

Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Religius Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar

Tri Astuti Hayuningtyas*, Yulianti, Arief Rahman Hakim
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
hayuningtyas1997@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar yang seadanya tanpa adanya pengembangan hal, tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias untuk belajar. Dibutuhkan bahan ajar yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan (1) untuk mengetahui kelayakan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius dan (2) untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius. Metode penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan dan menggunakan model 4D dengan 4 tahap yakni: tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penyebaran. Namun, peneliti akan menggunakan model 4D sampai dengan tahap pengembangan. Subjek uji coba adalah 15 anak siswa kelas IV SDN Kambingan. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Angket terdiri dari angket ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah bahan ajar ensiklopedia kerajaan hindu, budha, dan islam memperoleh 83,72 %. Berdasarkan paparan hasil penilaian diatas bahan ajar ensiklopedia kerajaan hindu, budha, dan islam dikategorikan “ Layak” dan “ Baik” digunakan dilapangan. Hasil pengembangan bahan ajar ensiklopedia kerajaan hindu, budha, dan islam dapat dijadikan referensi guru sebagai bahan ajar pendamping saat proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahan Ajar;Ensiklopedia;Pendidikan Karakter Religius

Abstract: The learning process still uses minimal teaching materials without any development, this results in students being less enthusiastic about learning. It takes interesting and innovative teaching materials to improve the quality of education. The purpose of this study was to describe (1) to determine the feasibility of encyclopedia teaching materials based on religious character education and (2) to determine the practicality of encyclopedia teaching materials based on religious character education. The research method used by the researcher is development research and uses the 4D model with 4 stages, namely: the definition stage the design stage the development stage, the dissemination stage However, researchers will use the 4D model until the development stage. The subjects of the trial were 15 fourth grade students of SDN Kambingan. The data collection instruments used were questionnaires and documentation. The questionnaire consisted of a material expert questionnaire, media expert, linguist, practitioner and a student response questionnaire. The data analysis technique used descriptive quantitative and qualitative. The result of this research is that the teaching materials of the encyclopedia of Hindu, Buddhist, and Islamic kingdoms obtained 83.72%. Based on the explanation of the results of the assessment above, the teaching materials of the encyclopedia of the Hindu kingdom, Buddhism, and Islam are categorized as "Proper" and "Good" to be used in the field. The results of the development of encyclopedia teaching materials for Hindu, Buddhist, and Islamic kingdoms can be used as a reference for teachers as companion teaching materials during the learning process.

Keywords: Teaching Materials ;Encyclopedia;Religious Character Education

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu cara yang terdiri dari tiga dimensi diantaranya individu, masyarakat atau komunitas nasional dan individu tersebut atau seluruh kandungan realitas,

baik material maupun spiritual yang menentukan sifat, nasib, dan bentuk manusia maupun masyarakat. (Nurkholis, 2013). Pendidikan merupakan suatu system yang terbangun dari berbagai komponen yang saling berhubungan, dapat membantu manusia untuk menuju kemampuan yang optimal (Saat. S, 2015). Dapat dijelaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk melatih kecerdasan pikiran dan spiritual serta mengembangkan potensial diri agar berguna bagi dirinya dalam kehidupan bermasyarakat (Prastowo. Andi, 2014). IPS adalah suatu tujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar mampu mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungan (Supriya, 2010). Mata pelajaran IPS mempunyai banyak manfaat tetapi karena sedikitnya pengetahuan menyebabkan siswa kurang berminat dalam pelajaran, khususnya dikalangan siswa sekolah dasar yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang rumit dan banyak menghafal (Dyah Vija Rukminingrum, 2017). Maka sudah menjadi tugas guru untuk merubah pemikiran siswa dari pembelajaran yang rumit menjadi pembelajaran yang mudah dipahami (Majid, 2014).

