



Sirindu Pujia Ningsih¹
 Hery Kresnadi²
 Dyoty Auliya Vilda
 Ghasya³

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI GAYA DI SEKITAR KITA DI KELAS IV SDN 12 PONTIANAK KOTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar kontekstual pada mata pelajaran IPAS ditujukan untuk siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Bahan ajar ini mencakup materi tentang gaya di sekitar kita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan 4D (four D models) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari 4 tahap yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebarluasan). Pada penelitian ini hanya mencapai tahapan development (pengembangan). Penelitian ini dilakukan di SDN 12 Pontianak Kota. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil validasi angket pada aspek materi, aspek bahasa, dan aspek kegrafikan dari dua validator dan hasil kepraktisan bahan ajar dari dua guru dan peserta didik kelas IV SDN 12 Pontianak Kota. Sampel penelitian ini berjumlah 32 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan bahan ajar kontekstual pada mata pelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita dengan skor rata-rata 3,49 dengan kriteria "Sangat Baik atau Sangat Layak". Kepraktisan produk bahan ajar kontekstual dinyatakan dengan kriteria "Sangat Praktis". Dengan skor rata-rata kepraktisan oleh peserta didik kelompok kecil 3,55 dengan kriteria "Sangat Praktis", skor rata-rata kelompok besar 3,70 dengan kriteria "Sangat Praktis" dan skor rata-rata kepraktisan oleh guru 4,00 dengan kriteria "Sangat Praktis".

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Kontesktual, Gaya di Sekitar Kita

Abstract

This research aims to develop contextual teaching materials in the subject of IPAS aimed at students in grade IV Elementary School. This teaching material includes material about the forces around us. This research uses the Research and Development (R&D) research method by referring to the 4D development model (four D models) developed by Thiagarajan (1974) which consists of 4 stages, namely define, design, development, and dissemination. In this study only reached the development stage. This research was conducted at SDN 12 Pontianak Kota. The data sources in this study were the results of questionnaire validation on material aspects, language aspects, and graphical aspects from two validators and the results of the practicality of teaching materials from two teachers and grade IV students of SDN 12 Pontianak Kota. The sample of this study amounted to 32 people. The results showed that the feasibility of contextual teaching materials in the subject of IPAS Force Material Around Us with an average score of 3.49 with the criteria "Very Good or Very Feasible". The practicality of contextual teaching material products is stated with the criteria "Very Practical". With an average score of practicality by small group students 3.55 with the criteria "Very Practical", the average score of the large group 3.70 with the criteria "Very Practical" and the average score of practicality by teachers 4.00 with the criteria "Very Practical".

Keywords: Development, Contextual Teaching Materials, Styles Around Us.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa.

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak

² Universitas Tanjungpura Pontianak

email: sirindupujiaa.n@student.untan.ac.id¹, Hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id²

Pendidikan dibutuhkan manusia untuk sarana pengembangan diri supaya nantinya dapat melahirkan generasi penerus yang kualitasnya tinggi untuk aset bangsa. Pada dasarnya Pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensi mereka sehingga mereka dapat mengatasi setiap perubahan yang terjadi karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Suratno et al (2022) menyatakan bahwa Keberadaan pendidik maupun peserta didik tidak dapat dipisahkan dari kurikulum karena kurikulum merupakan acuan dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, kurikulum memegang peranan yang sangat penting karena mengatur tujuan pendidikan dan menuntunnya untuk mencapai dan maju sesuai dengan yang direncanakan Kurikulum akan selalu berubah menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan zaman akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dikembangkan sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek untuk mengatasi krisis pembelajaran yang kita hadapi selama bertahun-tahun dan semakin parah sejak adanya pandemi.

