



Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Prblblem Based Learning Pada Tema Kayanya Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 067090 Kecamatan Medan Kota

Kristina Sipahutar¹, Hidayat²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah, Medan, Indonesia

Corresponding Author: ✉ kristinasipahutar@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengembangkan bahan ajar berbasis Problem based learning pada tema Kayanya negeriku di kelas IV SD,(2) Mendeskripsikan Kelayakan bahan ajar berbasis problem based learning yang akan dikembangkan pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD (3) mengetahui Respon siswa terhadap bahan ajar berbasis PBL pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup Lima tahap yaitu: analysis (analisi), Design (Desain), Development, (Pengembangan), Implementation (implementasi dan Evaluation (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah bahan ajar). Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket atau kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas ahli materi , ahli dosen bahan ajar dan tanggapan guru. Hasil Validasi oleh ahli materi yaitu, 86,6% termasuk kategori Sangat baik/layak. Hasil Validasi oleh ahli desain bahan ajar yaitu 90,7 % termasuk kategori Sangat baik /sangat layak. Hasil validasi tanggapan guru kelas yaitu 95% termasuk kategori sangat baik/sangat layak. Sedangkan untuk respon siswa 87,5 termasuk sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil persentase dari ahli materi, ahli ahli desain bahan ,tanggapan guru dan respon siswa tersebut kemudian dihitung rata rata nya diperoleh hasil 84,24 termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci

Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning, Pembelajaran Tematik Kayanya Negeriku.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara yang ditempuh manusia untuk memperbaiki kualitas hidup dan mengembangkan setiap potensi yang ada dalam dirinya. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, "Tujuan Pendidikan nasional adalah mengembangkan Potensi Peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dan segala kompleksitasnya.

Bahan ajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari. Setelah mempelajari bahan ajar, seseorang akan memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan siswa yang perlu untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Bahan ajar pada hakikatnya dapat diklasifikasikan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar digital kemudian bahan ajar internet.

Menurut Prastowo (2015) bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik itu informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya buku pelajaran, modul, handout, LKS model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan lainnya.

Bahan ajar *problem based learning* dapat merangsang dan memotivasi siswa dalam melibatkan pembelajar dalam pemecahan masalah oleh para pendidik, sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang menarik untuk memungkinkan siswa belajar sesuai tujuan yang diharapkan.

Stefanus (2018) menyatakan bahwa fungsi dari penyusunan bahan ajar ini adalah sebagai pedoman bagi guru dan siswa agar kompetensi yang akan dicapai berdasarkan pada kurikulum. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar adalah sebagai pedoman bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sebagai alat bantu dan alat evaluasi pembelajaran yang lebih efektif serta sebagai sumber belajar siswa secara mandiri.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik berbasis *problem based learning* model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan keterampilan yang memungkinkan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna, yaitu peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengetahuan langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun antar mata pelajaran sebagai subyek belajar dan guru

sebagai fasilitator memberikan pengalaman langsung, artinya siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, artinya fokus pembahasan diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Kosasih (2016) pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari siswa. masalah yang dimaksud bersifat nyata atau sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi siswa. Menurut Aris Shoimin (2019:) mengemukakan bahwa pengertian dari model *Problem Based Learning* adalah: *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Menurut Putra (2013) Karakteristik *problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Belajar dimulai dengan satu masalah, 2) Masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa, 3) Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah bukan disiplin ilmu, 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar, 5) Menggunakan kelompok kecil, 6) Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) menurut Rusman (2010) yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*Lifewide Learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berfikir reflektif dan evaluatif.

