

LESTARI: Bahan Ajar pada Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Made Fery Lestari^{1*}, Nyoman Laba Jayanta² 

^{1,2}Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 27, 2021

Revised November 30, 2021

Accepted February 22, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Instrumen, Bahan Ajar Lestari

Keywords:

Instruments, Lestari Teaching Materials



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Bahan ajar digital masih sangat jarang dikembangkan pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan bahan ajar "Lestari" untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumah kelas I SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 4 ahli/pakar dan 5 siswa. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas bahan ajar "Lestari" adalah rating scale berupa lembar penilaian bahan ajar "Lestari" dari ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus mean untuk mengetahui rata-rata skor validitas bahan ajar "Lestari" untuk tema 6 subtema 2 dan rumus perolehan skor untuk mengetahui respon pengguna bahan ajar "Lestari". Nilai rata-rata validitas materi soal yang diperoleh adalah 48 dengan kualifikasi sangat baik, nilai rata-rata validitas media yang diperoleh adalah 94,5 dengan kualifikasi sangat baik, perolehan skor respon praktisi adalah 97% dengan kualifikasi sangat baik, perolehan skor respon siswa adalah 93,6% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis tersebut, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar "Lestari" untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumah kelas I SD yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas I sekolah dasar. Implikasi penelitian ini yaitu adanya bahan ajar Lestari untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumah kelas I SD dengan kualifikasi sangat baik. Bahan ajar Lestari ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran subtema 2.

ABSTRACT

Digital teaching materials are still very rarely developed at the elementary school level. This research was conducted with the aim of developing "Lestari" teaching materials for the theme of 6 sub-themes 2 of the environment around the first grade elementary school house. This study uses the ADDIE development model. The subjects of this study were 4 experts/experts and 5 students. The techniques used in collecting data are observation, interviews, and tests. The instrument used to measure the level of validity of "Sustainable" teaching materials is a rating scale in the form of a "Lestari" teaching material assessment sheet from experts. The data obtained were then analyzed using the mean formula to determine the average score for the validity of the "Sustainable" teaching material for theme 6 sub-theme 2 and the score acquisition formula to determine the response of users of the "Sustainable" teaching material. The average value of the validity of the matter obtained is 48 with very good qualifications, the average value of media validity obtained is 94.5 with very good qualifications, the acquisition of practitioner response scores is 97% with very good qualifications, the acquisition of student response scores is 93.6% with very good qualifications. Based on this analysis, it can be said that the "Sustainable" teaching materials for theme 6 sub-theme 2 of the environment around the first grade elementary school house that were developed were declared valid and could be used in learning in grade I elementary school. The implication of this research is that there are Lestari teaching materials for theme 6 sub-theme 2, the environment around the first grade elementary school house with very good qualifications. Sustainable teaching materials can be used in the learning process for sub- theme 2.

