (Makbul, 2021). Hasil dari wawancara yaitu metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar lebih sering ceramah, kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca materi, dan guru membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan untuk berkelompok. Setelah mengetahui permasalahan, peneliti melakukan studi literatur mengenai permasalahan yang ada dilapangan dari hasil penelitian lain berkaitan dengan mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur peneliti mengembangkan bahan ajar materi interaksi sosial berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam bahan ajar karena pada level usia SD terutama kelas V kemampuan berpikir anak seusia ini dapat menggunakan metode kooperatif, inkuiri, dan sudah bisa juga menggunakan model konstruktivisme (Mifroh, 2020). Selain itu diperkuat dengan teori kognitivisme menurut Jean Piaget bahwa proses belajar dapat terjadi jika adanya kegiatan yang dilakukan oleh individu yaitu melakukan interaksi dengan lingkungan sosial dan

lingkungan fisiknya (Sutarto, 2017). Sejalan dengan pengembangan bahan ajar ini yang digabungkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD agar peserta didik dapat memahami materi atau mendapatkan informasi melalui interaksi dengan lingkungannya yaitu kegiatan berdiskusi bersama temannya.

Tahapan kedua yaitu membuat rancangan bahan ajar. Peneliti menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan bahan ajar karena mudah dioperasikan dan banyak fitur-fitur yang menarik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Rahmatullah, Inanna, & Ampa (2020: 319) bahwa “*Canva* merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran”. Selain agar menarik perhatian siswa, bahan ajar disusun berdasarkan komponen bahan ajar dan disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Isi atau penjelasan materi dalam bahan ajar dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi dan yang benar-benar terjadi di kehidupan nyata dan tampilan bahan ajar didesain dengan sangat menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah SD. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa tertarik dan senang melihat bahan ajar yang disertai penjelasan berupa gambar dan warna yang menarik serta pembelajaran yang dikaitkan dengan kejadian yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Intika, 2018). Hal tersebut diperkuat dengan teori kognitivisme bahwa usia sekolah dasar atau disebut tahap operasional konkret dengan usia antara 7-11 tahun, mereka mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian yang bersifat konkret. Dalam tahap ini juga peneliti menyusun instrumen berupa angket yang akan diisi oleh ahli dan praktisi mengenai kelayakan bahan ajar dan angket respon yang akan diisi oleh siswa mengenai kepraktisan produk. Instrumen memiliki fungsi dalam mengungkapkan fakta menjadi data, apabila instrumen yang digunakan baik maka data yang didapatkan akan sesuai dengan fakta atau keadaan sesungguhnya dan sebaliknya (Arifin, 2017).

Tahapan ketiga yaitu mengembangkan bentuk awal produk. Pada tahap penyusunan produk awal yang peneliti lakukan yaitu dimulai dari: mengidentifikasi kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang merujuk pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPS. Selanjutnya menentukan indikator yang disesuaikan dengan indikator pemahaman dan kata kerja operasional (KKO) serta membuat tujuan pembelajaran yang merupakan turunan dari indikator. Selanjutnya menyusun materi dalam bahan ajar. Materi yang dijelaskan dalam bahan ajar diperoleh dari sumber yang terpercaya yaitu buku, artikel, dan internet. Hal tersebut sejalan dengan aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat bahan ajar yaitu menurut Kelana & Pratama (2019) dalam membuat bahan ajar perlu diperhatikan kesesuaian materi, yaitu dalam mengembangkan bahan ajar materi yang dibuat harus disesuaikan dengan mempertimbangkan dua hal. Kesatu, memiliki kekuatan pada proses pembelajaran. Kedua, akurat, mutakhir, dan keilmuannya bisa dipertanggung jawabkan. Setelah itu, menyusun komponen dalam bahan ajar. Penyusunan bahan ajar ini disesuaikan berdasarkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan langkah-langkah yaitu: Presentasi tujuan pembelajaran yang harus dicapai dan memberikan motivasi, pembagian grup belajar, kegiatan belajar dalam tim dan kuis, memberikan

penghargaan, dan menyimpulkan. Komponen-komponen yang ada dalam produk awal yang dibuat oleh peneliti yaitu: cover, KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, apersepsi, materi, tugas kelompok, dan terakhir kuis. Tahap keempat produk awal yang dibuat dikonsultasikan karena untuk mendapatkan masukan-masukan yang sangat membantu dalam mengembangkan bahan ajar, setelah sesuai kemudian divalidasi. Penilaian dilakukan oleh ahli isi/materi, ahli media, dan praktisi (Novayana, Margunayasa, & Renda, 2021). Tahap kelima peneliti melakukan revisi desain produk yang disesuaikan dengan masukan-masukan dari validator yaitu menambahkan kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, motivasi, pembentukan grup, stimulus, kegiatan menyimpulkan, dan daftar pustaka.