Trianto (2010) menyatakan bahwa tujuan *problem based learning* (PBL) yaitu membantu Siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam Penelitian ini adalah R & D (Penelitian dan Pengembangan) Sugiyono (2019). Penelitian mengembangkan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Problem Based Learning* Pada Tema Kayanya

Negeriku Subtema Satu Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia. Menurut Sugiyono (2020) Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan dan teruji kelayakannya. Pada pengembangan bahan ajar dalam pengembangan (R&D) memiliki model pengembangan model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IV SD dan objek dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis R&D (*Research and Development*) Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Pembelajaran ADDIE. Pengembangan bahan ajar yang ditempuh dalam penelitian ini melalui lima tahap, antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Dimana dalam penelitian ini yang akan divalidasi oleh ahli media (ahli desain bahan ajar), dan ahli materi. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022-2023 di SD Negeri 067090 Kec. Medan Kota.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara Angket atau Kuisioner daftar pertanyaan atau pernyataan yang dibuat oleh peneliti untuk diisi oleh subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Analisis

Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis (*analysis*) pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan, peneliti menemukan sebuah solusi yaitu mendesain sebuah bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif terkhususnya pada tema kayanya negeriku subtema satu kekayaan sumber energi yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena pada bahan ajar ini akan memadukan pendekatan *problem based learning* dengan memberikan pengalaman langsung pada siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum untuk kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013 materi yang disajikan dalam

bahan ajar yaitu tema kayanya negeriku subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia di kelas IV SD. Pemaparan rumusan kompetensi inti.

Hasil Tahap Desain

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang bahan ajar menggunakan model Problem Based Learning (PBL) di kelas IV SD. Pada tahap ini peneliti merancang bahan ajar yang belum pernah digunakan sebelumnya sehingga dapat melengkapi sumber belajar yang telah digunakan guru pada umumnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna:

Menyusun Peta Kebutuhan Bahan Ajar

Peta kebutuhan bahan ajar disusun untuk memudahkan peneliti dalam mengurutkan materi materi yang akan disajikan dalam bahan ajar. Pada penelitian ini mata pelajaran yang akan dibuat dalam bahan ajar adalah tema sembilan kayanya negeriku yang terdiri dari satu subtema dengan memadukan beberapa mata pelajaran seperti bahasa indonesia, IPA, IPS, PPKN, dan SBDP.

Menetapkan Struktur Bahan Ajar

Struktur bahan ajar dapat membantu siswa dan guru dalam mengenali unsur unsur yang termuat dalam bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari Lembar materi yang sudah memadukan pendekatan Saintifik didalamnya.

Menentukan Gambar Yang Akan Digunakan

Penulis mencari gambar-gambar yang perlu disesuaikan dengan materi. Ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat bahan ajar. Hal pertama yang dilakukan adalah mencari materi dan sketsa gambar untuk bahan ajar.

Hasil Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini bahan ajar akan di telaah oleh Telaah ahli materi, Telaah Ahli Desain, Telaah Respon Guru yang yang berpengalaman dibidangnya. Untuk mengetahui tampilan dari bahan ajar keterbacaan teks, penggunaan bahasa dan kemudahan dalam menggunakan bahan ajar hasil telaah bahan ajar masuk dalam kategori Baik / Layak .

Hasil Tahap Penerapan

Pada tahap ini, bahan ajar diberikan kepada guru untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. peneliti melakukan uji coba produk bahan ajar kepada siswa kelas IV SD. Berdasarkan kuisioer tanggapan guru terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diketahui bahwa bahan ajar sudah sangat baik/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan berdasarkan kuisioer dan angket respon yang diberikan kepada 20 orang siswa kelas IV diakhiri pembelajaran dengan menggunakan *skala guttman* mendapat respon yang baik dari siswa, hal tersebut akan membuat siswa lebih

bersemangat dan lebih memahami pelajaran melalui bahan ajar yang telah dikembangkan dan telah divalidasi.

Hasil Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah divalidasi dan telah di *implention* oleh guru kelas dalam pembelajaran tatap muka kemudian peneliti mendeskripsikan hasil evaluasi berdasarkan validasi dosen:



Telaah ahli materi

Tabel 1.
Hasil Telaah Dosen Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Siklus 1	Skor Siklus 2
	Penyajian Materi		
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada bahan ajar berbasis <i>problem based Learning</i> tema 9 kayanya negeriku subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia	4	4
2	Kesesuain materi dengan indikator yang ingin dicapai pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia	4	4
3	Ketepatan judul materi dengan isi materi yang disampaikan pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 subtema satu	2	5
4	Keluasan dan kedalaman isi materi tema 9 subtema satu kelas IV yang disampaikan dalam bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i>	4	4
5	Kesesuaian ilustrasi /gambar yang disajikan dengan materi yang disampaikan pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 subtema satu kelas IV	4	4
6	Keakuratan contoh - Contoh gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan pada bahan ajar tema 9 subtema satu	4	4
7	Keterlihatan aspek pendekatan <i>problem based learning</i> dalam bahan ajar yang dikembangkan dapat memudahkan siswa memahami materi pada pembelajaran tema 9 kayanya negeri subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD.	5	5