*Corresponding author

E-mail addresses: madedferylestari18@undiksha.ac.id (Made Fery Lestari)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan mendidik untuk menjadikan peserta didik berbudi pekerti luhur, dewasa, dan mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya (Afandi et al., 2019; Rusmin Husain & Kaharu, 2021; Warsita et al., 2017). Proses pendidikan mengacu pada perkembangan fisik, mental, spiritual, serta perkembangan fisiologis dan psikologis peserta didik, sehingga menjadikan individu yang matang dan bermartabat (Rahmawati & Harmanto, 2020; Suriadi et al., 2021). Dengan pendidikan, setiap individu akan memiliki kesempatan untuk menjadi individu yang berkualitas baik dari aspek kepribadian, maupun dari aspek kognitif. Seiring pesatnya arus globalisasi, pada sektor pendidikan terus mengalami perubahan. Pada abad 21 ini, pendidikan dituntut agar mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi, mampu berinovasi, dapat menggunakan teknologi informasi, serta dapat bekerja dan memiliki keterampilan (Andrian & Rusman, 2019; R Husain & Kaharu, 2020; Komara, 2018). Pendidikan abad 21 mengacu pada peningkatan karakter, kompetensi, dan literasi serta menguasai keterampilan 4C diantaranya *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *comunication* (komunikasi), dan *colaboration* (kolaborasi) (Ariani, 2020; Chng & Lund, 2018). Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang tidak menggunakan bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran luring maupun daring, guru jarang menggunakan bahan ajar karena kurang tersedianya bahan ajar dan juga keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya. Pada observasi awal yang telah dilakukan diketahui bahwa permasalahan dalam pembelajaran daring yaitu guru jarang menggunakan bahan ajar. Dalam pembelajaran daring guru hanya mengirimkan materi pelajaran kepada siswa dan meminta siswa mengerjakan tugas dari materi yang telah guru berikan. Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan kemampuan guru mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan serta yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Dengan tidak menggunakan bahan ajar membuat siswa kesulitan dalam mengikuti pelajaran daring (Fauzy & Nurfauziah, 2021; Husna et al., 2021). Guru tidak memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan guru kepada siswa, sehingga menyulitkan siswa memahami materi tersebut (Hebebcı et al., 2020; Masturah et al., 2018). Siswa sekolah dasar sangat memerlukan adanya penjelasan dari gurunya mengenai materi yang diberikan, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa (Oktavia & Agustin, 2019). Kesulitan dalam memahami materi pelajaran tersebut membuat hasil belajar siswa akan menurun. Untuk itu, sangat diperlukan adanya pemecahan masalah tersebut, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (Aryantini et al., 2021; Nomleni & Manu, 2018). Jika permasalahan tersebut tidak diatasi, akan memberikan dampak buruk terhadap hasil belajar siswa.

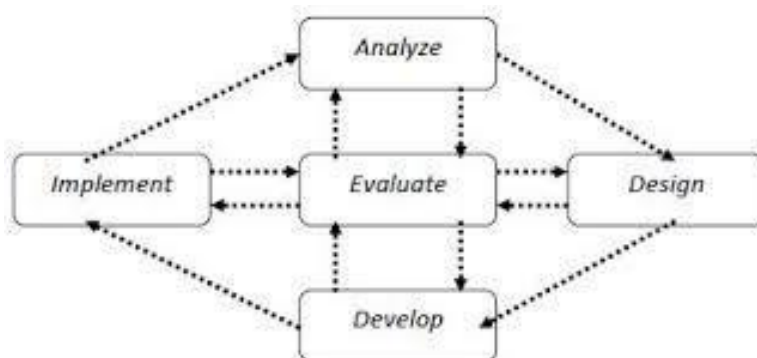
Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan bahan ajar sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam menunjang proses pembelajaran yang dijadikan sumber belajar (Baka et al., 2018; Sari & Yustiana, 2021). Bahan ajar sebagai hal yang penting karena harus memiliki karakteristik yang sesuai yang dengan tingkat perkembangan yang dimiliki oleh siswa (Nisa & Supriyono, 2016; Sari & Yustiana, 2021). Berbagai aspek pendidikan terus melakukan pembaharuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar optimal. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan berbantuan teknologi dan dengan jaringan internet tersebut dapat diartikan sebagai pembelajaran daring (Jayul & Irwanto, 2020; Yanti et al., 2020). Dalam proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar sangat diperlukan untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Bahan ajar ini juga merupakan suatu alat yang dapat membantu siswa agar terjadinya sebuah interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa (Prastowo, 2021). Bahan ajar Lestari ini merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk menjembatani siswa dalam proses pembelajaran agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Bahan ajar ini juga dapat dijadikan sebagai bekal siswa untuk mengasah kemampuan intelektual, yaitu mengasah otak anak, membangun kerja sama, membangkitkan rasa ingin tahu, dan melatih konsentrasi siswa dalam pemahaman materi.

