

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS
CONTEXTUAL LEARNING KELAS IV SD/MI**



Acc. Munaqosah
Pem. I

(Skripsi)

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**ATIKA TRIANA
1611100042**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2020 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS
CONTEXTUAL LEARNING KELAS IV SD/MI**



(Skripsi)

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**ATIKA TRIANA
1611100042**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2020 M**

*Acc mungkasah
pi
Atika
26 October 2020*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL LEARNING* KELAS IV SD/MI

Oleh

ATIKA TRIANA

1611100042

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk 1). Mengetahui kelayakan bahan ajar modul berbasis *contextual learning* kelas IV SD/MI, 2). Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap bahan ajar modul berbasis *contextual learning* kelas IV SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D (*Four D*). Adapun langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah 1). Tahap pendefinisian (*define*), 2). Tahap perancangan (*design*), 3). Tahap pengembangan (*development*), dan 4). Tahap penyebaran (*disseminate*) dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket dengan skala Likert untuk respon. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta hasil uji coba tanggapan pendidik dan peserta didik. Media yang dikembangkan diuji cobakan kepada 22 peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung, dan 15 peserta didik di MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 87% dengan kriteria sangat valid berdasarkan aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, teknik penyajian, hakikat kontekstual. Validasi ahli media pada aspek desain sampul, kesesuaian isi dan teknik penyajian memperoleh skor rata-rata 80% dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli bahasa pada aspek lugas, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh rata-rata skor 71% dengan kriteria valid. Respon peserta didik di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung pada uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata skor 84% yang merupakan kriteria sangat menarik, sedangkan respon peserta didik di MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 79% dengan kriteria menarik.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, *Contextual Learning*.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR, MODUL BERBASIS
CONTEXTUAL LEARNING KELAS IV SD/MI**

Nama : **Atika Triana**

NPM : **1611100042**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

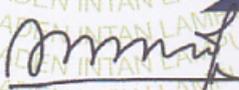
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nasir, S.Pd, M.Pd


Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

NIP. 196904052009011003

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Svofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS CONTEXTUAL LEARNING KELAS IV SD/MI** yang disusun oleh: **ATIKA TRIANA, NPM. 1611100042**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, tanggal 5 November 2020 pukul 15.00-17.00 WIB, tempat: Ruang Sidang Virtual Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd



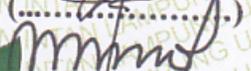
Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M.Pd



Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd



Penguji Pendamping I : Dr. Nasir Sidiq, M.Pd



Penguji Pendamping II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

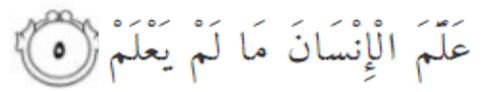


Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO



Artinya : “*Sesungguhnya dia (Allah) mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*”. (QS. Al-Alaq:5).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tuaku Bapak Edi Sukartono dan Ibu Rodiyah yang selalu kusayangi dan telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
2. Kedua kakakku Aan Siswandi dan Isnaya Mawarti terima kasih telah memberikan semangat serta mendo'akan dalam setiap langkahku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Atika Triana dilahirkan di Oku Timur pada tanggal 29 November 1998, sebagai anak bungsu dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Edi Sukartono dan Ibu Rodiyah. Penulis memiliki kakak kandung Aan Siswandi dan Isnaya Mawarti. Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 1 Tanjungmas diselesaikan pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri I Buay Madang Timur diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri I Buay Madang dan diselesaikan pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan Strata Satu (SI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Purwodadi, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MI Masyariqul Anwar Durian Payung Bandar Lampung, dan tahun 2020 melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis, Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi, Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim,

Syukur Al-hamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Nasir, S. Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam

rangka menyelesaikan skripsi.

4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Dra. Hj. Ekawati selaku kepala Sekolah SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Bapak Hi. Muslimin Fauzi, S.Pd.I selaku kepala Sekolah MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Ibu Ria Irawati, S.Pd selaku Wali Kelas IV di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Drs. Witono, M.Pd.I selaku Wali Kelas IV di SD Negeri 2 MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat

memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Bandar Lampung, November 2020
Penulis

Atika Triana
NPM.1611100042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABLE	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Model	10
1. Macan-macam Model Pengembangan	12
B. Acuan Teoritik	16
1. Bahan Ajar	16
a. Pengertian Bahan Ajar	16
b. Prinsip-prinsip Bahan Ajar	18
c. Fungsi Bahan Ajar	19
d. Bentuk-bentuk Bahan Ajar	19
e. Macam-macam Bahan Ajar	20
2. Modul	22
a. Pengertian Modul	22
b. Karakteristik Modul	24
c. Kelebihan Modul	25
d. Kelemahan Modul	26
e. Prosedur Penyusunan Modul	27
3. Pembelajaran Berbasis <i>Contextual Learning</i>	30
a. Pengertian <i>Contextual Learning</i>	30
b. Langkah-langkah Penerapan <i>Contextual Learning</i>	31
C. Penelitian Yang Relevan	32
D. Kerangka Berfikir	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37

B. Jenis Data	37
C. Langkah-langkah Pengembangan Produk	38
D. Instrumen Penelitian	46
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	52
1. Pendefinisian (<i>Define</i>).....	52
a. Analisis Awal Akhir (<i>Analysis Front-End</i>)	53
b. Analisis Peserta Didik	53
c. Analisis Konsep	53
d. Analisis Tugas	53
e. Perumusan dan Tujuan Pembelajaran	54
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	54
a. Penyusunan Kerangka Modul	54
b. Perancangan Sistematika Materi.....	55
c. Perancangan Instrumen	56
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	56
a. Pembuatan Modul	62
b. Validasi ahli	79
c. Hasil Uji Pengembangan.....	83
4. Tahap Penyebaran. (<i>Disseminate</i>)	83
B. Pembahasan	83
1. Hasil Penilaian Ahli Materi	87
2. Hasil Penilaian Ahli Media	87
3. Hasil penelitian ahli bahasa	87
4. Uji coba produk	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	49
Tabel 2. Kriteria Kelayakan	50
Tabel 3. Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	51
Tabel 4. Kriteria Kemenarikan	51
Tabel 5. Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi	59
Tabel 6. Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi	60
Tabel 7. Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi	63
Tabel 8. Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media	66
Tabel 9. Saran Perbaikan Validasi Ahli Media	68
Tabel 10. Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 2 oleh Ahli Media	70
Tabel 11. Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Bahasa	73
Tabel 12. Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 2 oleh Ahli Bahasa	74
Tabel 13. Hasil Uji Kelompok Kecil	80
Tabel 14. Hasil Uji Dari Kelompok Besar	81
Tabel 15. Hasil Respon Pendidik	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir Menggunakan Model Pengembangan 4D	36
Gambar 2. Langkah-Langkah Pengembangan Model 4-D	38
Gambar 3. Modifikasi Pengembangan Model 4D	45
Gambar 4. Tampilan Sampul Depan Modul	56
Gambar 5. Tampilan Isi Materi Modul	57
Gambar 6. Tampilan Sampul Belakang Modul	57
Gambar 7. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap	60
Gambar 8. Perbaikan Variasi Gambar	61
Gambar 9. Perbaikan Tabel Jenis-jenis SDA	62
Gambar 10. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	64
Gambar 11. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2	65
Gambar 12. Grafik Hasil Validasi Media Tahap 1	67
Gambar 13. Perbaikan Sampul	68
Gambar 14. Perbaikan Jenis kertas	69
Gambar 15. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	71
Gambar 16. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2	72
Gambar 17. Grafik hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	74
Gambar 18. Perbaikan Istilah Bahasa	75
Gambar 19. Perbaikan Penelitian Huruf di Awal Kata	75
Gambar 20. Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	77
Gambar 21. Grafik Perbandingan Hasil Akhir Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	96
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik	106
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Validasi	108
Lampiran 4 Kisi-Kisi Respon Pendidik	114
Lampiran 5 Kisi-Kisi angket Peserta Didik	116
Lampiran 6 Instrumen Penilaian Validasi	118
Lampiran 7 Angket Peserta Didik	144
Lampiran 8 Uji Kelompok Kecil	154
Lampiran 9 Uji Kelompok Besar	155
Lampiran 10 Angket Respon Pendidik	156
Lampiran 11 Lembar Perhitungan Respon Pendidik	162
Lampiran 12 Lembar Perhitungan Validator Tahap 1	163
Lampiran 13 Lembar Perhitungan Validator Tahap 2	166
Lampiran 14 Surat Permohonan Pra-Penelitian	175
Lampiran 15 Balasan Permohonan Pra-Penelitian	176
Lampiran 16 Surat Permohonan Penelitian	177
Lampiran 17 Balasan Permohonan Penelitian	178
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain.¹

Sesuai dengan amanah Undang-Undang Pendidik dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 8 dinyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki pendidik adalah kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Berdasarkan empat kompetensi tersebut maka kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang pendidik adalah mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pembelajaran yang diampu, menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan

¹Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 34-35.

mengembangkan diri.² Berdasarkan tuntutan sekaligus kewajiban tersebut seorang pendidik harus mampu menyusun bahan ajar yang inovatif dan kreatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi informasi.

Sistem Pendidikan Nasional telah mengantarkan pendidikan islam ke dalam babak sejarah baru yang ditandai dengan pengukuhan sistem pendidikan islam sebagai pranata pendidikan nasional. Hal ini berarti tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada proses pendidikan yang dialami oleh peserta didik. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³ Masalah pengembangan diri para pendidik sangat krusial dalam memajukan sistem pendidikan di Indonesia. Pengembangan diri sangat penting, tidak hanya pada aspek fisik semata seperti peningkatan jenjang pendidikan, banyaknya sertifikat pelatihan, ataupun sertifikat profesi pendidik (bukti pendidik profesional), akan tetapi pengembangan diri seharusnya juga merambah ranah non fisik seperti cara pandang, paradigma berpikir, sikap, kebiasaan, profesionalisme maupun perilaku dalam mengajar. Masalah perilaku dalam

²Nurul Zuriah, Hari Sunaryo, Dan Nurbani Yusuf, "IBM Pendidik Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal". *Jurnal Dedikasi*, Vol. 13 ISSN. 1693-3214 (Mei, 2016), H. 39.

³Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Peserta didik Sebagai Pembelajaran". *Jurnal Tadris*, Vol. 02 No. 2 (Desember, 2017), h. 98.

mengajar ini masih menjadi problem utama dan belum berkembang dalam diri pendidik di Indonesia.

Senada dengan tuntutan dalam kurikulum 2013 untuk mengutamakan keaktifan peserta didik dalam mencapai kompetensi pembelajaran. Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik. Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan ketentuan yuridis yang mewajibkan adanya pengembangan kurikulum baru, landasan filosofis, dan landasan yuridis. Pada kurikulum ini mata pelajaran diintegrasikan dengan tema-tema atau bisa disebut dengan pembelajaran tematik. Seorang pendidik harus mampu merancang serta mengemas pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik mendapatkan suatu pengalaman yang bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran berlangsung pendidik sudah menyiapkan segala kebutuhan pada materi yang akan dipelajari, misalnya seperti: lembar rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen evaluasi, media pembelajaran, dan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.⁴ Bahan ajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan dapat membuat peserta didik merasa senang dan tertarik untuk belajar. Selain digunakan oleh pendidik sebagai bahan belajar untuk peserta didik, bahan

⁴Yusinta Dwi Ariyani, Muhammad Nur Wangid, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Nilai Karakter Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. VI No. 1 (April 2016), h. 119.

ajar juga dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Macam-macam bahan ajar antara lain seperti: lembar kerja peserta didik (LKPD), *handout*, dan modul.

Modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik.⁵ Modul merupakan suatu bahan ajar yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Tujuan dari pembuatan modul adalah mempermudah dan memperjelas kegiatan pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengukur hasil belajarnya peserta didik. Modul merupakan bahan untuk belajar yang telah ditulis tujuan-tujuan pembelajaran agar peserta didik bisa belajar dengan mandiri tanpa harus dibimbing dari pendidik.⁶ Pemilihan bahan ajar modul yang mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar yang bisa dipergunakan oleh peserta didik secara mandiri serta mempunyai tampilan yang menarik. Salah satunya adalah modul berbasis *contextual learning*.

Contextual learning merupakan konsep belajar yang dapat membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik.⁷ Artinya melalui pembelajaran *Contextual learning* akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Berkaitan dengan hal itu, firman

⁵Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), h. 106.

⁶M. Maskur, "Eksistensi Dan Esensi Pendidikan Madrasah Di Indonesia". *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni, 2017), h. 101.

⁷Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2015), H. 49.

Allah SWT dalam QS. An-Nisa ayat 66 dijelaskan sebagai berikut :

وَلَوْ أَنَّا كُنَبْنَا عَلَيْهِمْ أَنِ اقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ أَوْ أُخْرِجُوا مِنْ دِينِكُمْ
مَا فَعَلُوهُ إِلَّا قَلِيلٌ مِنْهُمْ وَلَوْ أَنَّهُمْ فَعَلُوا مَا يُوعَظُونَ بِهِ لَكَانَ خَيْرًا
لَّهُمْ وَأَشَدَّ تَثْبِيتًا ﴿٦٦﴾

Artinya: “Barang siapa yang berusaha mengamalkan ilmu yang telah diketahuinya, maka Allah akan menunjukkan mereka apa yang belum mereka ketahui” (QS. An-Nisa : 66).⁸

Dalam firman Allah tersebut dinyatakan bahwa segala bentuk ilmu yang kita terima akan lebih berguna jika kita amalkan karena sebanyak apapun ilmu yang kita dapat jika tidak kita pergunakan dengan baik maka menjadi sia-sia. Dunia pendidikan merupakan salah satu cara agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan melalui materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran *Contextual learning* beranggapan bahwa konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan dunia nyata peserta didik dapat mendorong pengetahuan peserta didik.⁹ Artinya materi pembelajarannya tidak hanya berisi tentang pengertian-pengertian yang bersifat teoritis saja melainkan bagaimana mengaktualisasikan pengetahuan tersebut menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

⁸Departemen Agama RI Al-Kafi Mushaf Al-Qur'an, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 89.

⁹Hani Handayani, “Pengaruh Pembelajaran Contextual learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Representasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1 (Desember, 2015), H. 145.

Contextual learning akan lebih bermakna jika dilakukan atau dipraktikkan secara langsung oleh peserta didik, jadi bukan hanya sekedar teori saja. Sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang terbatas sedikit demi sedikit dan proses mengonstruksi sendiri sebagai bekal peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupannya di lingkungan masyarakat.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Ria Irawati S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis dan Bapak Drs. Witono, M.Pd.I selaku wali kelas IV MIMA 4 Sukabumi diperoleh informasi bahwa belum terdapatnya modul yang digunakan sebagai bahan belajar mengajar karena madrasah tersebut menggunakan bahan ajar berupa buku paket tematik kurikulum 2013 pegangan pendidik dan peserta didik saja. Artinya sejauh ini pendidik lebih menggunakan buku paket peserta didik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sedangkan di dalam buku paket peserta didik kurikulum 2013 tersebut materinya sangat ringkas sehingga membuat pendidik harus mencari berbagai materi tambahan terkait materi yang disampaikan dalam buku paket peserta didik tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI” yang diharapkan dapat meningkatkan berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memotivasi peserta didik agar mudah memahami makna materi pelajaran

¹⁰Efi Nilasari, Ery Try Djatmika, Anang Santoso, Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran *Contextual learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol. 1 No. 7 (Juli, 2016), H. 1400.

yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut pada konteks kehidupan mereka sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran belum menggunakan modul.
2. Pendidik memanfaatkan buku cetak peserta didik sebagai acuan bahan ajar ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Belum adanya modul berbasis *Contextual learning* tema selalu menghemat energi pada kelas IV SD/MI.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penelitian masalah tersebut, peneliti memberikan batasan permasalahan meliputi:

1. Ruang lingkup yang diteliti adalah pengembangan bahan ajar modul berbasis *contextual learning*.
2. Penelitian pada modul ini berfokus pada materi tema selalu menghemat energi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI ?