	Tahap 1 orientasi siswa pada masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, alat dan bahan yang dibutuhkan.		
8	Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Guru membantu siswa untuk mendefinisikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.	5	5
9	Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. mendorong siswa untuk memperoleh karya yang dapat pemecahan masalah.	5	5
10	Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Membantu siswa merencanakan produk yang tepat dan relevan seperti laporan dan sebagainya untuk keperluan penyampaian	4	4
11	Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses yang mereka lakukan	5	5
	Kemanfaatan Bahan ajar Berbasis <i>Problem Based Learning</i>		
12	Kemudahan dalam memahami materi tema 9 kayanya negeriku Subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia terhadap kemampuan belajar siswa kelas IV SD	4	4
13	Kejelasan tampilan huruf dan kemenarikan materi tema 9 kayanya negeriku Subtema satu Kekayaan sumber energi di indonesia dapat dipahami siswa	4	4
14	Ketepatan penggunaan contoh contoh soal yang dapat membantu menguatkan pemahaman konsep yang ada dalam materi.	4	4
15	Ketepatan penggunaan contoh contoh kasus yang disajikan mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.	4	4
	Jumlah Skor Keseluruhan	63	65
	Jumlah Persentase	84%	86,6%

Tabel 2.
Hasil Penilaian Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Berdasarkan hasil perhitungan telaah dosen ahli materi pertama diperoleh dengan nilai persentase 84% termasuk kategori 'Layak' namun produk bahan ajar tematik berbasis *problem based learning* perlu direvisi sesuai dengan saran ,komentar dan masukan yang diberikan oleh ahli materi agar produk menjadi lebih maksimal. Setelah produk telah direvisi kemudian di telaah oleh ahli materi kedua yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhannya mencapai 86,6% Jika dicocokkan dengan tabel kualifikasi Kelayakan ,maka skor ini termasuk dalam Sangat baik/Sangat Layak dengan melakukan revisi sebanyak satu kali.

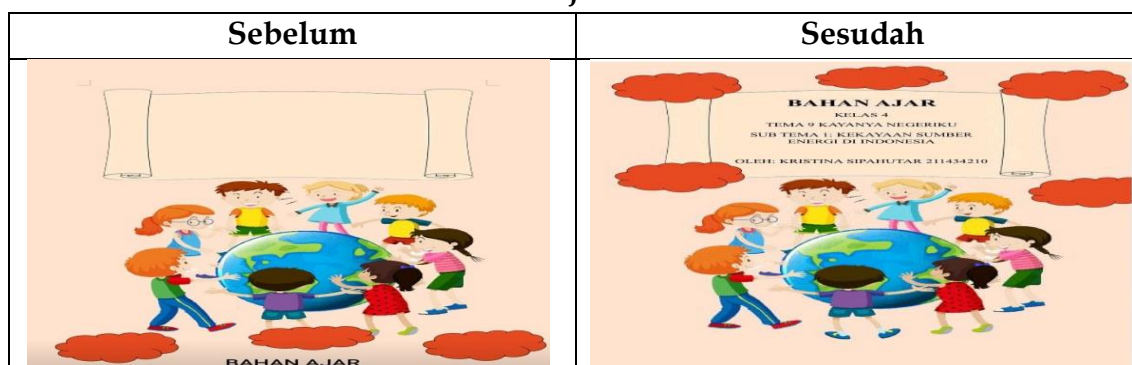
Telaah Ahli Desain Bahan Ajar

Tabel 3.
Hasil Telaah Desain Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Skor Siklus 1	Skor Siklus 2
	Tampilan Bahan Ajar Berbasis <i>Problem Based Learning</i>		
1	Ketepatan ukuran bahan ajar (Buku) yang dikembangkan	5	4
2	Kemenarikan desain cover pada bahan ajar tema 9 subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia di kelas IV	5	4
3	Ketepatan ilustrasi pada cover dalam bahan ajar dapat menggambarkan isi / materi ajar Subtema satu kelas IV	5	5
4	Ketepatan warna background yang dipilih pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada subtema satu kelas IV	4	4
5	Kejelasan tampilan gambar dalam bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> subtema satu kelas	5	4