Beberapa temuan menyatakan bahwa bahan ajar elektronik multimedia membantu siswa dalam memahami materi (Riwu et al., 2018). Bahan ajar menggunakan aplikasi kvisoft flipbook layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran (Wibowo & Pratiwi, 2018). Bahan ajar efektif digunakan pada proses pembelajaran (Heru & Yuliani, 2020; Ramadhan et al., 2020). Pengembangan bahan ajar salah satu materi di kelas I yang berbentuk digital dengan memadukan falsafah *Tri Hita Karana* untuk siswa sebagai penanaman konsep awal. Bahan ajar yang berbentuk digital yang dapat membantu siswa untuk mengingat dengan mudah materi pelajaran yang diberikan oleh guru yakni pengembangan bahan ajar Lestari. Selain

itu, pembelajaran yang diambil pada Subtema 2 “Lingkungan Sekitar Rumah” dapat dipadukan dengan falsafah *Tri Hita Karana*, sehingga memberikan contoh-contoh nyata bagi siswa yang dapat membantu siswa dapat memahami materi atau konsep dengan mudah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan bahan ajar “Lestari” untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumah kelas I SD. Bahan ajar Lestari diharapkan dapat belajar secara efektif dan memberikan pengalaman yang berbeda kepada peserta didik kelas I SD Negeri 2 Sukasada.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Tegeh et al., 2014). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis. Dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahapan model ADDIE ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap analisis yang dilakukan terdiri dari tahapan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis media. Pertama tahap analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI, KD dan Indikator dari buku siswa sehingga dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan materi pada bahan ajar Lestari Tema 6 Subtema Selanjutnya tahap analisis kebutuhan dilaksanakan guna mengetahui kebutuhan siswa dan guru selama proses pembelajaran. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara memberi kuesioner pada guru dan siswa. Pemberian kuesioner dilakukan di SD Negeri 2 Sukasada. Kemudian tahap analisis karakteristik siswa ini meliputi analisis peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Dilanjutkan dengan tahap analisis media untuk mengetahui karakteristik bahan ajar yang baik digunakan selama proses pembelajaran. Tahap *design* bahan ajar Lestari ini diawali dengan menentukan materi yang akan dikembangkan dalam bahan ajar nantinya dengan tema 6 subtema 2, membuat rancangan kemudian memperlihatkan pada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan agar dapat dilakukan perbaikan pada media. Tahap Pengembangan pada tahap ini dilakukan pengembangan media yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Setelah dilakukan pengembangan selanjutnya dilakukan penilaian oleh 4 orang dosen dan 1 orang guru sebagai ahli. Hasil penilaian ahli kemudian di analisis untuk mengetahui kelayakannya serta akan diperbaiki jika ada masukan dari para ahli. Kemudian media akan digunakan oleh 5 siswa selaku pengguna bahan ajar Lestari untuk mendapatkan respon terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Tahap *implementation* bertujuan untuk mengetahui dampak bahan ajar Lestari selama proses pembelajaran. Keterbatasan jarak, waktu, finansial, tenaga dan sumber daya akibat adanya pandemi menyebabkan tahap *implementation* tidak dilaksanakan. Tahap *evaluation* dilakukan terhadap hasil validitas dari para ahli dan respon siswa. *Evaluation* diberikan untuk mencari tahu bahan ajar yang dikembangkan berpengaruh atau tidak terhadap pemahaman siswa.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek adalah bahan ajar Lestari Tema 6 Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumah. Yang menjadi objek adalah kualitas bahan ajar Lestari untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar. Validitas didapat berdasarkan respon dari hasil kuesioner yang ditujukan kepada 5 orang siswa kelas I Di SD Negeri 2 Sukasada. Data dalam penelitian ini digolongkan menjadi dua yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari review ahli, masukan dan kritik, respon guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh berdasarkan review uji ahli berupa skor. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket/kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi ahli

media, ahli materi, responden guru, dan siswa. Lembar validasi ahli menggunakan *rating scale* dengan skala 1–5.