Salah satu aspek yang dapat mendukung proses belajar mandiri adalah perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan adalah bahan ajar. Proses pembelajaran akan efektif ketika guru menggunakan bahan ajar. Bahan ajar merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran. Bahan ajar mempunyai beberapa jenis yang biasa digunakan dalam konteks Pendidikan, salah satunya adalah bahan ajar kontekstual. Bahan ajar kontekstual adalah bahan ajar yang memadukan konteks sehari-hari siswa dalam pengajaran dan pembelajaran, memastikan relevansi dan pemahaman yang lebih baik. Tujuan utama dari bahan ajar kontekstual adalah membuat pembelajaran lebih relevan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik dengan mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan situasi, pengalaman, dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Mata pelajaran kelas IV SD dalam kurikulum mereka terdiri dari Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan mata pelajaran pilihan seperti Bahasa Inggris dan Muatan Lokal. Di dalam kurikulum merdeka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial digabung menjadi satu dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran yang kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang fenomena alam dan proses ilmiah. Pembelajaran ini sering melibatkan konsep-konsep yang abstrak. Peserta didik mungkin dapat memahami teori-teori dalam pembelajaran ini, tetapi kesulitan dalam menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata atau dalam pemecahan masalah ilmiah. Sehingga pembelajaran ini harus disajikan dengan konteks yang relevan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak kota, diperoleh informasi bahwa SDN tersebut merupakan sekolah penggerak yang menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka. Dari hasil wawancara dengan guru, didapatkan informasi bahwa bahan ajar yang digunakan belum dapat mendukung proses pembelajaran dan kurang efektif. Beberapa faktor penyebabnya adalah karena isi dari bahan ajar tersebut kurang berkaitan dalam kehidupan nyata atau tidak memberikan pemahaman tentang aplikasi konsep dalam kehidupan nyata sehingga membuat peserta didik merasa bahwa pelajaran tersebut tidak relevan dan kurang bermakna, tidak ada penerapan praktis sehingga membuat peserta didik merasa malas jika mereka tidak melihat cara mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan nyata dengan kurangnya konteks praktis dapat mengurangi motivasi belajar peserta didik, bahan ajar yang pasif hanya berisi tulisan atau penjelasan yang padat dan panjang, materi tidak didukung dengan kelengkapan gambar penjelas materi, sehingga dapat menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan masih kurang jelas dalam penyampaian materi. Faktor-faktor tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan di dalam mempelajari IPAS. Pada pembelajaran peserta didik masih lemah pada materi Gaya di Sekitar Kita. Sesuai dengan keperluan disekolah maka masalah ini layak untuk diteliti oleh karena itu penulis melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita dikelas IV SDN 12 Pontianak Kota".

METODE

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan

(*Research And Development R&D*). Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa “Metode penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (h.297). Prosedur pengembangan bahan ajar mengacu pada model pengembangan 4D Thiagarajan (1974). Langkah-langkah pada desain pengembangan 4D Thiagarajan (dalam Sugiono 2017, h.37). Tahap define (pendefinisian) pada tahap ini diperlukan data yaitu studi pendahuluan berupa wawancara yang nantinya akan dianalisis secara deskriptif untuk latar utama dalam pengembangan. Studi pendahuluan peneliti yang dilakukan meminta izin kepada pihak sekolah. Wawancara Pra-Riset untuk mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran menggunakan bahan ajar. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan capaian pembelajaran (CP) pada bahan ajar tersebut yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan supaya mengetahui karakteristik peserta didik, dan mempertimbangkan tingkat kemampuan akademik, latar belakang pengalamannya, motivasi terhadap mata pelajaran serta keterampilan-keterampilan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, baik dari kelompok maupun individu, supaya produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menetapkan mata Pelajaran dan materi dengan cara menentukan mata pelajaran yang akan dipilih serta mengidentifikasi materi dari beberapa buku sumber utama yang digunakan dalam pembelajaran. Merumuskan tujuan pembelajaran pembelajaran dari capaian pembelajaran yang diharapkan ada pada peserta didik. Tahap design (perancangan) merupakan kegiatan dalam membuat rancangan produk yang akan dikembangkan, berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran. Tahap development (pengembangan) adalah tahap untuk menghasilkan produk bahan ajar kontekstual yang dilakukan melalui dua langkah, yakni penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, dan uji coba pengembangan (*developmental testing*). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir bahan ajar kontekstual setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli / praktisi dan data hasil uji coba.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh” (h.333). Data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan bahan ajar kontekstual ini yaitu berupa skor yang didapat dari hasil validasi produk yang diperoleh dari para ahli validator ahli dan hasil angket kepraktisan peserta didik dan guru. Pada tahap selanjutnya, validitas pengembangan suatu produk dinilai dalam bentuk data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil uji validitas yang berupa penilaian dari para ahli akan dihitung rata-rata dari setiap butir pada instrument angket. Data yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian lembar validasi diubah menjadi interval. Data yang diperoleh digunakan untuk memastikan bobot setiap jawaban dan menghitung skor rata-rata. Data kualitatif pada penelitian dan pengembangan bahan ajar kontekstual ini yaitu informasi yang diperoleh dari komentar dan saran pada penilaian angket validasi kelayakan produk yang dinilai oleh para validator ahli yang dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk supaya menghasilkan produk yang layak. Widyoko (2018) menyatakan bahwa, “untuk butir yang bersangkutan dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan rerata skor, yaitu jumlah skor jawaban seluruh responden dibagi dengan jumlah responden dikali jumlah butir instrument” (h.114). Berdasarkan hal tersebut rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata (*mean*)