2. Kelayakan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI ?
3. Bagaimana Respon Pendidik dan Peserta Didik Terhadap Kemenarikan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI
2. Mengetahui Kelayakan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI.
3. Mengetahui Respon Pendidik dan Peserta Didik Terhadap Kemenarikan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar di sekolah ataupun di luar sekolah.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Peserta Didik

Memberikan bahan belajar alternatif yang lebih menarik untuk dipelajari.

b. Pendidik

Mendorong pendidik lebih inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan bahan ajar.

c. Peneliti

Sebagai satu pengalaman berharga bagi seorang calon pendidik professional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik lagi.

d. Bagi Peneliti Lain

Agar menjadi motifasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pembuatan bahan ajar modul tematik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

Alur penelitian ini dimulai dari adanya permasalahan yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti sehingganya dibuat suatu penelitian. Kesenjangan terjadi karena perbedaan dengan kondisi yang nyata dengan kondisi yang diharapkan. Dengan adanya kesenjangan maka peneliti mencari teori yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan mencari tahu tentang kemungkinan penyebab kondisi yang menjadi masalah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Menurut Muri Yusuf (dalam penelitian Farisa Lailia Purnama) penelitian dan pengembangan ialah suatu kegiatan penyelidikan untuk memilih dan memilah dalam memperbaiki produk yang ada atau mengembangkan produk.¹¹ Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan, menciptakan dan menemukan ilmu pengetahuan baru secara ilmiah dan teknologis. Selain itu, penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk memungkinkan pengembangan produk baru menjadi barang berharga. Sugiono mengatakan, metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang

¹¹Farisa Laili Purnama, "Pengembangan Modul Berbasis Model *Pembelajaran Problem Solving* Pada Tema 6 Subtema Tubuh Manusia Kelas V SD/MI". (Skripsi Program Sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2018), h. 13.

telah ada supaya dapat dipertanggung jawabkan.¹² Tujuan metode penelitian pengembangan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah penelitian yang dilakukan dengan cara menciptakan sebuah produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada. penelitian pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran untuk perbaikan, melainkan mampu menghasilkan produk dalam bentuk modul maupun sebuah sistem atau media pembelajaran yang langsung bisa digunakan serta diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dalam proses pembelajaran atau dalam dunia pendidikan.

Penelitian pengembangan ini berpedoman dari desain penelitian pengembangan bahan ajar instruksional oleh Thaigarajan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini diistilahkan dengan 4-D, yakni *define, design, development, and dissemination*. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar modul berbasis kontekstual pada tema selalu berhemat energi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

¹²Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 407.

1. Macam-Macam Model Pengembangan

Pada saat melakukan penelitian pengembangan perlu mengetahui macam- macam model pengembangan yang sesuai dengan jenis produk yang akan kita kembangkan. Adapun beberapa model pengembangan yaitu:

a. Model Hanafin dan Peck

Pada tahap pertama dalam model Hanafin dan Peck yaitu penilaian kebutuhan, kemudian tahap desain dan tahap implementasi. Semua tahapan dalam model ini melibatkan proses evaluasi dan revisi. Model desain Hanafin & Peck merupakan model yang sederhana, tetapi elegan. Ketiga tahapan tersebut terhubung dengan kegiatan evaluasi dan revisi. Model ini terfokus kepada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan. Adapun tahapan dari model ini yaitu:

1) Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang berupa tujuan dan objektif, media pembelajaran yang akan dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh sasaran, peralatan serta keperluan media pembelajaran.

2) Desain

Pada tahap ini informasi dari tahap analisis dipindahkan dalam bentuk dokumen yang akan dijadikan tujuan pembuatan media pembelajaran. Langkah penting yang perlu diperhatikan pada saat pendesainan sebuah program pembelajaran yaitu menentukan

pengalaman belajar (*learning experience*) yang perlu dimiliki peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam tahap desain, seorang *desainer* harus dapat menemukan jawaban terkait kemampuan dan kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik, indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik, peralatan atau kondisi yang diperlukan oleh peserta didik untuk dapat melakukan sesuatu yang berkaitan dengan kompetensi yang dikuasai, bahan ajar dan kegiatan yang mendukung program pembelajaran.

3) Implementasi

Pada tahap pengembangan dan implementasi terdapat kegiatan memadukan, mengembangkan serta membuat program pembelajaran yang baru. Produk pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya di evaluasi, maka akan didapatkan perangkat yang sesuai dengan kebutuhan serta dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

b. Model *Define, Design, Development, Dissemination* (4-D)

Model 4-D merupakan salah satu model desain pembelajaran yang dipergunakan dalam mengembangkan pembelajaran. Model 4-D terdiri dari 4 langkah, yaitu:

- 1) menetapkan produk apa yang ingin dikembangkan (*Define*).
- 2) Membuat rancangan produk yang telah ditetapkan (*Design*).
- 3) Membuat rancangan dan menguji validitas (*Development*).

- 4) Menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan (*Dissemination*).

c. Model Borg dan Gall

Pada pengembangan Borg & Gall memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan mengumpulkan data lapangan (*research and information collecting*).
- 2) Perencanaan (*planning*).
- 3) Mengembangkan desain (*develop preliminary form of product*).
- 4) Uji lapangan pendahuluan (*preliminary field test*).
- 5) Revisi berdasarkan hasil uji lapangan pendahuluan (*main product revision*).
- 6) Uji lapangan utama (*main field test*).
- 7) Revisi berdasarkan uji lapangan utama (*operational product revision*).
- 8) Uji coba pemakaian (*operational fieldtesting*).
- 9) Revisi produk akhir (*final product revision*).
- 10) Desiminasi dan implementasi produk akhir (*disseminatoin and implementation*).

d. Model Dick and Carey

Model ini merupakan model yang sering digunakan oleh desainer pembelajaran dan pelatihan. Dalam proses pengembangan menggunakan model Dick and Carey terdapat 10 tahapan, yaitu:

- 1) Identifikasi tujuan instruksional umum.
 - 2) Analisis pembelajaran.
 - 3) Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik.
 - 4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus.
 - 5) Mengembangkan instrument penilaian.
 - 6) Mengembangkan strategi pembelajaran.
 - 7) Mengembangkan serta menulis bahan pembelajaran.
 - 8) Mendesain serta melakukan evaluasi formatif .
 - 9) Merevisi pembelajaran.
 - 10) Mendesain serta melakukan evaluasi sumatif .
- e. Model Bergman dan Moore

Model Bergman & Moore merupakan model yang digunakan pada pengembangan produk multimedia. Model ini awal dikembangkan pada tahun 1990. Model Bergman & Moore digunakan secara khusus untuk membuat produk video dan multimedia interaktif. Umumnya model ini digunakan untuk satu jenis atau lebih produk pembelajaran interaktif lain seperti pembelajaran online. Model Bergman & Moore terdiri atas 6 langkah, yaitu: analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan, validasi.

- f. Model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

Model *ADDIE* adalah salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Langkah model *ADDIE* yaitu: analisis (*analyze*), perencanaan

(*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada model ini banyak peluang untuk melakukan evaluasi pada aktivitas pengembangan disetiap tahapannya. Hal ini memiliki dampak positif pada kualitas produk pengembangan. Dampaknya yaitu dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan untuk meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir. Maka tahap kelima yaitu tahap evaluasi, merupakan tahap evaluasi secara keseluruhan produk pengembangan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.¹³

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pengembangan sangat beragam. Untuk itu, sebelum mengembangkan suatu produk, setiap peneliti sebaiknya dapat memahami terlebih dahulu macam-macam darimodel pengembangan serta memilih salah satu model yang sesuai dengan jenis produk yang akan dikembangkan.

B. Acuan Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan

¹³Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses Dan Hasil* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 30-43.

menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.¹⁴ Melalui bahan ajar tentu saja pendidik merasa terbantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar, yakni segala sesuatu yang memudahkan peserta didik memperoleh sejumlah informasi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar.¹⁵ Bahan ajar yang dipergunakan disusun berdasarkan dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Bahan ajar merupakan suatu bagian yang terpenting dalam proses pembelajaran.

Hakikat bahan ajar merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, baik berisi pengertian- pengertian, manfaat, tujuan yang sesuai dengan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik.¹⁶ Dalam melaksanakan pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dapat berupa bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Bahan ajar bersifat mandiri, artinya bahan ajar bisa dipelajari sendiri oleh peserta didik karena sistematis dan lengkap sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pandangan beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan semua bahan baik yang berupa tulisan atau non tulisan, informasi yang dibuat secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar di kelas.

¹⁴Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), h. 31.

¹⁵Ummu Jauharin Farda, "Bahan Ajar SETS Untuk Sekolah Dasar". *Jurnal Profesi Kependidikan*, Vol. 4 No. 1 (Februari, 2018), h. 59.

¹⁶Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan *Contextual learning*". *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), h. 186.

b. Prinsip-prinsip Bahan Ajar

Prinsip-prinsip bahan ajar sebagai berikut:

1) Keterkaitan

Isi materi pembelajaran hendaknya membantu tercapainya kompetensi dasar dan standar kompetensi. Contohnya apabila kemampuan dimiliki peserta didik menghafalkan sejarah Indonesia, maka materi yang diajarkan harus berupa sejarah Indonesia, bukan materi lainnya.

1) Keajegan

Jika kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik 2 macam seperti menulis arab dan membacanya, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan peserta didik meliputi 2 macam menulis arab dan membacanya.

2) Ketercukupan

Materi yang diajarkan kepada peserta didik hendaknya cukup untuk mencapai kompetensi dasar yang diajarkan.¹⁷

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip bahan ajar terdiri dari keterkaitan, keajegan, dan ketercukupan. Artinya setiap bahan ajar harus saling berkaitan dan sesuai sehingga materi pembelajaran yang diajarkan tercukupi sehingga SK dan KD yang telah ditentukan akan tercapai.

¹⁷Endang Novita Tjiptiany, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Inkuiri Untuk Membantu Siswa SMA Kelas X Dalam Memahami Materi Peluang". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 1 No. 10 (Juni, 2016), h. 1939.

c. Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar merupakan sebagai motivasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung supaya peserta didik dapat melakukan proses belajar secara maksimal. Fungsi bahan ajar bagi pendidik adalah untuk mengubah peran pendidik dari pengajar menjadi fasilitator serta dapat menghemat waktu bagi pendidik. Selain itu untuk peserta didik juga dapat dijadikan sebagai acuan tentang metode belajar mengajar. Bahan ajar bisa berfungsi dari akar belajar peserta didik secara mandiri.¹⁸ Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa, dengan bahan ajar tentu bisa mengevisiensi jangka pendidik untuk memberikan ilmu serta bertindak langsung menjadi penyedia.

d. Bentuk-bentuk Bahan Ajar

Menurut bentuknya bahan ajar dibedakan menjadi empat macam yaitu:

1) Bahan ajar cetak (*printed*)

Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang disediakan dalam bentuk kertas yang membantu dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi mesin cetak.

2) Bahan ajar dengar (audio)

Bahan ajar dengar yaitu bahan ajar yang tidak terlihat tetapi dapat menghasilkan suara tertentu yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran, yang didengarkan terhadap peserta

¹⁸Hendri Raharjo, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok". *Jurnal EduMatch*, Vol. 3 No. 2 (Desember 2015). h. 120.

didik untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki.

3) Bahan ajar audio visual

Bahan ajar audio visual ialah bahan ajar yang mengombinasikan antar pembelajaran visual dan audio.

4) Bahan ajar interaktif

Bahan ajar interaktif ialah bahan ajar yang memadukan beberapa unit seperti: audio, teks, grafik, animasi, gambar, dan video.¹⁹

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bagian terpenting dari seorang pendidik. Melalui bahan ajar, pendidik tentu akan dipermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Begitu pula peserta didik juga akan dengan mudah menerima segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik saat proses belajar mengajar berlangsung. Bentuk-bentuk bahan ajar juga terdapat berbagai macam, diantaranya yaitu bahan ajar cetak, dengar, serta bahan ajar interaktif.

e. Macam-macam Bahan Ajar

Macam-macam bahan ajar sebagai berikut:

1) *Handout*

Handout merupakan bahan ajar tertulis yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik supaya membantu dalam proses pembelajaran yang menjadi pegangan peserta didik yang berisi

¹⁹Ririn Dwi Agustin, "Pengembangan Modul Pembelajaran Himpunan Dengan Pendekatan *Contextual learning* Untuk Kelas VII SMP". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 1 (Februari, 2019), h. 1.

ilmu pengetahuan.

2) Buku

Buku merupakan bahan ajar tertulis yang didalamnya berisikan suatu bacaan baik ilmu pengetahuan, cerita, dan lain-lain. Buku digunakan sebagai sumber belajar yang berbentuk hasil cetakan.

3) Audio

Audio merupakan suatu bahan ajar dengar yang diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar.

4) Video atau film

Video atau film merupakan bahan ajar audio visual. Bahan ajar audio visual dipergunakan dalam pembelajaran secara menyeluruh sesuai dengan kompetensi dasar. Bahan ajar ini berupa gambar bergerak dan suara sehingga peserta didik dapat mendengarkan materi pembelajaran atau bisa melihat materi pembelajaran melalui gambar gerak atau animasi.

5) Bahan ajar interaktif

Bahan ajar interaktif merupakan perpaduan antara video, gambar, suara, teks yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.

6) Modul

Modul adalah bahan ajar cetak yang mudah dipergunakan oleh peserta didik karena menggunakan bahasa yang mudah dimengerti

sesuai dengan tingkatan pengetahuan oleh peserta didik. Modul merupakan bahan ajar terprogram yang disusun sedemikian rupa dan disajikan secara terpadu, sistematis, serta terperinci.²⁰ Macam-macam bahan ajar yang sudah dipaparkan, bahan ajar yang akan digunakan oleh peneliti adalah bahan ajar cetak. Bahan ajar cetak dapat dikerjakan oleh teknologi cetak, bahan ajar cetak sederhana dan dapat dimengerti oleh peserta didik.²¹

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa selain bentuk yang bervariasi, bahan ajar juga terdiri dari berbagai macam jenisnya. Macam-macam jenis bahan ajar yaitu berupa *handout*, buku, audio, video atau film, interaktif, dan modul.

2. Modul

a. Pengertian Modul

Modul adalah bahan ajar berbentuk cetak atau tertulis yang dibuat secara berurutan sebagai sarana ajar yang terdapat materi pembelajaran.²² Modul merupakan sekelompok kertas yang berisi materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan bagi peserta didik untuk mempelajarinya secara mandiri. Dalam proses pembelajaran apabila terdapat modul tidak perlu peran seorang pendidik. Pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran berlangsung. Modul pembelajaran

²⁰Daryanto, Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran....*, h. 179

²¹Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (Yogyakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 64-95.

²²Maratul Qiftiyah, Yuli Yanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-ayat Al Qur'an". *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), h. 277.

merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode serta evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.²³ Modul merupakan sebuah buku yang ditulis dengan tujuan supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan pendidik.

Modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan pendidik. Dapat diambil kesimpulan bahwa modul adalah materi ajar yang berbentuk cetak yang dibuat secara sistematis sesuai dengan kurikulum supaya peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa bantuan pendidik karena di dalam modul sudah dijelaskan secara terperinci materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar.²⁴ Modul tidak hanya menjelaskan satu mata pelajaran saja, tetapi menjelaskan berbagai macam mata pelajaran. Modul difasilitasi dengan gambar yang menarik supaya dalam memaparkan materi lebih mudah dipahami.

Modul yang sudah dibuat juga bisa ditambahkan sebagai bahan ajar pada pelaksanaan proses belajar mengajar. Berikut ini beberapa kegunaan dari bahan ajar modul. Bahan ajar berupa modul dapat digunakan untuk keperluan:

²³Eka Puspita Sari, "Efektivitas Modul Dengan Model Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Kalor". *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2 (Desember, 2017), h. 105.

²⁴Nihlatul Ilahiyah, Indhira Asih V.Y, Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan di SD". *Jurnal Terampil*, Vol. 6 No. 1 (Juni 2019), h. 51.

- 1) Sumber belajar yang telah disusun secara sistematis.
- 2) Petunjuk untuk mengetahui isi materi yang disajikan.
- 3) Sebagai motivator supaya terus membaca materi serta mendalaminya.
- 4) Sebagai alat evaluasi.

b. Karakteristik Modul

Berikut ini sifat-sifat modul menurut Ditjen sebagai berikut:

1) *Self instructional*

Karakteristik ini memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan pendidik atau orang lain. Modul memiliki tujuan pembelajaran yang jelas sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi.

2) *Self contained*

Seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Bertujuan untuk memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.

3) Berdiri sendiri

Modul tidak bergantung dengan bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama apabila modul masih membutuhkan tambahan bahan ajar atau media pembelajaran maka modul tidak dapat dikatakan berdiri sendiri.

4) *Adaptive*

Modul harus dapat mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel ketika digunakan dalam pembelajaran,

digunakan diperangkat keras.

5) *User friendly*

Modul harus memenuhi kebutuhan pemakainya karena modul bersifat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang diadakan oleh pendidik yang hanya sebagai fasilitator. Modul hendaknya menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi.²⁵

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik suatu modul tentu perlu diperhatikan pula. Selain menarik, modul yang bagus adalah yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

c. Kelebihan dan Kelemahan Modul

Adapun kelebihan dari modul antara lain:

- 1) Modul memberikan hubungan timbal balik sehingga dapat mengetahui kekurangan serta melaksanakan revisi.
- 2) Modul mempunyai tujuan yang jelas, sehingga peserta didik belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Modul dengan desain yang bagus dan menarik, serta dapat menjawab kebutuhan peserta didik yang menimbulkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Modul bersifat fleksibel karena bahan ajar bisa dipelajari secara cepat dan berbeda per individu.

²⁵Muhammad Wahyu Setiyadi, Ismail, Hamsu Abdul Gani “Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik”. *Journal of Educational Science and Tecnology*, Vol. 3 No. 22 (Agustus, 2017), h. 4.

- 5) Saling membantu dapat terlaksana karena dengan modul persaingan dapat dikurangi antara belajar dan pembelajaran.
- 6) Perbaikan dapat dilaksanakan karena modul dapat dipelajari secara mandiri sehingga peserta didik bisa menemui kelemahannya dengan melakukan evaluasi yang telah disediakan.

Selain kelebihan yang telah dipaparkan sebelumnya, modul juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari modul antara lain:

- 1) Waktu pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum membatasi waktu belajar peserta didik untuk menyelesaikan suatu paket belajar ketika peserta didik yang pada seharusnya bebas mengatur waktu belajarnya.
- 2) Biaya relative besar untuk penyusunan dan penggandaan modul.²⁶

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar berupa modul memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari bahan ajar ini terletak pada kemenarikan desain dan *fleksibel* tentu akan mempermudah peserta didik menerima materi yang di sampaikan. Adapun kelemahannya yaitu keterbatasan waktu dan biaya yang di keluarkan tentu menjadi pertimbangan bagi peneliti yang akan mengembangkan bahan ajar berupa modul.

d. Prosedur Penyusunan Modul

- 1) Langkah-langkah penyusunan modul

Dalam penyusunan modul terdapat beberapa panduan yang harus

²⁶Atika Dwi Evitasari, "Self-Surriciency Optimization Of Students Learning Through Module". *Jurnal Conference Series*, Vol. 1 No 2 (Oktober, 2018), h. 72.

dilaksanakan:

a) Analisis kurikulum

Langkah ini bertujuan untuk menentukan bahan pelajaran yang akan dibuat modul sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

b) Menentukan judul modul

Dalam menentukan judul modul dapat dilihat melalui temanya apabila temanya cakupannya terlalu sempit maka dapat langsung dijadikan judul modul.

c) Pemberian kode modul

Pada dasarnya kode modul lebih menandakan pada kelas dan tema. Contohnya, digit pertama berupa (4) artinya modul untuk kelas IV, (b) berarti tema selalu berhemat energi. Maksud dari digit kedua berarti menentukan sebuah tema.

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah penyusunan modul berawal dari menganalisis kurikulum terlebih dahulu kemudian tentukan tema yang akan dijadikan sebagai judul modul dan diakhiri dengan pemberian kode digit pada modul tersebut agar lebih mudah ditemukan.

2) Penulisan modul

Dalam penulisan modul terdapat beberapa panduan yang harus dilaksanakan:

a) Perumusan KD yang harus dikuasai.

- b) Menentukan alat evaluasi peserta didik.
- c) Penyusunan materi pembelajaran.
- d) Urutan pembelajaran.
- e) Struktur bahan ajar.

3) Desain modul

Desain pembuatan modul merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. RPP sudah terdapat media, strategi, teknik, model, materi pembelajaran, serta metode yang digunakan pada saat pembelajaran. Pembuatan modul sesuai dengan RPP. Apabila, RPP belum ada, maka dapat disusun sebagai berikut:

- a) Menetapkan kerangka.
- b) Tujuan akhir pembelajaran poin-poin yang harus dicapai oleh peserta didik.
- c) Menetapkan tujuan yang berguna untuk menetapkan tujuan akhir pembelajaran.
- d) Menetapkan sistem pembelajaran, contohnya strategi, metode, alat evaluasi.
- e) Menetapkan outline untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti komponen standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- f) Materi berupa konsep, fakta penting untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
- g) Evaluasi harus dikerjakan peserta didik.
- h) Evaluasi dipergunakan untuk mengukur kemampuan peserta

didik.

i) Kunci jawaban dari soal-soal.

4) Susunan kerangka modul

Susunan modul sebaiknya menggunakan struktur yang sederhana, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekitar. Berikut susunan kerangka modul:

Kata pengantar

Daftar isi

Peta konsep modul

A. Pendahuluan

1. SK dan KD
2. Deskripsi
3. Waktu
4. Petunjuk penggunaan modul
5. Indikator

B. Pembelajaran

1. Pembelajaran ke 1
 - a. Uraian materi
 - b. Rangkuman
 - c. Tugas
 - d. Tes
2. Pembelajaran ke 2 dan seterusnya

Kunci jawaban

Daftar pustaka

3. Pembelajaran Berbasis *Contextual Learning*

a. Pengertian *Contextual Learning*

Contextual learning adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong peserta didik agar dapat melihat makna dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka. Artinya pendidik harus pintar-pintar dalam memilih materi pelajaran yang bisa dikaitkan sehingga peserta didik tidak merasa kebingungan dengan proses belajar di kelas. Pembelajaran ini merupakan suatu konsep belajar dimana pendidik menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.²⁷ Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik.

Jadi, *contextual learning* adalah konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya melalui penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utamanya, yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, fleksibel, dan penilaian autentik.

²⁷Elaine B. Johnson, *CTL Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan Dan Bermakna* (Bandung: Kaifa Learning, 2015), h. 67.

b. Langkah-langkah Penerapan *Contextual Learning*

Pembelajaran lingkungan merupakan wujud pemahaman terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari pengamatan ilmiah terhadap sesuatu disekitar.²⁸ Maka suatu kelas dapat dikatakan telah menggunakan pendekatan *contextual learning* jika menerapkan ketujuh prinsip tersebut dalam pembelajarannya. Pembelajaran dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadannya. Secara garis besar langkah-langkah penerapannya dalam kelas antara lain sebagai berikut:

- 1) Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- 3) Kembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya.
- 4) Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok).
- 5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- 6) Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
- 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.²⁹

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah penerapannya *contextual learning* dalam kelas adalah dengan

²⁸Sofnida Ifrianti, Yesti Emilia, "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 MIN 10 Bandar Lampung". *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2 (Desember 2016), h. 4.

²⁹Siti Zulaiha, "Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Implementasinya Dalam Rencana Pembelajaran PAI MI". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1 No. 1 (Mei, 2016), h. 46.

mengembangkan pemikiran dengan cara bekerja sendiri anak akan belajar lebih bermakna, kemudian melaksanakan kegiatan inkuiri, mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya, menciptakan belajar dalam kelompok, menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, dan melakukan refleksi di akhir pertemuan melalui penilaian.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang baik yaitu penelitian yang mempunyai beberapa referensi yang sama dengan hasil yang relevan. Supaya dapat digunakan sebagai pedoman pertama sebagai kerangka pemikiran untuk menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang sebelumnya. Penelitian ini mempelajari beberapa hasil penelitian dan teori yang relevan seperti dibawah ini:

1. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Idhes Sara Andriate Maharani (2016) yang berjudul “Pengembangan Modul Tematik Cita-Citaku Bagi Peserta Didik Kelas IV SD/MI”, berkesimpulan bahwa modul tematik “cita-citaku” layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian produk oleh ahli materi dinyatakan sangat baik (4,38), hasil penilaian produk oleh ahli media dinyatakan baik (3,83).³⁰ Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada bahan ajar modul dan jenjang kelasnya.

³⁰Idhes Sara Andriate Maharani, “Pengembangan Modul Tematik Cita-Citaku Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Pacar Sewon Bantul”. (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. vii.

Namun, penelitian dengan peneliti juga memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada pembelajaran tematik berbasis *contextual learning* dengan tema selalu berhemat energi dan tempat penelitian.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hedwigis Ratri Mandacahyanti (2016) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar”, berkesimpulan bahwa modul memiliki kategori yang cukup baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan skor dari validator 3,0 serta skor dari pendidik kelas III SD 3,2 dan termasuk dalam kategori “cukup baik”.³¹ Melalui penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya berupa bahan ajar modul, dan perbedaannya yaitu penelitian yang akan dikembangkan pada jenjang sekolah dasar, tempat penelitian, serta pada pembelajaran tematik berbasis *contextual learning* dengan tema selalu berhemat energi.

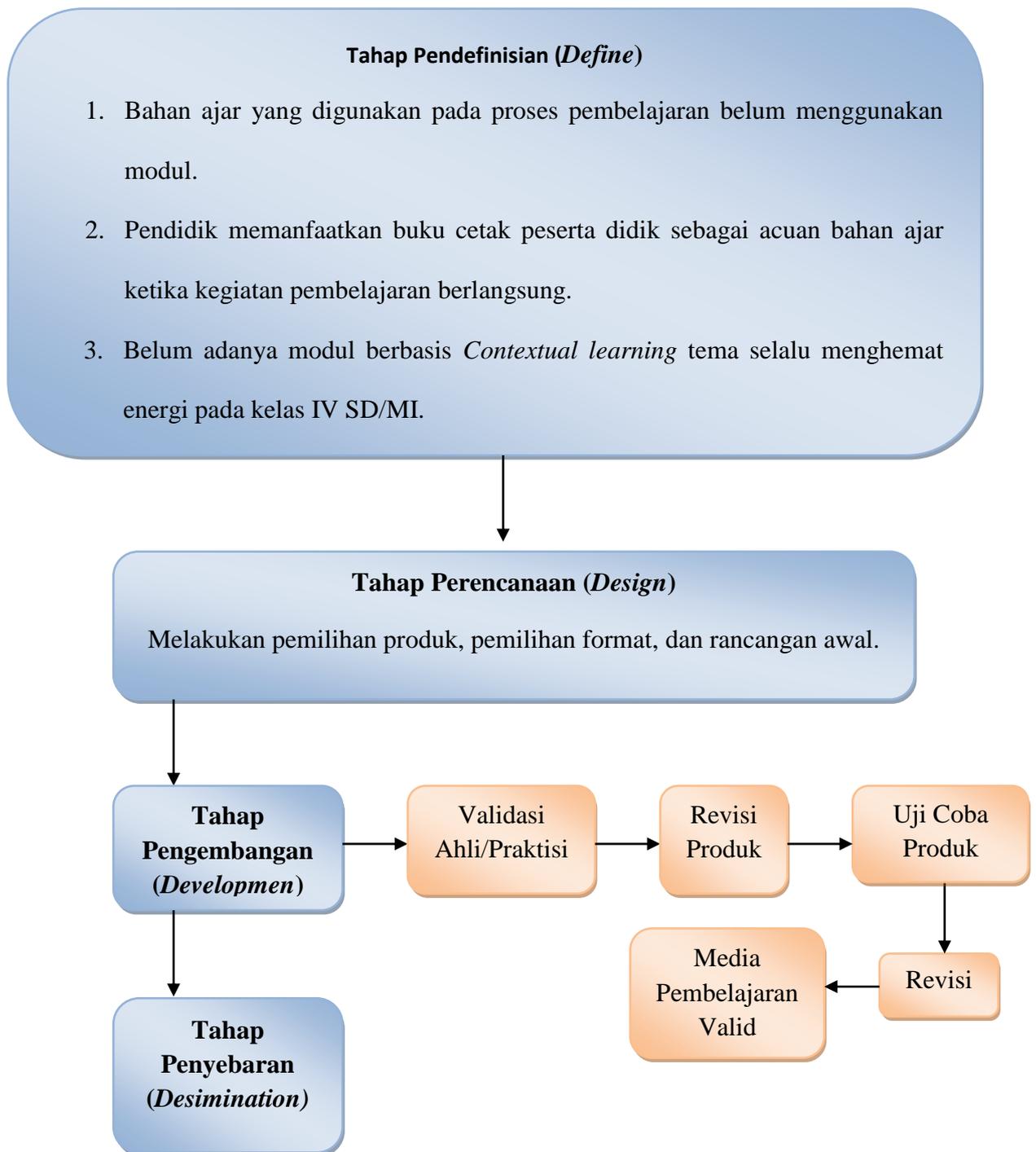
D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan inti sari sebuah teori yang sudah dikembangkan yang dapat mendasari perumusan hipotesis, dalam proses pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi ajar supaya mudah dipahami oleh peserta didik serta dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar. Pentingnya

³¹Hedwigis Ratri Mandacahyanti, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar”. (Skripsi Universitas PGRI Yogyakarta, 2016), h. vi.

keberadaan bahan ajar yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Supaya peserta didik lebih mudah memahami materi ajar. Sehingga diharapkan pendidik memiliki kemampuan untuk berinovasi untuk proses pembelajaran sehingga dapat memicu semangat belajar peserta didik. Pendidik tidak hanya menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia disekolah. Dengan adanya bahan ajar ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya monoton pada bahan ajar buku cetak saja melainkan adanya inovasi-inovasi penggunaan bahan ajar berbasis cetak yaitu modul karena modul lebih memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Pengembangan bahan ajar modul tematik berbasis *contextual learning* ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran serta lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Kerangka berpikir dalam pengembangan bahan ajar modul ini berawal dari masalah yang ditemukan di sekolah. Salah satunya ialah berdasarkan wawancara yang telah dilakukan. Pendidik mengatakan bahwa belum terdapatnya bahan ajar modul sebagai referensi pendamping dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memberi solusi yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas akan disimpulkan dengan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir Menggunakan Model Pengembangan 4D³²

³²Vivit Febrian, Danang Priandana, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan *Software Macromedia Flash* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 4 No. 1 (Januari, 2015), h. 177.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah yaitu MIMA 4 Sukabumi dan SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis yang dilaksanakan pada semester ganjil pada tanggal 7 Oktober 2020 dan tanggal 9 Oktober 2020 di kelas IV.

