



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN PENDEKATAN COOPERATIVE
LEARNING TIPE TURNAMEN PADA SISWA DI KELAS IV SD**

Widia Yati¹, Risdani Amini²

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email : widiayati@gmail.com¹, risdani@yahoo.com²,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan bahan ajar pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen siswa pada kelas IV SD Negeri 14 Belanti Barat. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Belanti Barat dan Penyebaran di SDN 13 Lolong sebanyak 25 siswa. Berdasarkan hasil uji coba Kevalidan dapat dilihat dari validasi isi, bahasa, penyajian, kegrafikaan dan RPP, keseluruhan 4.24 dengan kategori sangat valid. Pratikalitas bahan ajar dilihat dari respon pendidik, 84 % respon peserta didik 80 % sedangkan efektifitas bahan ajar 96%. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar valid, praktis dan efektif pada kelas IV SD.

Kata kunci: Bahan Ajar, Cooperative Learning Tipe Turnamen, Pembelajaran Tematik

Abstract

This study aims to explain the process of developing teaching materials for the Cooperative Learning Type Tournament approach for students in class IV SD 14 Belanti Barat. This type of research is research and development. The subjects of the trial were grade IV students of 14 Belanti Barat Elementary Schools and 25 Lolong Elementary School Spreads in 25 students. Based on the results of the Validity test, it can be seen from the validation of the content, language, presentation, graphic and lesson plans, overall 4.24 with a very valid category. The practicality of teaching materials can be seen from the responses of educators, 84% of students 80% response while the effectiveness of teaching materials 96%. It can be concluded that teaching materials are valid, practical and effective in grade IV elementary school.

Keyword: Teaching Materials, Cooperative Learning, Tournament Type, Thematic Learning

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Air Tawar Padang

Email : hildamarta@gmail.com

Phone : 089531307164

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Peran satuan pendidikan sangat dominan dalam penentuan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tentunya dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif (Permendikbud, 2013). Oleh sebab itu, setiap sekolah hendaknya mampu merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran dengan matang serta selalu memperhatikan kebutuhan setiap siswa di sekolah yang bersangkutan. Pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan tidak terlepas dari bahan ajar yang digunakan dalam setiap proses pembelajaran.

Bahan ajar yang digunakan sangat menentukan pencapaian setiap kompetensi dasar yang ditetapkan. Bahan ajar yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif (Irawati & Elmubarok, 2015). Namun sebaliknya, apabila bahan ajar kurang sesuai dengan kriteria maka yang akan lahir adalah berbagai permasalahan dalam pembelajaran. Selanjutnya bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Lestariningsih & Suardiman, 2017). Akan tetapi, bahan ajar yang digunakan hendaknya tidak hanya sekedar membantu proses pembelajaran namun melihat secara utuh ketercapaian kompetensi dasar yang dikembangkan. Mencapai kompetensi tersebut maka dirancanglah bahan ajar yang mengajak anak untuk aktif.

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan guru kelas IV di SDN 14 Belanti Barat melalui pengamatan dan wawancara penulis selama dua minggu, ditemukan beberapa kebutuhan dan permasalahan utama. Guru dalam mengembangkan bahan ajar hendaknya memperhatikan perkembangan peserta didik, namun guru belum memahami bagaimana mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan peserta

didik. Hal ini didukung dengan rendahnya hasil belajar siswa disekolah tersebut. Bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa, namun bahan ajar kurang menarik perhatian siswa. Hal ini didukung dengan hasil studi yang dilakukan oleh Rochio Chao pada tahun 2017 bahwa bahan ajar hendaknya dapat menarik minat siswa (Chao-Fernandez et al., 2017).

Dari wawancara yang dilakukan peneliti yang telah ditulis ulang oleh guru kedalam teks yang terdapat pada lampiran. Permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran guru sudah menggunakan Pendekatan pembelajaran yang baik namun belum mencapai hasil yang diharapkan. Dari kegiatan yang dilakukan sebagian siswa kurang memahami bahan ajar yang mereka gunakan. Telah diketahui bahwa dalam melakukan proses pembelajaran guru kurang mengajak siswa bekerja sama.

Pendekatan *Cooperative Learning* tipe Turnamen dalam pembelajaran masih belum familiar dan banyak digunakan. Penyebabnya dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar dengan pendekatan Turnamen. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SD kota padang dengan kriteria: 1) sekolah terakreditasi A dan 2) Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi pelajaran dikarenakan buku kurikulum 2013 yang digunakan dinilai terlalu sedikit memuat materi pelajaran. Materi pelajaran yang dipaparkan masih secara umum, sehingga guru harus mengembangkan bahan ajar sementara guru memiliki keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar, baik dari segi waktu maupun kemampuan untuk mengembangkannya.