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subyek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yaitu berupa sebuah produk bahan ajar kontekstual pada mata Pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita dikelas IV SDN 12 Pontianak Kota dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development

(pengembangan) dan Disseminate (penyebaran). Namun, pada penelitian bahan ajar kontekstual ini tidak mencapai tahap disseminate dikarenakan keterbatasan waktu serta hanya sebatas menguji kelayakan bahan ajar kontekstual dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan guru dan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar kontekstual.

Pada tahap pertama yaitu define (pendefinisian) langkah yang dilakukan yaitu studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara disekolah untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Berdasarkan hasil wawancara bahan ajar yang digunakan belum dapat mendukung proses pembelajaran dan kurang efektif, sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan di dalam mempelajari IPAS terutama pada materi gaya di sekitar kita. Langkah selanjutnya analisis kurikulum, dari analisis kurikulum mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah tersebut karena peneliti akan melakukan penelitian bahan ajar yang dimana bahan ajar sendiri merupakan bagian perangkat pembelajaran dari kurikulum merdeka. Selain itu analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui CP (capaian pembelajaran) yang digunakan di sekolah tersebut untuk menetapkan TP (tujuan pembelajaran) yang akan dikembangkan dalam bahan ajar. Langkah analisis kebutuhan peserta didik, bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV SDN 12 Pontianak Kota. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan di awal dan di akhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Peserta didik kelas IV sangat menyukai pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka yang dapat dihubungkan dengan pengalaman nyata atau kebutuhan praktis mereka akan lebih menarik, pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan peserta didik atau aktivitas kelompok yang mendorong keterlibatan aktif dan pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar dan media pembelajaran lainnya. Langkah menetapkan mata pelajaran dan materi, peneliti menetapkan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan materi Gaya di Sekitar Kita pada bab 3 sebagai mata pelajaran dan materi yang dipilih untuk mengembangkan bahan ajar. Peneliti memilih mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan materi Gaya di Sekitar Kita pada bab 3 dikarenakan dari hasil assessment awal disekolah peserta didik masih lemah pada materi tersebut. Langkah terakhir yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran di jabarkan dari Capaian pembelajaran dan capaian pembelajaran di tentukan dari pemerintah.

Tahap kedua yaitu design (perancangan) bahan ajar kontekstual diperlukan pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan materi, gambar, serta pemilihan warna yang selaras dan sesuai tampilan ikon gambar lainnya. Produk yang dikembangkan akan didesain dengan memenuhi kelayakan, kejelasan, dan penyajian serta rancangan tampilan yang menarik. Sehingga peneliti melakukan beberapa langkah dan persiapan sebagai berikut. Langkah pertama membuat storyboard menggunakan Microsoft Word, Font Size 12, Times New Roman dan memilih warna-warna serta gambar-gambar yang kemudian dimasukkan kedalam bahan ajar dan diedit melalui aplikasi canva. Langkah kedua menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar angket validasi yang terdiri dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek kegrafikan yang akan divalidasi oleh 2 validator yaitu guru SDN 17 Pontianak Kota dan Dosen IAIN serta menyusun lembar angket kepraktisan bahan ajar kontekstual yang akan diberikan kepada peserta didik dan 2 orang guru SDN 12 Pontianak Kota. Langkah terakhir yaitu merancang desain bahan ajar kontekstual dengan mengumpulkan bahan-bahan penunjang untuk membuat bahan ajar kontekstual kurikulum seperti menentukan capaian pembelajaran (CP) yang didapat dari pemerintah, mengembangkan Tujuan Pembelajaran (TP), mencari materi dari buku guru dan buku siswa yang digunakan di sekolah tersebut dan buku penunjang lainnya.