B. Jenis Penelitian

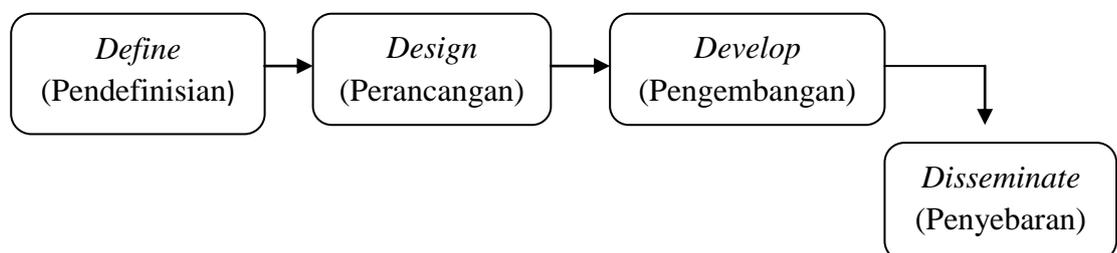
Jenis yang digunakan peneliti adalah menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang disebut istilah *Research Development (R&D)*. Menurut Sugiono, bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³³ Dalam hal ini yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan bahan ajar modul berbasis *contextual learning* pada mata pelajaran Tematik Tema 2 Selalu Menghemat Energi di Sekolah Dasar kelas IV.

Teknik *Research and Development (R&D)* sudah banyak sekali digunakan dibidang-bidang ilmu Alamiah dan Teknik. Peneliti mengembangkan bahan ajar modul berbasis *contextual learning* pada mata pelajaran Tematik Tema 2 Selalu Menghemat Energi di Sekolah Dasar kelas IV untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan *respons* pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan modul tersebut.

³³Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.407.

C. Langkah – langkah Pengembangan Produk

Langkah *Research and Development (R&D)* yang dipakai dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur dan pengembangan bahan instruksional oleh Thiagarajan. Desain penelitian dan pengembangan ini adalah meneliti untuk mengembangkan produk agar peserta didik lebih mengerti dalam pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan penggunaannya menurut Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan perangkat 4-D (*Four D*). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Pengembangan model 4-D ini dipilih karena merupakan model yang disarankan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Developmen* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).³⁴ Berikut langkah-langkah pengembangan model 4-D:



Gambar 2. Langkah-Langkah Pengembangan Model 4-D³⁵

³⁴Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.93.

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/RnD)* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 38.

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada langkah Define ini terdapat empat langkah pokok, yaitu analisis *front-end*, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat mengembangkan bahan ajar modul berbasis *contextual learning* pada tema selalu menghemat energi.

a. Analisis *Front-End* (*Front End Analysis*)

Analisis *front-end* dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada pendidik untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa belum terdapatnya modul yang digunakan sebagai bahan belajar mengajar karena madrasah tersebut hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket tematik kurikulum 2013 pegangan pendidik dan peserta didik saja. Artinya sejauh ini pendidik lebih menggunakan buku paket peserta didik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sedangkan di dalam buku paket peserta didik kurikulum 2013 tersebut materinya sangat ringkas sehingga membuat pendidik harus mencari berbagai materi tambahan terkait materi yang disampaikan dalam buku paket peserta didik tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan referensi tambahan dari pendidik agar materi yang disampaikan lebih

mudah diterima oleh peserta didik. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan bahan ajar modul berbasis *cotextual learning* sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran peserta didik di kelas IV.

b. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep ditunjukkan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun suatu tujuan pembelajaran. Analisis ini dilakukan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada tema selalu menghemat energi.

c. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan atas hasil analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Untuk mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam bahan ajar modul, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan kisi-kisi soal, dan menentukan seberapa besar tujuan tersebut tercapai.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan ini bertujuan untuk merancang suatu bahan ajar berupa modul berbasis *contextual learning* pada materi tema selalu menghemat energi. Tahap perencanaan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes Acuan Patokan (*Constructing Criterion-Referenced Test*)

Perumusan tes acuan patokan merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*Define*) dengan tahap perencanaan (*Design*).

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi bahan ajar modul, serta membuat desain modul yang meliputi desain layout, gambar dan tulisan.

d. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal diperoleh berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan multimedia interaktif sebelum dilakukan uji coba.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa modul berbasis *contextual learning* pada tema selalu menghemat energi. Pada tahapan ini peneliti juga melakukan uji kelayakan/validasi produk bahan ajar modul yang dikembangkan kepada validator, dengan tiga validator ahli yaitu ahli bahasa ahli, materi dan ahli media. Setelah mendapat validasi dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran para ahli.

a. Uji kelayakan/Validasi

Uji kelayakan atau validasi berfungsi untuk melihat valid atau tidaknya media dengan kriteria tertentu. Hal ini dilakukan dengan cara menguji kelayakan desain produk oleh para ahli (ahli media dan ahli materi), serta mendapat saran dan kritik untuk acuan revisi. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan multimedia interaktif yang dikembangkan.

b. Revisi

Data validasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan revisi. Produk hasil revisi merupakan pengembangan dan penyempurnaan berdasarkan hasil validasi para ahli (ahli bahasa, ahli media dan ahli materi) kemudian setelah itu melakukan uji coba kepada peserta didik.

c. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat berdasarkan saran ahli dan praktisi pendidikan, selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta

didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya uji coba diperoleh informasi apakah bahan ajar modul berbasis *contextual learning* ini menarik atau tidak. Dalam uji coba ini peneliti menggunakan 2 cara yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sebagai berikut:

1) Uji Kelompok Kecil

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik serta memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 10-15 peserta didik yang mewakili populasi target. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.³⁶

2) Uji Kelompok Besar

Pada tahap ini media yang dikembangkan atau dibuat tentunya sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama tersebut. Pada uji coba kelompok besar terdapat sekitar 20-30 peserta didik lebih dengan berbagai karakteristik sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

d. Revisi Produk

Berdasarkan dari uji coba produk, jika respon pendidik dan peserta didik menyatakan bahan ajar berbasis *contextual learning*

³⁶Ridho Benovri, "Pengembangan Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Usia Remaja". *Jurnal Riset Physical Education* Vol. 9 No. 1 (Maret, 2018), h. 7.

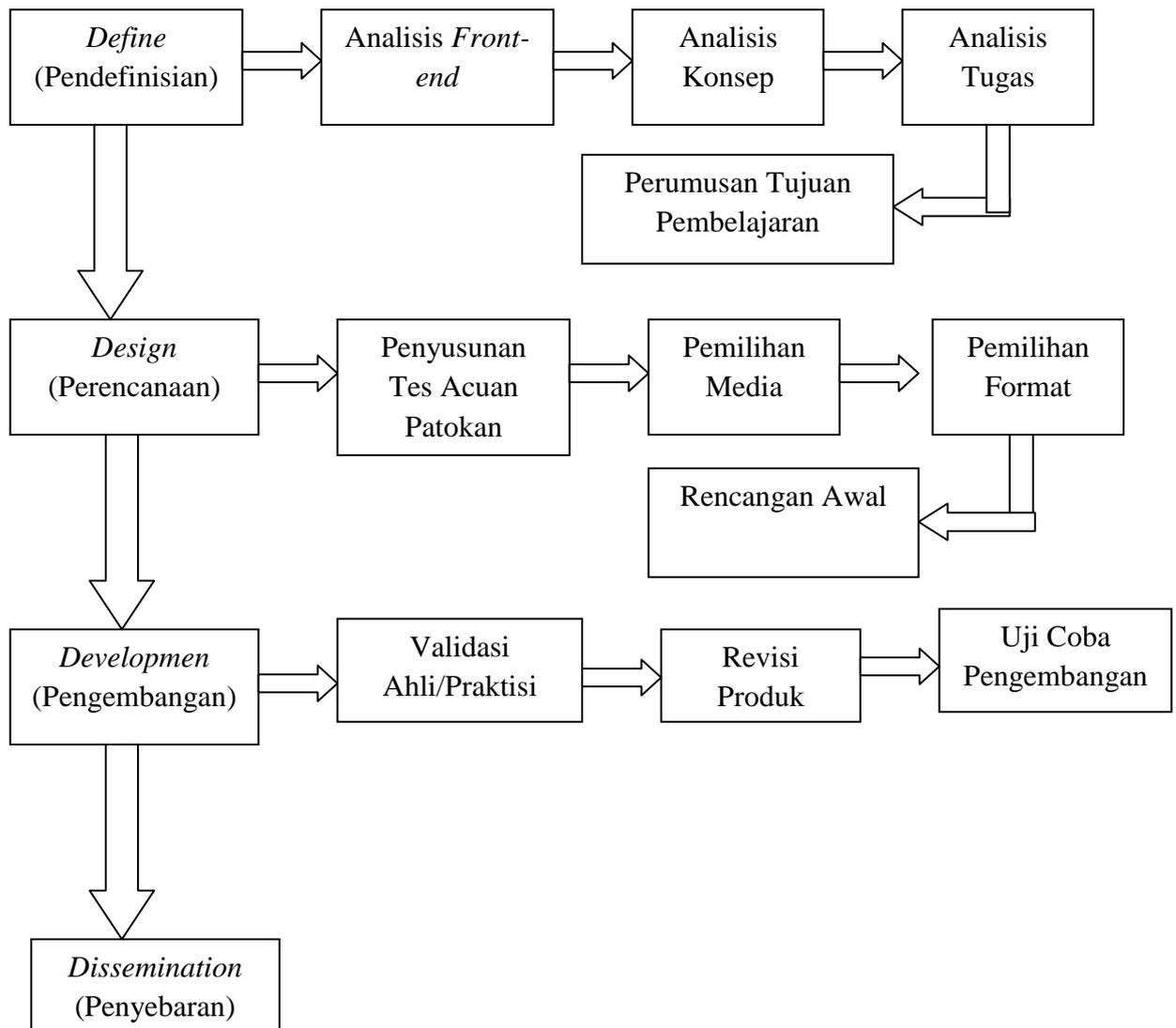
pada tema selalu menghemat energi lebih menarik dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar modul yang dikembangkan telah selesai sehingga menghasilkan produk akhir. Tetapi jika belum mencapai titik yang sempurna maka diperlukan perbaikan dan penyempunaan dalam pengembangan modul ini, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

e. Media Pembelajaran (Modul)

Setelah produk dinyatakan valid maka media pembelajaran berupa bahan ajar modul berbasis *contextual learning* siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah melakukan uji coba dan revisi, tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran hasil pengembangan bahan ajar modul berbasis *contextual learning*. Pada tahap ini penyebaran produk dilakukan secara online mengunggah aplikasi berformat .pdf pada sebuah akun *Academia.edu* yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut gambar modifikasi pengembangan model 4D yang diterapkan dalam bahan ajar modul berbasis *contextual learning*:



Gambar 3. Modifikasi Pengembangan Model 4D³⁷

³⁷Swaditya Rizki dan Nego Linuhung, "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 2 (Januari, 2017), h. 139.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan bahan ajar modul berbasis *contextual learning* ini menggunakan 2 jenis teknik, yaitu angket dan wawancara.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada pendidik kelas IV untuk mengetahui penggunaan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

2. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket digunakan pada saat penelitian, validasi dan uji coba. Validasi ditunjukkan kepada validator bahasa, validator materi dan validator media menggunakan angket untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang telah dikembangkan. Uji coba bahan ajar modul berbasis *contextual learning* dengan memberikan angket kepada peserta didik melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar serta angket respon yang diberikan kepada pendidik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara dan angket.

1. Instrumen Studi Pendahuluan

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara ditunjukkan pada pendidik kelas IV SD/MI. Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dalam menganalisis karakteristik peserta didik dan penggunaan bahan ajar di sekolah. Pedoman wawancara ini digunakan pada tahap analisis.

b. Angket

Angket dibagikan kepada 35 peserta didik dan 2 pendidik terkait materi selalu menghemat energi dan penggunaan bahan ajar. Angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik dan pendidik mengenai materi selalu menghemat energi dan penggunaan bahan ajar modul dalam pembelajaran.

2. Instrumen Validasi Ahli

a. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Bahasa

Instrumen untuk ahli bahasa berupa angket validasi dan aspek penilaian, yaitu terkait dengan kelayakan penulisan dan kelayakan bahasa yang disajikan dalam produk yang dikembangkan. Selanjutnya analisis data yang diperoleh dapat digunakan sebagai pertimbangan atau masukan dalam revisi produk yang akan dikembangkan.

b. Instrumen Penilai Untuk Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi berupa angket validasi dan aspek penilaian, yaitu terkait dengan kelayakan isi dan kelayakan penyajian pada produk yang dikembangkan. Selanjutnya analisis data yang diperoleh dapat digunakan sebagai pertimbangan atau masukan dalam revisi produk yang akan dikembangkan.

c. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen penilaian untuk ahli media berupa angket validasi dengan aspek penilaian, terkait kelayakan kegrafikan media pembelajaran yakni bahan ajar modul berbasis *contextual learning*.

3. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen untuk uji coba produk berupa angket untuk melihat kemenarikan dari produk yang telah selesai dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli. Uji coba produk dilakukan dengan 2 cara yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.³⁸ Skala likert berupa angket memiliki 4 pilihan jawaban. Penilaian oleh ahli materi, ahli media dan pendidik menunjukkan dari kelayakan media dimasukkan ke dalam tabel.

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.134.

Kemudian data tersebut menjadi pedoman untuk melakukan revisi media yang telah dikembangkan, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kelayakan media.

Skor penilaian total dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal ideal}} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan.

1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi terkait kesesuaian materi dan desain pada produk yang dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Data kesesuaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Berikut tabel skor penilaian:

Tabel 1.
Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban³⁹

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 280.

Nilai yang diperoleh pada penilaian angket validasi ahli materi dan ahli media kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan dalam bentuk pertanyaan untuk menentukan kevalidan serta kelayakan produk yang dikembangkan. Pengkonversian skor menjadi pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan⁴⁰

Persentase (%)	Kelayakan
81-100	Sangat valid
61-80	Valid
41-60	Kurang valid
0-40	Sangat kurang valid

Berdasarkan tabel kelayakan tersebut, menunjukkan produk yang akan dikembangkan berakhir pada saat media mencapai persentase kelayakan dengan kategori valid atau sangat valid.

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket uji coba produk digunakan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Angket respon pendidik dan peserta didik ini memiliki 4 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian dari setiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel berikut:

⁴⁰Atika Izzatul Jannah dan Endang Listyani, "Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3 (April, 2017), h. 60.

Tabel 3.
Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban⁴¹

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Skor penilaian uji coba produk dari peserta didik dan pendidik tersebut dicari rata-ratanya kemudian dikonversikan kedalam bentuk pertanyaan untuk menentukan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Pengkonversian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.
Kriteria Kemenarikan⁴²

Persentase (%)	Kemenarikan
81-100	Sangat menarik
61-80	Menarik
41-60	Kurang menarik
0-40	Sangat kurang menarik

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 166.

⁴²Atika Izzatul Jannah dan Endang Listyani, *-Pengembangan Bahan...*, h. 60.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada dua sekolah. Pertama di MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung pada tanggal 7 Oktober – 11 Oktober dan kedua di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung pada tanggal 9 Oktober – 13 Oktober secara daring untuk melihat hasil kelayakan dan kemenarikan modul tematik berbasis *contextual learning* yang sudah melalui tahap validasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Pengembangan ini menggunakan model 4-D dari Thiagarajan yang melalui 4 tahapan yaitu: (1) Pendefinisian (*define*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*developmen*), (4) Penyebaran (*disseminate*). Berikut ini penjelasan tiap-tiap tahapan secara terinci:

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini peneliti melakukan tahap pendefinisian atau mencairitahu apa saja yang dibutuhkan, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dalam modul dengan cara menganalisis sebagai berikut:

a. Analisis Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan pokok masalah waktu proses pembelajaran, untuk mengetahui bahan ajar yang sudah ada perlu untuk dikembangkan. Analisis dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui wawancara dengan pendidik SD

Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung kelas IV. Berdasarkan wawancara dengan pendidik diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, pendidik belum menggunakan bahan ajar berupa modul tematik berbasis *contextual learning*.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahapan ini, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan peserta didik masih belum menarik. Sedangkan analisis awal pendidik pada penelitian ini adalah adanya pengembangan bahan ajar berupa modul yang baru dibutuhkan oleh sekolah sebagai referensi tambahan dalam kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam menambah ilmu pengetahuan.

c. Analisis Konsep

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara terhadap pendidik untuk mengidentifikasi terkait konsep pokok yang diajarkan, serta melihat secara rinci mengenai konsep yang harus diajarkan. Tahapan ini, bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara terurut serta sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini tujuannya adalah untuk menggabungkan hasil dari tahapan sebelumnya, dan kemudian menentukan objek penelitian. Objek penelitian merupakan dasar saat penyusunan dan

perancangan produk yang dikembangkan. Dari analisis konsep telah diperoleh tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai pada bahan ajar tematik berupa modul pembelajaran yang berbasis *contextual*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah pendefinisian pada tahapan *define*, selanjutnya peneliti melakukan tahap *design* dengan hasil sebagai berikut:

a. Penyusunan Kerangka Modul

Kerangka modul terdapat desain tampilan dari bahan ajar yaitu:

1) Bagian Pembuka

Bagian ini terdiri dari sampul depan modul, kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

2) Bagian isi modul

Bagian ini diisi dengan materi tematik tema 2 selalu menghemat energi. Modul ini berisi materi pembelajaran serta kegiatan percobaan dan uji kompetensi peserta didik.

3) Bagian penutup

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka, profil peneliti, dan sampul belakang modul.

b. Perancangan Sistematika dan Materi

Materi modul ditampilkan sesuai indikator dengan melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus.

Materi dikutip dari sumber yang jelas serta sesuai dengan buku paket yang ada di sekolah. Pedoman belajar yang akan dirancang yaitu modul tematik berbasis *contextual learning* karena dengan menggunakan pendekatan tersebut peserta didik dapat menemukan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari atau yang lebih kontekstual, sehingga peserta didik juga dapat mudah mengingat karena menemukan sendiri. Materi yang dipilih adalah tema 2 selalu menghemat energi sebab materi ini mudah dikaitkan dengan pendekatan kontekstual sehingga mudah diterima pula oleh peserta didik.

c. Perancangan Instrumen

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah angket. Penyusunan instrumen ini menggunakan skala likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu 1 (sangat kurang valid), 2 (cukup valid), 3 (valid) serta 4 (sangat valid). Langkah sebelum masuk tahap pengembangan, pertama-tama peneliti mengevaluasi setiap tahapan. Instrumen angket dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti, dengan menambah aspek kontekstual. Tidak hanya angket validator ada pula angket respon pendidik dan angket peserta didik yang memuat poin-poin yang telah disesuaikan sehingga dapat diketahui seberapa menarik modul tersebut.

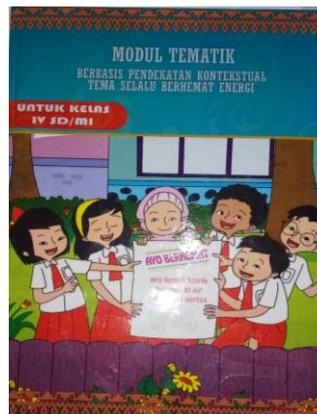
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap *development* (pengembangan) adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Modul

Tahapan ini peneliti mulai menyusun modul tematik yang diawali dari merancang materi dengan pendekatan *contextual learning*. Adapun bagaian-bagaian dari pembuatan modul ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Bagian pembuka



Gambar 4. Tampilan Sampul Depan Modul

Pada bagian pembuka, peneliti mengembangkan *design* sampul (*cover*) depan dengan menggunakan *Insert Picture* melalui aplikasi *Microsoft Word* 2010 serta menggunakan *font Times New Roman* yang sebelumnya telah di konsep pada tahap perancangan.

2) Bagian isi Materi



Gambar 5. Tampilan Isi Materi Modul

Pada bagian isi, materi dibuat menggunakan *Microsoft Word 2010* dengan font *Times New Roman* dengan ukuran huruf 12 pt. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam modul diambil dari internet kemudian menggunakan teknik *Insert Picture*.

3) Bagian Penutup



Gambar 6. Tampilan Sampul Belakang Modul

Pada bagian penutup, peneliti menggunakan *Insert Picture* melalui aplikasi *Microsoft Word 2010* serta menggunakan font

Times New Roman yang sebelumnya telah di konsep pada tahap perancangan.

b. Validasi ahli

Produk yang telah selesai dirancang dapat di validasi, dan direvisi oleh validator materi, validator media dan validator bahasa. Beberapa aspek yang akan dinilai validator materi ini sesuai dengan KI dan KD, keakuratan dan kemutakhiran materi, serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik yang dinilai melalui pengisian angket penilaian dari skala 1 sampai 4. Validator dipersilahkan memberikan saran terhadap kualitas materi pada bahan ajar (modul) yang dikembangkan. Validator memberikan penilaian sebanyak 2 kali penilaian dengan beberapa perbaikan, setelah memperbaiki yang terakhir, baru dapat dinyatakan layak atau valid untuk digunakan.

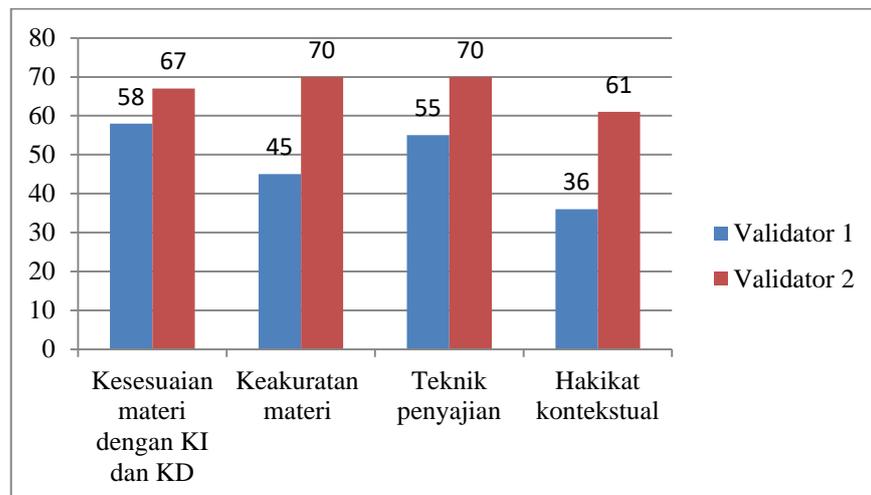
1) Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli materi yaitu Bapak Suhardiansyah, M. Pd dan Ibu Yuli Yanti, M. Pd. I selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Berikut merupakan hasil dari penilaian validasi dari 2 ahli materi:

Tabel 5.
Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Kesesuaian Materi Dengan KI dan KD	Σ Skor	7	8
		Xi	58	67
		Rata-rata	63	
		Kriteria	Valid	
			Validator	
			1	2
2	Keakuratan Materi	Σ Skor	11	17
		Xi	45	70
		Rata-Rata	58	
		Kriteria	Kurang Valid	
			Validator	
			1	2
3	Teknik Penyajian	Σ Skor	11	14
		Xi	55	70
		Rata-Rata	63	
		Kriteria	Valid	
			Validator	
			1	2
4	Hakikat Kontekstual	Σ Skor	3	5
		Xi	36	61
		Rata-rata	50	
		Kriteria	Kurang Valid	

Skor hasil dari validator ahli materi pada penilaian aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD didapatkan hasil rata-rata 63 dengan kriteria “valid”, selanjutnya aspek keakuratan materi diperoleh hasil 58 dengan kriteria “kurang valid”, kemudian pada aspek teknik penyajian diperoleh hasil 63 dengan kriteria “valid”, serta pada aspek hakikat kontekstual diperoleh hasil 50 dengan kriteria “kurang valid”. Hasil validasi materi pada tahap 1 dapat disaksikan dalam grafik berikut:



Gambar 7. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Grafik pada gambar di atas menunjukkan hasil penilaian para validator ahli materi terhadap aspek yang ada pada modul. Berdasarkan hasil validasi modul dinyatakan cukup valid tetapi ada beberapa bagian untuk dilakukan revisi. Revisi dilakukan sesuai dengan saran validator yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6.
Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi

No	Saran/Masukan untuk perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Gambar pada materi sulit dipahami	Merubah gambar yang terbaru
2.	Mengelompokkan jenis-jenis sumber daya alam dalam satu tabel dan memberikan gambar yang bervariasi	Menambah tabel untuk jeni-jeis sumber daya alam dan menambahkan gambar

Berlandaskan tabel di atas, beberapa masukan dari validator materi agar merubah dan menambahkan gambar yang terbaru dan menambahkan tabel pada materi jenis-jenis sumber daya alam.

Semua saran dan masukan validator materi tersajikan pada gambar berikut:



Gambar 8. Perbaikan Variasi Gambar

Pada gambar di atas, ahli materi memberikan beberapa masukan supaya menambahkan beberapa soal pada modul. Sebelum revisi, gambar yang didalam modul sulit dipahami. Setelah dilakukan revisi, gambar berubah menjadi lebih mudah diterima dan dipahami maksudnya. Menanggapi saran validator terkait tabel, berikut ini akan dijelaskan secara lebih detail mengenai perbaikannya:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi															
<p>1. Berikan contohnya</p> <p>a. Sumber daya alam melimpah, contohnya sinar matahari, udara, angin dan air laut.</p> <p>b. Sumber daya alam terbatas, contohnya minyak bumi, batubara, bahan galian mineral dan lainnya.</p>  <p>(a) SDA melimpah (b) SDA terbatas</p> <p>2. Berikan proses terbentuknya</p> <p>a. Sumber daya alam fisik-abstrak, contohnya mineral tambang, bahan galian, udara, tanah, dan lain-lain.</p> <p>b. Sumber daya biotik, contohnya flora dan fauna dalam wujud pertanian, perkebunan, hutan produksi dan peternakan.</p>  <p>(a) SDA fisik abstrak (b) SDA biotik</p> <p>3. Berikan bentuk yang dapat dimanfaatkan</p> <p>a. Sumber daya alam materi, contohnya mineral magnetit, hematit, limonit, dan pasir.</p> <p>b. Sumber daya alam hayati, contohnya makhluk hidup, hewan, dan tumbuhan.</p> <p>c. Sumber daya alam energi, contohnya BHM, gas alam, batubara dan kayu bakar.</p> <p>d. Sumber daya alam ruang, contohnya pertanian, perikanan, tempat tinggal, dan lain sebagainya.</p> <p>e. Sumber daya alam waktu, contohnya kemarau dan hujan.</p>  <p>(a) Pasir (b) Pertanian</p> <p>4. Berikan pembentukannya</p> <p>a. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui: pembaharuan dengan reproduksi (hewan dan tumbuhan); pembaharuan dengan adanya siklus (SDA nonhayati: tanah, air, angin, udara dan sinar matahari; SDA hayati: sumber daya nabati dan hewan)</p> <p>b. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui: sumber daya alam yang tidak cepat habis (titan, bara permata dan logam mulia atau emas); sumber daya alam yang cepat habis (tenaga, gas alam, dan bahan bakar lainnya)</p>	<p>Sumber daya alam digolongkan menjadi empat macam:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jenis Sumber Daya Alam</th> <th>Penjelasan</th> <th>Gambar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Berdasarkan Sifatnya</td> <td>a. Sumber daya alam melimpah, contohnya sinar matahari, udara, angin dan air laut. b. Sumber daya alam terbatas, contohnya minyak bumi, batubara, bahan galian mineral dan lainnya.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Berdasarkan Proses Terbentuknya</td> <td>a. Sumber daya alam fisik-abstrak, contohnya mineral tambang, bahan galian, udara, tanah, dan lain-lain. b. Sumber daya biotik, contohnya flora dan fauna dalam wujud pertanian, perkebunan, hutan produksi dan peternakan.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Berdasarkan Bentuk yang dapat Dimanfaatkan</td> <td>a. Sumber daya alam materi, contohnya mineral magnetit, hematit, limonit, dan pasir. b. Sumber daya alam hayati, contohnya makhluk hidup, hewan, dan tumbuhan. c. Sumber daya alam energi, contohnya BHM (Bahan Bakar Minyak), gas alam, batubara dan kayu bakar. d. Sumber daya alam ruang, contohnya pertanian, perikanan, tempat tinggal, dan lain sebagainya. e. Sumber daya alam waktu, contohnya kemarau dan hujan.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Berdasarkan Pembentukannya</td> <td>a. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui: pembaharuan dengan reproduksi (hewan dan tumbuhan); pembaharuan dengan adanya siklus (SDA nonhayati: tanah, air, angin, udara dan sinar matahari; SDA hayati: sumber daya nabati dan hewan)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Jenis Sumber Daya Alam	Penjelasan	Gambar	Berdasarkan Sifatnya	a. Sumber daya alam melimpah, contohnya sinar matahari, udara, angin dan air laut. b. Sumber daya alam terbatas, contohnya minyak bumi, batubara, bahan galian mineral dan lainnya.		Berdasarkan Proses Terbentuknya	a. Sumber daya alam fisik-abstrak, contohnya mineral tambang, bahan galian, udara, tanah, dan lain-lain. b. Sumber daya biotik, contohnya flora dan fauna dalam wujud pertanian, perkebunan, hutan produksi dan peternakan.		Berdasarkan Bentuk yang dapat Dimanfaatkan	a. Sumber daya alam materi, contohnya mineral magnetit, hematit, limonit, dan pasir. b. Sumber daya alam hayati, contohnya makhluk hidup, hewan, dan tumbuhan. c. Sumber daya alam energi, contohnya BHM (Bahan Bakar Minyak), gas alam, batubara dan kayu bakar. d. Sumber daya alam ruang, contohnya pertanian, perikanan, tempat tinggal, dan lain sebagainya. e. Sumber daya alam waktu, contohnya kemarau dan hujan.		Berdasarkan Pembentukannya	a. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui: pembaharuan dengan reproduksi (hewan dan tumbuhan); pembaharuan dengan adanya siklus (SDA nonhayati: tanah, air, angin, udara dan sinar matahari; SDA hayati: sumber daya nabati dan hewan)	
Jenis Sumber Daya Alam	Penjelasan	Gambar														
Berdasarkan Sifatnya	a. Sumber daya alam melimpah, contohnya sinar matahari, udara, angin dan air laut. b. Sumber daya alam terbatas, contohnya minyak bumi, batubara, bahan galian mineral dan lainnya.															
Berdasarkan Proses Terbentuknya	a. Sumber daya alam fisik-abstrak, contohnya mineral tambang, bahan galian, udara, tanah, dan lain-lain. b. Sumber daya biotik, contohnya flora dan fauna dalam wujud pertanian, perkebunan, hutan produksi dan peternakan.															
Berdasarkan Bentuk yang dapat Dimanfaatkan	a. Sumber daya alam materi, contohnya mineral magnetit, hematit, limonit, dan pasir. b. Sumber daya alam hayati, contohnya makhluk hidup, hewan, dan tumbuhan. c. Sumber daya alam energi, contohnya BHM (Bahan Bakar Minyak), gas alam, batubara dan kayu bakar. d. Sumber daya alam ruang, contohnya pertanian, perikanan, tempat tinggal, dan lain sebagainya. e. Sumber daya alam waktu, contohnya kemarau dan hujan.															
Berdasarkan Pembentukannya	a. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui: pembaharuan dengan reproduksi (hewan dan tumbuhan); pembaharuan dengan adanya siklus (SDA nonhayati: tanah, air, angin, udara dan sinar matahari; SDA hayati: sumber daya nabati dan hewan)															

Gambar 9. Perbaikan Tabel Jenis-jenis SDA

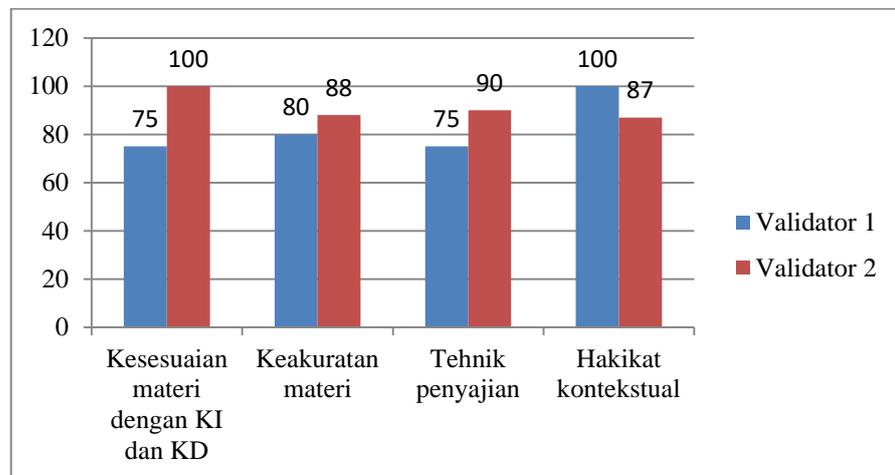
Pada gambar di atas, masukan dari validator materi yaitu agar menambahkan tabel pada jenis-jenis sumber daya alam (SDA). Sebelum direvisi jenis-jenis SDA pada modul hanya memuat teori dan gambar yang kurang rapi sehingga sulit membedakan gambar tersebut pada kelompok mana, akan tetapi setelah dilakukan revisi telah terdapatnya tabel guna mempermudah pemahan materi tersebut.