Pengembangan bahan ajar Lestari menggunakan beberapa aspek yang mendukung. Pada bahan ajar aspek yang digunakan yakni aspek yang telah dimodifikasi. Dalam instrumen validasi ahli materi aspek yang digunakan yakni: aspek isi; aspek penggunaan bahasa; dan aspek materi. Sedangkan pada instrumen validasi media, aspek yang digunakan yakni: aspek bahasa; aspek teks; aspek tampilan; dan aspek penyajian media. Instrumen validasi praktisi, aspek yang digunakan yakni: aspek tampilan; aspek kemudahan pengguna; dan aspek penyajian materi. Instrumen respon siswa menggunakan aspek: sajian materi dan aspek efektivitas media. Kisi-kisi validasi bahan ajar Lestari disajikan dalam [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), dan [Tabel 3](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	a. Keserasian materi dengan kompetensi dasar	1	3
		b. Kesesuaian materi dengan indikator	2	
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
2.	Materi	a. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	6	7
		b. Kedalaman materi	4	
		c. Materinya didukung media yang tepat	8	
		d. Materinya memuat Tri Hita Karana mudah dipahami	7	
		e. Materinya mempresentasikan kehidupan nyata	9	
3.	Evaluasi	f. Memberikan pojokilmu untuk belajar	5	2
		g. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	10	
		a. Kesesuaian evaluasi dengan materi	12	
4.	Teknis	b. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi siswa	11	3
		a. Kualitas tampilan baik	13	
5.	Tampilan	b. Media dapat membantu siswa memahami materi	14	2
		c. Media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa	15	
		a. Kualitas tampilan baik	16	
6.	Teks	b. Tampilan layar serasi dan seimbang	17	3
		a. Ketepatan penggunaan jenis huruf	18	
		b. Ketepatan penggunaan ukuran huruf	19	
7.	Gambar dan video	c. Ketepatan penggunaan spasi	20	2
		a. Penggunaan gambar yang mendukung materi pembelajaran	21	
		b. Penggunaan video yang mendukung pemahaman materi	22	
Jumlah			22	

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	2	
2.	Strategi	a. Penyampaian materi yang sistematis	5	4
		b. Dapat memotivasi siswa	4	
		c. Memberikan penarik perhatian	3	
		d. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	6	
3.	Evaluasi	a. Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa	8	2
		b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	7	
Jumlah			8	

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Desain Tampilan	a. Kemenarikan tampilan bahan ajar “Lestari”	2	4
		b. Keterbacaan teks	1	
		c. Kejelasan gambardan video	4	
		d. Kejelasan petunjuk penggunaan tautan (Google form&Youtube)	3	
2	Materi	a. Materi mudah dipahami	7	3
		b. Kejelasan uraian materi	6	
		c. Media memberikan semangat siswa dalam belajar	5	
3	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	9	3
		b. Soal sesuai dengan materi	10	
		c. Bahasa mudah dipahami	8	
Jumlah				10

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul, maka selanjutnya dilakukan analisis data. Untuk mengetahui tingkat validitas, dilakukan uji coba instrumen. Uji validitas isi dilakukan oleh pakar dengan memasukkan hasil penelitian para pakar ke dalam tabel *judges*. Setelah butir soal divalidasi kedua penilai, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan penghitungan menurut Gregory. Metode dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif kualitatif berupa masukan, kritik dan saran dari hasil review para pakar uji *judges*, ahli materi ahli media, praktisi (guru), dan siswa terhadap bahan ajar Lestari yang dikembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif yakni berupa skor rata-rata para pakar, praktisi (guru) dan siswa melalui kuesioner lembar penilaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang telah dilakukan ini berupa bahan ajar digital yang diberi nama “Lestari” yang berbasis modul digital yang dibuat dalam bentuk power point dengan mengambil tema 6 subtema 2 pada pembelajaran daring di kelas I sekolah dasar. Bahan ajar ini nantinya akan dikonversi ke dalam bentuk flip video menggunakan flipbook maker. Selanjutnya, bahan ajar ini diupload pada domain yang sudah didaftarkan. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yaitu: menganalisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Bahan ajar Lestari yang dihasilkan dalam penelitian ini dinyatakan valid. Hal tersebut berdasarkan tahap pengembangan, validasi instrumen dan produk yang berupa bahan ajar oleh guru dan dosen sebagai ahli.