Pada tahap ketiga yaitu development (pengembangan) bahan ajar kontekstual, pada tahap development (pengembangan) peneliti melakukan penyempurnaan terhadap produk bahan ajar kontekstual dengan cara revisi produk terlebih dahulu dengan dinilai oleh validator atau tim ahli dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek kegrafikan dengan menggunakan lembar validasi supaya produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Validasi produk bahan ajar kontekstual yang dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh 2 orang ahli. Proses validasi oleh validator ahli dilakukan melalui dua tahapan, yaitu melalui validasi tahap pertama kemudian direvisi sesuai dengan saran dari validator dan dilanjutkan dengan tahapan kedua. Selanjutnya memberikan angket kepraktisan bahan ajar kontekstual kepada guru dan peserta didik untuk mendapatkan data hasil kepraktisan. Berikut adalah pemaparan hasil analisis data validasi oleh validator.

Hasil dari validasi produk bahan ajar kontekstual pada tahap pertama oleh ahli validator 1 bahwa bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kelayakan dengan rata-rata penilaian sebesar 3,27 dengan kriteria "Sangat Baik atau Sangat Valid" dan pada tahap kedua menunjukkan bahwa bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kelayakan dengan rata-rata penilaian sebesar 3,50 dengan kriteria "Sangat Baik atau Sangat Valid". Sehingga jika dijumlahkan nilai rata-rata keseluruhannya 3,39 dengan kriteria "Sangat Baik atau Sangat valid".

Hasil dari validasi produk bahan ajar kontekstual pada tahap pertama oleh ahli validator 2 bahwa bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kelayakan dengan rata-rata penilaian sebesar 3,45 dengan kriteria "Sangat Baik atau Sangat Valid" dan pada tahap kedua menunjukkan bahwa bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kelayakan dengan rata-rata penilaian sebesar 3,77 dengan kriteria "Sangat Baik atau Sangat valid". Sehingga jika dijumlahkan nilai rata-rata keseluruhannya 3,59 dengan kriteria "Sangat Baik atau Sangat Valid".

Tabel 1. Data Hasil Rekapitulasi Validasi Produk Bahan Ajar Kontekstual

No	Validasi	Rata-Rata	Keterangan
1	Validator 1	3,39	Sangat Baik
2	Validator 2	3,59	Sangat Baik
Jumlah		6,98	Sangat Baik
Rata-Rata		3,49	

Berdasarkan hasil dari data angket kepraktisan produk bahan ajar kontekstual oleh peserta didik kelompok kecil ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kepraktisan dengan rata rata sebesar 3,55 dengan kriteria "Sangat Praktis" dan hasil angket kepraktisan peserta didik kelompok besar ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kepraktisan dengan rata rata sebesar 3.70 dengan kriteria "Sangat Praktis". Sehingga jika dijumlahkan nilai rata-rata keseluruhannya 3,62 dengan kriteria "Sangat Praktis".

Tabel 2. Data Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Produk Bahan Ajar Kontekstual Oleh Peserta Didik

No	Kelompok	Rata-Rata	Keterangan
1	Kelompok Kecil	3,55	Sangat Praktis
2	Kelompok Besar	3,70	Sangat Praktis
Jumlah		7,25	Sangat Praktis
Rata-Rata		3,62	

Berdasarkan hasil dari data angket kepraktisan produk bahan ajar kontekstual oleh Guru ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kepraktisan dengan rata rata sebesar 4,00 dengan kriteria "Sangat Praktis" oleh responden Ibu Norhayati Julita, S.Pd dan hasil angket menunjukkan bahwa produk bahan ajar kontekstual memiliki tingkat kepraktisan dengan rata rata sebesar 4,00 dengan kriteria "Sangat Praktis" oleh responden Ibu Hermahnita, S.Pd. Sehingga jika dijumlahkan nilai rata-rata keseluruhannya 4,00 dengan kriteria "Sangat Praktis".

