

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SEKOLAH DASAR

Tita Juwita¹, J.Julia², Diah Gusrayani³

PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

Surel: titajta19gmail.com@upi.edu

Abstract: *The research aims to produce learning tools based on the PBL model in illustration drawing activities. Research design is development research with the Analyze, Design, Develop, Implemente, Evaluate (ADDIE) model. Data collection instruments through validation questionnaires and field trials. The results of the study showed that the average of the overall assessment aspects of learning planning experts was 96% (very valid), Indonesian material experts 85% (very valid), science material experts 91% (very valid), SBdP material experts 85% (very valid), media experts 88% (very valid). The results of the practicality test from the individual test student response questionnaire obtained an average score of 85% (very practical), small group 95% (very practical), and large group 99% (very practical).*

Keyword: *Learning Tools, Problem Based Learning, Drawing Illustrations*

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis model PBL dalam kegiatan menggambar ilustrasi. Desain penelitian adalah penelitian pengembangan dengan model *Analyze, Design, Develop, Implemente, Evaluate (ADDIE)*. Instrumen pengumpulan data melalui kuesioner validasi dan uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keseluruhan aspek penilaian ahli perencanaan pembelajaran 96% (sangat valid), ahli materi bahasa Indonesia 85% (sangat valid), ahli materi IPA 91% (sangat valid), ahli materi SBdP 85% (sangat valid), ahli media 88% (sangat valid). Hasil uji kepraktisan dari angket respon peserta didik uji perorangan memperoleh skor rata-rata 85% (sangat praktis), kelompok kecil 95% (sangat praktis), dan kelompok besar 99% (sangat praktis).

Kata Kunci: perangkat pembelajaran, *problem based learning*, menggambar ilustrasi

PENDAHULUAN

Perangkat pembelajaran sangat penting dalam suatu proses pembelajaran karena dalam menentukan tujuan yang akan dicapai harus dirancang dengan baik dalam suatu perangkat pembelajaran (Amanullah & Utami, 2020). Pembelajaran yang berkaitan dengan materi menggambar ilustrasi di kelas tinggi ini juga perlu

perancangan perangkat pembelajaran yang matang dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Pierce dkk., 2009). Pembelajaran dengan menggunakan model PBL digunakan sebagai suatu metode pembelajaran yang dikaitkan dengan masalah dunia nyata sehingga menjadi k bagionteks peserta didik untuk belajar agar mampu berfikir kritis dan mempunyai keterampilan dalam memecahkan

permasalahan (Krepf & König, 2023). Pembelajaran menggambar ilustrasi di sekolah adalah untuk menumbuhkan serta mengembangkan kepribadian peserta didik, mengasuh rasa estetik, apresiasi, bersikap kritis dan mengayakan kehidupan peserta didik secara kreatif, (Khasanah dkk., 2021), dan untuk dapat mencapai tujuan tersebut perlu dirancang suatu pembelajaran yang efektif agar dapat diimplementasikan pada saat pembelajaran kepada pesertadidik sehingga berdasarkan hal tersebut dapat digunakan salah satu model pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran PBL (TP08, 2020).

Pembelajaran menggambar ilustrasi memerlukan kemampuan berfikir kritis dan kreatifitas yang baik. Fokus pembelajaran dalam menggambar ilustrasi ini yaitu menggambar komik sehingga peserta didik harus cermat dalam memahami alur cerita dengan gambar yang sesuai dengan alur cerita tersebut (Salam Sofian, 2017). Jika penyusunan perangkan pembelajarannya tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik tentunya akan berpengaruh pada hasil belajarnya (Yulia, 2016). Pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran PBL sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses yang mengarahkan peserta didik menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah.(Masrinah dkk., 2019). Sehingga pembelajaran ini berpusat kepada permasalahan yang disajikan oleh guru dan peserta didik menyelesaikan permasalahan tersebut dengan seluruh pengetahuan serta keterampilannya untuk dituangkan menjadi serangkaian gambar ilustrasi hingga menjadi karya hasil dari pemecahan masalah secara berkelompok tersebut. Penelitian terdahulu

menyebutkan beberapa masalah peserta didik dalam menggambar ilustrasi, serta diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik (Faizal Amir & Darmawan Kusuma, 2018). Maka, pada penelitian ini akan dikembangkan suatu perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dalam menggambar ilustrasi yang diantaranya yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKPD, bahan ajar, media, dan lembar evaluasi.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, peneliiian ini dengan melihat faktor utama peserta didik sulit memecahkan masalah agar alur cerita dengan gambar ilustrasi yang dibuat dapat sesuai adalah karena tidak diberikan alur berpikir yang sesuai dalam perangkat pembelajarannya kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran seni rupa berbasis model PBL unuk menggambar ilustrasi pada peserta didik agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal.

