



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 3943-3956

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning
Mata Pelajaran PKn Materi Pelajaran Kebebasan Berorganisasi Siswa
Kelas V SD Negeri 7 Pempatan Kecamatan Rendang Kabupaten Karangasem

I Komang Raditya Adhistryananda^{1✉}, I Gusti Agung Ayu Wulandandari², I Wayan Wiarta³
Universitas Pendidikan Ganesha

Email: raditya.adhistryananda@undiksha.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bahan ajar berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk materi kebebasan berorganisasi pada siswa kelas V SD Negeri 7 Pempatan, Kecamatan Rendang Kabupaten Karangasem, tahun pelajaran 2023/2024. Berdasarkan pengamatan terbatas pada studi pendahuluan, ditemukan bahwa banyak guru masih menyajikan materi secara lisan atau ceramah dan belum memanfaatkan sumber belajar cetak maupun elektronik. Pembelajaran umumnya menggunakan buku paket BSE dan LKS. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan data dikumpulkan melalui tes objektif pilihan ganda dan kuesioner, dianalisis dengan metode kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancang bangun bahan ajar memperoleh skor 100% (sangat baik), kelayakan isi 100% (sangat baik), desain instruksional 100% (sangat baik), uji coba perorangan 92,5% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil 92,5% (sangat baik), sehingga bahan ajar layak digunakan. Efektivitas bahan ajar dinilai dari t hitung sebesar 20,85 dengan ttabel sebesar 2,262 ($\alpha = 0,05$) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara skor tes sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar berbasis PBL efektif digunakan untuk pembelajaran kebebasan berorganisasi pada mata pelajaran PKN siswa kelas V di SD Negeri 7 Pempatan tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Problem Based Learning, PKN*

Abstract

This study aims to design a problem-based learning (PBL) teaching materials for freedom of organization material for grade V students of SD Negeri 7 Pempatan, Karangasem Regency, for the 2023/2024 school year. Based on observations limited to preliminary studies, it was found that many teachers still present material orally or in lectures and have not taken advantage of print or electronic learning resources. Learning generally uses BSE and LKS package books. This study uses the ADDIE model and data is collected through multiple-choice objective tests and questionnaires, analyzed by qualitative, quantitative, and inferential statistical methods. The results showed that the teaching materials design obtained a score of 100% (excellent), 100% content feasibility (excellent), instructional design 100% (excellent), individual trial 92.5% (excellent), and small group trial 92.5% (excellent), so that the teaching materials is feasible to use. The effectiveness of the teaching materials was assessed from a t-count of 20.85 with a t-table of 2.262 ($\alpha = 0.05$) which showed a significant difference between test scores before and after the use of the teaching materials. Thus, the PBL teaching materials is effectively used for learning freedom of organization in the PKN subject of grade V students at SD Negeri 7 Pempatan for the 2023/2024 school year.

Keywords: *Teaching Materials, Problem Based Learning, PKN*

PENDAHULUAN

Abad 21 ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran (Laksana, 2021; Nurhalita & Hudaidah, 2021). Perkembangan teknologi ini membawa tantangan baru bagi siswa dan guru untuk dapat beradaptasi dan memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal dalam proses pendidikan. Pendidikan di era modern ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan dinamis, di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi diri secara aktif, mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka dan masyarakat (Imam Rohani, 2020; Kholis, 2019).

Dalam konteks pembelajaran, peran guru sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan. Selain tugas utama mengajar, guru juga memiliki tanggung jawab untuk mendidik dan membimbing siswa dalam pengembangan pengetahuan, wawasan, keterampilan, serta kepribadian (Santosa & Andrean, 2021; Yestiani & Zahwa, 2020). Sebagai bentuk adaptasi terhadap kemajuan teknologi, guru harus mampu menguasai teknologi

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penguasaan teknologi ini meliputi penggunaan perangkat keras dan lunak, akses informasi digital, serta pengelolaan sumber belajar yang bervariasi baik dalam bentuk teks maupun non-teks. Di samping itu, guru juga dihadapkan pada tuntutan untuk mengubah paradigma pembelajaran dari pendekatan behavioristik yang bersifat konvensional, di mana pembelajaran berpusat pada guru (teacher-centered), menuju pada pendekatan konstruktivis yang lebih menekankan pada pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered) (Akbar & Gantaran, 2022; Shahbana, Kautsar Farizqi, & Satria, 2020). Pendekatan ini menekankan bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan banyak sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas (Arsana dkk, 2023).

Observasi terbatas yang dilakukan pada studi pendahuluan di SD Negeri 7 Pempatan, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem, menunjukkan bahwa masih banyak guru yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk lisan atau ceramah, belum optimal dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia baik cetak maupun elektronik. Hal ini mengakibatkan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Sumber belajar yang umumnya digunakan adalah buku paket BSE (Buku Sekolah Elektronik) dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah, Bapak I Wayan Suartana, S.Pd. SD, pada 25 September 2023, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKN menunjukkan bahwa 63% atau 6 dari 10 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Menyadari kondisi tersebut, pengembangan bahan ajar berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk mata pelajaran PKN dirasakan sangat perlu. Bahan ajar ini diharapkan dapat melengkapi sumber belajar yang ada serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Model PBL adalah pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada masalah, di mana siswa dilibatkan secara aktif untuk menyelidiki atau memecahkan masalah nyata melalui kerja sama dalam kelompok kooperatif (Kotto, dkk, 2022; Nofziarni, dkk, 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan PBL dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis mereka (Ariawan, dkk, 2022; Yolanda, 2021). Selain itu, penelitian Angga Dinata & Muhammad Amin Fauzi (2024) mengindikasikan bahwa PBL efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pengembangan bahan ajar berbasis PBL ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Bahan ajar ini dirancang untuk membantu siswa

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta memecahkan masalah nyata melalui pendekatan yang interaktif dan kolaboratif. Model PBL menekankan pentingnya siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka ditantang untuk menemukan dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan materi pelajaran (Putri & Wahyudi, 2020; Sutrisno, 2019). Dengan demikian, bahan ajar berbasis PBL diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik perhatian siswa serta mampu meningkatkan semangat serta motivasi belajar mereka.

Pengembangan bahan ajar berbasis PBL ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Susilana (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang terstruktur dan berbasis masalah dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Savery dan Duffy (1995) juga mendukung bahwa PBL dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah kompleks secara efektif. Dalam penelitian lain, Wood (2003) menemukan bahwa PBL dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena metode ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang aktif.

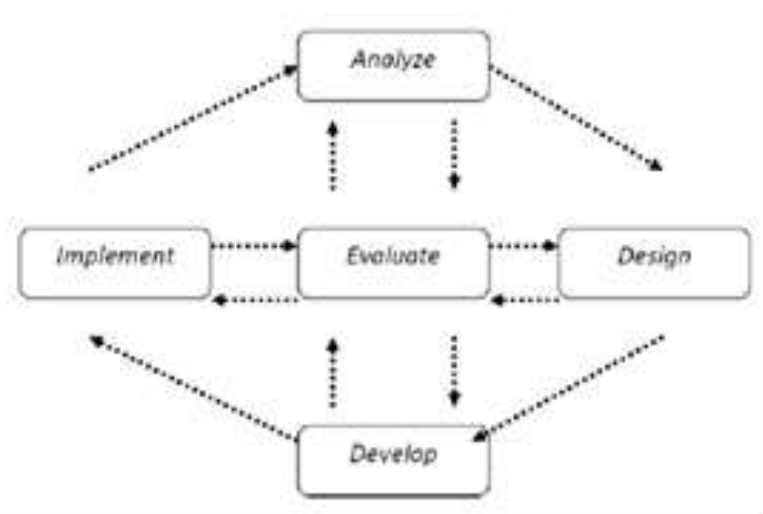
Penelitian ini bertujuan untuk merancang bahan ajar berbasis PBL yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa di SD Negeri 7 Pempatan. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam melengkapi sumber belajar yang ada, khususnya sumber belajar yang bersifat teks, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya fokus pada pengembangan bahan ajar tetapi juga pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan. Lebih lanjut penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas bahan ajar berbasis PBL yang dikembangkan. Pengujian ini mencakup evaluasi dari aspek desain, isi, instruksional, dan media, serta uji coba pada siswa melalui pendekatan perorangan dan kelompok kecil. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yang telah terbukti efektif dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif pilihan ganda dan kuesioner, yang kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan bahan ajar berbasis PBL untuk mata pelajaran PKN dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam mengatasi masalah pembelajaran di SD Negeri 7 Pempatan. Bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Penelitian ini juga memberikan

kontribusi dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis masalah, yang relevan dan aplikatif dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Dengan adanya bahan ajar ini, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian termasuk jenis penelitian pengembangan (research and development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dengan melihat masalah dan cara menganalisis sesuai kebutuhan (Ali, dkk, 2024; Yuniarti, dkk, 2022). Dalam konteks ini pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan bahan ajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKN materi kebebasan berorganisasi di SD Negeri 7 Pempatan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Peneliti memilih model penelitian ADDIE karena tahapan pengembangan secara sistematis dan terprogram serta lengkap dalam memecahkan permasalahan belajar sehingga mampu menciptakan sebuah produk yang efektif digunakan. Hidayat & Muhamad (2021) mengatakan model ADDIE merupakan sebuah akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluate. Adapun tahap pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahap awal analisis, dilakukan analisis kebutuhan isi, siswa, dan konten. Tahap desain melibatkan pembuatan konsep rancangan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahap pengembangan mengintegrasikan berbagai komponen untuk membentuk bahan ajar yang komprehensif. Pada tahap implementasi, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, dilanjutkan dengan uji coba produk yang telah dirancang.

Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas bahan ajar yang dikembangkan, menentukan kelayakan produk, dan melakukan revisi guna penyempurnaan produk.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek yang umumnya dapat diukur, dihitung, dan dijelaskan dengan angka. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari saran, komentar, hasil penilaian, wawancara, dan subjek uji coba untuk mendapatkan data analisis kebutuhan. Data kuantitatif juga didapatkan dari skor yang diperoleh melalui lembar penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Uji coba produk penelitian pengembangan dilakukan untuk mengetahui validitas bahan ajar berbasis PBL (Problem Based Learning) yang dikembangkan pada mata Pelajaran PKN pada materi kebebasan berorganisasi kelas V di Sekolah Dasar 7 Pempatan.

Tahap metode pengumpulan data memainkan peran yang sangat krusial dalam penelitian karena membantu peneliti mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam mengumpulkan data dari siswa dan ahli, peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung dengan tujuan memperoleh sejumlah data dan informasi. Metode angket atau kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai validitas produk terkait efektivitas dan daya tarik bahan ajar yang telah dikembangkan. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif yang dapat berupa saran, kritik, atau masukan, baik dalam uji coba validasi maupun uji coba lapangan. Selain itu, metode tes digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan siswa dalam memahami pelajaran PKN yang telah diajarkan oleh guru.

Instrumen pengumpulan data yaitu sebuah perangkat yang diterapkan untuk mengukur data yang hendak dikumpulkan. Instrumen penelitian, sering dianggap sebagai sarana bantu, yaitu fasilitas yang bisa berwujud dalam bentuk objek konkret, seperti angket, daftar pertanyaan, atau panduan wawancara, formulir observasi, tes, dan skala penilaian sikap (Krismony, dkk, 2020; Lestari & Nasution, 2022). Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi daftar pertanyaan, angket atau kuesioner, dan soal tes. Daftar pertanyaan digunakan untuk wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 7 Pempatan dalam rangka mengembangkan produk. Instrumen pengumpulan data juga digunakan untuk memvalidasi bahan ajar berbasis PBL yang dikembangkan. Angket atau kuesioner yang digunakan merupakan kuesioner tertutup, di mana responden diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pandangan mereka dengan memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia untuk setiap pertanyaan.

Kuesioner ini termasuk jenis rating scale yang membantu mengukur variabel kualitatif atau kuantitatif dalam bentuk data yang dapat diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analysis

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengamati lingkungan siswa di kelas dan mewawancarai guru kelas V di SD Negeri 7 Pempatan sebagai langkah awal. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa metode pembelajaran di sekolah saat ini cenderung klasik, dengan kurangnya inovasi media, sehingga siswa tidak dapat dikontrol karena pembelajaran yang monoton dan masih menggunakan metode ceramah saja. Guru juga tidak dapat membuat inovasi terbaru sehingga hanya mengambil dari sumber pembelajaran buku. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang dapat meningkatkan pemahaman serta menciptakan suasana belajar yang kondusif, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan pengamatan di kelas, aktivitas peserta didik cenderung kurang kondusif dan kurang menunjukkan sikap belajar yang baik. Observasi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang membantu guru memotivasi dan memberikan inovasi dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan suasana kelas menjadi lebih kondusif. Analisis dilakukan terhadap pencapaian dan tujuan pembelajaran untuk memastikan bahwa Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan dapat membantu siswa belajar secara efektif sesuai dengan target pembelajaran. Berikut ini adalah capaian dan tujuan pembelajaran yang disajikan dalam tabel.

Tabel 1. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian organisasi dan contoh-contoh organisasi di sekolah dan organisasi di masyarakat.	1. Siswa menganalisis pengertian organisasi. 2. Siswa mampu menyebutkan contoh organisasi di sekolah dan organisasi di masyarakat. 3. Siswa mampu menjelaskan apa saja ciri-ciri organisasi.

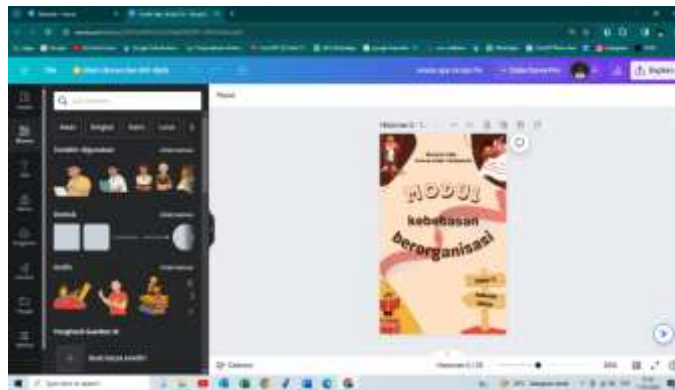
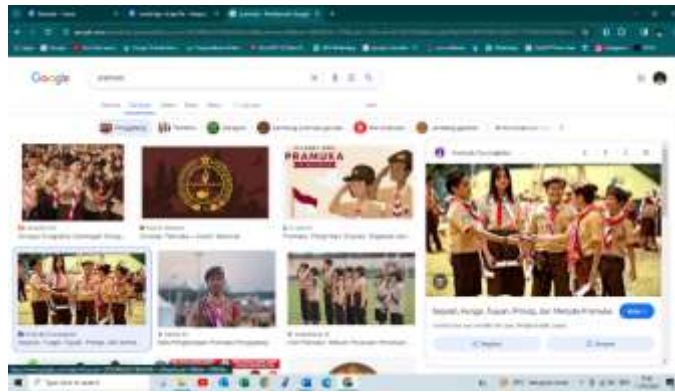
Design

Pada perancangan aktivitas dilakukan dengan merancang produk melalui beberapa langkah sebagai berikut. Pertama, menentukan perangkat keras dan perangkat lunak yang

digunakan. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat atau memproduksi bahan ajar ini adalah komputer atau laptop. Perangkat lunak yang digunakan mencakup aplikasi Canva untuk desain media, Google untuk pencarian referensi materi, dan Microsoft Word untuk menulis materi. Kedua, menyusun rancang bangun bahan ajar. Sebelum membuat bahan ajar, disarankan untuk membuat rancangan terlebih dahulu yang berguna untuk memudahkan tampilan dan pengaturan tata letak konten dalam media tersebut. Rancang bangun ini kemudian diuji oleh ahli rancang bangun, Bapak Drs. Made Putra, M.Pd., untuk mengetahui kualitasnya. Rancang bangun bahan ajar meliputi diagram alur (flowchart) dari bahan ajar berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yang disusun untuk membimbing alur konten media, serta storyboard yang mencakup skenario khusus materi kebebasan berorganisasi, desain visual media, dan penataan garis besar materi. Ketiga, penyusunan materi. Materi dalam bahan ajar berbasis Problem Based Learning disesuaikan dengan capaian dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan serta diselaraskan dengan konten buku ajar siswa pada kurikulum 2013. Keempat, membuat instrumen penilaian media. Instrumen evaluasi media ini berbentuk kuesioner yang dirancang untuk menilai bahan ajar yang telah dibuat. Penilaian dilakukan oleh ahli pada beberapa aspek, termasuk rancang bangun, muatan pelajaran, desain instruksional, dan media pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan diuji coba dan dievaluasi oleh siswa sebagai subjek uji coba melalui kuesioner perorangan dan kelompok kecil. Kelima, menyusun kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dirancang dalam bentuk bahan ajar dengan menggunakan pendekatan Problem Based Learning, di mana siswa didorong untuk menyelesaikan masalah terkait materi.

Development

Pada fase pengembangan, proses produksi dan pengujian produk dilakukan untuk mengubah desain menjadi bahan ajar cetak yang berbasis Problem Based Learning. Tahapan-tahapan dalam pengembangan ini dimulai dengan pembuatan materi Bahan ajar sesuai dengan buku ajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas V SD. Selanjutnya, desain cover Bahan ajar dibuat menggunakan aplikasi Canva, sementara gambar-gambar pendukung diperoleh melalui pencarian menggunakan Google. Untuk memperjelas konsep, peta konsep dirancang terlebih dahulu di Microsoft Word sebelum diintegrasikan ke dalam aplikasi Canva. Setelah semua bahan terkumpulkan baik itu materi maupun gambar-gambar tersebut digabungkan secara menyeluruh menggunakan Canva untuk membentuk bahan ajar yang komprehensif dan berdaya tarik. Tahapan ini menggambarkan proses sistematis untuk memastikan kualitas dan efektivitas bahan ajar yang dikembangkan.



Gambar 2. Tahapan Produksi Bahan Ajar

Setelah produksi bahan ajar selesai selanjutnya dilakukan tahap penilaian dengan ahli guna mengevaluasi bahan ajar tersebut menggunakan kuesioner yang telah disiapkan. Hasil evaluasi dari ahli menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas Bahan ajar agar lebih efektif dalam proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara langsung di SDP UNDIKSHA Kampus Denpasar. Evaluasi kualitas bahan ajar ini meliputi beberapa uji, dimulai dari uji isi muatan pembelajaran yang dievaluasi oleh Bapak Drs. Made Putra, M.Pd., dan dilanjutkan dengan uji desain dan media pembelajaran yang juga dievaluasi oleh Bapak Drs. Made Putra, M.Pd.

Implementation

Pada tahap implementasi pengembangan bahan ajar diuji coba kepada 9 siswa yang terdiri dari 3 siswa secara individu dan 6 siswa dalam kelompok kecil. Setelah itu, Bahan ajar diterapkan pada seluruh siswa kelas V SD Negeri 7 Pempatan untuk mengetahui efektivitasnya. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal pre-test dan post-test untuk mengukur pengaruh bahan ajar terhadap hasil belajar siswa. Dari kegiatan tersebut diperoleh hasil uji coba perorangan, diperoleh persentase pencapaian sebesar 92,5%, yang masuk dalam kualifikasi sangat baik berdasarkan tabel konversi skala 5. Evaluasi ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi. Begitu pula dengan hasil uji coba kelompok

kecil, yang juga mencapai persentase pencapaian sebesar 92,5% dalam kualifikasi sangat baik, dengan tanggapan positif dari siswa kelas V dan tanpa perlu adanya revisi tambahan.

Evaluation

Pada tahap terakhir dilakukan evaluasi dengan menganalisis data yang telah terkumpul. Evaluasi sumatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas bahan ajar, dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa. Evaluasi ini membantu dalam menentukan sejauh mana bahan ajar berbasis Problem Based Learning dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pembahasan

Fokus dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebebasan berorganisasi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas V SD Negeri 7 Pempatan. Bahan ajar ini dirancang menggunakan pendekatan PBL yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Bahan ajar cetak dipilih sebagai bentuk pengembangan bahan ajar ini dengan pertimbangan kepraktisan dan aksesibilitasnya, terutama di lingkungan sekolah yang belum sepenuhnya mendukung akses internet untuk semua siswa. Menurut Purnama Pertiwi dkk, (2023), media cetak memiliki keunggulan seperti kemudahan penggunaan, kepraktisan dalam penggunaan berulang, serta biaya yang terjangkau. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dalam pengembangan bahan ajar yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Model ini dipilih karena sederhana dan dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pengembangan materi pembelajaran yang komprehensif dan terstruktur.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti selama melaksanakan penelitian yaitu sebagai berikut. Tahap pertama dimulai dengan analisis untuk mengidentifikasi kondisi siswa dan guru terkait pengetahuan, kompetensi, materi, serta karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk yang dikembangkan. Kegiatan analisis ini melibatkan wawancara dan observasi di SD Negeri 7 Pempatan, terutama dengan siswa kelas V untuk memahami kendala yang mereka hadapi selama pembelajaran seperti dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru yang menyebabkan rasa jenuh dan kurangnya minat belajar siswa. Tahap kedua adalah perancangan di mana dilakukan perancangan visual produk berdasarkan hasil analisis. Tahapan ini meliputi pemilihan software dan hardware yang digunakan untuk produksi, pembuatan flowchart

dan storyboard untuk memudahkan pemahaman alur kerja, serta penentuan materi yang akan dimasukkan dalam bahan ajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) juga dirancang sebagai pedoman kegiatan pembelajaran. Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana produk yang direncanakan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, Bahan ajar berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran PKN memperoleh nilai 100% dengan kualifikasi sangat baik dalam semua aspek penilaian yang dilakukan. Evaluasi dari ahli isi materi menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat sesuai dengan kurikulum, materi, kebahasaan, dan evaluasi, sehingga layak digunakan tanpa revisi. Sementara itu, evaluasi dari ahli desain pembelajaran menyoroti kejelasan tujuan pembelajaran, konsistensi antara tujuan materi dan evaluasi, serta strategi penyampaian materi yang sistematis dan motivatif, semua mendapat skor 5 dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, evaluasi oleh ahli media pembelajaran menekankan kemudahan penggunaan bahan ajar, kemampuan media dalam membantu pemahaman dan motivasi siswa, serta aspek tampilan bahan ajar yang mencakup keterbacaan teks, konsistensi media, penggunaan gambar, jenis huruf, ukuran huruf, spasi, dan kombinasi warna yang tepat, semuanya juga mendapatkan skor 5 dalam penilaian yang sangat baik. Dengan demikian, dari hasil evaluasi yang komprehensif ini dapat disimpulkan bahwa Bahan ajar Berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran PKN kelas V layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Setelah produk dianggap layak oleh para ahli, dilakukan uji coba perorangan dengan melibatkan 3 siswa kelas V dari SD Negeri 7 Pempatan yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hasilnya bahan ajar berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran PKN memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat baik dan mendapat respons positif dari siswa. Bahan ajar ini dinilai layak untuk digunakan tanpa revisi karena memberikan gambaran yang jelas terhadap materi, yang mampu meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, siswa memberikan komentar positif bahwa media ini sangat menarik dan bermanfaat, sehingga bahan ajar ini dianggap layak untuk digunakan.