Tabel 3. Data Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Produk Bahan Ajar Kontekstual Oleh Guru

No	Nama Guru	Rata-Rata	Keterangan
1	Norhayati Julita, S.Pd	4,00	Sangat Praktis
2	Hermahnita, S.Pd	4,00	Sangat Praktis
Jumlah		8,00	Sangat Praktis
Rata-Rata		4,00	

Penelitian pengembangan modul ajar menggunakan penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan Research And Development (R&D). Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar kontekstual dengan menggunakan modifikasi dari model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu model penelitian 4D (Thiagarajan dalam Sugiono, 2019:297) dengan langkah-langkah yang dilaksanakan antara lain

adalah define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebarluasan). Menurut Arkadiantika dkk (dalam Eka, 2022) model pengembangan 4D merupakan model pengembangan berbagai macam jenis media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar kontekstual yang dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Gaya di Sekitar Kita. Berdasarkan penilaian, saran, dan komentar dari validasi ahli 1 dan validasi ahli 2 serta mengetahui kepraktisan bahan ajar kontekstual oleh peserta didik dan guru yang dikembangkan oleh peneliti.

Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Kontekstual

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada tahap pengembangan (development), dapat diketahui bahan ajar kontekstual yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi sangat baik/sangat valid dan layak untuk digunakan. Tingkat kelayakan/kevalidan produk pada pengembangan ini dapat diketahui berdasarkan data hasil klasifikasi penilaian tim validator ahli melalui proses validasi oleh 2 orang validator ahli yaitu seorang guru di SD Negeri 17 Pontianak Kota dan seorang dosen di IAIN. Produk bahan ajar kontekstual juga melalui tahap perbaikan atas saran dari validator. Kegiatan validasi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suci Perwitasari (2018) yang melakukan validasi produk oleh dua orang validator ahli yang dilakukan setelah produk dikembangkan untuk melihat tingkat validitas produk.

Berdasarkan penilaian ahli validator 1 angket yang digunakan sebagai lembar validasi memiliki 3 aspek yang terdiri dari 22 indikator penilaian. Berdasarkan data tersebut, diketahui skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Diketahui bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil validasi dari validator pada tahap 1 sebesar 3,27 yang dikategorikan “Sangat Baik atau Sangat Valid”. Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan validasi tahap 2 yang memperoleh hasil sebesar 3,50 yang dikategorikan “Sangat Baik atau Sangat Valid”. Berdasarkan penilaian ahli validator 2 diketahui bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil validasi dari validator pada tahap 1 sebesar 3,45 yang dikategorikan “Sangat Baik atau Sangat Valid”. Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan validasi tahap 2 yang memperoleh hasil sebesar 3,77 yang dikategorikan “Sangat Baik atau Sangat Valid”. Berdasarkan kriteria diatas, produk bahan ajar dinyatakan valid jika sudah memenuhi kriteria skor diatas 2,50. Nilai terdapat rentang skor 3 (kategori baik) yang berarti keseluruhan instrument sudah layak digunakan namun perlu perbaikan. Sebaliknya, apabila rata-rata skor yang diperoleh lebih kecil dari 2,50 maka instrument tersebut dapat dikatakan tidak valid/layak menurut Allen & Yen (1979). Menurut Nieveen menyatakan bahwa, “The component of material should be based on state the art knowledge (content validity) (1999, h,127). Hal tersebut dapat dipahami bahwa kualitas produk dikatakan valid jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah kategori baik dengan melihat keterkaitannya, serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk tersebut. Dengan demikian kriteria kevalidan mencakup validitas isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan pproduk, dan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk.

Siswa belajar menggunakan pendekatan kontekstual bertujuan untuk memudahkan mereka memahami materi karena mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan pendapat Kurniati (2018:34) bahwa pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga dengan siswa dibelajarkan dengan menerapkan pendekatan kontekstual tentunya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajarannya.

Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Kontekstual

Hasil kepraktisan produk bahan ajar kontekstual yang telah dikembangkan oleh peneliti dan telah melewati proses validasi oleh 2 orang ahli validator I dan II ahli validator II dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek kegrafikan. Angket kepraktisan bahan ajar diisi oleh peserta didik dan guru.