Salah satu upaya seorang guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran yaitu dengan pemilihan bahan ajar yang tepat. Hal ini bermaksud supaya info yang didapat dalam materi pembelajaran mudah disampaikan dan diterima oleh siswa (Sagala, 2013). Oleh karena itu, pemanfaatan bahan ajar sangat dianjurkan agar informasi dalam materi pembelajaran akan lebih dihayati tanpa menimbulkan kesalah pahaman bagi siswa dan guru (Asriyani, 2017). Pembelajaran yaitu sebuah proses yang memaddukan interaksi guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan yang dicapai (Usman, 2012). Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batas-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya (Lestari, 2013).

Kondisi tersebut didapat dari hasil observasi, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas IV yang mengajar di SDN Kambingan. Dari kegiatan wawancara peneliti memperoleh informasi bahwa bahan ajar di SDN Kambingan masih berasal dari buku tematik kurikulum 2013 pegangan guru, buku tematik kurikulum 2013 pegangan siswa dan buku IPS 5 tahun kebelakang. Bahan ajar tersebut masih berpenampilan sederhana dengan sedikit gambar dan buku modul dicetak menggunakan kertas hitam putih. Selain itu bahan ajar yang memuat pendidikan karakter, terutama pada karakter religius terlihat tidak khusus berisi nilai-nilai dan indikator dari sikap religius.

Bahan ajar ensiklopedia ini akan dibuat menarik dengan desain yang memadukan gambar kerajaan hindu, budha, dan islam dengan background bermacam warna serta menggunakan ukuran dan jenis font yang berbeda sehingga siswa tidak merasa bosan dalam membaca. Ensiklopedia dapat digunakan siswa dalam proses belajar serta dapat memperoleh informasi yang lengkap karena didalam ensiklopedia akan berisi materi kerajaan hindu, budha, dan islam tentang peninggalan sejarah dan raja yang terkenal di masa hindu, budha, dan islam.

Sesuai dengan penjelasan tersebut maka, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang menarik dan relevan. Bahan ajar yang menarik adalah bahan ajar yang didesain secara unik dan tidak monoton serta materi disajikan ringkas dan rinci serta dalam menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa (Kurnia, 2014). Bahan ajar menarik tersebut diantaranya adalah ensiklopedia. Dengan demikian ensiklopedia dianggap tepat sebagai bahan ajar pendamping guru maupun siswa karena dalam ensiklopedia memberikan penjelasan singkat dan lengkap namun rinci, materi Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam dalam Tema 5 pahlawanku KD 3.4 mengidentifikasi kerajaan hindu, budha, dan islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini dianggap tepat untuk dijadikan ensiklopedia, karena materi tersebut mempunyai penjelasan yang banyak sehingga siswa sulit dalam memahami materi tersebut, selain itu bahan ajar yang digunakan dilapangan kurang spesifik dalam penyampaian materi, ditambah lagi dengan buku ajar siswa yang dikemas secara tematik.

Bahan ajar ensiklopedia ini akan dibuat menarik dengan desain yang memadukan gambar kerajaan hindu, budha, dan islam serta sejarah peninggalannya, selain itu *background* dalam ensiklopedia akan dibuat berwarna serta menggunakan ukuran dan jenis *font* yang berbeda sehingga siswa tidak merasa bosan dalam membaca. Ensiklopedia dapat digunakan siswa dalam proses belajar serta dapat memperoleh informasi yang lengkap karena didalam ensiklopedia akan berisi materi IPS tentang kerajaan dimasa hindu, budha dan islam pada tema 5 pahlawanku. Peneliti memilih materi kerajaan dimasa hindu, budha, dan islam karena ingin mengenalkan peninggalan sejarah masa kerajaan hindu, budha, dan islam berharap dengan mengetahui peninggalan sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kambingan.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam pengembangan Ensiklopedia ini adalah Bagaimana kelayakan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius untuk siswa kelas IV di sekolah dasar? Bagaimana kepraktisan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius untuk kelas IV di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Kepraktisan bahan ajar ensiklopedia berbasis karakter religius untuk kelas IV di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *research dan development* (R&D) yaitu suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keaktifan produk (Wibowo, 2015). Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model 4D terdiri dari empat tahap yang biasanya dikenal dengan model Triagaraja (Hobri, 2010). Empat tahapan tersebut yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), Penyebaran (*Disseminate*). Namun peneliti akan menggunakan model 4D sampai dengan tahapan pengembangan karena pada tahap penyebaran peneliti tidak memperbanyak produk dengan skala yang lebih luas .