METODE

Penelitian dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut dengan *Research and Development (R&D)* (Khovivah dkk., 2022).. Penelitian pengembangan ini

digunakan sebagai metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk (Yudi Hari Rayanto & Sugianti, 2020). Penelitian pada kajian ini berfokus sampai pada revisi final produk dengan tujuan untuk membuat sebuah produk yang baru sampai menjadi produk yang lebih baik lagi. Model pengembangan yang digunakan yakni model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Model ADDIE merupakan proses penelitian yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. (Ratu Mutmainnah. MK; Hasnawati; Anas, 2023). Pemilihan model PBL sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik. PBL mempersiapkan peserta didik berpikir kritis, analitis, dan menemukan dengan menggunakan berbagai macam sumber (Serambi Ilmu dkk., 2020). Tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan Model PBL dalam penelitian diuraikan pada tabel 1.

Tabel 1. Sintaks Model PBL

Sintaks	Kegiatan Guru
Fase-1 Orientasi peserta didik kepada masalah	Guru mengajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang dipilih
Sintaks	Kegiatan Guru
Fase-2 Mengorganisasi-kan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi-kan tugas belajar yang berhubungan

	dengan masalah tersebut
Fase-3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperime untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Fase-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model untuk membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
Fase-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang digunakan

Sumber: (Masrinah dkk., 2019)

Penelitian melibatkan 2 subjek, yakni subjek uji coba ahli dan sasaran. Subjek uji coba ahli dilakukan kepada 3 ahli materi, 2 ahli perencanaan pembelajaran dan 1 ahli media yakni dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan bidang keahliannya masing-masing. Uji coba sasaran terdiri dari 44 peserta didik (3 peserta didik pada uji coba perorangan, 6 peserta didik pada uji coba

kelompok kecil dan 35 peserta didik kelompok besar).

Instrumen penelitian ini meliputi RPP, LKPD, bahan ajar, media pembelajaran, lembar evaluasi peserta didik, instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon peserta didik yang perumusannya mengacu pada (Instrumen Penilaian Program Penguatan Profesional Kependidikan UPI). Terdapat 3 materi yang termuat dalam perangkat pembelajaran yang dikembangkan, yakni materi Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP, sehingga harus divalidasi oleh para ahli materi sesuai dengan bidangnya. Tabel 2 menunjukkan kisi-kisi lembar validasi untuk ahli materi SBdP, IPA, dan Bahasa Indonesia berdasarkan aspek, dimensi dan untuk indikator penilaiannya.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Materi/isi	Kelengkapan dan kejelasan dalam penyajian isi materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6
2.	Bahasa/ Komunikasi	Penyampaian materi dengan jelas, kesesuaian penggunaan Bahasa	7, 8, 9, 10, 11

3.	Penyajin	Kemudahan penggunaan, kesesuaian urutan dalam penyajian	12, 13, 14, 15
----	----------	---	----------------

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa lembar validasi materi untuk pembelajaran SBdP, IPA, dan Bahasa Indonesia pada muatan materi tema 8, subtema 3, pembelajaran 5. Kisi-kisi instrumen meliputi 3 aspek penilaian yang kemudian dikembangkan menjadi 8 indikator penilaian. Tabel 3 juga menunjukkan kisi-kisi lembar validasi untuk ahli media PINBAR (Pintar Menggambar) sebagai media dalam perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media PINBAR

No	Aspek	Indikator	Item
1.	Visual	Layout desain, penyajian ilustrasi, penggunaan dan kombinasi warna, kualitas video	9
2.	Teks dan Suara	Tipografi, kualitas dan kejelasan	6
3.	Kriteria Media	Bahan media, fungsi media	6

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa lembar validasi media PINBAR meliputi 3 aspek penilaian dan 8 dimensi yang kemudian dikembangkan menjadi 14 indikator penilaian. Tabel 4 menunjukkan kisi-kisi untuk lembar validasi ahli perencanaan pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Perencanaan Pembelajaran

No	Aspek	Item
1.	Rumusan pembelajaran	4
2.	Penjabaran indikator pencapaian kompetensi	4
3.	Materi pembelajaran	4
4.	Langkah-langkah pembelajaran	4
5.	Evaluasi	4