Hasil kepraktisan bahan ajar kontekstual dihitung berdasarkan angket bahan ajar yang diisi oleh 10 orang responden peserta didik kelas IV SD setelah implementasi kelompok kecil

dengan hasil 3,55 dengan kataegori “Sangat Praktis” , dan Hasil kepraktisan bahan ajar kontekstual dihitung berdasarkan angket bahan ajar yang diisi oleh 22 orang responden peserta didik kelas IV SD setelah implementasi kelompok besar dengan hasil 3,70 dengan kataegori “Sangat Praktis”. Berdasarkan pendapat Arikunto (dalam, 2023) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden. Mengacu pada pendapat tersebut bahwa penelitian ini melakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 peserta didik dan kelompok besar dengan jumlah 22 peserta didik. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian peserta didik berdasarkan 6 butir pernyataan untuk menilai tingkat kepraktisan dari bahan ajar kontekstual yang bersumber dari Van Den Akker (2020). Menurut widhiyati dkk (dalam Wati, dkk, 2022) “Kepraktisan berarti bahwa produk yang dibuat mudah digunakan oleh siswa. Ini berarti bahwa bahan ajar yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa dan dapat digunakan di mana saja mereka mau” (h.185). Berdasarkan pendapat tersebut, dijelaskan bahwa kepraktisan produk pengembangan bahan ajar kontekstual ditentukan dari pendapat peserta didik yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan dan produk yang dihasilkan mudah untuk digunakan oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pengembangan.

Hasil kepraktisan bahan ajar kontekstual dihitung berdasarkan angket bahan ajar yang diisi oleh 2 orang responden guru SDN 12 Pontianak Kota. Hasil kepraktisan oleh Ibu Norhayati Julita, S.Pd diperoleh dengan hasil rata-rata 4,00 dengan kategori “Sangat Praktis” dan hasil kepraktisan oleh Ibu Hermahnita, S.Pd diperoleh dengan hasil 4,00 dengan kategori “Sangat Praktis” sehingga rata-rata jumlah hasil penilaian sebesar 4,00 dengan kriteria “sangat praktis”. Skala penilaian berbasis 4C menggunakan skala rating *scale* 1-4 dimana (4) Sangat baik (3) Baik (2) Kurang baik (1) Sangat tidak baik. “Skala rating scale digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial” (Sugiyono, 2017, h.141). Berdasarkan dari akumulasi penilaian dari 2 orang responden guru terhadap bahan ajar kontekstual mata pelajaran IPAS yang dikembangkan mendapat rata-rata penilaian sebesar 4.00 maka tingkat kepraktisan bahan ajar kontekstual ini mendapat kriteria “sangat praktis”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validator selama proses validasi dan revisi serta tanggapan dan respon peserta didik dan guru dalam menentukan tingkat kepraktisan bahan ajar kontekstual maka secara umum dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk bahan ajar kontekstual yang dikembangkan memperoleh hasil yang sangat layak pada proses pengembangan pada tahap validasi dan revisi oleh dua orang validator ahli, hasil validasi diperoleh dengan nilai rata-rata 3,49 dengan kriteria “Sangat Valid/Layak” untuk digunakan dan diuji cobakan. Sedangkan tingkat kepraktisan produk bahan ajar kontekstual pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan peneliti khususnya pada materi Gaya di Sekitar Kita di kelas IV, berdasarkan hasil analisis kepraktisan oleh peserta didik kelompok kecil yang memperoleh nilai rata-rata 3,55 berkriteria “Sangat Praktis“, untuk hasil analisis kepraktisan oleh peserta didik kelompok besar yang memperoleh nilai rata-rata 3,70 berkriteria “Sangat Praktis“ dan hasil analisis kepraktisan oleh guru yang memperoleh nilai rata-rata 4,00 berkriteria “Sangat Praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Baderiah. (2018). Buku Ajar Pengembangan Kurikulum. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Daryanto. (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya
- Daryanto & Dwicahyonio A. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar). Yogyakarta: Penerbut Gava Media
- Depdiknas. (2014). Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual. Jakarta: Drektorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kosasih, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta Timur: Bumi Aksara
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah., & Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2(2), 311-326. Diunduh di

- Nieveen, N (1999). *Design Approaches and Tools In Education and Training*. Jerman: Springer Science Bussines Media
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suherja, A., Winarni, E.W., & Koto, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Dengan Materi Hubungan antar Komponen Ekosistem dan Jaringan Makanan di Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 295 – 305. Diunduh di
- Suratno, J., Sari, D. P., & Bani, A. (2022). Kurikulum Dan Model-Model Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 67–75. Diunduh di
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Undang-Undang Nomor 20. (2003). *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta