

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CETAK BERBASIS KARAKTER CINTA TANAH AIR PADA TEMA KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK KELAS III

DEVELOPMENT OF PRINTED TEACHING BASED ON PATRIOTISM CHARACTER FOR 3rd GRADE STUDENTS

Oleh: Rosiana Nur'aini, Universitas Negeri Yogyakarta
rosiananuraini19@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar cetak berbasis karakter cinta tanah air untuk pembelajaran pada Tema Kehidupan Sehari-hari kelas III SD N Tukangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model Borg and Gall (1983), melalui sembilan tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir. Berdasarkan data validasi dapat disimpulkan bahwa produk penelitian berupa bahan ajar cetak berbasis karakter layak digunakan. Data validasinya yaitu validasi materi memperoleh skor 4,08 dengan kriteria “baik” dan validasi media memperoleh skor 4,78 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan awal memperoleh skor 4,73 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan memperoleh skor 4,68 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan operasional memperoleh skor 4,7 dengan kriteria “sangat baik”.

Kata kunci: *pengembangan, bahan ajar cetak, cinta tanah air, kelas III SD*

Abstract

This research aims to develop printed teaching materials based on patriotism characters that can be used for learning on the Theme of Daily Life for 3rd Grade Students at SD N Tukangan. This research was conducted with the methods of research and development of Borg and Gall model (1983), through nine stages, which were research and data collection, planning, development of primary product form, operational field testing, the revision of the product, trial of the field, revision of operational products, trial of operational field, and revision of the final product. Based on the data of validation can be conclude that product of research printed teaching materials based on patriotism said to be worthy to used. Validation data are validation material obtain score of 4.08 with “good” criteria, and validation media obtain score of 4.78 with "excellent" criteria. Primary field test results earned score of 4.73 with "excellent" criteria. Field trials scored of 4.68 with "excellent" criteria. Operational field trials scored of 4.7 with "excellent" criteria.

keyword: development, printed teaching materials, patriotism, 3rd Grader

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan proses mendunia yaitu masuknya berbagai budaya dari berbagai negara di dunia. Pada proses globalisasi ini sangat mudah bagi kita untuk mengakses berbagai informasi tentang kebudayaan, gaya hidup, teknologi, bahkan karakteristik suatu bangsa. Dengan kemudahan teknologi yang mendukung seperti internet dan perangkat teknologi yang lainnya semakin marak dan mempermudah globalisasi. Globalisasi memiliki dampak yang positif maupun dampak negatif. Dampak tersebut

tidak hanya terdapat pada satu bidang, namun juga bisa dari berbagai bidang seperti bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Salah satu dampak positif dari globalisasi yaitu kita dapat mengenal berbagai budaya dari belahan dunia sehingga menambah wawasan kita. Namun disisi lain terdapat dampak negatif globalisasi, misalnya anak lebih suka meniru cara berpakaian dari negara lain, lebih mencintai produk luar negeri dibandingkan dengan produk dalam negeri, kurangnya sopan santun yang menjadi ciri khas budaya indonesia, sikap apatis

atau acuh tak acuh yang dimiliki siswa dengan tidak peduli dengan lingkungan sekitar, dan lain sebagainya. Dampak negatif globalisasi tersebut jika dibiarkan akan menghilangkan kepribadian dan jati diri bangsa Indonesia. Oleh karena itu kita harus membentengi diri dengan rasa cinta tanah air.

Rasa cinta tanah air ini dapat ditanamkan dalam sebuah karakter. Penanaman karakter dapat dilakukan salah satunya melalui pendidikan. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Usaha sadar yang dilakukan pemerintah sudah cukup baik dalam proses pendidikan. Akan tetapi terkadang masih ada yang kurang sesuai pada proses pembelajaran seperti sarana dan prasarana yang kurang mendukung. Sarana prasarana itu meliputi media pembelajaran, bahan ajar, alat peraga, dan lain sebagainya. Bahan ajar dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan terarah dan dipahami oleh siswa. Bahan ajar yang digunakan sebaiknya menarik agar siswa termotivasi dan senang mempelajari materi tersebut. Selain itu bahan ajar juga harus interaktif agar siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 1 November 2016 di kelas IIIA di SD Negeri

Tukangan diketahui bahwa di SD N Tukangan sudah terdapat sarana prasarana yang menunjang seperti LCD, proyektor, papan tulis *whiteboard*, dan buku paket. Namun buku paket yang digunakan masih masih berdasarkan mata pelajaran tertentu, seperti PKn, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk kelas III seharusnya merupakan kelas rendah yang menggunakan tematik. Pada Tema Kehidupan Sehari-hari juga terdapat materi Memahami Sumpah Pemuda. Akan tetapi materi tersebut sangat detail dan banyak, sehingga siswa kesulitan dalam mempelajari, seperti pulau-pulau, dan pakaian adat.