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah yang berada di kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Lokasi sekolah P, berada di daerah pedesaan, sedangkan sekolah A lebih dekat dengan pusat kota. Penelitian awal di sekolah tersebut memperoleh informasi berupa analisis kebutuhan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran serta kurikulum yang digunakan. Pemilihan peserta didik kelas V di kedua sekolah tersebut karena kesesuaian kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013 dan kesesuaian materi pada kedua sekolah yang belum di ajarkan pada peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah yang berada di kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Lokasi sekolah berada di daerah pedesaan, sedangkan sekolah A lebih dekat dengan pusat kota. Penelitian awal di sekolah tersebut memperoleh informasi berupa analisis kebutuhan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran serta kurikulum yang digunakan. Pemilihan peserta didik kelas V di kedua sekolah tersebut karena kesesuaian kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013 dan kesesuaian materi pada kedua sekolah yang belum di ajarkan pada peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan dengan model ADDIE melalui 5 fase penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi

dan evaluasi (Nasrul, 2018). Tahap analisis bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan spesifikasi tujuan pembelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap analisis ini juga mempertimbangkan KD yang akan di ambil untuk menjadi acuan dalam pengembangan perangkat pembelajaran Tahap kedua adalah desain dengan kegiatan penyusunan format RPP, merancang materi untuk bahan ajar, merancang format LKPD, pemilihan jenis media yang akan digunakan, pemilihan format tes yang akan diberikan kepada peserta didik. Tahap ketiga adalah pengembangan yang dilakukan dilakukan dengan pengujian validitasi produk dan modifikasi produk Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft final yang baik dari produk yang dikembangkan berdasarkan revisi dari kekurangan produk yang ditemukan saat validasi awal oleh para ahli, Tahap keempat yaitu implementasi yang dilakukan dengan pengujian kepraktisan produk kepada peserta didik. Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari model ADDIE. Pada tahap evaluasi, produk komik digital dianalisis hasil validasi dan hasil uji coba pada tahap sebelumnya Jenis data dalam penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Sumber data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal di sekolah berupa kegiatan dokumentasi proses pembelajaran, sumber data kualitatif lainnya diperoleh dari komentar dan masukan dari para ahli serta komentar peserta didik. Sumber data

kuantitatif diperoleh dari hasil validasi produk oleh para ahli dan hasil angket respon peserta didik. Penilaian setiap komponen dari perangkat pembelajaran berupa uji validasi kelayakan oleh ahli perencanaan pembelajaran yang menilai RPP dan lembar tes peserta didik. Kriteria penilaian menggunakan skala likert, setiap kategori untuk nilai 1 (Sangat tidak sesuai), 2 (Tidak sesuai), 3 (Sesuai), 4 (Sangat sesuai) (Serambi Ilmu dkk., 2020). Uji kelayakan RPP dan lembar tes hasil belajar peserta didik di validasi oleh ahli perencanaan pembelajaran. Uji kelayakan bahan ajar dan LKPD di validasi oleh tiga ahli materi. Uji kelayakan media pembelajaran di validasi oleh ahli media. Persentase kelayakan dapat dilihat pada tabel 3.8 berdasarkan dengan kategori (Widiawati dkk., 2022) sebagai berikut. Menentukan persentase tertinggi: Tabel 5 menunjukkan kriteria interpretasi skor.

Tabel 5. Interpretasi Skor

Skala	Persentase	Kriteria kelayakan
4	76% - 100%	Sangat valid
3	51% - 75%	Valid
2	26% - 50%	Tidak valid
1	0% - 25%	Sangat tidak valid

Sumber: Data diolah dari penelitian (Widiawati dkk., 2022)

Berdasarkan tabel 3.10 tersebut diketahui bahwa hasil presentase tertinggi adalah 100% dan hasil presentase terendah adalah 0-25%. Maka, jika hasil presentase dari setiap komponen perangkat pembelajaran memperoleh presentasi antara 51% - 100% artinya perangkat tersebut dapat di uji cobakan untuk tahap validasi ke sekolah dengan catatan melakukan revisi apabila ada komentar

dari validator ahli Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika peserta didik memberi respon yang positif. Data diambil dari penghitungan presentase respon peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Widiawati dkk., 2022) Kriteria kepraktisan produk dapat dinyatakan dalam tabel 3.11 sebagai berikut:

Tabel 6. Interpretasi Skor

Skala	Persentase	Kriteria kepraktisan
4	76% - 100%	Sangat praktis
3	51% - 75%	Praktis
2	26% - 50%	Tidak praktis
1	0% - 25%	Sangat tidak praktis

Sumber: Data diolah dari penelitian (Widiawati dkk., 2022)

Penghitungan skor yang diberikan oleh seluruh peserta didik dihitung rata ratanya dengan menggunakan rumus sebaagai berikut::

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyak Data}}$$

Sumber: (Widiawati dkk., 2022)

Jika seluruh data telah dihitung, maka akan diperoleh kesimpulan terkait hasil kelayakan produk dan kepraktisan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Penelitian pada tahap analisis ini adalah tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik dari peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahapan analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan di dua sekolah dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Pada tahap ini peneliti melaksanakan observasi dengan wawancara dan dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas bersama guru wali kelas. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di kedua sekolah adalah kurikulum 2013. Seperti yang kita ketahui bahwa kurikulum 2013 merupakan student center, yang artinya kegiatan pembelajaran dipusatkan kepada peserta didik. Namun dalam penerapannya saat dikelas hal tersebut sulit untuk diterapkan.

Diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru lebih mengandalkan buku tema saja untuk dapat ditulis ulang oleh peserta didik dalam buku catatannya tanpa mempersiapkan media lainnya yang lebih menarik. Selama proses pembelajaran, peserta didik hanya menyalin saja tulisan di buku tema dan sesekali melakukan diskusi. Peneliti menyadari bahwa dalam hal ini peserta didik memerlukan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif ketika belajar. Observasi terkait pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan menggambar juga ditemui beberapa kendala bahwa, peserta didik belum diberikan pemahaman konsep yang matang terkait tema gambar yang harus dibuat sehingga hasil gambar tidak sesuai dengan tema tersebut karena cenderung merasa bingung apa yang harus digambar. Maka dari itu, peneliti bermaksud mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis model PBL untuk

menggambar ilustrasi.

b. Analisis Kurikulum

Tahap Analisis kurikulum dilakukan peneliti dengan menganalisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku dengan tujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di kedua sekolah dasar yang dijadikan subjek penelitian. Kurikulum yang digunakan sekolah adalah kurikulum 2013. Sehingga, seluruh perangkat dirancang untuk mengacu pada kurikulum 2013. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan KD kelas V, tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan), pembelajaran 5.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat membuat tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Peserta didik di kelas V pada umumnya berusia antara 11-12 tahun. Mengacu pada teori Piaget bahwa pada usia tersebut perkembangan intelektual peserta didik berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu berpikir logis, rasional dan mulai berpikir abstrak. Selain itu peserta didik juga sudah mampu menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk mengaitkan dengan pengetahuan baru.

Berdasarkan hasil observasi, secara umum peserta didik mampu

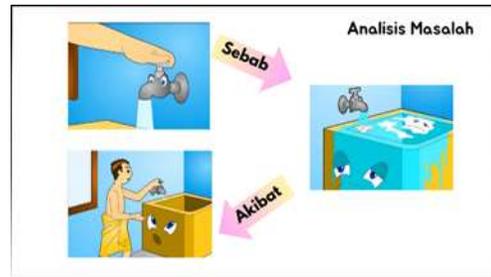
mengikuti pembelajaran dengan cukup baik. Namun, pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan saja cenderung membuat peserta didik kurang aktif Berdasarkan hasil analisis tersebut, perangkat pembelajaran berbasis model PBL dapat diterapkan pada kedua sekolah tempat penelitian agar tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajarnya meningkat.

Desain

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan mulai mulai dibuat rancangannya dari rancangan RPP, Bahan Ajar, LKPD, Media dan Lembar Tes Peserta Didik.

a. Rancangan RPP

Rancangan RPP yang dibuat yaitu dengan menentukan KD, indikator tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, merencanakan sumber dan media yang akan digunakan, rancangan kegiatan pembelajaran, dan rencana kegiatan evaluasi yang akan dilakukan. Kegiatan pembelajaran dirancang dengan mengacu pada lima langkah model pembelajaran PBL yang telah di uraikan pada tabel 3.1 Sintak PBL. Fenomena permasalahan yang akan diberikan kepada peserta didik berkaitan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Rancangan masalah yang akan ditunjukkan kepada peserta didik ditunjukkan pada gambar 3



Gambar 3. Rancangan Permasalahan

b. Rancangan Bahan Ajar

Tahap desain yang kedua adalah perancangan bahan ajar dengan berbagai pertimbangan aspek kebutuhan dan mengacu pada KD yang telah ditentukan. Materi yang di ambil adalah bahasa Indonesia tentang proses pengaliran air bersih, materi IPA tentang cara menghemat penggunaan air bersih, dan materi SBdP tentang gambar cerita, rancangan bahan ajar ditunjukkan pada tabel 13

Tabel 11. Kerangka Bahan Ajar

No	Kerangka Bahan Ajar
1.	Cover Bahan Ajar
2.	Kata pengantar
3.	KD dan Indikator
4.	Tujuan Pembelajaran
5.	Materi Bahasa Indonesia: Tema : Ketersediaan air bersih Sub tema 1). Air untuk kehidupan sehari-hari 2). Proses pengaliran air bersih dari sumber mata air 3). Tingkat pemborosan air
6.	Materi IPA: Tema : Hemat air Sub tema : Tindakan-tindakan untuk menghemat air
7.	Materi SBdP: Tema : Gambar cerita. Sub tema : Langkah-langkah membuat gambar cerita sesuai tema
8.	Sumber <i>Referensi</i>

Berdasarkan tabel 11, tahapan

desain bahan ajar dilakukan dengan menentukan bagian-bagian yang harus ada dalam bahan ajar. Tujuannya adalah untuk memudahkan pada tahap pengembangan karena sudah tersusun bagian-bagian yang harus dikembangkan.

c. Rancangan LKPD

Tahap kedua dalam mendesain perangkat pembelajaran adalah membuat rancangan LKPD. Kerangka LKPD meliputi cover, tujuan LKPD, petunjuk.. penggunaan LKPD, dan langkah-langkah pengisian LKPD

d. Rancangan Media Pembelajaran

Rancangan media pembelajaran yang akan diberikan adalah dengan membuat konsep pemahaman materi untuk membuat peserta didik faham tentang materi bahasa Indonesia, dan IPA di awal dengan tujuan agar memudahkan peserta didik untuk membuat gambar ilustrasi pada muatan pembelajaran SBdP yang tema gambarnya sesuai dengan materi bahasa Indonesia dan IPA yang sebelumnya dipelajari oleh peserta didik.

e. Rancangan Lembar Tes Peserta Didik

Tahap desain kelima adalah membuat rancangan format tes untuk penilaian peserta didik. Formatnya yaitu membuat format lembar untuk penilaian sikap, lembar penilaian keterampilan, dan lembar penilaian pengetahuan peserta didik disertai dengan kisi-kisi soal yang akan diberikan.

Pengembangan

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan produk. Pada tahap ini

desain perangkat pembelajaran yang diantaranya yaitu RPP, LKPD, Bahan Ajar, Media Pembelajaran (PINBAR), dan Lembar Tes Peserta Didik mulai dikembangkan.

a. Pengembangan RPP

RPP dikembangkan berdasarkan konsep pembelajaran yang telah dirancang. Kegiatan pembelajaran mengacu pada langkah pembelajaran PBL dengan menyesuaikan alokasi waktu untuk satu kali pertemuan. Hasil pengembangan RPP ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Pengembangan RPP

Berdasarkan gambar 4, ditunjukkan bahwa setiap langkah pembelajaran menerapkan langkah pembelajaran model PBL dengan kegiatan belajar berkelompok. Sehingga hasil pemecahan masalah diperoleh dari hasil kolaborasi setiap anggota kelompok.

b. Hasil Pengembangan LKPD

Hasil pengembangan LKPD menyesuaikan dengan rancangan yang sebelumnya dibuat dengan memperhatikan langkah pembelajaran di dalam RPP dan tahapan model PBL. LKPD memuat cover, tujuan LKPD, petunjuk penggunaan LKPD yang jelas, dan langkah pengerjaannya. Materi yang ada di dalam LKPD disesuaikan dengan materi di dalam bahan ajar yang dikembangkan. Hasil pengembangan LLKPD ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Pengembangan LKPD

Gambar 5 menunjukkan hasil pengembangan perangkat pembelajaran pada bagian LKPD yang menjadi produk dalam uji validitas dan di uji cobakan pada peserta didik. Halaman 1 berisi sampul depan LKPD yang mencantumkan tema dan subtema, halaman 2 berisi bagian untuk mengisi identitas kelompok peserta didik, halaman 3 berisi tujuan LKPD dan petunjuk penggunaan LKPD, halaman 4 berisi langkah awal proses analisis peserta didik terhadap masalah, halaman 5 berisi teks bacaan terkait materi bahasa Indonesia, halaman 6 berisi kegiatan awal dalam memecahkan masalah secara berkelompok, halaman 7 berisi teks bacaan terkait materi IPA yang menjadi petunjuk untuk memecahkan masalah, halaman 8 berisi langkah untuk menyajikan hasil penyelesaian masalah melalui kegiatan menggambar ilustrasi dengan kolaborasi kelompok berdasarkan temuan tema yang sebelumnya telah di analisis oleh peserta didik.

c. Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Hasil pengembangan bahan ajar menyesuaikan dengan rancangan awal dengan menyesuaikan template, mencantumkan bagian cover, kata pengantar, KD dan indikator, rumusan tujuan pembelajaran materi pembelajaran bahasa Indonesia, IPA, SBdP, dan mencantumkan referensi. Gambar 6 menunjukkan hasil pengembangan bahan ajar.



Gambar 6. Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Ditunjukkan pada gambar 6, materi dalam bahan ajar lebih lengkap menyesuaikan KD dan tujuan pembelajaran karena akan menjadi acuan materi untuk LKPD dan media pembelajaran. Halaman 1 berisi cover bahan ajar, halaman 2 berisi kata pengantar, halaman 3 berisi KD dan indikator, halaman 4 berisi tujuan pembelajaran, halaman 5-9 berisi materi, dan halaman 10 berisi sumber referensi yang digunakan.

d. Hasil Pengembangan Media

Hasil pengembangan media pembelajaran menyesuaikan rancangan awal yang dibuat pada tahap desain. Seluruh bagian perangkat pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, termasuk media pembelajaran ini yang disebut media PINBAR (Pintar Menggambar). Hasil pengembangan media PINBAR ditunjukkan pada gambar 7.



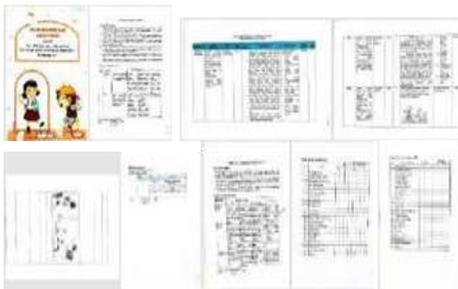
Gambar 7. Hasil Pengembangan Media PINBAR

Ditunjukkan pada gambar 7 hasil

dari pengembangan media pembelajaran yang berisi, halaman 1 tampilan awal media, halaman 2 mencantumkan tema kegiatan pembelajaran, halaman 3 berisi do'a sebelum belajar, halaman 4 berisi lagu nasional untuk meningkatkan rasa Nasionalisme, halaman 5-10 berisi gambar teka-teki untuk kegiatan *ice breaking* awal untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik, halaman 11 berisi tujuan pembelajaran, halaman 12- 15 berisi suatu masalah yang harus di analisis oleh peserta didik, halaman 16-22 berisi materi untuk menguatkan pemahaman peserta didik dalam menganalisis masalah yang diberikan, halaman 23-24 berisi petunjuk untuk menyelesaikan masalah melalui kegiatan menggambar, halaman 25-26 berisi kesimpulan dan penutup.

e. Hasil Pengembangan Lembar Tes Peserta Didik

Hasil pengembangan lembar tes peserta didik mengacu pada bagian tujuan pembelajaran. Gambar 8 menunjukkan hasil dari pengembangan lembar tes peserta didik.



Gambar 8. Hasil Pengembangan Lembar Tes Peserta Didik

f. Hasil Uji Validitas Produk Perangkat Pembelajaran

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran yang telah dilakukan kemudia di uji validitasnya oleh para ahli sesuai keahliannya masing-masing diantaranya, ahli perencanaan pembelajaran,

ahli materi, dan ahli media. Uji validitas produl oleh ahli perencanaan pembelajaran untuk penilaian RPP dan lembar tes peserta didik terdapat 4 aspek yang dinilai (rumusan tujuan pembelajaran, penjabaran indikator pencapaian kompetensi, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi) dengan hasil ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan gambar 9, diuraikan bahwa aspek yang dinilai meliputi: 1) rumusan tujuan pembelajaran dengan skor 16 dan skor maksimal 16 memperoleh hasil persentase 100% (sangat valid), 2) penjabaran indikator pencapaian kompetensi dengan skor 16 dan skor maksimal 16 memperoleh hasil persentase 100% (sangat valid), 3) langkah-langkah pembelajaran dengan skor 22 dan skor maksimal 24 memperoleh hasil persentase 92% (sangat valid), dan 4) evaluasi dengan skor 49 dan skor maksimal 52 memperoleh hasil persentase 94% (sangat valid). Keseluruhan skor rata-rata RPP adalah 96% (sangat valid).

Gambar 10 menunjukkan catatan bagian-bagian revisi yang diberikan oleh validator ahli perencanaan pembelajaran. Sehingga, menjadi acuan untuk melakukan revisi pada bagian RPP.





Gambar 10. Catatan Revisi RPP

Catatan revisi pada gambar 10, menunjukkan beberapa bagian yang kurang sesuai penulisannya karena terdapat bagian-bagian yang tidak sejajar sehingga kurang rapih, dan pada bagian cover pemilihan warnanya kurang sesuai dengan bagian perangkat pembelajaran yang lain. Maka, dilakukan revisi pada RPP sesuai dengan catatan revisi dari validator.

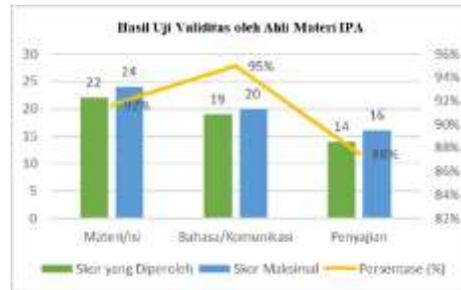
a. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi

Uji validitas perangkat pembelajaran dalam bahan ajar, LKPD, dan media terkait materi bahasa Indonesia, IPA dan SBdP. Hasil uji validitas oleh ahli materi bahasa Indonesia untuk mengetahui validitas produk dari segi materi. Terdapat 3 aspek yang dinilai (materi/isi, bahasa/komunikasi, dan penyajian) dengan hasil ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi Bahasa Indonesia

Uji validitas perangkat pembelajaran dalam bahan ajar, LKPD, dan media terkait materi IPA di uji oleh ahli materi IPA untuk mengetahui validitas produk dari segi materi dengan hasil ditunjukkan pada gambar 12.



Gambar 12. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi IPA

Uji validitas perangkat pembelajaran dalam bahan ajar, LKPD, dan media terkait materi SBdP di uji oleh ahli materi SBdP untuk mengetahui validitas produk dari segi materi dengan hasil ditunjukkan pada gambar 13.



Gambar 13. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi SBdP

Uji validitas perangkat pembelajaran bagian media pembelajaran PINBAR di uji oleh ahli media untuk mengetahui validitas produk dari segi media pembelajaran yang dikembangkan.. Terdapat 3 aspek yang dinilai (visual, teks dan suara, kriteria media) dengan hasil ditunjukkan pada gambar 14.



Gambar 14. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

Implementasi

Tahap ke-empat dalam penelitian adalah implementasi produk perangkat pembelajaran kepada subjek uji coba sasaran yang dilakukan kepada peserta didik. Tabel 13 menunjukkan hasil uji kepraktisan pada subjek uji coba perorangan.

Tabel 13. Hasil Uji Kepraktisan pada Subjek Perorangan

No	Nama	Skor	Skor Max	Persentase %
1.	P.1	54	60	90%
2.	P.2	48	60	80%
3.	P.3	51	60	85%

Berdasarkan data pada tabel 13, diketahui bahwa rata-rata persentase kepraktisan perangkat pembelajaran pada uji coba secara perorangan adalah 85%. Merujuk pada tabel 6 terkait implementasi skor, hasil uji kepraktisan pada uji coba secara perorangan dikatakan sangat praktis karena mendapat respon yang positif. Uji coba dilakukan kembali pada subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 15 peserta didik. Hasil uji kepraktisan pada kelompok kecil ditunjukkan pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil Uji Kepraktisan pada Kelompok Kecil

No	Nama	Skor	Skor Max	Persentase %
1	P.1	56	60	93%
2	P.2	50	60	83%
3	P.3	51	60	85%
4	P.4	60	60	100%
5	P.5	60	60	100%
6	P.6	55	60	92%
7	P.7	60	60	100%
8	P.8	55	60	92%
9	P.9	55	60	92%

10	P.10	56	60	93%
11	P.11	60	60	100%
12	P.12	60	60	100%
13	P.13	60	60	100%
14	P.14	60	60	100%
15	P.15	60	60	100%

Berdasarkan tabel 14 rata-rata persentase kepraktisan perangkat pembelajaran pada uji coba kelompok kecil adalah 95%. Merujuk pada hasil uji coba lapangan terdapat saran terkait media, perlu adanya media *konkret* untuk menambah pengetahuan peserta didik. Maka, gambar 16 menunjukkan hasil revisi media berupa menambah kelengkapan media *konkret* yaitu Miniatur sistem penyaluran air bersih dari sumber mata air

Hasil revisi produk di uji cobakan kembali kepada peserta didik kelompok besar. Uji coba dilakukan kembali pada subjek uji coba kelompok besar sebanyak 25 peserta didik. Hasil uji kepraktisan pada kelompok besar ditunjukkan pada tabel 15.

Tabel 15. Hasil Uji Kepraktisan pada Kelompok Besar

No	Nama	Skor	Skor Max	Persentase %
1	P.1	60	60	93%
2	P.2	60	60	100%
3	P.3	58	60	97%
4	P.4	60	60	100%
5	P.5	60	60	100%
6	P.6	56	60	93%
7	P.7	60	60	100%
8	P.8	60	60	100%
9	P.9	60	60	100%
10	P.10	60	60	100%
11	P.11	60	60	100%
12	P.12	60	60	100%
13	P.13	60	60	100%
14	P.14	60	60	100%
15	P.15	60	60	100%
16	P.16	56	60	93%

17	P.17	60	60	100%
18	P.18	60	60	100%
19	P.19	60	60	100%
20	P.20	60	60	100%
21	P.21	60	60	100%
22	P.22	55	60	92%
23	P.23	58	60	97%
24	P.24	60	60	100%
25	P.25	60	60	100%

Berdasarkan data pada tabel 15, diketahui bahwa rata-rata persentase kepraktisan perangkat pembelajaran pada uji coba kelompok besar adalah 99%. Merujuk pada tabel 6 terkait implementasi skor, hasil uji kepraktisan pada uji coba kelompok besar dikatakan sangat praktis karena mendapat respon yang positif.

Evaluasi

Tahapan evaluasi menggunakan kriteria kelayakan untuk menilai bahwa perangkat pembelajaran memenuhi beberapa kriteria untuk dikatakan layak. Hasil validasi dari keseluruhan tim ahli perencanaan pembelajaran, materi, dan media memperoleh kategori sangat valid. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator dan peserta didik diperbaiki pada tahap pengembangan. Adapun hasil respon dari peserta didik terhadap perangkat pembelajaran, keseluruhan hasil uji kepraktisan baik dari uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis model PBL dapat digunakan dalam kegiatan menggambar ilustrasi di sekolah dasar kelas tinggi.

KESIMPULAN

Keseluruhan aspek materi, bahasa, media, dan respon pengguna dimasukkan dalam pengembangan prroduk perangkat pembelajaran dengan menggunakan model

ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan rata-rata keseluruhan aspek penilaian ahli perencanaan pembelajaran dengan skor rata-rata 96% (sangat valid), ahli materi bahasa Indonesia 85% (sangat valid), ahli materi IPA 91% (sangat valid), ahli materi SBdP 85% (sangat valid), ahli media 88% (sangat valid). Hasil uji kepraktisan dari angket respon peserta didik uji perorangan memperoleh skor rata-rata 85% (sangat praktis), kelompok kecil 95% (sangat praktis), dan kelompok besar 99% (sangat praktis). Berdasarkan hasil penelitian, perangkat pembelajaran berbasis model PBL dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di sekolah dasar kelas tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. In *JOURNAL OF EDUCATION* (Vol. 1, Nomor 2). <http://yphn.ac.id/ejournal/index.php/Alhikmah/index>
- Faizal Amir, M., & Darmawan Kusuma, M. W. (2018). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNISI SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Medives*, 2(1), 117–128. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/matematika/article/view/538>
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL

- PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Nomor 1). Khovivah, A., Gultom, E. S., & Lubis, S. S. (2022). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DAN PENGARUHNYA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 152–161. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.258>
- Krepf, M., & König, J. (2023). Structuring the lesson: an empirical investigation of pre-service teacher decision-making during the planning of a demonstration lesson. *Journal of Education for Teaching*, 49(5), 911–926. <https://doi.org/10.1080/02607476.2022.2151877>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS.
- Nasrul, S. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS IV SEKOLAH DASAR THE DEVELOPMENT OF INTEGRATED THEMATIC TEACHING LEARNING MODEL PROBLEMS BASED LEARNING IN THE GRADE FOUR ELEMENTARY SCHOOL. 2(1). <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Pierce, J. W., Fly, B., & Schoolnet, J. O. (2009). *Problem Based Learning: Learning and Teaching in the Context of Problems*.
- Ratu Mutmainnah. MK; Hasnawati; Anas. (2023). ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran ©Ratu Mutmainnah.
- Salam Sofian. (2017). *SENI ILUSTRASI*. Serambi Ilmu, J., Mahya Sari Suci Mahya Sari adalah Guru pada SMA Negeri, S., & Banda Aceh, K. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di SMA*.
- TP08. (2020, Agustus). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Guepedia*, 9–19. https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Berbasis_Masalah_Prob/wzxPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=overview
- Widiawati, R., Hikmawati, H., & ‘Ardhuha, J. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik pada Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1803–1810. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.857>
- Yudi Hari Rayanto, & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2 TEORI & PRAKTEK* (Tristan Rokhmawan). Lembaga Academic & Research Institute. https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Desain penelitian ADDIE&pg=PR2&printsec=frontcover
- Yulia, P. (2016). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK KELAS V SD*. Seminar Nasional. Vol. 1. No. 1. 2016.