	IV yang dikembangkan		
6	Ketepatan ukuran gambar dalam bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i>	5	4
	Keterbacaan Teks		5
7	Ketepatan layout pengetikan	4	5
8	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf pada teks dalam bahan ajar tema 9 subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia	4	5
9	Konsisten dalam penggunaan spasi ,judul , subjudul dalam bahan ajar yang dikembangkan.	5	4
	Peanggunaan Bahasa		
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bahan ajar sesuai dengan EYD	2	5
	Kemudahan Penggunaan		4
11	Penggunaan daftar isi dan halaman untuk memudahkan siswa mencari materi pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 subtema satu kelas IV SD	4	4
12	Ketepatan Penggunaan ilustrasi materi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dalam bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada subtema satu kelas IV	4	4
13	Penggunaan instruksi dalam bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> mudah dipahami siswa kelas IV SD	4	4
	Jumlah Skor keseluruhan	57	59
	Jumlah Persentase	87,6%	90,7%

Tabel 4.
Hasil Penilaian Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah



Berdasarkan perhitungan setelah revisi maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain bahan ajar keseluruhan mencapai keseluruhan 90,7% jika dicocokkan dengan tabel Kualifikasi kelayakan, maka Skor ini termasuk dalam kualifikasi Baik / Sangat layak dengan sesuai arahan dengan sekali revisi.

Telaah Respon Guru

Tabel 5.
Hasil Telaah Respon Guru Kelas IV SD

No	Aspek yang dinilai	skor
	Tampilan Bahan Ajar Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	
1	Kemenarikan desain cover pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 kayanya negeriku	55
2	Kesesuain ilustrasi yang digunakan pada cover bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> yang dikembangkan sudah menggambarkan materi 9 kayanya negeriku dikelas IV SD	5
3	Ketepatan jenis huruf dan ukuran pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 kayanya negeriku	5
4	Kejelasan tampilan huruf pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 kayanya negeriku	55
5	Kejelasan tampilan gambar pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 kayanya negeriku	55
	Penyajian Materi	
6	Kesesuaian penyajian materi tema 9 kayanya negeriku dengan kompetensi Dasar dan indikator pada bahan ajar berbasis <i>Problem based learning</i>	5
7	Ketepatan penggunaan ilustrasi materi tema 9 kayanya negeriku dengan subtema Kekayaan sumber energi berbasis <i>problem based learning</i>	44
8	Ketepatan contoh yang disajikan dengan materi yang disampaikan pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i>	44
9	Materi yang disampaikan pada bahan ajar sudah mengkaitkan <i>problem based learning</i>	55
10	Kejelasan penggunaan <i>problem based learning</i> dalam bahan ajar yang dikembangkan dapat memudahkan siswa memahami materi pada pembelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia	44
11	Penerapan <i>problem based learning</i> dalam bahan ajar sudah sesuai dengan materi tema 9 kayanya negeriku subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia	55

12	Ketepatan penggunaan ilustrasi pada materi memudahkan siswa dalam memahami materi dalam bahan ajar tema 9 kayanya negeriku	5
	Kemanfaatan Bahan ajar Berbasis <i>Problem based learning</i>	
13	Kemudahan dalam memahami materi tema 9 kayanya negeriku subtema satu kekayaan sumber energi di indonesia yang disajikan terhadap kemampuan belajar siswa kelas IV SD	4
14	Kemenarikan bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> pada tema 9 kayanya negeriku subtema satu	5
	Aspek Bahasa	
15	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai EYD pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i>	55
16	Kemudahan bahasa untuk dimengerti siswa pada bahan ajar berbasis <i>problem based learning</i> dikelas IV sd	55
	Jumlah keseluruhan	76
	Jumlah skor	95%