Tahapan keenam yaitu uji coba terbatas. Pada pelaksanaan uji terbatas semua berjalan lancar sesuai dengan apa yang direncanakan. Siswa diberi angket setelah pembelajaran selesai dan respon siswa sangat baik ketika belajar menggunakan produk yang dikembangkan. Karena jumlah siswa dalam uji terbatas hanya 12 orang yang dibentuk kedalam 3 kelompok jadi mudah untuk dikondisikan. Setelah pelaksanaan uji terbatas terlihat ada beberapa hal yang harus diperbaiki dalam bahan ajar. Tahapan ketujuh yaitu peneliti melakukan perbaikan pada bahan ajar sesuai dengan hal-hal yang ditemukan saat pelaksanaan uji coba terbatas. Hal ini penting sekali dilakukan karena agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Tahapan kedelapan yaitu uji coba luas. Uji coba luas berjalan lancar sesuai yang direncanakan dan diharapkan. Respon siswa sangat baik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Sedikit berbeda dengan pelaksanaan pada uji terbatas, uji coba luas ini memerlukan perhatian yang tinggi kepada siswa karena jumlah siswa yang lebih banyak yaitu 28 siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan waktu yang digunakan pun sedikit bertambah. Meskipun jumlah siswa yang banyak, tetapi situasi kelas tetap kondusif dan masih dapat diatur. Tahapan kesembilan yaitu produk akhir, peneliti melakukan penyempurnaan dari pengembangan bahan ajar berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hasil akhir dari pengembangan produk ini yaitu bahan ajar sudah sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu layak dan praktis untuk digunakan.

2. Kelayakan

Hasil pengembangan produk dalam penelitian ini yaitu bahan ajar berbasis model kooperatif tipe STAD sangat layak untuk digunakan. Dapat dikatakan sangat layak karena hasil validasi yang diperoleh dari 2 orang ahli dan 1 praktisi. Validasi ahli dilakukan bertujuan untuk mengetahui buku ajar apakah sudah terfokus dengan kesesuaian buku ajar yang berlandaskan pada teoritik pengembangan atau teori yang semestinya (Akbar, 2017). Hasil validasi ahli materi memperoleh kategori sangat layak dan dari ahli media juga termasuk kategori sangat layak. Selain itu, validasi yang dilakukan oleh praktisi mendapatkan kategori yang sama yaitu sangat layak. Untuk memperoleh kategori sangat layak tentu saja produk tidak sekali jadi, ada perbaikan yang dilakukan sesuai dengan masukan-masukan dan komentar dari validator agar bahan ajar lebih baik dan sesuai. Karena setelah peneliti mendapatkan saran dan

masukannya dari validator akan mengetahui kekurangan dari produk, perbaikan desain produk bertujuan agar peneliti dapat menyempurnakan produk yang dirancang atau produk yang dihasilkan lebih baik lagi (Kustianingsari & Dewi, 2015).

Produk pengembangan bahan ajar dapat dikatakan valid atau layak karena terdapat kesesuaian dengan tujuan dan komponen-komponen yang seharusnya ada dalam bahan ajar. Seperti halnya pengembangan bahan ajar berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini memiliki ciri yaitu harus ada sintaks dari model STAD dalam bahan ajarnya. Setiap sintaks harus terlihat dalam bahan ajar yaitu kegiatan-kegiatan yang ada dalam bahan ajar sesuai dengan langkah-langkah dari model pembelajaran STAD.

3. Kepraktisan (Respon Siswa)

Produk bahan ajar materi interaksi sosial berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini mendapatkan respon dari siswa dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut diketahui dari hasil angket yang diisi oleh siswa, baik itu angket siswa pada pelaksanaan uji terbatas maupun pelaksanaan uji luas. Siswa merasa senang belajar menggunakan bahan ajar, bahasa yang mudah dimengerti, dapat menambah pengetahuan tentang materi interaksi sosial, dan semangat mengerjakan latihan soal/tugas. Selain itu, dengan desain tampilan bahan ajar yang menarik siswa menjadi termotivasi dan tertarik untuk belajar materi interaksi sosial. Tampilan bahan ajar yang disertai dengan gambar-gambar membuat siswa mudah dalam memahami materi dan fokus dalam belajar. Hal tersebut diperkuat dengan karakteristik dari bahan ajar menurut Winkel yaitu bahan ajar harus mampu membelajarkan sendiri para siswa (*Self Instruction*). *Self Instruction* merupakan bahan ajar yang memiliki suatu kemampuan dalam menjelaskan sejelas-jelasnya agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik itu dalam bimbingan guru maupun mandiri (Yanti & Asrizal, 2019). Sejalan dengan hasil penelitian Hidayati & Istiati (2020) yaitu respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar model kooperatif tipe STAD secara keseluruhan menunjukkan respon yang positif.