Tahap Analisis (Analyze). Pada tahap analisis ditempuh dengan beberapa tahapan, yakni: analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis media. Analisis Kurikulum Pelaksanaan analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI, KD, dan Indikator yang termuat pada buku guru dan siswa yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan bahan ajar. Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan indikatornya pada aspek pengetahuan. KD yang diambil yaitu PKn 3.4, Bahasa Indonesia 3.8, SBdP 3.3, Matematika 3.2, dan Penjaskes 3.5. Analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada pengembangan bahan ajar yang digunakan di SD Negeri 2 Sukasada menggunakan metode observasi dan kuesioner. Melalui pengamatan selama melaksanakan observasi ke SD N 2 Sukasada, banyak guru menyatakan bahwa bahan ajar selama proses pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah. Analisis karakteristik siswa dapat diperoleh bahwa pada saat proses belajar siswa SD berlangsung bahan ajar Lestari sangat diperlukan keberadaannya dalam proses pembelajaran. Adanya bahan ajar dapat memberikan kemudahan siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Pengembangan bahan ajar Lestari memiliki beberapa kriteria yang digunakan dalam menganalisisnya adalah sebagai berikut. Aspek sampul meliputi identitas bahan ajar, tujuan pembelajaran dan kemenarikan sampul. Aspek format meliputi warna, tulisan, huruf, dan tata letak gambar. Aspek isi meliputi kecocokan materi dengan indikator, kemampuan bahan ajar dalam menggambarkan materi, kelengkapan materi, dan daya tarik materi pada bahan ajar. Aspek bahasa meliputi penggunaan bahasa, kebakuan bahasa, keefektifan kalimat, dan kepraktisan bahan ajar.

Tahap Desain (Design). Setelah tahap analisis diselesaikan, kemudian dilanjutkan pada tahap perancangan (design). Tahap ini memiliki tujuan untuk merancang bahan ajar Lestari berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pembuatan bahan ajar diawali dari merancang desain menggunakan power point dan flipbook maker, kemudian diupload pada website dengan nama domain

<http://Lestari.hostfile.site>. Bahan ajar Lestari dikembangkan dengan jumlah halaman sebanyak 66 halaman. Tahap Pengembangan (Development). Pada tahap pengembangan mulai membuat bahan ajar Lestari yang dikembangkan. Bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari cover, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran serta bagian isi. Sampul bahan ajar Lestari dirancang dengan komposisi warna yang menarik, cerah, dan sesuai dengan topik yang dikembangkan. Bahan ajar Lestari yang dikembangkan memiliki kompetensi dasar dan daftar isi. Bahan ajar yang dikembangkan terdapat Indikator Pencapaian. Berikut merupakan bagian isi dari bahan ajar Lestari Tema 6 Subtema 2.

Setelah selesai proses pengembangan bahan ajar Lestari dilanjutkan dengan uji validitas oleh para pakar untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Penilaian terdiri dari 4 orang dosen yakni 2 orang dosen sebagai ahli materi dan 2 orang dosen sebagai ahli media. Setiap ahli diberikan lembar penilaian instrumen media untuk dinilai dan diberikan masukan. Melalui perhitungan pada Tabel 0.4 dapat diperoleh bahwa setiap butir penilaian mendapat rata-rata skor dengan rentang $4.01 < X \leq 5.01$ dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan pedoman konversi skala lima masing-masing butir penilaian memiliki kualifikasi sangat baik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa bahan ajar Lestari valid. Rata-rata dari validitas media adalah 94,5. Tahap Implementasi (Implementation). Tahap implementation bertujuan untuk mengetahui dampak dari bahan ajar Lestari selama proses pembelajaran. Keterbatasan jarak, waktu, finansial, tenaga dan sumber daya akibat adanya pandemi menyebabkan tahap implementation tidak dilaksanakan. Tahap Evaluasi (Evaluation). Tahap evaluation sama halnya dengan implementasi dikarenakan keterbatasan jarak, waktu, finansial, tenaga, dan sumber daya akibat adanya pandemi menyebabkan tahap evaluation tidak dilaksanakan

Pembahasan

Bahan ajar Lestari untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumah kelas I SD menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena setiap tahapan pengembangan pembelajaran yang jelas dan sistematis dalam penggunaannya. Model ADDIE adalah model beradaptasi dengan sangat baik disetiap berbagai kondisi, maka memungkinkan model ADDIE dapat digunakan hingga saat ini. Hal tersebut yang menyebabkan model ini cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik. Validasi dari ahli untuk media pembelajaran sangat perlu dilakukan untuk mengetahui dan menunjukkan bahwa keseluruhan komponen media yang disajikan dalam bahan ajar Lestari pembelajaran ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar baik dari segi desain/struktur maupun dari segi bahasa.

Tahap analisis merupakan tahap pertama pada penelitian ini yang dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data awal yang dapat digunakan dalam proses pengembangan produk. Pada tahap analisis diketahui beberapa permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran, guru jarang menggunakan bahan ajar. Dalam proses pembelajaran, diketahui bahwa guru lebih sering melaksanakan pembelajaran secara konvensional saja tanpa menggunakan bahan ajar. Hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa akan berkurang, sehingga akan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. (Prihatini, 2017; Yuwanita et al., 2020). Permasalahan lainnya juga diketahui bahwa dalam pembelajaran daring, guru tidak menggunakan bahan ajar, sehingga pembelajaran daring yang guru gunakan hanya memberikan materi atau tugas kepada siswa. Hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa yang berkurang dikarenakan siswa tidak mendapatkan penjelasan materi dari gurunya (Ricardo & Meilani, 2017; Wiradarma et al., 2021). Siswa yang berada pada tahap operasional konkret sangat memerlukan adanya bantuan untuk memahami materi yang bersifat abstrak (Muryaningsih, 2021; Ramadani & Oktiningrum, 2020). Hasil pada tahap analisis dikumpulkan untuk patokan dalam proses pengembangan produk.

Produk yang telah dikembangkan telah dinyatakan valid berdasarkan penilaian oleh ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran, guru atau praktisi dan siswa kelas I sekolah dasar, sehingga produk dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa siswa kelas I sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Dengan adanya bahan ajar dengan muatan Tema 6 Subtema 2, dapat memberikan bantuan kepada siswa memahami materi. Siswa yang lebih mudah dalam memahami materi pelajaran akan membuat hasil belajar siswa akan meningkat juga. Selain itu, bahan ajar ini juga didesain atau dirancang dengan menggunakan gambar yang menarik bagi siswa. Hal tersebut akan membuat minat belajar siswa akan meningkat (Novita & Pratama, 2019; Panjaitan et al., 2020). Bahan ajar Lestari Untuk Tema 6 Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumah Kelas I SD dapat diimplementasikan di sekolah dasar dengan kesan yang baru, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi ajar.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahan ajar layak diterapkan pada proses pembelajaran (Hanida et al., 2019; Sari & Yustiana, 2021). Bahan ajar menggunakan aplikasi

kvisoft flipbook layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran (Wibowo & Pratiwi, 2018). Bahan ajar efektif digunakan pada proses pembelajaran (Heru & Yuliani, 2020; Ramadhan et al., 2020). Adanya bahan ajar Lestari untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumah kelas I SD dengan kualifikasi sangat baik. Bahan ajar Lestari ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran subtema 2. Bahan ajar Lestari ini dapat memadukan materi dengan teknologi dan dapat membantu dan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Implikasi penelitian ini yaitu adanya bahan ajar Lestari untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar rumah kelas I SD dengan kualifikasi sangat baik. Bahan ajar Lestari ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran subtema 2. Agar dapat memberikan keefektifan dalam proses belajar mengajar dan dapat menarik perhatian siswa, maka hal yang harus dilakukan oleh guru adalah mengetahui karakteristik siswanya dengan menyesuaikan materi dan bahan ajar yang digunakan.