Setelah validasi tahap 1 selesai dan semua kritik serta saran diperbaiki, selanjutnya dilaksanakan validasi tahap ke-2 agar melihat bagaimana kualitas modul yang telah melalui tahap revisi. Untuk aspek penilaian tetap sama seperti validasi tahap 1. Berikut hasil validasi tahap kedua yang disajikan pada tabel 4.3:

Tabel 7.
Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi

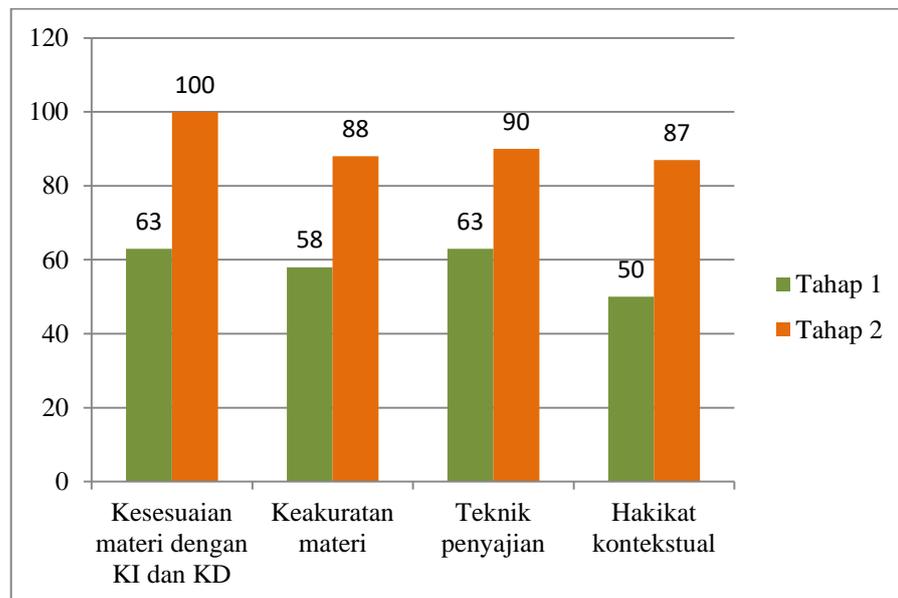
No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Kesesuaian Materi Dengan KI dan KD	Σ Skor	9	12
		Xi	75	100
		Rata-rata	87	
		Kriteria	Sangat Valid	
			Validator	
			1	2
2	Keakuratan Materi	Σ Skor	19	21
		Xi	80	88
		Rata-Rata	84	
		Kriteria	Sangat Valid	
			Validator	
			1	2
3	Teknik Penyajian	Σ Skor	15	18
		Xi	75	90
		Rata-Rata	82	
		Kriteria	Sangat Valid	
			Validator	
			1	2
4	Hakikat Kontekstual	Σ Skor	8	7
		Xi	100	87
		Rata-rata	94	
		Kriteria	Sangat Valid	

Penilaian pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD didapatkan hasil rata-rata 87 dengan kriteria “sangat valid”, selanjutnya aspek keakuratan materi diperoleh hasil 84 dengan kriteria “sangat valid”, kemudian pada aspek teknik penyajian diperoleh hasil 82 dengan kriteria “sangat valid”, serta pada aspek hakikat kontekstual diperoleh hasil 94 dengan kriteria “sangat valid”. Berikut hasil tahap 2 validasi materi yang disajikan dalam grafik dibawah ini:



Gambar 10 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Berlandaskan gambar tersebut hasil penilaian tahap ke-2, yang diberikan validator materi ke-1 pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD yaitu 75 sedangkan yang diberikan oleh validator ke-2 adalah 100. Penilaian yang diberikan validator ke-1 terhadap aspek keakuratan materi diperoleh hasil yaitu 80 dan dari validator ke-2 yaitu 88. Perolehan nilai dari validator ke-1 pada aspek teknik penyajian diperoleh hasil 75 sedangkan dari validator ke-2 yaitu 90. Adapun perolehan nilai dari aspek hakikat kontekstual yang di berikan validator ke-1 adalah 100 sedangkan validator ke-2 yaitu 87. Grafik untuk membandingkan rata-rata validasi materi tahap 1 dan 2 disajikan pada gambar berikut:



Gambar 11. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2

Gambar 4.8 memperlihatkan penilaian ahli materi pada tahap 1 menunjukkan perubahan pada tahap 2. Rata-rata skor pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD memperlihatkan kenaikan sebesar 26 dan skor akhir 87 yang merupakan kriteria “sangat valid”. Aspek keakuratan materi, rata-rata nilai yang didapatkan mengalami kenaikan sebesar 26 dengan skor akhir 84 dan termasuk kriteria “sangat valid”. Aspek penilaian teknik penyajian menunjukkan perubahan skor sebesar 27 dengan nilai akhir 90 dan termasuk kriteria “sangat valid”. Aspek penilaian hakikat kontekstual, rata-rata nilai yang didapat mengalami kenaikan sebesar 37 dengan nilai akhir 87 dan termasuk kriteria “sangat valid”. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek materi pada modul dinyatakan sangat valid serta layak dipergunakan dalam pembelajaran.

2) Ahli Media

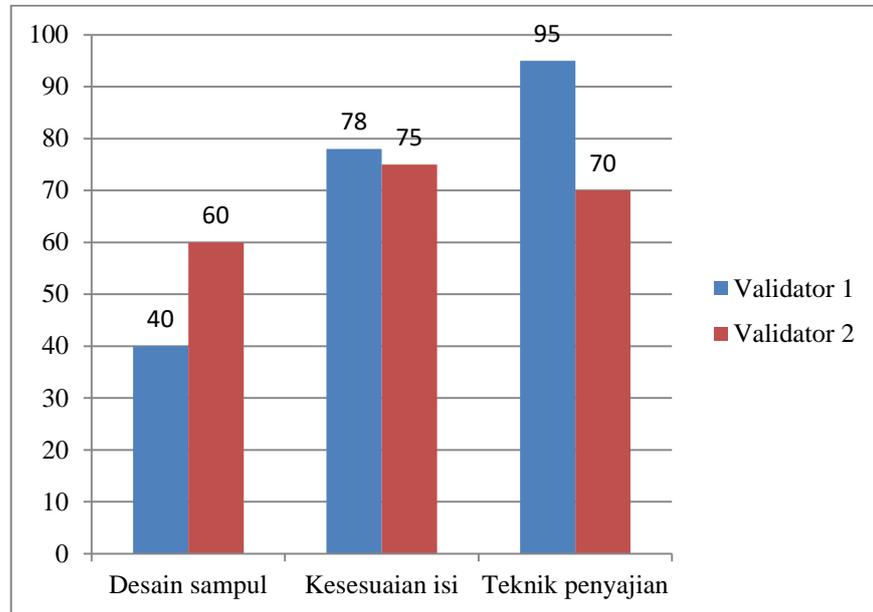
Maksud validasi media ini adalah untuk menilai tampilan modul dari berbagai aspek diantaranya: ukuran modul, desain sampul modul dan desain isi modul. Modul ini divalidasi oleh 2 orang validator ahli yaitu Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd dan bapak Hasan Sastra Negara, M. Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Hasil validasi media tahap 1 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8.
Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Desain Sampul	\sum Skor	8	12
		X_i	40	60
		Rata-rata	60	
		Kriteria	Kurang Valid	
2	Kesesuaian Isi	\sum Skor	25	24
		X_i	78	75
		Rata-rata	76	
		Kriteria	Valid	
3	Teknik Penyajian	\sum Skor	19	14
		X_i	95	70
		Rata-rata	82	
		Kriteria	Sangat Valid	

Skor penilaian dari validator media pada aspek desain sampul modul (*cover*), validator memberi rata-rata 60 dengan kriteria “kurang valid”. Aspek kesesuaian isi modul dihasilkan rata-rata 76 dengan kriteria “valid”. Aspek teknik penyajian diperoleh rata-rata

82 dengan kriteria “Sangat Valid”. Validasi media tahap 1 disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 12. Grafik Hasil Validasi Media Tahap 1

Gambar di atas menampilkan penilaian dari validator media kepada semua aspek. Diperoleh beda serta kesamaan hasil akhir penilaian validator, dilihat dari keseluruhan skor yang didapatkan. Berlandaskan hasil akhir penillaian, modul dikatakan cukup valid tetapi terdapat bagian yang perlu diperbaiki. Berikut masukan perbaikan terlihat pada tabel berikut.

Tabel 9.
Saran Perbaikan Validasi Ahli Media

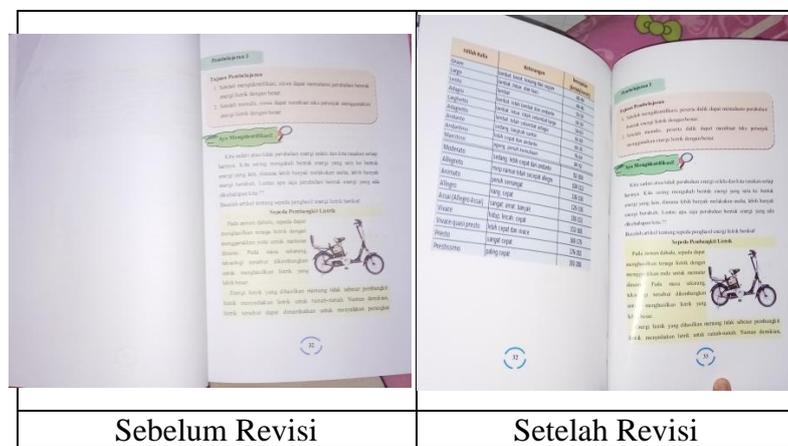
No	Saran/Masukan untuk perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Perbaiki cetakan <i>cover</i> (sampul) depan modul.	Mengganti <i>cover</i> dengan mengganti cetakan menjadi <i>hard cover</i>
2.	Perbaiki jenis kertas bagian isi modul dengan menggunakan <i>art paper</i>	Mengganti jenis kertas bagian isi modul dengan menggunakan kertas <i>art-paper</i>
3.	Halaman dibuat bolak-balik	Mengganti hasil cetakan dengan halaman dibolak-balik

Menurut tabel tersebut masukan dari validator ahli media. Beberapa masukan yaitu agar mengganti cetakan *cover* (sampul) depan modul dengan menggunakan *hard cover*, mengganti jenis kertas bagian isi modul dengan *art paper* serta menjadikan halamannya bolak-balik, dan menambahkan biodata peneliti pada halaman akhir modul. Masukan perbaikan validator materi ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 13. Perbaikan Sampul

Pada gambar tersebut hal yang harus diperbaiki adalah tentang jenis *cover*. Sebelum direvisi cetakan *cover* masih berjenis *kingstruk*. Setelah perbaikan yang dilakukan yaitu merevisi percetakan dengan menggunakan *hard cover*. Berdasarkan masukan validator mengenai perubahan jenis kertas dengan *art paper* serta menjadikan halamannya bolak-balik maka peneliti melakukan hal berikut:



Gambar 14. Perbaikan Jenis kertas

Pada gambar di atas hal yang harus diperbaiki adalah merubah jenis kertas yang sebelumnya menggunakan *HVS B5* kemudian menggai dengan *art paper* serta merubah jenis tampilan halaman juga.

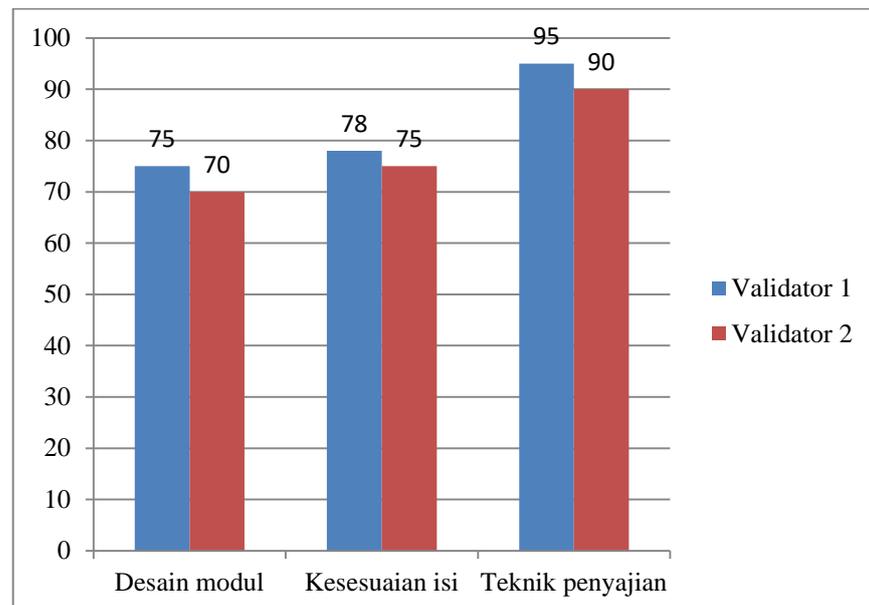
Setelah validasi pada tahap 1 diketahui peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator ahli media maka langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian kembali yang dinamakan validasi tahap ke-2, untuk melihat secara lebih rinci kelayakan

modul setelah diperbaiki. Validasi tahap ke-2 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 10.
Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media

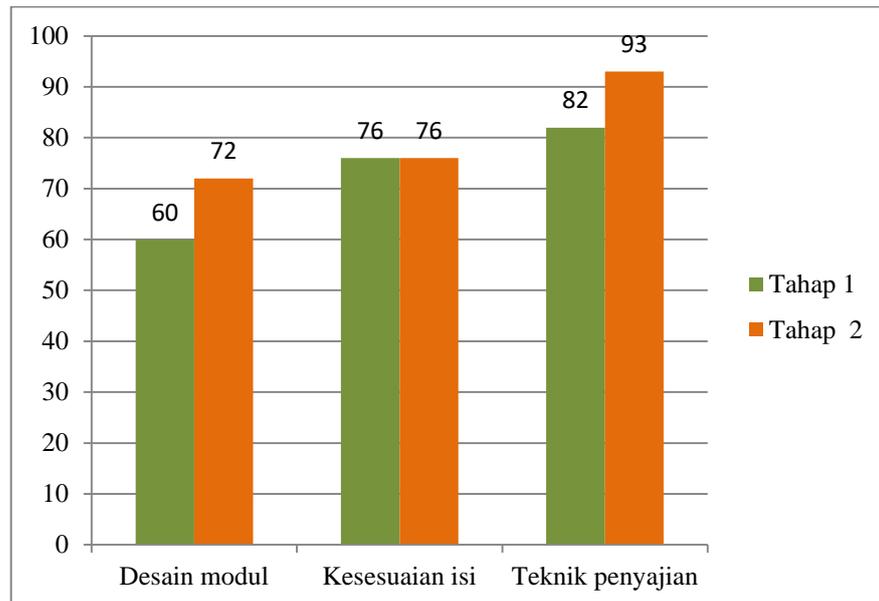
No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Desain Sampul	\sum Skor	15	14
		xi	75	70
		Rata-rata	72	
		Kriteria	Valid	
2	Kesesuaian Isi	\sum Skor	25	24
		xi	78	75
		Rata-rata	76	
		Kriteria	Valid	
3	Teknik Penyajian	\sum Skor	19	18
		xi	95	90
		Rata-rata	93	
		Kriteria	Sangat Valid	

Skor penilaian dari validator media pada aspek desain sampul modul (*cover*), validator memberi rata-rata 72 dengan kriteria “valid”. Aspek kesesuaian isi modul dihasilkan rata-rata 76 dengan kriteria “valid”. Aspek teknik penyajian diperoleh rata-rata 93 dengan kriteria “Sangat Valid”. Validasi ahli media tahap 2 disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 15. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Berlandaskan gambar di atas pemberian skor dari validator media tahap 2, pada aspek desain sampul modul dari validator ke-1 diperoleh hasil 75 dan validator ke-2 diperoleh hasil 70. Penilaian yang diberikan validator ke-1 pada aspek kesesuaian isi yaitu 78 sedangkan skor dari validator ke-2 adalah sebesar 75. Perolehan nilai dari validator ke-1 pada aspek teknik penyajian yaitu 95 sedangkan dari validator ke-2 diperoleh skor 90. Grafik perbandingan hasil validasi ahli media pada tahap 1 dan 2 dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 16. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2

Gambar tersebut memperlihatkan perbandingan validasi ahli media tahap 1 mengalami kenaikan pada tahap 2. Desain modul terdapat kenaikan sebanyak 12 dengan nilai akhir 72 serta merupakan kriteria “valid”. Kemudian kesesuaian isi yang didapat tidak mengalami kenaikan, adapun nilai akhir yang didapat yaitu 76 dan termasuk kriteria “valid”. Pada teknik penyajian memperoleh kenaikan skor sebesar 11 dengan nilai akhir 93 dan termasuk kriteria “sangat valid”. Kesimpulan penilaian validasi ahli media adalah modul telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

3) Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa terdiri dari dua orang validator yaitu Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung, dan Ibu Era

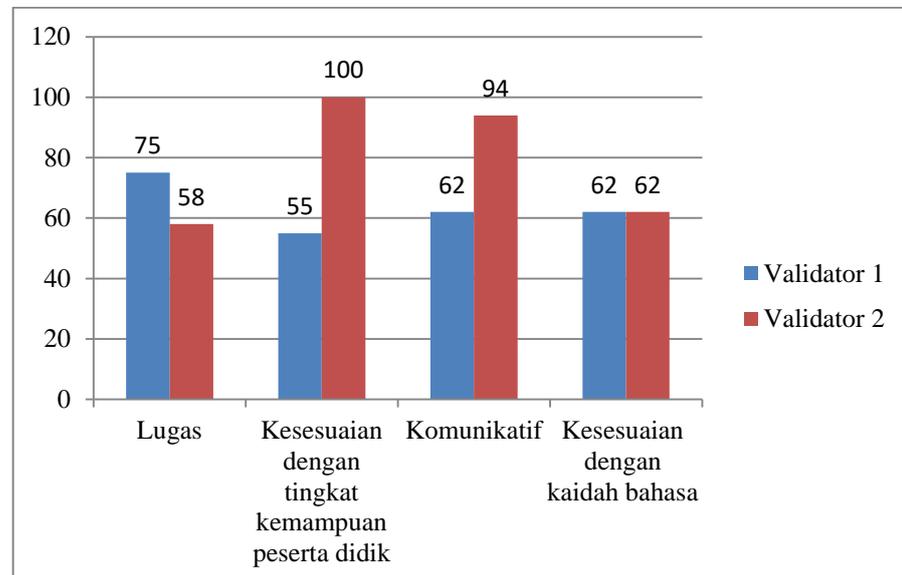
Octafiona, M. Pd selaku dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Raden Intan Lampung. Bahasa modul dinilai agar mengetahui seberapa layak bahasa yang dipergunakan modul. Hasil validasi ahli bahasa tahap ke-1 dapat disaksikan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 11.
Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Validator	
			1	2
1	Lugas	Σ skor	9	7
		xi	75	58
		Rata-Rata	67	
		Kriteria	Valid	
2	Kesesuaian Dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	Σ skor	11	20
		xi	55	100
		Rata-Rata	77	
		Kriteria	Valid	
3	Komunikatif	Σ skor	10	15
		xi	62	94
		Rata-Rata	78	
		Kriteria	Valid	
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Σ skor	5	5
		xi	62	62
		Rata-Rata	62	
		Kriteria	Valid	

Hasil penilaian dari aspek lugas, oleh validator ahli bahasa diperoleh skor rata-rata yaitu 67 dengan kriteria “valid”. Aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik diperoleh hasil 77 dengan kriteria “valid”. Pada aspek komunikatif diperoleh hasil 78 dengan kriteria “valid” dan pada aspek kesesuaian dengan

kaidah bahasa diperoleh hasil 62 dengan kriteria “valid”. Hasil validasi tahap 1 ditampilkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 17. Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Melalui gambar di atas diketahui bahwasannya hasil validasi bahasa pada tahap ke-1 menyatakan hasil yang valid atau layak dipergunakan peserta didik saat belajar tetapi tetap ada revisi dari validator ke-1 dan validator ke-2 supaya meningkatkan kualitas modul. Perbaikan dilaksanakan menurut masukan validator. Berikut masukan yang diberikan oleh validator pada tabel berikut:

Tabel 12.
Saran Perbaikan Validasi Ahli Bahasa

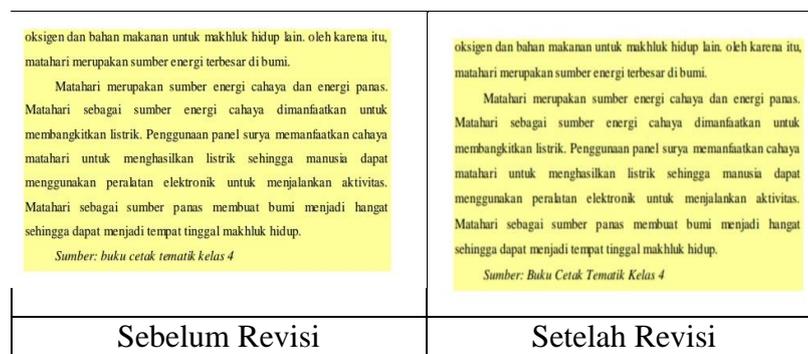
No	Saran/Masukan untuk perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Sebaiknya menggunakan istilah dengan kepanjangannya	Memperbaiki istilah yang belum ada kepanjangannya.
2.	Perbaiki penelitian huruf kapital awal kata.	Memperbaiki penelitian huruf kapital awal kata pada sumber.

Berlandaskan tabel di atas, diperoleh masukan dari validator bahasa untuk menggunakan istilah yang belum ada kepanjangannya, dan penelitian huruf kapital diawal kata. Menanggapi saran dari validator selanjutnya peneliti melakukan perbaikan seperti berikut:



Gambar 18. Perbaikan Istilah Bahasa

Pada gambar di atas, sebelum peneliti melakukan revisi istilah-istilah ilmiah yang ada dalam modul belum sesuai standar. Setelah revisi istilah-istilah tersebut menjadi lebih sesuai standar dan bahasa supaya peserta didik lebih mudah memahami kalimat pada modul. Melihat masukan validator pada penelitian huruf kapital diawal kata, peneliti melakukan perbaikan seperti berikut:



Gambar 19 Perbaikan Penelitian Huruf di Awal Kata

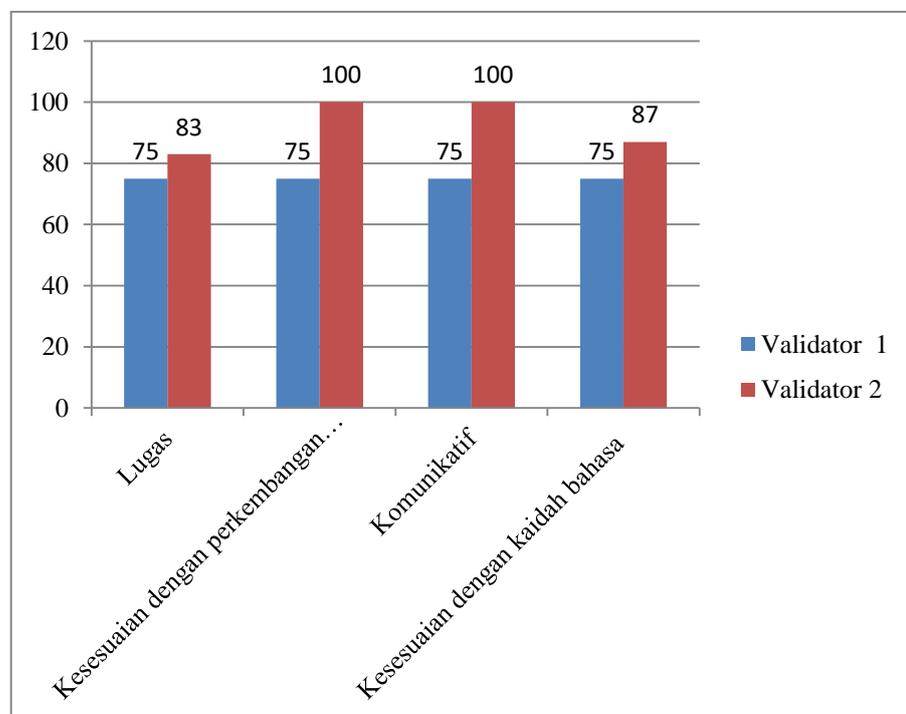
Pada gambar tersebut saat sebelum revisi huruf di setiap awal kata pada sumber, peneliti masih belum menggunakan huruf kapital. Setelah revisi huruf di awal kata sudah menggunakan huruf kapital.

Setelah didapati hasil akhir validasi pada tahap 1 dan modul masih dinyatakan cukup valid maka hal yang harus dilakukan adalah memperbaiki berdasarkan masukan ahli bahasa. Langkah berikutnya yaitu penilaian kembali dengan melakukan validasi tahap 2 supaya mengetahui kelayakan modul setelah dilakukan perbaikan. Aspek penilaian sama seperti aspek pada tahap 1. Validasi tahap 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12.
Hasil Penilaian Angket Validasi Tahap 2 oleh Ahli Bahasa

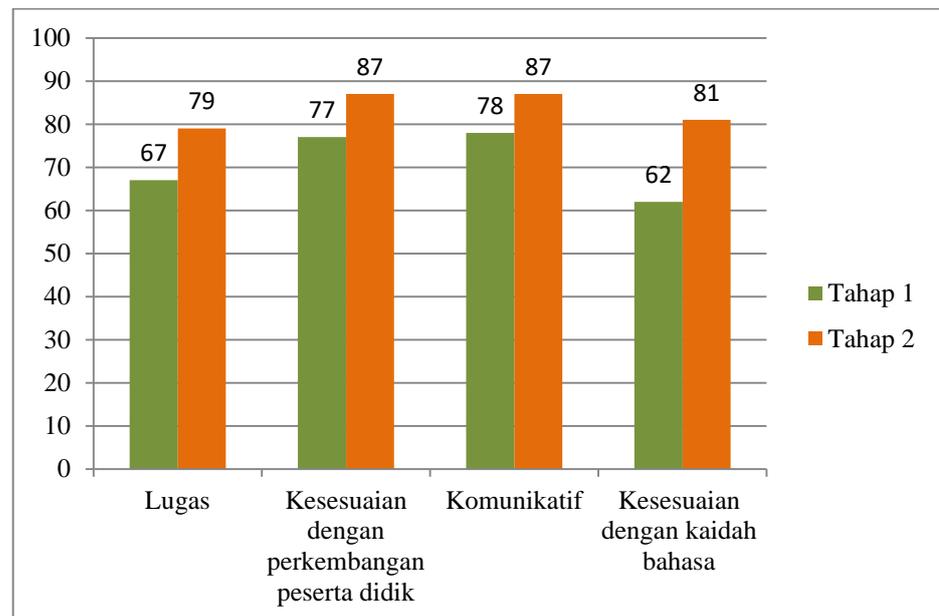
No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Validator	
			1	2
1	Lugas	Σ skor	9	10
		xi	75	83
		Rata-Rata	79	
		Kriteria	Valid	
2	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Σ skor	15	20
		xi	75	100
		Rata-Rata	87	
		Kriteria	Sangat Valid	
3	Komunikatif	Σ skor	12	16
		xi	75	100
		Rata-Rata	87	
		Kriteria	Sangat Valid	
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Σ skor	6	7
		xi	75	87
		Rata-Rata	81	
		Kriteria	Sangat Valid	

Hasil penilaian aspek lugas memperoleh skor rata-rata 79 dari validator ahli bahasa kriteria “valid”. Pada aspek kesesuaian perkembangan peserta didik dan komunikatif mendapatkan hasil skor rata-rata yang sama yaitu 87 dengan kriteria “sangat valid”, sedangkan aspek kesesuaian kaidah bahasa didapatkan skor rata-rata 81 dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi tahap 2 ditampilkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 20. Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

Melihat gambar tersebut diketahui bahwasannya validasi bahasa tahap ke-2 telah memenuhi kriteria valid atau layak dipergunakan. Sedangkan grafik perbandingan mengenai rata-rata skor validasi ahli bahasa tahap 1 dan 2 disajikan pada gambar berikut:



Gambar 21 Grafik Perbandingan Hasil Akhir Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2

Gambar tersebut memperlihatkan skor dari validator bahasa yang mana pada tahap 1 mengalami perubahan daripada tahap 2. Adapun skor untuk aspek lugas mengalami peningkatan sebanyak 12 dengan skor terakhir 79 dan merupakan kriteria “valid”. Berbeda pada aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 10 dengan skor akhir 87 dan termasuk kriteria “sangat valid”. Adapun pada aspek komunikatif terdapat peningkatan sebesar 1 dengan skor akhir 87 yang termasuk kriteria “sangat valid”. Skor kesesuaian kaidah bahasa terdapat perubahan sebanyak 19 dengan nilai akhir 81 dan termasuk kriteria “sangat valid”. Kesimpulannya, aspek bahasa modul tematik berbasis *contextual learning* sangat valid serta layak dipergunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil Uji Coba Pengembangan

Setelah produk valid dan layak digunakan dilapangan, maka langkah berikutnya produk tersebut disampaikan ke peserta didik dan pendidik kelas IV, dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba di dua sekolah yaitu di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung. Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil, terdiri dari 15 orang peserta didik dari MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung serta uji coba kelompok besar yang terdiri dari 22 peserta didik SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung. Hasil uji coba digunakan sebagai patokan kemenarikan produk.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, dilakukan dengan mengambil sampel lima belas orang peserta didik dari kelas IV MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung sebagai responden. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Rabu 7 Oktober 2020. Responden diberikan tayangan video penjelasan dari modul dan file pdf dari modul, setelah itu peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket yang dikirim dari google formulir melalui grub wa untuk menilai kemenarikan modul tersebut.