Pada kelas III A juga tidak ada gambar tokoh pahlawan nasional dan peta Indonesia sehingga ketika siswa diberi pertanyaan tentang tokoh/pahlawan nasional dan pulau-pulau di Indonesia banyak siswa yang belum mengenal, siswa lebih mengenal dan mengidolakan tokoh kartun dan artis yang sering muncul di media. Hal tersebut mencerminkan kurangnya pengetahuan tentang Pahlawan Nasional dan wilayah tanah air Indonesia pada siswa. Kemudian saat siswa berbicara pada guru menggunakan bahasa Indonesia yang masih bercampur dengan Bahasa Jawa. Hal ini menunjukkan siswa kurang belum menerapkan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu siswa juga belum begitu mengetahui tentang hari-hari besar nasional seperti Hari Pendidikan Nasional, Hari Kebangkitan Nasional, Hari Kesaktian Pancasila, dan lain sebagainya.

Melihat fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan dan membuat suatu produk bahan ajar interaktif dalam bentuk *hardware* yang bertujuan untuk memahami Tema

Kehidupan Sehari-hari dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Pada Tema Kegiatan Sehari-hari untuk Kelas III SD Negeri Tukangan. Bahan Ajar ini diharapkan mampu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan menumbuhkan karakter berupa rasa cinta tanah air. Pemilihan bahan ajar cetak ini berdasarkan pernyataan Agus Zaelain F (2012: 34) bahwa proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan, prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik, bukan oleh guru. Salah satu penunjang terlaksananya proses pendidikan secara aktif dan menyenangkan yaitu melalui bahan ajar. Pada bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti menerapkan bahan ajar interaktif sehingga siswa dapat secara aktif mengetahui sendiri pengetahuan tentang tokoh nasional, suku daerah, dan beberapa informasi tentang Indonesia yang sesuai dengan karakter cinta tanah air.

Seperti kita ketahui bahwa secara psikologis, anak usia SD sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara intelektual, emosional, sosial, kepribadian, maupun fisik. Piaget, melalui Slameto (2003 : 13) menyatakan bahwa ada tiga tahap perkembangan yaitu : 1) berpikir secara intuitif \pm 4 tahun, 2) beroperasi secara konkret \pm 7 tahun, dan 3) beroperasi secara formal \pm 11 tahun. Berdasarkan teori tersebut, maka salah satu perkembangan siswa yaitu beroperasi secara konkret, artinya siswa akan lebih memahami materi apabila dikaitkan dengan kenyataan, atau dengan kata lain siswa harus mengalami proses itu sendiri. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Desmita

(2009: 35) bahwa anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan demikian penanaman karakter pada usia ini sangat penting sebagai pengalaman dan bekal di masa yang akan datang. Oleh karena itu, bahan ajar ini akan sangat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi dan mencerminkan setiap karakter yang ditanamkan pada setiap materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Punaji (2012: 228-229) menyatakan bahwa dalam prosedur pengembangan dari Borg and Gall terdapat sepuluh langkah. Dari sepuluh langkah yang ada, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah kesembilan, kegiatan desiminasi tidak dilakukan karena keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti. Adapun untuk uji coba produk atau tahap evaluasi produk menggunakan tahap evaluasi formatif milik Arief S. Sadiman, dkk. yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Kesembilan langkah tersebut adalah sebagai penelitian dan pengumpulan informasi awal, tahap perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-April 2016.

Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tukangan yang berlokasi di Jl. Suryopranoto No. 59, Gunungketur, Pakualaman, Kota Yogyakarta.

Validasi dan Uji Coba

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan tiga kali, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji coba lapangan operasional.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis karakter ini dilaksanakan di SD Negeri Tukangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Tukangan yang terdiri dari 21 siswa.

Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data deskriptif kuantitatif yaitu data kuantitatif yang dilengkapi dengan data kualitatif.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada teknik wawancara, observasi, dan angket.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan kuesioner yang dibagi menjadi empat kelompok besar yang digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar yang telah

dikembangkan, yaitu: 1) instrumen uji kelayakan untuk ahli media pembelajaran, 2) instrumen uji kelayakan untuk ahli materi dan 3) instrumen respon siswa.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data mentah yang bersifat kuantitatif dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar berdasarkan model Borg dan Gall yang digunakan ada sembilan tahap. Tahap pertama penelitian dan pengumpulan data dilakukan di kelas IIIA SD N Tukangan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah. Tahap kedua adalah perencanaan, meliputi merumuskan tujuan penggunaan bahan ajar, menentukan materi yang diintegrasikan dalam bahan ajar, membuat desain kegiatan siswa dalam bahan ajar, dan membuat *layout*. Tahap ketiga adalah pengembangan bentuk awal produk, dalam mengembangkan bahan ajar menggunakan prinsip-prinsip yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, ruang (spasi) kosong. Pada tahapan ini juga meliputi validasi terhadap ahli materi dan ahli media.