4. SIMPULAN

Suatu bahan ajar yang dikembangkan sudah memiliki kualifikasi sangat baik dan sudah dinyatakan berhasil untuk diterapkan. Bahan ajar Lestari ini dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan bahan ajar ini, ke depan dapat memotivasi guru untuk bisa mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Sajidan, S., Akhyar, M., & Suryani, N. (2019). Development Frameworks of The Indonesian Partnership 21st-Century Skills Standards for Prospective Science Teachers: A Delphi Study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 89–100. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.11647>.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>.
- Ariani, T. (2020). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in Physics Problems. *Physics Educational Journal*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.37891/kpej.v3i1.119>.
- Aryantini, N. K., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Model Discovery Learning Berbantuan Media Power Point Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36193>.
- Baka, A., Laksana, D. N., & Dhiu, K. (2018). Konten dan Konteks Budaya Lokal Ngada sebagai Bahan Ajar Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Technology*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16181>.
- Chng, L. S., & Lund, J. (2018). Assessment for Learning in Physical Education: The What, Why and How. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 89(8), 29–34. <https://doi.org/10.1080/07303084.2018.1503119>.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika pada Masa Pandemi COVID-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>.
- Hanida, Neviyarni, & Fahrudin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurna Basicedu*, 3(2), 716 – 724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.60>.
- Hebebcı, M. T., Bertiz, Y., & Alan, S. (2020). Investigation of Views of Students and Teachers on Distance Education Practices during the Coronavirus (COVID-19) Pandemic. *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), 267–282. <https://doi.org/10.46328/ijtes.v4i4.113>.
- Heru, H., & Yuliani, R. E. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.30653/002.202051.279>.
- Husain, R., & Kaharu, A. (2020). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 85–92. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527>.
- Husna, R., Roza, Y., & Maimunah, M. (2021). Identifikasi Kesulitan Guru Matematika dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 428. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3333>.

- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. <https://doi.org/10.2121/sip.v4i1.991>.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>.
- Nisa, H. U., & Supriyono, T. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Legenda Bermuatan Kearifan Lokal Berbahasa Jawa. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 192–200. <https://doi.org/10.15294/SELOKA.V5I2.13083>.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>.
- Novita, S., & Pratama. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Oktavia, A., & Agustin, H. (2019). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24331/ijere.646821>.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Prastowo, A. (2021). Peran Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom Meeting di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1734–1744. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.654>.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 171–179. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>.
- Rahmawati, M., & Harmanto, H. (2020). Pembentukan Nilai Karakter Toleransi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi Siswa Tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 59–72. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jcms/article/view/11881>.
- Ramadani, Z., & Oktiningrum, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Minitim Kabar” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 152–168. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.152-168>.
- Ramadhan, M. A., Handoyo, S. S., & Alfarisi, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Dasar Berbasis E-Modul di Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, II(No. 2), 117–123.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. ., & Dhiu, K. . (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>.
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar Cerita Bergambar Bemuatan Religius terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175 – 185. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran* (pp. 1–18). Universitas Pendidikan Ganesha..
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

- Warsita, A., Al-Attab, K. A., & Zainal, Z. A. (2017). Effect of Water Addition in A Microwave Assisted Thermal Cracking of Biomass Tar Models. *Applied Thermal Engineering*, 113, 722-730. <https://doi.org/10.1016/j.applthermaleng.2016.11.076>.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Wiradarma, K. S., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i3.39212>.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 61-68. <https://doi.org/10.25078/aw.v5i1.1306>.
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>.