

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMATIK MODEL ADDIE TEMA KAYANYA NEGRIKU KELAS IV SDK KARITAS 3 SURABAYA

Praera Heroel, Rufi'i, Leksono Ibut Priono

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: hero200020004@student.unipasby.ac.id, rufii@unipasby.ac.id, ibutpriono@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran buku ajar tematik “Kayanya Negriku” kelas IV SDK Karitas 3 Surabaya. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penilaian dari bahan ajar yang dikembangkan telah dinilai oleh 3 dosen ahli dibidangnya yakni dosen ahli materi memiliki total rata-rata 4,6 dan persentase 85,6. Sedangkan untuk dosen ahli desain memiliki total rata-rata 4,75 dan persentase 94,8 serta dosen ahli media memiliki total rata-rata 4,28 dan persentase 85,7. Selain itu diujicobakan pada kelompok kecil telah mencapai kategori rata-rata yang sangat baik dengan skor 4,6 dari maksimal skor >4,2 dan persentase kelayakan 91,2 telah mencapai kategori sangat layak diujicobakan ke kelompok besar. Pada uji coba kelompok besar dengan perolehan nilai rata-rata skor 5 termasuk dalam kategori sangat baik serta nilai persentase skor 92 telah mencapai kategori yang sangat layak. Produk yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan pebelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, Tematik, Model ADDIE

Abstract

This study aims to develop learning tools for the thematic textbook "Kayanya Negriku" for class IV SDK Karitas 3 Surabaya. The research was conducted using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The results of the assessment of the developed teaching materials have been assessed by 3 expert lectures in their fields, namely material expert lecturers having a total average of 4.6 and a percentage of 85.6. Meanwhile, design expert lecturers have a total average of 4.75 and a percentage of 94.8 and media expert lecturers have a total average of 4.28 and a percentage of 85.7. In addition, it was tested on a small group and it has reached an average category of very good with a score of 4.6 from a maximum score of >4.2 and the percentage of eligibility is 91.2, it has reached a category that is very feasible to be tested in large groups. In the large group trial, the average score of 5 was included in the very good category and the percentage score of 92 had reached a very decent category. The products developed are very practical and suitable for learning in schools.

Keywords: Learning Tools, Thematic, ADDIE Model

How to cite:	Praera Heroel, Rufi'i, Leksono Ibut Priono (2022) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Model ADDIE Tema Kayanya Negriku Kelas IV SDK Karitas 3 Surabaya, <i>Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia</i> , 7 (6).
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kunci yang memberikan bekal pengetahuan untuk dapat mengikuti perkembangan sains dan teknologi. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya memberikan pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian peserta didik.

Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa mempelajari berbagai hal yang belum diketahuinya untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu perhatian besar dari semua pihak pemerintah maupun masyarakat. Pembelajaran tematik merupakan salah satu ilmu yang berperan penting dalam menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut [Siswoyo & Retno, \(2016\)](#) pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu. Kurikulum terpadu merupakan kurikulum yang memadukan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah objek aktif, yaitu dunia nyata siswa dalam satu aktifitas. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa autentik atau eksplorasi topik/ tema menjadi pengendali di dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran tematik membutuhkan kecermatan, dan keseriusan dalam menentukan tema, kontekstual, serta merancang pembelajaran, menyiapkan metode, dan melaksanakan pembelajaran secara konsisten. Problematika pembelajaran tematik di sekolah pada dasarnya guru belum mampu merancang pembelajaran tematik yang relevan sehingga output pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal. Menurut [Amir et al. \(2015\)](#) penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

Seiring dengan kemajuan pembelajaran abad 21 yang sering disebut pendidikan 4.0 diperlukannya teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu proses kelancaran pembelajaran yang menekankan penilaian *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Problematika pembelajaran tematik di sekolah dasar pada dasarnya dikarenakan guru belum mampu merancang perangkat pembelajaran tematik yang relevan sehingga output yang dilaksanakan belum optimal. Penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Para pendidik mampu merancang perangkat pembelajaran yang relevan dan mampu menciptakan produk buku ajar tema yang praktis dan teruji keabsahannya sehingga diharapkan proses pembelajaran dengan optimal. Tujuan dari pengembangan yang akan penulis lakukan adalah produk jadi berupa buku bahan ajar tema kayanya negriku.