Tabel 6.
Kisi Kisi instrumen Angket Respon Siswa Kelas IV

No	Aspek yang di nilai	Skor dari responden
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan bahan ajar tematik berbasis <i>problem based learning</i>	18
2	Saya merasa bersemangat belajar dengan menggunakan bahan ajar tematik berbasis <i>problem based learning</i> .	19
3	Saya menyukai gambar gambar yang ada dalam bahan ajar	19
4	Saya menyukai perpaduan warna yang digunakan dalam bahan ajar ini	18
5	Saya dapat memahami materi yang disampaikan dalam bahan ajar	18
6	Saya memahami contoh contoh yang terdapat dalam bahan ajar	17
7	Saya dapat memberikan kesimpulan dari materi pembelajaran yang disampaikan dari bahan ajar	11
8	Saya dapat menjawab soal soal yang ada dalam bahan ajar	20
	Jumlah Keseluruhan	140

Berdasarkan perhitungan maka respon siswa terhadap bahan ajar keseluruhannya mencapai 87,5% jika dicocokkan dengan tabel kualifikasi kelayakan maka skor ini termasuk dalam kualifikasi sangat baik/ Sangat layak.

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) kemudian produk dalam penelitian ini berupa bahan ajar *berbasis problem based learning* dengan tema kayanya negeriku di kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ada model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*) implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*)

Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan beberapa tahap pada tahap awal peneliti melakukan pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator guna menentukan materi apa aja yang akan dijelaskan dalam bahan ajar setelah menentukan materi dan ilustrasi gambar yang akan dikembangkan selanjutnya membuat desain bahan ajar menggunakan canva dan ppt bahan ajar yang akan telah dirancang atau di desain kemudian dicetak (*print*) dan dibuat dalam bentuk buku. Ukuran A4. Bahan ajar yang sudah selesai kemudian dilakukan validasi pada ketiganya yaitu yakni ahli desain bahan ajar, ahli materi dan respon guru. Berdasarkan hasil analisis data yang data yang dilakukan bahwa hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 65 kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh mendapat hasil 86,6% data presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakana termasuk kategori sangat baik / dan sangat layak dengan melakukan satu kali revisi .hasil Telaah ahli desain bahan ajar mendapat skor 59, kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh 90% data presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori sangat baik dan sangat layak. Hasil telaah dan tanggapan guru kelas IV sd mendapat skor 76 kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh 95% data presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori sangat baik /sangat baik.

Setelah direvisi kemudian dilakukan uji coba kepada 20 siswa pada pembelajaran Tema 9 kayanya negeriku di kelas IV di UPT SPF SD Negeri 607090 Medan kota skor yang diperoleh adalah 140, skor tersebut diolah dalam bentuk presentasi diperoleh Sebesar 87,5% data persentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori sangat baik / sangat layak.

Berdasarkan hasil presentase dari ahli materi , ahli desain dan bahan ajar tanggapan guru tersebut, kemudian dihitung rata ratanya diperoleh hasil 84,24% Presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan dan masuk dalam kategori Sangat Baik /Sangat Layak digunakan dalam proses

pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar yang menarik dapat menjadikan proses lebih efektif, lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya tema 9 kayanya negeriku subtema satu dan bahana ajar tersebut dapat digunakan secara langsung karna bahan ajar bersifat komkret dan nyata.

Dengan demikian buku bahan ajar tematik berbasis *problem based learning* pada tema kayanya negeriku subtema satu dapat dikembangkan dengan Sangat Baik /Sangat Layak digunakan di sd 067090.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahap tahapan dengan model ADDIE dengan langkah langkah (*analysis*), desain (*Design*) Mengembangkan (*Development*) Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*evaluation*) yang menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *problem based learning* pada pembelajaran tema kayanya negeriku .

Berdasarkan kelayakan bahan ajar dari Telaah ahli materi, ahli desain bahan ajar, dan respon guru dan respon Siswa maka mengembangkan buku bahan ajar di telaah para ahli materi dan desain bahan ajar dan respon guru maka mengembangkan buku bahan ajar oleh peneliti skor dengan 84,24 % observasi *problem based learning* dikembangkan oleh peneliti dengan Sangat Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di SD 067090.

DAFTAR PUSTAKA

- Kosasih. 2016. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, S. R. (2013). *Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains*. Diva Press.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2019. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Stefanus (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(1): 101.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Developmen*

Trianto. (2011). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara