



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3431 - 3444

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis *Life Skill* dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* di Sekolah Dasar

Nurhelfi Risman Dani^{1✉}, Farida F², Yanti Fitria³

Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: rafirismandani@gmail.com¹, yanti_fitria@fip.unp.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis *life skill* dengan menggunakan model *project based learning* di kelas 5 sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Metode penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dari empat tahap, yaitu; (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran (*disseminate*). Berdasarkan hasil temuan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan ini adalah sebuah bahan ajar yang valid dengan rata-rata validitas Validasi Isi RPP 0,85, Validasi bahasa RPP 0,89, Aspek komponen bahan ajar 0,76, aspek isi bahan ajar 0,83, Aspek Bahasa pada bahan ajar 0,87 dan validitas aspek grafis pada bahan ajar sebesar 0,93 dan praktis dengan nilai kepraktisan dari respon guru sebesar 88,97% dan respon siswa sebesar 87,24%, serta efektif meningkatkan aktivitas *life skill* siswa dan berdampak terhadap hasil belajar yang dilihat dari ketuntasan klasikal siswa sebesar 90,90% dan nilai *gain score* sebesar 0,60 dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa Bahan ajar tematik terpadu berbasis *life skill* dengan model *project based learning* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan aktivitas *life skill* siswa dan hasil belajar siswa sehingga dimanfaatkan sebagai sebuah sumber belajar untuk pembelajaran di kelas V SD.

Kata Kunci: bahan ajar, *life skill*, model *Project Based Learning*.

Abstract

This study aims to develop integrated thematic teaching materials based on life skills using a project-based learning model in grade 5 elementary schools that meet the valid practical and effective criteria. The research method is Research and Development (R&D) from four stages, including; (1) definition, (2) design, (3) development, (4) dissemination. Based on the results of this study, it can be concluded that the teaching materials are valid with an average validity of RPP Content Validation 0.85, RPP language validation 0.89, component aspect of teaching 0.76, content aspects of teaching 0.83, language aspects of teaching 0.87 and validity the graphic aspect of teaching is 0.93 and practical with the practicality value the teacher's response 88.97% and the student's response of 87.24%, as well as effectively increasing students' life skill activities and having an impact learning outcomes seen from students' classical of 90.90% and a gain score of 0.60 in the medium category. It can be concluded that the integrated thematic teaching materials based on life skills with the project-based learning model developed valid, practical, and effective in improving students' life skill activities and learning outcomes so used as a learning resource learning in grade 5 elementary school.

Keywords: teaching materials, *life skill*, model *project based learning*.

Copyright (c) 2021 Nurhelfi Risman Dani, Farida F, Yanti Fitria

✉ Corresponding author :

Email : rafirismandani@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1367>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bentuk perwujudan nyata yang membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mental dan intelektualnya, proses perkembangan sebagai individu dan sebagai makhluk sosial, meningkatkan kreativitas, dan belajar menyesuaikan diri dengan perubahan atau perkembangan pendidikan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku individu maupun kelompok dalam usaha mendewasakan manusia yang keberhasilannya dipengaruhi oleh proses kegiatan belajar dan mengajar (Tembang, 2017). Pendidikan dapat meningkatkan kompetensi baik secara fisik maupun mental, dengan serangkaian kegiatan pembelajaran yang terencana dan sistematis sesuai dengan perkembangan siswa, pentingnya peranan pendidikan untuk menentukan pengaruh yang tepat agar membentuk perilaku siswa yang sesuai dengan tujuan pendidikan pada umumnya (Hafa, Suwignyo, & Mudiono, 2017). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tata laku individu atau kelompok untuk meningkatkan kompetensi baik fisik maupun mental agar membentuk perilaku siswa dengan upaya pengajaran dan pelatihan.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan yang bagian yang sangat penting dari strategi peningkatan pendidikan (Majid, 2014). Proses pembelajaran diarahkan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dapat mengembangkan sikap spiritual dan social diharapkan akan menumbuhkan budaya keagamaan (*religious culture*) di SD (Machali, 2014). Selain itu, pengembangan kurikulum 2013 pemerintah sudah menyiapkan buku pegangan guru maupun buku pegangan siswa (Ikhsan & Hadi, 2018). Persiapan tersebut tidak terlepas dari bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, guru dapat memilih dan mengembangkan materi yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan (Fitria & Idriyeni, 2017). Salah satu yang harus diperhatikan dalam bahan ajar adalah kesesuaian kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa baik karakteristik maupun lingkungan sosial siswa (Nasrul, 2018). Bahan ajar adalah landasan awal yang disusun secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip untuk menentukan keberhasilan siswa (Syukur, Fitria, & F, 2021). Bahan ajar dapat diartikan sebagai komponen penting berupa materi pelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang bersifat harus mudah dan efektif digunakan (Ahmadi & Sofyan, 2014; Annisa & Fitria, 2021; Bentri, Hidayati, & Rahmi, 2019; Ismail, Rifma, & Fitria, 2021; Nurdyansyah & Mutala'iah, 2015; Syukur et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara terstruktur sesuai tuntutan kurikulum dengan memperhatikan baik karakteristik siswa maupun lingkungannya. Dengan begitu menggunakan bahan ajar dapat menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu (Nikita, 2021).

Pembelajaran tematik merupakan keterpaduan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema tertentu dari beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Ismail et al., 2021). Implementasi pembelajaran tematik terpadu menuntut kemampuan guru dalam memodifikasikan materi pembelajaran di kelas karena itu guru harus memahami materi apa yang diajarkan dan bagaimana pengaplikasiannya dalam lingkungan belajar di kelas, serta dapat dioptimalisasi ketika berinteraksi dengan siswa (Majid, 2014).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik mampu memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga apa yang dipelajari oleh siswa akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan (Lubis, 2018). Salah satu pembelajaran pokok yang perlu diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar tematik terpadu adalah berbasis *life skill* dalam pembelajaran siswa memiliki keterampilan dikehidupan sosial, dapat berkompetensi dalam masyarakat majemuk, dan siap menghadapi berbagai persoalan yang terjadi tanpa rasa tertekan (Lindawati, 2016). Penentuan bahan ajar tersebut menyatu dalam mata pelajaran yang terintegrasi sehingga secara struktur tidak berdiri sendiri (Wulandari, 2015) Peran guru dalam pembelajaran

berbasis *life skill* adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh kembangnya siswa dalam menguasai kecakapan hidup (Widiasworo, 2020).

Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata yang dialami siswa untuk membantu siswa dalam mengembangkan *life skill*, salah satu model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *project based learning* yang menekankan pada aktivitas siswa dan berfokus pada konsep inti dan prinsip suatu pelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, penyelidikan serta kerjasama dalam menghasilkan suatu produk (Farida, Fitria, Saputri, & Syawir, 2018; Nurhadiyati, Rusdinal, & Fitria, 2021; Sari, Tufina, & Farida, 2020; Utami, Sumarni, & Sunarto, 2016). Selain itu, ada pendapat lain yang sama mengemukakan bahwa perlunya mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu mengoptimalkan *life skill* siswa adalah model pembelajaran *project based learning* yang melibatkan siswa dalam investigasi masalah dan berakhir dalam produk nyata yang dibuat untuk memperkuat kesempatan belajar di dalam kelas dapat berbeda-beda sesuai dengan materi pelajaran dan cakupannya (Yulianti, Fatmaryanti, & Ngazizah, 2014).

Dapat disimpulkan bahwa peran guru dituntut merancang dan mengembangkan bahan ajar yang memiliki keterampilan, kompetensi, dan siap menghadapi berbagai persoalan yang terjadi tanpa rasa tertekan yang menyatu dalam mata pelajaran yang terintegrasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh kembangnya siswa dalam menguasai kecakapan hidup, serta model pembelajaran *project based learning* menekankan pada aktivitas siswa terfokus pada konsep inti dan prinsip suatu pelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, penyelidikan serta kerjasama dalam menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan analisis buku guru dan buku siswa tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita) subtema 3 (Manusia dan Benda di Lingkungannya) kelas V beberapa permasalahan yang diperoleh yaitu: 1) pembelajaran 3, untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.4. Indikatornya mengidentifikasi informasi yang disampaikan paparan iklan dari media elektronik, yang materinya tentang jenis-jenis iklan media elektronik berupa penjelasan saja, seharusnya akan lebih baik pada penjelasannya didukung dengan contoh gambar.

Selanjutnya, mata pelajaran PKn KD 3.4. Indikatornya menjelaskan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan, yang materinya akibat hidup tidak rukun belum sepenuhnya dipelajari secara mendalam. 2) untuk mata pelajaran IPA, indikator menjelaskan tentang mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran) pembahasannya pada buku guru menjelaskan dan melakukan percobaan untuk mengetahui campuran heterogen dan homogen dijelaskan lebih rinci, sedangkan pada buku siswa saat melakukan percobaan seperti alat dan bahan, langkah-langkah percobaannya tidak ada pembahasannya sehingga siswa hanya mendengarkan saja saat guru menerangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada Rabu tanggal 9-11 Mei 2018 pukul 08.00-selesai dengan guru kelas V di SDN 23 Painan Utara, guru sudah menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai penunjang dalam penyampaian materi. Buku guru dan buku siswa yang digunakan dari buku Kemendikbud Kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Penggunaan buku guru dan buku siswa saja dirasa belum cukup untuk menambah materi pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa menjadi rendah karena penulis menemukan beberapa permasalahan yang terjadi, siswa kurang tertarik menggunakan buku siswa di dalam pembelajaran, yang terlihat dari kurangnya siswa membuka buku tersebut dan hanya mendengarkan guru berbicara. Disamping itu, guru juga kesulitan melaksanakan pembelajaran karena materi dalam buku siswa masih belum terlalu luas sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa terbatas.

Permasalahan lainnya, saat diskusi kelompok permasalahan yang penulis temukan yaitu ada beberapa anggota kelompok yang tidak ikut berpartisipasi. Siswa hanya mengandalkan anggotanya yang aktif dan menerima keputusan yang diberikan oleh anggota tanpa meminta pendapat dari masing-masing anggota, sehingga hanya siswa yang aktif saja yang tuntas mengikuti pelajaran. Dengan demikian siswa tidak mampu

mengembangkan kecakapannya secara maksimal. Pada buku siswa yang menanamkan nilai- nilai kecakapan hidup baik secara personal maupun secara sosialnya belum dikembangkan. Pada saat melakukan wawancara, guru pernah membuat bahan ajar sesuai dengan kebutuhan yang harus dicapai dalam kurikulum 2013, namun terkendala karena keterbatasan waktu dan biaya dalam menyusun bahan ajar. Kemudian, bahan ajar yang digunakan guru adalah dengan memanfaatkan media internet yang berpusat pada satu materi yang dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa. Sehingga dalam pembelajaran tidak berpusat pada siswa artinya proses pembelajaran lebih sering diartikan sebagai pengajaran (metode ceramah) menjelaskan materi pelajaran dan siswa mendengarkan secara pasif.

Permasalahan di atas memberi pengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab kurang efektifnya pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan dan tujuan pembelajaran yang diperoleh adalah penggunaan bahan ajar yang belum optimal. Untuk mengatasi hal demikian maka pengembangan bahan ajar yang dilakukan perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Model pembelajaran *project based learning* adalah kemampuan untuk memperoleh pengetahuan melalui perwujudan proyek yang diciptakan dengan kerjasama kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang bisa menghasilkan sebuah produk (Syukur et al., 2021). Hal demikian diperjelas bahwa model pembelajaran *project based learning* dipilih karena mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa dan memberikan pengalaman khusus sehingga siswa akan lebih mudah masuk kedalam ingatan ketika belajar (Sari et al., 2020).

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka model pembelajaran *project based learning* merupakan model yang memposisikan siswa sebagai pusat proses pembelajaran dan melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu proyek/kegiatan sebagai tujuannya (Nurhadiyati et al., 2021). Untuk menjawab berbagai masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti perlu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan bahan ajar yang mampu memberikan pengalaman aktivitas *life skill* siswa dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis *Life Skill* dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* di Kelas V Sekolah Dasar”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research & development*). Metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi dari model pengembangan perangkat pembelajaran model 4-D (*Four D-Model*) yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu, *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2012). Model pengembangan ini dipilih karena model ini mempunyai prosedur yang sistematis sehingga dirasa sangat cocok untuk digunakan karena sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan dilakukan.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan tahap pendefinisian. Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan masalah-masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis *life skill* dengan menggunakan model *project based learning*. Pada tahap ini ada kegiatan yang dilakukan yaitu: Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara masing- masing komponen seperti KI, KD, dan indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 edisi revisi 2017 pada tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita) kelas V SD. Analisis kebutuhan dilakukan dengan berpedoman pada analisis buku guru dan buku siswa dengan lembar butiran meliputi; 1) kesesuaian isi buku dengan cakupan KD, 2) keluasan, kedalaman, kekinian, dan keakuratan materi pembelajaran dalam

buku, 3) menunjukkan contoh materi pembelajaran (pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural) dalam buku, dan Analisis kebutuhan peserta didik merupakan telaah karakteristik peserta didik yang meliputi tingkat perkembangan bahasa, keterampilan membaca, dan latar belakang pengetahuan lainnya. Oleh sebab itu, analisis peserta didik perlu dilakukan sebelum merancang bahan ajar dan RPP. Analisis ini sebagai acuan dasar pengembangan bahan ajar berbasis *life skill* dengan menggunakan model *project based learning* di kelas V SD.

Selanjutnya tahap perancangan, tahap ini bertujuan untuk merancang RPP dan bahan ajar berbasis *life skill* dengan menggunakan model *project based learning* dengan cara memperhatikan media dan pemilihan format serta melakukan desain awal yang dilengkapi dengan peta konsep dan gambar yang sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, serta materi yang telah ditetapkan. Perancangan (*design*) perangkat pembelajaran berupa bahan ajar dan RPP pada tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita) kelas V SD.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*), tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah valid, praktis dan efektif. Langkah pertama pada tahap ini yaitu validasi Bahan Ajar dan RPP. Uji validitas Bahan Ajar dan RPP ini berupa angket yang digunakan untuk menilai aspek isi, bahasa, dan kegrafikan yang dirancang, dalam kegiatan ini validasi akan dilakukan oleh ahli atau validator. Hasil Validasi ditentukan dengan mengambil kesimpulan dari respon yang diberikan oleh validator terhadap pernyataan yang ditampilkan dalam angket (Kamirin, Gerieska, Rukun, & Huda, 2018). Langkah kedua yaitu mengetahui praktikalitas, untuk mengetahui praktikalitas dari bahan ajar dan RPP yang telah dikembangkan maka dilakukan uji coba produk. Bahan ajar dan RPP dikatakan praktis jika guru dan peserta didik mudah menggunakannya dalam proses pembelajaran. Kemudian untuk mengetahui praktikalitas bahan ajar dan RPP ini maka diminta respon guru dan respon siswa setelah menggunakan bahan ajar dan RPP ini dalam proses pembelajaran. Langkah terakhir dengan mengetahui efektivitas, dengan artian mengetahui dampak, pengaruh dan hasil yang ditimbulkan. Pada penelitian ini, efektivitas perangkat pembelajaran tematik terpadu pada tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita) dengan model *project based learning* dapat dilihat dari aktivitas *life skill* siswa dengan menggunakan lembar pengamatan *life skill*. Bahan ajar dikatakan efektif dalam meningkatkan aktivitas *life skill* siswa apabila beberapa indikator untuk aktivitas peserta didik terlihat aktif. Aspek aktifitas yang diamati dalam proses pembelajaran ini di rangkum setiap pertemuan dan dianalisis, sedangkan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan hasil ketuntasan klasikal siswa dan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Tahap terakhir yaitu Penyebaran (*Disseminate*), tahap penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Penyebaran dilakukan pada sekolah lain, dalam hal ini mengingat keterbatasan biaya dan waktu, maka penyebaran dilakukan pada SDN 28 Karang Pauh Kecamatan Bayang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas

Bahan ajar tematik terpadu dengan menggunakan model *project based learning* yang sudah melalui tahap *Define* dan *Design*, selanjutnya tahap *Develop*, yaitu dengan melakukan validasi bahan ajar oleh ahli menggunakan rumus :

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan :

s = r - lo

lo = Angka penilaian validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

Hasil dari perhitungan Aiken berkisar antara 0 sampai 1 dan angka 0,66 dapat diinterpretasikan memiliki koefisien cukup tinggi maka nilai V 0.66 dan di atasnya dinyatakan dalam kategori valid.

Tabel 1 Kategori Kategori Kevalidan Bahan Ajar dan RPP

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	0,667 – 1,00	Valid
2	< 0,667	Tidak Valid

Berikut adalah data Validitas yang diperoleh dari para ahli. Angket Validitas ini dianalisis berdasarkan setiap aspek yang ada, sehingga diperoleh kesimpulan sebagai berikut :



Gambar 1 Persentase Validasi Isi RPP

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa nilai validasi pada aspek komponen RPP memperoleh nilai kevalidan $0,81 > 0,66$, sedangkan aspek kelayakan isi mempunyai nilai kevalidan $0,88 > 0,66$. secara keseluruhan hasil validasi isi RPP yang dilakukan terhadap komponen RPP dan kelayakan isi RPP oleh validator ahli termasuk pada kategori valid dengan rata-rata penilaian 0.85.



Gambar 2 Persentase Validasi Bahasa Pada RPP

Gambar 2 menunjukkan bahwa pernyataan pada aspek bahasa pada RPP memperoleh Kevalidan $0,89 > 0,66$ dengan kategori valid. Ini berarti penggunaan bahasa pada RPP sudah baku dan mudah dipahami oleh guru serta tidak menghasilkan makna beragam.



Gambar 3 Persentase Validasi Bahan Ajar Aspek Isi

Berdasarkan data pada gambar 3 diperoleh rata-rata untuk aspek komponen bahan ajar memperoleh nilai kevalidan $0,76 > 0,66$ dengan kategori valid, sedangkan aspek isi bahan ajar memperoleh nilai kevalidan $0,83 > 0,66$ dengan kategori valid.



Gambar 4 Persentase Validasi Bahan Ajar Aspek Bahasa

Gambar 4 menunjukkan bahwa penilaian bahan ajar pada aspek bahasa memperoleh nilai $0,87 > 0,66$ yang berada pada kategori valid. Hal ini berarti bahwa secara keseluruhan bahasa pada bahan ajar sesuai dengan aspek kelayakan bahasa yang telah ditetapkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* dari aspek bahasa telah valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 5 Persentase Validasi Bahan Ajar Aspek Grafik

Berdasarkan Gambar 5 terlihat bahwa validitas bahan ajar aspek grafik oleh validator ahli 1 adalah $0,89 > 0,66$ dengan kategori valid dan penilaian dari validator ahli 2 memperoleh nilai kevalidan $0,96 > 0,66$ dengan kategori valid.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* yang dirancang telah dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena Validasi

bahan ajar secara keseluruhan berdasarkan aspek isi, kebahasaan, dan kegrafikaan yang dilakukan oleh validator ahli terhadap bahan ajar sangat valid.

Praktikalitas

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan untuk melihat kepraktisan Bahan Ajar Tematik Tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita) dengan Model *Project Based Learning* di Kelas V SD. Responden yang menilai kepraktisan Bahan Ajar Tematik Tema 9 ini adalah guru dan siswa. Pemberian nilai praktikalitas dengan rumus:

$$NA = \frac{S}{M} \times 100\%$$

Keterangan:

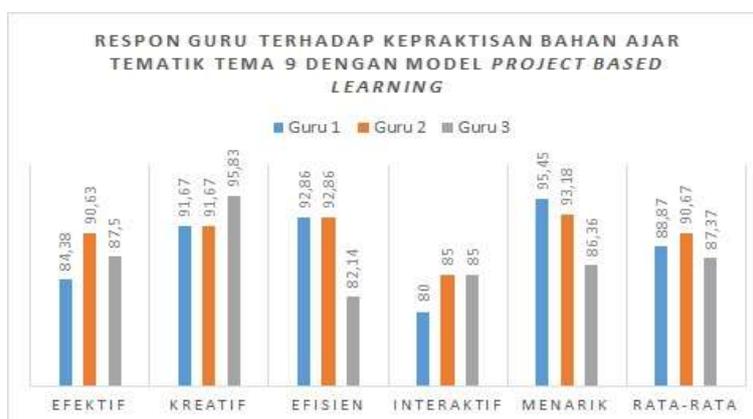
- NA = Nilai Akhir
- S = Skor yang didapat
- SM = Skor Maksimum

Untuk menentukan tingkat kepraktisan bahan ajar dan RPP dengan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 2 Kategori Praktikalitas

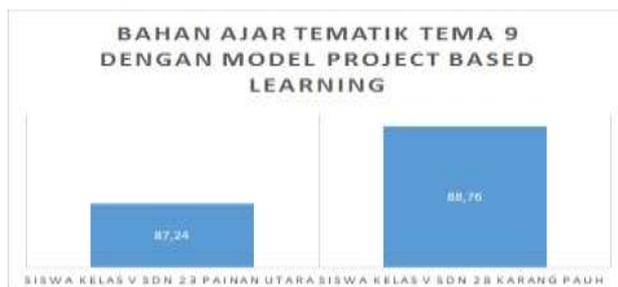
No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat praktis
2	61 – 80	Praktis
3	41 – 60	Cukup praktis
4	21 – 40	Kurang praktis
5	0 – 20	Tidak praktis

Berikut adalah data praktikalitas yang diperoleh dari guru dan siswa. Angket praktikalitas ini dianalisis berdasarkan setiap aspek yang ada, sehingga diperoleh kesimpulan sebagai berikut :



Gambar 6 Praktikalitas Guru

Berdasarkan gambar 6. didapat rata-rata hasil uji praktikalitas bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* menurut guru yaitu diperoleh nilai persentase guru 1 sebesar 88,87% dengan interpretasi sangat praktis, guru 2 sebesar 90,67% dengan interpretasi sangat praktis dan guru 3 sebesar 87,37% dengan interpretasi sangat praktis. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* menurut guru sudah layak digunakan dikelas karena sudah mendapatkan predikat sangat praktis dengan rata-rata 88,97%.



Gambar 7 Praktikalitas Siswa

Berdasarkan gambar 7. didapat rata-rata hasil uji praktikalitas bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* berdasarkan perolehan data siswa sebesar 87,24% untuk sekolah uji coba dan 88,76% untuk sekolah penyebaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* termasuk pada kategori “sangat praktis”.

Efektifitas

Analisis Aktivitas *Life Skill* Siswa

Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis *life skill* menggunakan model *project based learning* ini dikatakan efektif jika rata-rata aktivitas positif siswa cenderung meningkat. Peningkatan aktivitas belajar dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria
$0\% \leq P < 25\%$	Sedikit sekali
$25\% \leq P < 50\%$	Sedikit
$50\% \leq P < 75\%$	Banyak
$75\% \leq P \leq 100\%$	Banyak sekali



Gambar 8 aktivitas *life skill* siswa SDN 23 Painan Utara



Gambar 9 aktivitas *life skill* siswa SDN 28 Karang Pauh

Berdasarkan gambar 8. dan gambar 9. maka dapat disimpulkan bahwa proses aktivitas *life skill* siswa dalam setiap pertemuan yang dilakukan pada pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* mengalami peningkatan aktivitas.

Hasil Belajar siswa

Untuk uji efektifitas hasil belajar, penelitian ini menggunakan menggunakan *One Group Preetest* dan *p* sebagai berikut:

Tabel 4 Desain penelitian

<i>Preetest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- O2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)
- X = perlakuan

Siswa di berikan perlakuan terlebih dahulu yakni penerapan bahan ajar tematik terpadu berbasis *life skill* menggunakan model *project based learning*, selanjutnya dilakukan analisis sebagai berikut :

1. Berikan tes, yakni postes yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa.
2. Diperoleh data ketuntasan belajar siswa secara individual ecara masing-masing siswa. Selanjutnya menentukan jumlah siswa yang mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yakni ≥ 70 .
3. Langkah selanjutnya adalah menentukan ketuntasan klasikal, suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika sekurang-kurangnya 85% dari siswa dalam satu kelas telah memenuhi KKM (Trianto, 2012). Menentukan nilai ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dianalisis dengan menggunakan rumus beriku t:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{banyak.siswa.yang.tuntas}}{\text{jumlah.siswa}} \times 100\%$$

4. Selanjutnya membandingkan nilai *pretest* dengan *posttest* dengan menggunakan rumus *gain score*.

$$g = \frac{(\%<S_f> - \%<S_i>)}{(100 - \%<S_i>)}$$

Keterangan

g = skor *gain score*

S_f = skor dari *posttest*

S_i = skor dari *pretest*

Gain score merupakan indikator yang untuk menunjukkan tingkat keefektifan pembelajaran yang dilakukan dilihat dari skor *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil belajar dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 5 Interpretasi Gain Score

<i>Gain Score</i>	Interprestasi
$(\langle g \rangle) > 0.7$	Tinggi
$0.7 > (\langle g \rangle) > 0.3$	Sedang
$(\langle g \rangle) < 0.3$	Rendah

Adapun hasil belajar yang didapat setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar yang didapat terlihat pada table 6 dan table 7

Tabel 6 Hasil belajar siswa SDN 23 Painan Utara *pretest* dan *posttest*

No	Kegiatan	Jumlah Siswa	Hasil Belajar		Persentase	
			Lulus	Tidak Lulus	Lulus	Tidak Lulus
1	<i>Pretest</i>	22	7	15	31.22%	68.18%
2	<i>Posttest</i>	22	20	2	90.90%	9.10%

Tabel 7 Hasil belajar siswa SDN 28 Karang Pauh *pretest* dan *posttest*

No	Kegiatan	Jumlah Siswa	Hasil Belajar		Persentase	
			Lulus	Tidak Lulus	Lulus	Tidak Lulus
1	<i>Pretest</i>	13	5	8	38.46%	61.54%
2	<i>Posttest</i>	13	12	1	92.30%	7.70%

Berdasarkan Tabel 6 tentang hasil belajar sekolah tempat penelitian ditemukan bahwa hasil *pretest* dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang terdapat 7 siswa yang lulus dan 15 siswa yang tidak lulus, sedangkan pada *posttest* terdapat 20 siswa yang lulus dan 2 orang yang tidak lulus. Sedangkan Berdasarkan Tabel 1.6. tentang hasil belajaran siswa pada sekolah penyebaran ditemukan bahwa hasil *pretest* dengan jumlah siswa sebanyak 13 orang terdapat 5 siswa yang lulus dan 8 siswa yang tidak lulus, sedangkan pada *posttest* terdapat 12 siswa yang lulus dan 1 orang yang tidak lulus.

Efektivitas dari hasil belajar dilakukan dengan dua cara yaitu melihat ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) secara klasikal dan dengan menbanding data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan analisis *gain score*.

Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal dilihat dari persentase jumlah siswa yang tuntas setelah menggunakan bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning*. Dasar untuk menentukan efektivitas bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* adalah jika persentasi ketuntasan klasikal siswa lebih besar atau sama dengan 85% maka bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* efektif digunakan. Jika sebaliknya, persentasi ketuntasan klasikal siswa lebih kecil dengan 85% bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* tidak efektif digunakan. Berikut hasil rata-rata nilai siswa disajikan pada tabel 8 dan tabel 9.

Tabel 8 Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas V SDN 23 Painan Utara

No.	KKM	Jumlah Siswa	%
1.	Tuntas	20	90,90
2.	Tidak Tuntas	2	9,10
Jumlah		22	100

Tabel 9 Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas V SDN 28 Karang Pauh

No.	KKM	Jumlah Siswa	%
1.	Tuntas	12	92.30
2.	Tidak Tuntas	1	7,70
Jumlah		13	100

Berdasarkan hasil analisis yang diuraikan pada tabel 8 dan tabel 9 diperoleh data jumlah siswa yang tuntas di SDN 23 Painan Utara sebanyak 20 siswa (90,90%) dan di SDN 28 Karang Pauh sebanyak 12 Siswa (92.30%), hal ini menunjukkan ketuntasan klasikal telah tercapai, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik tema 9 dengan model *project based learning* efektif digunakan jika ditinjau dari ketuntasan klasikal.

Uji Gain Score

Peningkatan hasil belajar siswa setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan perhitungan dengan gain score. bahan ajar dikatakan efektif jika nilai *gain score* yang didapat $\geq 0,3$ atau minimal pada kategori sedang. Nilai *gain score* yang diperoleh di kelas V SDN 23 Painan Utara yaitu 0,60 dan di kelas V SDN 28 Karang Pauh 0.54 yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis *gain score* dapat dilihat pada tabel 10 dan tabel 11.

Tabel 10 Rekapitulasi Nilai Gain Score SDN 23 Painan Utara

N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Gain Score
22	0.38	0.83	0,60
Kategori			Sedang

Tabel 11 Rekapitulasi Nilai Gain Score SDN 28 Karang Pauh

N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Gain Score
13	0.33	0.75	0,54
Kategori			Sedang

Berdasarkan ketuntasan klasikal dan nilai *gain score* maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dinyatakan efektif. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *life skill* dengan model *project based learning* ini merupakan bahan ajar yang efektif digunakan pada pada tema 9. Penggunaan bahan ajar berbasis *life skill* dengan model *project based learning* sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas *life skill* siswa, dengan adanya peningkatan aktivitas *life skill* siswa berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, rata-rata nilai ketuntasan siswa setelah penggunaan bahan ajar diatas nilai KKM.

Dapat disimpulkan bahwa Bahan ajar tematik terpadu berbasis *life skill* dengan model *project based learning* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif, hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh (Ismail et al., 2021) tentang pengembangan bahan ajar tematik berbasis model pjl di sekolah dasar mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar tematik terpadu berbasis model pembelajaran

Project Based Learning sudah efektif dilaksanakan karena mampu meningkatkan aktivitas belajar yang berdampak pada hasil belajar yang baik. Penelitian ini dapat dijadikan gambaran untuk penelitian selanjutnya karena pada produk bahan ajar tematik terpadu dengan menggunakan model project based learning pengkajiannya baru terfokus pada 2 aspek *life skill*, kedepannya bisa dikembangkan pada aspek *life skill* yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu dengan menggunakan model project based learning di kelas V sekolah dasar dapat digunakan kedalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil rata-rata validitas, yaitu Validasi Isi RPP 0,85, Validasi bahasa RPP 0,89, Aspek komponen bahan ajar 0,76, aspek isi bahan ajar 0,83, Aspek Bahasa pada bahan ajar 0,87 dan validitas aspek grafis pada bahan ajar sebesar 0,93. Hasil validasi dari ahli sudah dalam kategori valid, sehingga layak digunakan. Praktis digunakan oleh guru dan siswa dengan nilai kepraktisan dari respon guru sebesar 88,97% dan respon siswa sebesar 87,24%, serta efektif meningkatkan aktivitas *life skill* siswa dan berdampak terhadap hasil belajar yang dilihat dari ketuntasan klasikal siswa sebesar 90,90% dan nilai *gain score* sebesar 0,60 dengan kategori sedang. Secara keseluruhan hasil penelitian, maka kehadiran bahan ajar yang dikembangkan sangat berdampak untuk meningkatkan aktifitas *life skill* dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil dalam menyelesaikan penelitian ini. Tak lupa ucapan terimakasih untuk dosen pembimbing, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan support secara penuh selama penelitian ini berlangsung. Kami juga berterima kasih kepada civitas UPT SDN 23 Painan Utara dan UPT SDN 28 Karang Pauhyang sudah memberikan waktu dan data yang diperlukan untuk penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, & Sofyan, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Annisa, I. S., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Klasifikasi Materi Terintegrasi Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa PGSD. *JURNAL BASICEDU Research & Learning In Elementary Education*, 5(4), 1754–1765. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1019> ISSN
- Bentri, A., Hidayati, A., & Rahmi, U. (2019). Implementasi Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sd Di Kota Padang. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(2), 101. <https://doi.org/10.24036/Sb.0170>
- Farida, F., Fitria, Y., Saputri, L., & Syawir, S. (2018). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Projek Based Learning (Pjbl) Di Kelas V SD Pembangunan UNP: Hasil Penugasan Dosen Di Sekolah (PDS). *Jurnal Pds Unp*, (November), 89–95. Retrieved From <http://pdsunp.pjj.unp.ac.id/index.php/PDSUNP/Article/View/14>
- Fitria, Y., & Idriyeni, I. (2017). Development Of Problem-Based Teaching Materials For The Fifth Graders Of Primary School. *Ta'dib*, 20(2), 99. <https://doi.org/10.31958/Jt.V20i2.747>
- Hafa, M. F., Suwignyo, H., & Mudiono, A. (2017). Penerapan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V, 2(12), 1644–1649.

- 3444 *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Life Skill dengan Menggunakan Model Project Based Learning di Sekolah Dasar – Nurhelfi Risman Dani, Farida F, Yanti Fitria*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1367>
- Ikhsan, K. N., & Hadi, S. (2018). Implementasi Dan Pengembangan Kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 6(1), 193. <https://doi.org/10.25157/Je.V6i1.1682>
- Ismail, R., Rifma, & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Pjbl Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 958–956. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.808>
- Kamirin, K., Gerieska, O., Rukun, K., & Huda, A. (2018). Development Of E-Learning Media With Class Room Online On Device Installation Materials LAN For Student SMK, 126–132. <https://doi.org/10.29210/2018119>
- Lindawati. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skill) Untuk Siswa Kelas V SD Tahun 2016. *Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, 18(1), 68–77.
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013 (I)*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045, *III(1)*, 71–94. <https://doi.org/10.14421/Jpi.2014.31.71-94>
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.24036/0201821100491-0-00>
- Nikita. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project-Based Learning Di Kelas Iv Min 40 Aceh Besar.
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar, (20).
- Nurhadiyah, A., Rusdinal, & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 327–333.
- Sari, L., Tufina, & Farida. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Menggunakan Model PJBL Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syukur, S. K., Fitria, Y., & F, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Tema 8 Menggunakan Model Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Pendipa Journal Of Science Education*, 6(1), 120–127.
- Tembang, Y. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar, 2(6), 812–817.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Utami, Y., Sumarni, W., & Sunarto, W. (2016). Kontribusi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Life Skill Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1), 1683–1691.
- Wulandari, R. (2015). Pembelajaran Terpadu Untuk Mengembangkan Kecakapan Hidup Di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 102–109. Retrieved From https://www.jstor.org/stable/749784?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents
- Yulianti, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2014). Pengembangan Modul Berbasis Project Based Learning Untuk Mengoptimalkan Life Skills Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Petanahan Tahun Pelajaran 2013 / 2014, 5(1), 40–45.