Validator materi adalah Dr. Wuri Wuryandari, M.Pd selaku dosen PKn PGSD. Validasi materi dilakukan dua tahapan. Tahap pertama Pada pembelajaran Desmita, 2009 : 35

menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Hal tersebut terlihat saat siswa menggunakan bahan ajar yaitu siswa berkompetisi dalam melakukan permainan, siswa lebih kompak dalam mengerjakan soal berkelompok, merasakan secara langsung dalam menggunakan alat peraga jam untuk menunjukkan jam, dan merasakan langsung menjelajah budaya Indonesia melalui Peta Jelajah Budaya. Dari tiga uji coba yang telah dilakukan siswa memberikan tanggapan yang sering muncul adalah bahan ajar mudah dipahami dan menyenangkan.

Media adalah salah satu alat untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pembelajaran. Salah satunya adalah bahan ajar. Pembuatan bahan ajar itu sendiri memiliki tujuan yang dinyatakan oleh Andi Prastowo (2014:244) *pertama*, memudahkan pendidik dalam menyampaikann materi pembelajaran; *kedua*, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran atau memberi pelajaran baru; dan *ketiga*, buku ajar menyediakan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, pembuatan bahan ajar juga mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

1) Memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran

Materi yang ditulis dalam bahan ajar sangat mudah karena terdapat kegiatan ayo perhatikan yang berisi tentang materi berupa teks dengan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa.

2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mpelajaran atau memberi pelajaran baru

Pada bahan ajar terdapat kegiatan ayo berlatih, jelajah budaya, dan soal evaluasi. Kegiatan ayo berlatih berisi latihan soal yang disajikan setelah materi sebagai bentuk pengulangan pelajaran. Sedangkan soal evaluasi berisi latihan soal yang disajikan setelah semua materi selesai. Kegiatan jelajah budaya merupakan kegiatan untuk memberi pelajaran baru dan pengulangan dengan memberikan keberagaman Indonesia mulai dari tarian daerah, rumah adar, pakaian adat, alat musik, dan suku daerah.

3) Menyediakan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa

Kemenarikan bahan ajar dibuat dari berbagai warna-warna yang mencolok sebagai layout, huruf, dan gambar. selain itu juga terdapat beberapa permainan yang dapat dimainkan siswa secara mandiri maupun berkelompok untuk saling berkompetisi. Selain itu terdapat alat peraga jam yang digunakan secara langsung oleh siswa untuk berlatih membaca jam dan menunjukkan jam.

mendapatkan skor rata-rata 3,16 dengan kriteria “cukup”. Tahap kedua mendapatkan skor rata-rata 4,08 dengan kriteria “baik”. Validator media adalah Bapak Sungkono, M.Pd yaitu dosen Teknologi Pendidikan. Validasi media dilakukan samapi dengan tiga tahap. Tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 3,16 dengan kriteria “cukup”. Tahap kedua mendapatkan skor rata-rata 4,2 dengan kriteria “baik”. Tahap ketiga mendapatkan skor rata-rata 4,78 dengan kriteria “sangat baik”.

Setelah tahap validasi materi dan validasi media telah selesai, maka peneliti melakukan tiga

kali uji coba. Uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 22 April 2017, sedangkan uji coba lapangan operasional dilakukan pada tanggal 25 April 2017. Pada uji coba lapangan awal dengan subjek tiga siswa mendapatkan skor rata-rata 4,73 dengan kriteria “sangat baik”. Kemudian uji coba lapangan dengan subjek 10 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,68 dengan kriteria “sangat baik”. Lalu pada uji coba lapangan operasional dengan subjek 19 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,7 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar cetak berbasis karakter cinta tanah air layak untuk digunakan sebagai bahan ajar Tema Kehidupan Sehari-hari kelas III SD.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Bahan ajar berbasis karakter dikembangkan dengan melalui tahapan validasi dan uji coba. Tahapan validasi terdiri dari dua, yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan dua tahap, sedangkan validasi media dilakukan tiga tahap. Validasi materi tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 3,16 dengan kriteria “cukup” dan “layak diujicobakan dengan revisi”. Tahap kedua mendapatkan skor rata-rata 4,08 dengan kriteria “baik” dan “layak diujicobakan dengan revisi” sesuai dengan komentar pada naskah. Validasi media tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 3,16 dengan kriteria “cukup” dan “belum layak digunakan di lapangan”. Validasi media tahap kedua mendapatkan skor 4,2 dengan kriteria “baik” dan “layak diujicobakan dengan revisi”. Kemudian validasi media tahap ketiga mendapatkan skor

4,78 dengan kriteria “sangat baik” dan “layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi”.

Peneliti melakukan uji coba bahan ajar kepada siswa kelas III SD N Tukangan. Uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,73 dengan kriteria “sangat baik”. Kemudian uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 4,68 dengan kriteria “sangat baik”. Lalu uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, bahan ajar berbasis karakter cinta tanah air yang telah dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada tema Kehidupan Sehari-hari kelas III.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis karakter belum diketahui keefektifannya untuk peningkatan hasil belajar. oleh karena itu perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut.
2. Bahan ajar berbasis karakter cinta tanah air dapat digunakan guru maupun siswa sebagai salah satu buku pegangan tematik untuk kelas III yang masih menggunakan KTSP.
3. Siswa kelas III SD dapat memanfaatkan bahan ajar ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Zaenal F. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Andi Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.