Define (pendefinisian), pada tahap ini dilakukan observasi atau pengamatan, dilakukan wawancara, menganalisis produk awal-akhir dari analisis siswa maupun analisis materi dengan mengetahui kompetensi dasar. *Design* (perancangan) yaitu merancang pemilihan bahan ajar, pemilihan format yang akan digunakan, dan design awal produk. Kemudian, *Development* (Pengembangan) yaitu dengan menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media digunakan untuk menguji kevalidan, angket respon guru dan respon siswa untuk uji kepraktisan. *Disseminate* (Penyebaran) yaitu digunakan di siswa kelas IV SDN Kambingan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan angket penilaian para ahli media tentang bahan ajar ensiklopedia secara keseluruhan memiliki skor 78% yang berarti bahan ajar cukup valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ensiklopedia ini valid untuk digunakan dikelas IV SDN Kambingan. Berdasarkan angket penilaian validasi ahli materi bahan ajar ensiklopedia secara keseluruhan memiliki skor 78,5% yang berarti bahan ajar ini cukup valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang ada dalam bahan ensiklopedia ini valid untuk kelas IV SDN Kambingan.

Berdasarkan angket penilaian ahli bahasa bahan ajar ensiklopedia secara keseluruhan memiliki skor 75% yang berarti bahan ajar ini cukup valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahasa yang ada dalam bahan ajar ensiklopedia ini valid untuk siswa kelas IV SDN Kambingan.

Berdasarkan angket oleh ahli praktisi bahan ajar ensiklopedia secara keseluruhan mendapatkan skor 91,6% yang berarti bahan ajar sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ensiklopedia ini valid untuk digunakan dikelas IV SDN Kambingan.

Hasil penilaian siswa tentang bahan ajar ensiklopedia pada tabel sebagai berikut hasil respon siswa terhadap bahan ajar ensiklopedia memperoleh presentase tingkat kepraktisan 95,5% dan dapat dikatakan bahan ajar ensiklopedia sangat baik untuk diterapkan pada siswa kelas IV SDN Kambingan.

Penelitian pengembangan Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar ensiklopedia kerajaan hindu, budha, dan islam. Penelitian menggunakan model penelitian pengembangan 4D terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) yang biasanya dikenal dengan model Thiagarajan (Hobri, 2010). Namun, peneliti menggunakan model 4D sampai tahap pengembangan karena pada tahap penyebaran peneliti tidak memperbanyak produk dengan skala yang lebih luas.

Pertama tahap *Define* (pendefinisian) yang menjelaskan tentang analisis awal-akhir yang berkaitan dengan analisis repon siswa dalam belajar, perangkat pembelajaran dikelas, diambil datanya melalui wawancara. Kedua analisis siswa terkait dengan identifikasi kemampuan dasar serta tingkat perkembangan kognitif siswa (Mustari M, 2014).

Kedua tahap *Design* (perancangan). Pada tahap ini dilakukan penyusunan ensiklopedia dimulai dari kompetensi dasar, indikator materi pokok sedang dibahas

ditambahkan dengan pengetahuan maupun sumber informasi pembahasan dan penilaian ensiklopedia memudahkan siswa dan guru dalam penggunaannya (Multianingsih, 2011).

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media yang digunakan saat pembelajaran yaitu bahan ajar ensiklopedia sebagai bahan ajar inti sedangkan papan tulis, spidol, penghapus sebagai media bantu.

Pemilihan format yaitu desain dan rancangan isi bahan ajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 (Setyosari, 2011). Format pengembangan bahan ajar yaitu konsep yang mencakup semua tujuan pembelajaran yang meliputi kerajaan hindu, budha, dan islam yang dimuat dalam bahan ajar ensiklopedia.

Ketiga tahap *Development* (pengembangan), dilakukan proses validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dari hasil kevalidan ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius telah dicapai kriteria kevalidan kategori sangat valid. Dari hasil validasi yang diberikan ke validator telah diperoleh bahwa koefisien validitas bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius (Andayani, 2011).