Hasil uji efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran PKN dievaluasi melalui metode tes pilihan ganda, dengan mengukur perbedaan antara hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada 10 siswa kelas V di SD Negeri 7 Pempatan. Analisis menggunakan Teknik uji-t sampel dependent menunjukkan bahwa thitung yang dihitung manual adalah 20,85. Nilai thitung tersebut dibandingkan dengan ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 9, dan nilai

ttabel sebesar 2,262. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa thitung (20,85) lebih besar dari ttabel (2,262), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat baca siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis Problem Based Learning pada materi PKN tentang kebebasan berorganisasi di kelas V SD Negeri 7 Pempatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran PKN efektif dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk materi kebebasan berorganisasi pada mata pelajaran PKN di SD Negeri 7 Pempatan. Keberhasilan validasi dan uji kepraktisan bahan ajar ini menunjukkan bahwa bahan ajar ini layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut. Selain itu uji coba yang dilakukan oleh peneliti pada uji perorangan dan kelompok kecil juga memberikan hasil yang sangat baik yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini mampu menarik minat belajar siswa itu sendiri. Evaluasi efektivitas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan uji statistika inferensial menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis PBL untuk mata pelajaran PKN di SD Negeri 7 Pempatan tidak hanya layak digunakan tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi kebebasan berorganisasi. Berdasarkan temuan penelitian di atas ada beberapa rekomendasi terkait pengembangan bahan ajar berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk materi kebebasan berorganisasi. Pertama, siswa perlu menggunakan bahan ajar ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kedua, guru sebaiknya mengintegrasikan bahan ajar ini dalam penyampaian materi untuk memperkaya variasi pembelajaran dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Ketiga, kepala sekolah perlu mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif dengan memberikan fasilitas dan pelatihan kepada guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., & Gantaran, A. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran PAI. *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 139–148. <https://doi.org/10.58518/darajat.v5i2.1413>
- Ali, J., Annisa, A., Wasid, A., Rahmadani, K., Fricticarani, A., & Dayurni, P. (2024).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator 3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 144–150. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1843>

Angga Dinata, & Muhammad Amin Fauzi. (2024). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa PBL Berbantuan Geogebra dan DL Di Kelas X SMA. *JURNAL RISET RUMPUN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM*, 3(1), 270–284. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v3i1.2494>

Ariawan, R., -, R. U., Herlina, S., & Istikomah, E. (2022). Pengembangan Bahan ajar dengan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30656/gauss.v5i1.3930>

Arsana, I. W., Irnawati, I., Suhartono, S., Widyatama, P. R., Ayulusiana, W. E., & Listanto, K. P. (2023). Pelatihan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar berbasis kurikulum merdeka. *Manggali*, 3(1), 56–64. <https://doi.org/10.31331/manggali.v3i1.2386>

Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.

Imam Rohani. (2020). Kajian Kebijakan Pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 1(01), 80–99. <https://doi.org/10.55380/tarbawi.v1i01.33>

Kholis, N. (2019). Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang SISDIKNAS 2003. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 71–85. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i1.542>

Kotto, M. A., Babys, U., & Gella, N. J. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Melalui Model PBL (Problem Based Learning). *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 5(1), 24–27. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i1p24-27>

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>

Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14–22. <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>

Lestari, D., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Instrumen Portofolio Asesmen pada

Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD. JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA, 6(2), 28–34.
<https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1131>

- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016–2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.244>
- Nurhalita, N., & Hudaidah, H. (2021). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara pada Abad ke 21. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 298–303. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.299>
- Purnama Pertiwi, R., & Sri Enggar Kencana Dewi. (2023). Pengembangan Bahan ajar Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri Inklusi. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1033–1042. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6685>
- Putri, U. A., & Wahyudi, W. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(1), 69. <https://doi.org/10.25273/jems.v8i1.6088>
- Santosa, S., & Andrean, S. (2021). Pengembangan dan Pembinaan Karakter Siswa dengan Mengoptimalkan Peran Guru Sebagai Contextual Idol di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 952–957. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.849>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sutrisno, T. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN Kota Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3394>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yolanda, Y. (2021). Pengembangan Bahan ajar Fisika Termodinamika Berbasis Kontekstual. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 1(03), 80–95. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i03.12>
- Yuniarti, D. A., Intyanto, G. W., & Pawening, A. S. (2022). DGMATH: Media Digital Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Materi Operasi Bilangan Menggunakan Metode RnD. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(01), 41–51. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v12i01.17241>