Konsep Pengembangan.

Desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala dalam [Sari \(2017\)](#) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan suatu pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Serta sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran sampai pelaksanaannya.

Perangkat Pembelajaran

Menurut Nazarudin dalam [Atmoko \(2017\)](#) perangkat pembelajaran adalah segala sesuatu atau beberapa persiapan yang disusun oleh guru secara individu maupun berkelompok agar pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan memperoleh hasil.

Fungsi perangkat pembelajaran adalah membantu dan memudahkan pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta memberi variasi pengalaman belajar kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan yang sudah ditetapkan ([Hapsari, 2020](#)).

Bahan Ajar

Prastowo dalam [Desyandri \(2018\)](#) bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis ataupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan untuk belajar. Bahan ajar dapat diartikan sebagai bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa ([Effendi dalam Wahyuni, 2020](#)).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang akan diajarkan dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik, sebab dalam pembelajaran peserta didik memahami konsep-konsep yang peserta didik temui dalam kehidupan sehari-hari dan menggabungkan dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

Model ADDIE

Penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas ([Sugiyono dalam Wicaksono, 2015](#)).

Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas atau efektifitas produk yang dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan dikenal salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa produk awal bagi fase berikutnya. Hasil akhir dari satu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5

tahap utama yaitu: 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi). 5) *Evaluate* (Evaluasi) (Wartoyo, 2019).

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDK Karitas 3 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Desain Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Sugiyono dalam Putri & Widiyatmoko (2013) R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode validasi bahan ajar oleh dosen ahli bahan ajar, desain dan media. Metode angket mengenai bahan ajar yang diisi oleh siswa dalam uji kelompok kecil dan kelompok besar dan yang terakhir metode dokumentasi.

Hasil Dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

Analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan narasumber guru kelas IV SDK Karitas 3 tentang modul yang digunakan selama ini lalu dikaitkan dengan penelitian pengembangan saat ini.

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SDK Karitas III Surabaya. Seperti yang kita ketahui pada tahap sebelumnya SDK Karitas III menggunakan kurikulum 2013, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada Kurikulum 2013.

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun buku ajar yang akan dikembangkan. Buku ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat tertarik untuk belajar dengan menggunakan buku ajar tersebut.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang modul pembelajaran yang akan dikembangkan. ada 4 langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya penyusunan kerangka modul, pengumpulan dan pemilihan referensi, penyusunan desain dan fitur modul, dan penyusunan instrument penilaian modul pembelajaran.

Penyusunan kerangka buku ajar yang akan dikembangkan terdiri dari tiga bagian utama yaitu awal, isi, dan akhir. Bagian awal berisi sampul, kata pengantar, tentang buku siswa, jaringan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan daftar pustaka. Bagian isi berisi tentang modul pembelajaran. Bagian akhir berisi tentang daftar pustaka. referensi yang peneliti pilih dan digunakan sebagai acuan dalam

pengembangan bahan ajar. Penyusunan desain dan fitur bahan ajar meliputi bagian awal, isi, dan akhir.



Gambar 1
Contoh Gambar Tampilan Desain Fitur Bahan Ajar

Penyusunan instrument penilaian bahan ajar yang berupa penilaian validasi bahan ajar dan angket respon siswa. Berikut pemaparan masing-masing instrumen penilaian bahan ajar.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *develop* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan bahan ajar yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, bahan ajar direvisi sesuai dengan kritik/komentar dan saran validator. Validator terdiri dari 3 ahli dosen ahli materi yaitu Dr. Rarasaning Salianingsih, S.E, M.Pd., dosen ahli desain yaitu Dr. Atiqoh, M.Pd, serta dosen ahli media yaitu Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, S.T, M.Pd.

Tabel 1
Hasil Analisis Kevalidan Bahan Ajar Tematik

No.	Validator	Perolehan Rata Nilai	Kategori
1	Dosen Ahli Materi: Dr. Rarasaning Sali- liansih, S.E, M.Pd.	4,28	Sangat Baik
2.	Dosen Ahli Desain: Dr. Atiqoh, M.Pd.	4,74	Sangat Baik
3.	Dosen Ahli Media: Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, S.T, M.Pd.	4,28	Sangat Baik
Total		4,43	Sangat Baik

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 4,43 dengan kriteria sangat baik dengan demikian bahan ajar dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi. Pada tahap ini juga mendapat saran dan masukan oleh dosen ahli dengan perbaikan agar bisa digunakan dan siap diujicobakan ketahap selanjutnya.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Hasil keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *implementation* atau penerapan. Setelah dinyatakan layak oleh validator, bahan ajar tematik “Kayanya Negrku” akan diterapkan dan diuji cobakan di kelas IV. Pada pelaksanaan tahap pertama akan diuji cobakan ini pada kelompok kecil yang diikuti 10 siswa dan selanjutnya diuji cobakan pada kelompok besar yang diikuti 30 siswa. Berikut adalah jadwal pelaksanaan tahap *implementation*:

Tabel 2
Jadwal Implementation

No.	Tanggal	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	27 Mei 2022	Uji coba produk pada kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa	1 x 45 menit
2.	30 Mei 2022	Uji coba produk kelompok besar yang berjumlah 30 siswa	1 x 45 menit

5. Tahap Penilaian (*Evaluation*)

Pada tahap ini, penilaian bahan ajar yang dilihat adalah aspek kepraktisan dapat dilihat dari pengisian angket respon siswa mulai dari kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2022 dan kelompok besar yang dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2022.

Selanjutnya setelah produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan sudah direvisi berdasarkan saran dosen ahli, maka akan di uji cobakan pada kelompok kecil dengan jumlah sampelnya terbatas, peneliti hanya mengambil 10 siswa

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik “Kayanya Negriku” sangat layak dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik kelas IV di SDK Karitas 3 Surabaya. Saran Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan, maka dapat disimpulkan beberapa saran berikut: 1). Pengembangan buku ajar tematik “Kayannya Negriku” kelas IV pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan (*develop*) oleh karena itu pada pengembangan berikutnya yang dapat dilakukan sampai tahap penyebaran. 2). Penelitian ini hanya menguji kelayakan buku ajar tematik “Kayanya Negriku” kelas IV yang dikembangkan dari beberapa aspek, tetapi tidak sampai menguji pengaruh buku ajar terhadap prestasi belajar siswa. Pengembangan tidak sampai menguji efektifitas produk. Pada penelitian berikutnya bisa ditingkatkan sampai pada pengajuan efektifitas produk. 3). Pengembangan buku ajar dapat dilanjutkan untuk materi-materi berikutnya dan jenjang kelas lebih lanjut 4). Penggunaan lebih banyak gambar dapat menyajikan pesan dan informasi lebih baik sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar. 5). Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

BIBLIOGRAFI

- Amir, M., Muris, & Arsyad, M. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pengalaman pada Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Pinrang. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 11(3), 202–213. <https://ojs.unm.ac.id/JSdPF/article/view/1756> [Google Scholar](#)
- Atmoko, T. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Segitiga Dan Segi Empat Dengan Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smp Kelas Vii. In *Universitas Negeri Yogyakarta* (Issue 1). <https://eprints.uny.ac.id/37082/>
- Desyandri. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Universitas Negeri Padang*, 163–174. <https://doi.org/10.31227/osf.io/h86jp> [Google Scholar](#)
- Hapsari, E. P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Praktik Teknik Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X Teknik Mekatronika Di Smk Pl Leonardo Klaten [Universitas Negeri Yogyakarta]. In *EprintsUNY*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/67294>
- Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, D. K. (2020). Implementasi pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Jurnal ELEktronik Universitas Negeri Malang*, 129–136. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799/1039> [Google Scholar](#)
- Putri, B. K., & Widiyatmoko, A. (2013). Pengembangan LKS IPA terpadu berbasis inkuiri tema darah di smp n 2 tengaran. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 102–106. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2709> [Google Scholar](#)
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan ,”* 94–96, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ArtikelBintariKartikaSari.pdf> [Google Scholar](#)
- Siswoyo, A. A., & Retno, A. Y. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Quantum Learning Berdasarkan Pendekatan Saintifik. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura*, 4(1), 33–42. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/2214> [Google Scholar](#)
- Wartoyo, A. T. (2019). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal PKn Progresif*, 11(1), 313–330. [Google Scholar](#)
- Wicaksono, B. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kendali Terprogram Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Merakit Sistem Kendali Mikrokontroller Di

Copyright holder:

Praera Heroel, Rufi'i, Leksono Ibut Priono (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