Siswa juga merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan-kegiatan yang tidak membosankan yaitu pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Siswa mudah memahami materi karena belajar bersama-sama dan saling membantu antar anggota kelompok. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan dari model STAD menurut Nurhadi, dkk (dalam Marheni, Sujana, & Putra, 2013) yaitu: peserta didik dapat memperoleh pengalaman dan dimengerti oleh orang lain dan peserta didik mampu meyakinkan dirinya untuk orang lain yaitu dengan membantu orang lain dan meyakinkan dirinya untuk saling memahami dan mengerti. Adanya pemberian hadiah atau penghargaan yang diberikan guru kepada siswa membuat siswa lebih termotivasi dan semangat dalam mengerjakan kuis. Hal tersebut diperkuat dengan teori behaviorisme. Teori behaviorisme merupakan teori belajar yang menekankan terhadap tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon (Nahar, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini menggunakan metode R & D model Borg and Gall sampai tahapan ke 9 yaitu *Final Product revision*. Bahan ajar digabungkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yaitu setiap sintaks dari model STAD tercantum dalam bahan ajar. Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu bahan ajar berbasis model pembelajaran STAD layak dan praktis
2. Hasil pengembangan bahan ajar ini dikatakan layak yaitu dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi. Ahli materi mendapatkan persentase sebesar 88%, ahli media sebesar 93%, dan praktisi mendapatkan persentase sebesar 82 %. Berdasarkan ketiga penilaian tersebut bahan ajar termasuk kategori sangat layak
3. Produk yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan, terlihat dari hasil respon siswa terhadap bahan ajar berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan persentase sebesar 87% pada pelaksanaan uji coba terbatas dan 90% pada pelaksanaan uji coba luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, & Basri, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Pasal 33 1945. *Jurnal VISI ilmu Pendidikan*, 12(1), 53-59.
- Adeliawati, D. N., Dewi, S.M, & Haerudi. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary School Education*, 1(1), 18-29.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, 2(1), 28-36.
- Dewi, C. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Think-Pair-Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah sosial IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Premiere Educandu*, 5(2), 155-167.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101-114.
- Esminto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. (2016). Implementasi model stad dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 16-23.
- Hamdi, H. (2013). Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Moodle Pada Kompetensi Mengamati Gejala Alam Dan Keteraturannya Untuk Pembelajaran Siswa SMA Kelas XI Semester I. *Pillar of Physics Education*, 1(1).

- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R & D dalam bidang pendidikan. *Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten*, 4(2), 129-150.
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini, S. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123-128.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11-26.
- Hidayati, N., & Istiati, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD). *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 178-185.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113-124.
- Intika, T. (2018). Pengembangan Media Booklet Science for Kids Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 10-17.
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Bandung: LEKKAS.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.
- Kusumawati, H., & Mawardi, M. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan STAD Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6 (3), 251-263.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Mardiana, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Pascasarjana, Universitas Negeri Malang. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 87-91.
- Marheni, N. L. G., Sujana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS kelas V SD no. 8 Padangsambian Denpasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253-263.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: jurnal ilmu pengetahuan sosial*, 1(1).
- Novayana, I. G., Margunayasa, I. G., & Renda, N. T. (2021). Bahan Ajar E-Modul Interaktif Muatan IPA Materi Zat Tunggal dan Campuran. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 59-68.
- Prasetyo, L. A. (2015). Pengembangan Game Edukasi “Merakit Komputer Yuk” Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Dan Perakitan Komputer Untuk Peserta Didik SMK Kelas X Di SMK Batik Perbaik Purworejo. Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*.

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sutarto, S. (2017). Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.
- Wijaya, H., & Arismuandar, A. (2018). Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbasis media sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175-196.
- Yanti, Y., & Asrizal, A. (2019). Pengertian, Jenis-jenis, Dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Maliputi Hand Out, Modul, Buku (diktat, Buku Ajar, Buku Teks), LKS Dan Pamflet.