Keempat tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu tahap *Disseminate* (penyebaran), ensiklopedia diuji cobakan kepada guru kelas IV SDN Kambingan serta diuji cobakan untuk mengetahui respon siswa. Tahap pengembangan ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius sejalan dengan teori yang diungkapkan (Asyhar, 2012).

Bahan ajar ensiklopedia yang sudah dikembangkan oleh peneliti ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut : kelebihan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius. (1) desain ensiklopedia terdapat gambar kerajaan hindu, budha, dan islam dengan perpaduan warna warni background berbagai macam warna yang membuat anak tidak menjadi bosan. (2) bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami. (3) pengaplikasiannya dalam penggunaan ensiklopedia bias digunakan individu maupun kelompok. Kelemahan bahan ajar ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius (1) materi yang digunakan pada pengembangan ensiklopedia ini hanya pada materi kerajaan hindu, budha, dan islam. (2) pengembangan dilakukan pada siswa kelas IV. (3) bentuk ensiklopedia sama seperti bahan ajar lainnya yaitu berbentuk buku.

Untuk membenahi kelemahan bahan ajar ensiklopedia berbasis karakter religius maka didesain menarik pada sampul yang memadukan berbagai macam warna dapat menambah ketertarikan siswa untuk membacanya, selain itu pada materi ditambahkan kegiatan, pada desain sampul belakang terdapat deskripsi yang dapat membantu siswa mengetahui isi yang ada dalam bahan ajar ensiklopedia.

Dari perbandingan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dan hasil peneliti disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis pendidikan karakter religius layak digunakan untuk mengembangkan pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan bahan ajar ensiklopedia kerajaan hindu, budha, dan islam, maka dapat disimpulkan sebagai berikut bahan ajar ensiklopedia sangat cukup valid digunakan, hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi ahli materi memperoleh 78,5% dengan kategori cukup layak. Hasil penilaian oleh ahli bahasa memperoleh skor 75% dengan kategori cukup layak. Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh skor 78,5% dengan kategori cukup valid. Bahan ajar ensiklopedia juga

divalidasi oleh ahli praktisi guru kelas IV dan memperoleh presentase 91,6% dengan kategori sangat layak. Bahan ajar ensiklopedia sangat praktis digunakan untuk kelas IV dengan mendapatkan skor sebesar 95,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil peneliti pengembangan bahan ajar ensiklopedia kerajaan Hindu, Budha, dan Islam, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut. Bahan ajar ensiklopedia dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah guru untuk menyampaikan materi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam, serta dapat digunakan guru sebagai referensi dalam mengembangkan bahan ajar.

Daftar Rujukan

- Andayani. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*.
- Asriyani, dkk. (2017). Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, Vol.2, hal 1456-1468.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
- Dyah Vija Rukminingrum. (2017). *Pengetahuan Kognitif Belajar Siswa Kelas V SD*.
- Hobri. (2010). Metode Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika). *Pena Salsabila*.
- Kurnia, D. (2014). *Ragam inovasi pembelajaran Ips dengan menggunakan media*.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Akademia Permata*.
- Majid, A. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. *PT. Remaja Rosdakarya*.
- Multianingsih. (2011). *Metode Penelitian Sumber Informasi Pembahasan*.
- Mustari M. (2014). *Nilai Karakter Kemampuan Dasar*.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, Vol 1, 24–44.
- Prastowo. Andi. (2014). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif. *Diva Press*.
- Saat. S. (2015). *Faktor-fakrot determinan dalam pendidikan*.
[Http://Doi.Org/10.1016/j.Jcis.2013.09.015](http://doi.org/10.1016/j.Jcis.2013.09.015).
- Sagala, S. (2013). *Kemampuan Profesional Guru*.
- Setyosari, S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Supriya. (2010). Pendidikan Ips Konsep dan Pembelajaran. *PT. Remaja Rosdakarya*.
- Usman. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial*.
- Wibowo, S. & G. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Pustakan Pelajar.