Tabel 13.
Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan	3,09	77%	Layak
2	Penyajian materi	3,2	80%	Layak
3	Bahasa	3,17	79%	Layak
Rata-rata			79%	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung, pada aspek ketertarikan memperoleh skor rata-rata 3,09 dengan presentase 77%, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 3,2 dengan presentase 80%, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 3,17 dengan presentase 79%. Sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 79% dengan kriteria sangat menarik.

2) Hasil Analisis Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Pada uji coba produk terakhir dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis. Uji coba kelompok besar dilakukan pada hari Jum'at 9 Oktober 2020. Pada tahap uji coba kelompok besar peserta didik di beri tayangan video penjelasan dari modul dan file pdf dari modul, setelah itu

peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket yang dikirim dari google formulir melalui grub wa untuk menilai kemenarikan modul tersebut. Hasil penilaian respon pada tahap uji coba kelompok besar nampak pada tabel berikut:

Tabel 14.
Hasil Uji Dari Kelompok Besar

No	Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan	3,39	84%	Sangat layak
2	Penyajian materi	3,36	83%	Sangat layak
3	Bahasa	3,31	83%	Sangat layak
Rata-rata			84%	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung, pada aspek ketertarikan memperoleh skor rata-rata 3,39 dengan presentase 84%, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 3,36 dengan presentase 83%, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 3,31 dengan presentase 83%. Sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 84% dengan kriteria sangat menarik.

3) Hasil Respon Pendidik

Uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar telah dilakukan, selanjutnya yaitu melihat respon dari pendidik di kedua sekolah tersebut. Respon pendidik ini dimaksudkan untuk menguji

kemenarikan produk, dilakukan pada hari Selasa 6 Oktober 2020. Responden diberikan modul, setelah itu pendidik diminta memberikan penilaian menggunakan angket yang telah diberikan untuk menilai kemenarikan modul tersebut.

Tabel 15.
Hasil Respon Pendidik

No	Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Isi	6,75	84%	Sangat layak
2	Media Pembelajaran	6,00	75%	Sangat layak
2	Tampilan	7,7	96%	Sangat layak
3	Bahasa	7,00	87%	Sangat layak
Rata-rata			85%	

Berdasarkan hasil respon pendidik yang dilakukan di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung, pada aspek isi memperoleh skor rata-rata 6,75 dengan presentase 84%, aspek media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 6,00 dengan presentase 75%, aspek tampilan memperoleh skor rata-rata 7,7 dengan presentase 96%.,

aspek bahasa 87%, sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 85% dengan kriteria sangat menarik.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa modul tematik berbasis *contextual learning* pada materi tema 2 selalu berhemat energi kelas IV SD/MI hanya di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung. Adapun akses lain yang bisa diterima secara online bisa mengunjungi akun *Academia.edu* peneliti dengan *website* di bawah ini:

https://www.academia.edu/44412709/SELALU_BERHEMAT_ENERGI?source=swp_share.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menciptakan produk berupa modul tematik yang dikembangkan melalui pendekatan *contextual learning* pada materi tema 2 selalu berhemat energi. Tujuan penelitian ini adalah supaya peneliti dapat melihat bagaimana tanggapan peserta didik dan kelayakan modul. Modul dibuat didasarkan dari kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013. Bahasa modul ini dibuat bahasa Indonesia. Gambar yang ada dalam modul disajikan dengan relevan sesuai materi sehingga pembelajaran terasa lebih menarik bagi peserta didik.

Selain itu, modul dikembangkan dengan pendekatan *contextual learning* agar peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan pribadi (pengalaman) dan kegiatan sehari-hari kedalam pembelajaran. Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Tahapan dari model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*).

Pada tahap *define* peneliti melakukan pra penelitian di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung dengan melihat beberapa poin seperti halnya pembelajaran saat daring, proses belajar mengajar saat daring, media atau bahan ajar yang dipakai, dan lain sebagainya. Data berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung bahwa bahan ajar yang dipakai pada saat pembelajaran berupa Buku Paket Tematik untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Revisi 2018 yang diterbitkan oleh KEMENDIKBUD RI serta menggunakan materi yang dibuat oleh pendidik yang bersumber dari internet. Permasalahan ini merupakan faktor peserta didik kurang tertarik serta kurang paham akan materi yang ada dibahan ajar dikarenakan masih sedikitnya referensi bahan ajar.

Tahapan selanjutnya setelah wawancara, peneliti membagikan angket ke pendidik dan peserta didik, berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh hasil yang selanjutnya di analisis untuk memperoleh informasi bahwa

pendidik dan peserta didik lebih tertarik atau tidak pada modul. Hal ini diharapkan modul dapat membantu menambah referensi materi dari pendidik terhadap peserta didik. Selain itu modul dengan pendekatan *contextual learning* akan membantu peserta didik agar lebih mudah paham dengan materi karena dalam modul akan disajikan gambar serta permasalahan yang biasanya kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut tersebut membuat peneliti memiliki ide mengembangkan bahan ajar modul tematik berbasis *contextual learning* pada materi tema 2 selalu berhemat energi.

Langkah berikutnya adalah tahap *Design*, dalam tahap ini peneliti melakukan kegiatan menyusun bagian awal modul, kemudian penyajian materi dan instrument disesuaikan dengan indikator dan kompetensi dasar. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket penilaian untuk kelayakan dan angket respon pendidik. Angket penilaian untuk validator yaitu nilai kelayakan produknya sedangkan angket kemenarikan diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk melihat seberapa menariknya modul tematik berbasis *kontekstual learning* ini. Hasil pengembangannya adalah modul tematik dengan pendekatan *contextual learning*. Materi yang dipakai adalah tema 2 selalu berhemat energi untuk kelas IV SD/MI yang disusun sesuai dengan kurikulum 2013. Daya tarik modul adalah adanya gambar untuk mempelajari modul tersebut agar belajar terasa lebih menyenangkan. Pendekatan yang dipakai dalam pengembangan modul mengikuti konsep

kurikulum 2013 dan mampu mengembangkan kemampuan pola berpikir peserta didik.

Selanjutnya tahap *Development* yaitu tahap membuat produk yang sudah disusun konsepnya pada tahapan *desain*. Dimulai dengan menyatukan kerangka modul yang terdiri dari sampul modul hingga materi (isi) sampai dengan penutup, menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Bagian pembuka modul merupakan *cover* modul disesuaikan dengan materi tema 2 selalu berhemat energi serta kolom identitas diri. Bagian isi modul terdiri dari materi tema 2 selalu berhemat energi, penjelasan materi disertai gambar, kegiatan mencoba yang dikerjakan secara berkelompok, sehingga peserta didik juga belajar cara bekerjasama yang baik dalam kelompok tersebut. Tidak hanya itu, langkah dalam pembelajaran *contextual learning* juga menekankan adanya pemodelan sehingga peserta didik dituntut untuk mampu mengaktualisasikan pengetahuan tersebut menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Begitu selesai membuat modul maka dilanjutkan pada tahap validasi dan melakukan penilaian kelayakan serta kevalidan modul sehingga dapat diterapkan kepada peserta didik. Penilaian ini dilaksanakan untuk mendapatkan kritik dan saran terhadap modul yang dikembangkan, karena saran dari validator untuk acuan dalam perbaikannya.

Modul tematik berdasarkan pendekatan *contextual learning* ini divalidasi oleh 6 orang ahli dengan tiga bidang keahlian, dimana 5 orang ahli tersebut adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Satu orang dosen

Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Raden Intan Lampung sebagai ahli bahasa. Validasi yang telah dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah 2 kali. Adapun hasil pengembangan bahan ajar modul ini antara lain sebagai berikut:

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh 2 validator ahli materi di peroleh pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, teknik penyajian, hakikat kontekstual. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 87% dengan kategori sangat valid.

2. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh 2 validator ahli media di peroleh pada aspek aspek desain sampul, kesesuaian isi dan teknik penyajian, berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 80% dengan kategori sangat valid.

3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh 2 validator ahli bahasa diperoleh pada aspek lugas, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh rata-rata skor 71% dengan kategori valid.

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap uji coba Kelompok kecil, penilaian pada aspek ketertarikan memperoleh rata-rata 77%, aspek

penyajian materi memperoleh rata-rata 80%, aspek bahasa memperoleh rata-rata 79%, sehingga diperoleh rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 79% dengan katagori sangat layak. Pada uji coba sekala besar pada aspek ketertarikan memperoleh skor rata-rata 84%, aspek penyajian materi 83%, aspek bahasa memperoleh 83%, sehingga diperoleh rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 84% dengan katagori sangat layak. Adapun hasil respon dari pendidik dalam angket pada aspek penilaian isi memperoleh rata-rata 84%, aspek media pembelajaran memperoleh rata-rata 75%, aspek tampilan 96%, aspek bahasa 87% sehingga diperoleh rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 85% dengan kategori sangat layak.

Tahap berikutnya adalah penyebaran (*disseminate*) dalam tahap ini modul yang telah layak dan dipakai sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik, sehingga modul tematik tersebut sudah dapat dipergunakan secara luas. Peneliti menyebarkan modul tersebut di dua sekolah saja yaitu di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung dan MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung. Adapun akses lain yang bisa diterima secara online dengan mengunjungi akun *Academia.edu* peneliti pada *website* di bawah ini:

https://www.academia.edu/44412709/SELALU_BERHEMAT_ENERGI?source=swp_share.

Hasil akhir penelitian ini yaitu modul tematik berbasis pendekatan *contextual learning* pada materi tema 2 selalu berhemat energi valid dan layak dipakai pada saat pembelajaran. Pada modul ini berisi kompetensi

inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, latihan soal, pengayaan, rangkuman, glosarium, daftar pustaka, daftar gambar, kunci jawaban dan biodata peneliti. Penyajian modul ini di buat menarik dengan adanya gambar-gambar berwarna yang membuat belajar tidak membosankan. Selain itu modul tersebut dilengkapi dengan pendekatan *contextual learning* yang langkah-langkahnya terstruktur.

Kelebihan modul tematik berbasis pendekatan *contextual learning* pada materi tema 2 selalu berhemat energi adalah keterbaharuan penyajian bahan ajar dalam bentuk modul tematik disertai dengan pendekatan *contextual learning*, sehingga menarik minat peserta didik dalam belajar karena permasalahan yang ditampilkan dalam modul menyangkut permasalahan kehidupan sehari-hari. Modul tersebut juga menyediakan latihan soal dan kegiatan peserta didik yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah sehingga materi lebih lama untuk diingat.

Kekurangan modul tematik berbasis pendekatan *contextual learning* pada materi tema 2 selalu berhemat energi adalah modul dicetak menggunakan mesin cetak biasa, sehingga hasil gambarnya kurang maksimal. Terdapat gambar yang kurang fokus dalam beberapa halaman karena gambar hanya di download dari situs web, serta peneliti hanya mengembangkan pada materi tema 2.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan modul ini adalah:

1. Modul tematik berbasis pendekatan *contextual learning* pada materi tema 2 selalu berhemat energi SD/MI kelas IV dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran (*disseminate*). Hasil modul yang dikembangkan merupakan kriteria valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa.
2. Kualitas pengembangan bahan ajar modul tematik berbasis *contextual learning* sangat layak digunakan dengan validasi beberapa ahli meliputi ahli media memperoleh nilai rata-rata 80% dengan katagori sangat layak, validasi materi dengan rata-rata 87% dengan katagori sangat layak dan validasi bahasa dengan rata-rata 71%. Dengan katagori layak.
3. Respon peserta didik di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung pada uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata skor 84% dengan kriteria sangat menarik, kemudian respon peserta didik di MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 79% dengan katagori sangat menarik, sedangkan respon kedua pendidik memperoleh rata-rata skor sebesar 85% dengan kategori sangat menarik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Saran untuk peserta didik

Dengan adanya modul tematik berbasis *contextual learning* diharapkan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam proses pembelajaran.

2. Saran untuk pendidik

Dengan adanya modul tematik berbasis *contextual learning* diharapkan dapat digunakan oleh pendidik menjadi sebagai salah satu contoh variasi bahan ajar dalam suatu pembelajaran.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

Modul yang dikembangkan hanya pada materi tema 2 selalu berhemat energi sehingga harapan kedepannya dapat mengembangkan modul dengan materi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.
- Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses Dan Hasil*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*, Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*, Yogyakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Atika Dwi Evitasari, *Self-Surriciency Optimization Of Students Learning Through Module. Jurnal Conference Series*, Vol. 1 No 2, Oktober 2018.
- Atika Izzatul Jannah dan Endang Listyani, Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3, April 2017.
- Departemen Agama RI Al-Kafi Mushaf Al-Qur'an, Bandung: Diponegoro, 2015.
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti, Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan *Contextual learning*. *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2, Desember 2018.
- Efi Nilasari, Ery Try Djatmika, Anang Santoso, Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran *Contextstual Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol. 1 No. 7, Juli 2016.
- Eka Puspita Sari, "Efektivitas Modul Dengan Model Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Kalor". *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2, Desember 2017.
- Elaine B. Johnson, *CTL Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan Dan Bermakna*, Bandung: Kaifa Learning, 2015.
- Endang Novita Tjiptiany, Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Inkuiri Untuk Membantu Siswa SMA Kelas X Dalam

- Memahami Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 1 No. 10, Juni 2016.
- Farisa Laili Purnama, Pengembangan Modul Berbasis Model *Pembelajaran Problem Solving* Pada Tema 6 Subtema Tubuh Manusia Kelas V SD/MI, Skripsi Program Sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2018.
- Hani Handayani, Pengaruh Pembelajaran Contextstual learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Representasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1, Desember 2015.
- Hedwigis Ratri Mandacahyanti, Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar, Skripsi Universitas PGRI Yogyakarta 2016
- Hendri Raharjo, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Jurnal EduMatch*, Vol. 3 No. 2, Desember 2015.
- Idhes Sara Andriate Maharani, Pengembangan Modul Tematik Cita-Citaku Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Pacar Sewon Bantul, Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- M. Maskur, Eksistensi Dan Esensi Pendidikan Madrasah Di Indonesia. *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017.
- Maratul Qiftiyah, Yuli Yanti, Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-ayat Al Qur'an. *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2, Desember 2018.
- Moh. Khoerul Anwar, Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Peserta didik Sebagai Pembelajaran. *Jurnal Tadris*, Vol. 02 No. 2, Desember 2017.
- Muhammad Wahyu Setiyadi, Ismail, Hamsu Abdul Gani, Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Journal of Educational Science and Tecnology*, Vol. 3 No. 22, Agustus, 2017.
- Nihlatul Ilahiyah, Indhira Asih V.Y, Aan Subhan Pamungkas, Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan di SD. *Jurnal Terampil*, Vol. 6 No. 1, Juni 2019.
- Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017.

- Nurul Zuriyah, Hari Sunaryo, Dan Nurbani Yusuf, IBM Pendidik Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Dedikasi*, Vol. 13 ISSN. 1693-3214, Mei 2016.
- Ridho Benovri, Pengembangan Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Usia Remaja. *Jurnal Riset Physical Education* Vol. 9 No. 1, Maret 2018.
- Ririn Dwi Agustin, Pengembangan Modul Pembelajaran Himpunan Dengan Pendekatan *Contextual learning* Untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 1, Februari, 2019.
- Siti Zulaiha, Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Implementasinya Dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1 No. 1, Mei, 2016.
- Sofnida Ifrianti, Yesti Emilia, “Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 MIN 10 Bandar Lampung”. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2, Desember 2016.
- Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/RnD)*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, Bandung: Alfabeta 2018.
- Swaditya Rizki dan Nego Linuhung, “Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT”. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 2, Januari 2017.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Ummu Jauharin Farda, Bahan Ajar SETS Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Kependidikan*, Vol. 4 No. 1, Februari 2018.
- Vivit Febrian, Danang Priandana, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan *Software Macromedia Flash* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian

Logika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 4 No. 1, Januari 2015.

Yusinta Dwi Ariyani, Muhammad Nur Wangid, Pengembangan Bahan Ajar Tematik- Integratif Berbasis Nilai Karakter Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. VI No. 1, April 2016.