Berdasarkan permasalahan di lapangan sesuai wawancara guru, wawancara siswa dan angket kebutuhan siswa, maka perlu dikembangkan bahan ajar yang sesuai dengan

karakteristik siswa, menarik, dan interaktif, Salah satu solusi untuk permasalahan ini ialah dengan mengembangkan bahan ajar dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe Turnamen. Buku ini dikembangkan dengan mengutamakan konten materi dan latihan soal yang memfasilitasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

METODE

Pendekatan pengembangan yang digunakan mengacu pada Pendekatan 4-D, Pendekatan ini dikembangkan oleh Sugiyono (Sugiyono, 2013). Sugiyono (2009: 404) menjelaskan tahap-tahap Pendekatan 4-D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi, karena keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu penulis, tahap penyebaran (*disseminate*) hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu kelas IV SDN 14 Belanti Barat kota Padang yang sesuai dengan kebutuhan penulis.

Pendekatan pengembangan yang dipilih dalam setiap penelitian memiliki kelebihan yang dapat dijadikan sebagai dasar dan acuan dalam pemilihan Pendekatan yang dilakukan. Kelebihan yang dimiliki oleh Pendekatan 4-D antara lain: (1) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar, (2) uraiannya terlihat lebih lengkap dan sistematis, dan (3) dalam pengembangannya melibatkan penilaian para ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan bahan ajar telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran, dan masukan dari para ahli.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis tujuan dalam batasan materi pembelajaran yang dikembangkan. Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan

penelitian yaitu pengembangan bahan ajar tematik berbasis *Turnamen*. Terdapat tiga langkah yang dilakukan dalam tahap pendefinisian, yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah awal untuk menetapkan tujuan dan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum 2013/tematik di kelas IV SD. Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi, tujuan pembelajaran, pemilihan pendekatan yang sesuai dengan landasan yang dikembangkan yang diharapkan berbasis Cooperative Learning Tipe Turnamen.

Analisis kurikulum yang peneliti lakukan difokuskan pada analisis Tema pada KD dan Indikator di kelas IV SD sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Bahan ajar yang dikembangkan adalah Tema 4, Subtema 3.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan disini merupakan analisis kebutuhan bahan ajar. Analisis bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar. Analisis yang dilakukan pada bahan ajar melihat dua aspek utama, yaitu isi teks (*content*) dan desain (*tampilan dan redaksi*). Isi teks merupakan ketepatan dan keakuran informasi yang disajikan dalam teks. Sedangkan desain merupakan cara mengungkapkan dan menampilkan bahan sehingga mempunyai tingkat keterbacaan yang menarik dan memotivasi siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah merancang bahan ajar tematik berbasis pendekatan Cooperative Learning Turnamen di kelas IV SD semester satu.

Adapun hal-hal yang dirancang dalam pengembangan bahan ajar ini adalah :

- a. Bahan ajar dirancang sesuai tuntutan SK dan KD, kesesuaian materi dan tuntutan kurikulum yang berlaku.
- b. Pemilihan sumber belajar (teks sesuai dengan kondisi siswa di lingkungan sekitar).
- c. Rancangan RPP dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dan prinsip pengembangan RPP sesuai Permendiknas No.22 Tahun 2016.
- d. Rancangan materi pembelajaran menulis yang sesuai dengan tahapan proses menulis.
- e. Cara penyajian materi yang berpengaruh dalam pengembangan bahan ajar berbasis Cooperative Learning Tipe Turnamen.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan (*develop*) meliputi uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas seperti yang dijabarkan berikut ini.

a. Validitas Bahan Ajar

Validitas dilakukan oleh ahli di bidang pembelajaran tematik yang bertujuan untuk mendapatkan masukan terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat dalam rancangan bahan ajar tematik yang sudah dirancang. Selanjutnya divalidasi oleh ahli di bidang desain pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan masukan mengenai kesesuaian Cooperative Learning tipe Turnamen yang digunakan dengan bentuk rancangan bahan ajar yang dikembangkan untuk pembelajaran tematik di kelas IV.

Tujuan validitas bahan ajar adalah untuk menentukan berfungsi tidaknya suatu produk berdasarkan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikaan. Bagian utama yang divalidasi adalah kesesuaian pembelajaran tematik. Validasi dikatakan

selesai, Apabila validator menyatakan valid terhadap bahan ajar, sehingga sudah siap untuk dilakukan uji coba. Masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki atau merevisi bahan ajar yang dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi bahan ajar dan diskusi sampai diperoleh suatu bahan ajar yang valid menurut para ahli. Ada dua macam validitas yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu:

- 1) Validitas isi (*content validity*), yaitu apakah bahan ajar yang dirancang sesuai dengan pembelajaran tematik.
- 2) Validitas konstruk (*construct validity*), yaitu kesesuaian komponen-komponen bahan ajar dengan unsur-unsur pengembangan yang sudah ditetapkan.

b. Praktikalitas Bahan Ajar

Praktikalitas merupakan tingkat keterlaksanaan bahan ajar oleh guru dan siswa. Praktikalitas bahan ajar diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaan bahan ajar oleh guru dan siswa. Bahan ajar yang digunakan merupakan bahan ajar yang telah divalidasi oleh validator. Uji praktikalitas bahan ajar dilakukan menggunakan angket dan lembar observasi.

Observasi dilakukan oleh dua orang pengamat, yaitu guru dan peneliti sendiri. Observer mengamati keterpakaian bahan ajar dalam proses pembelajaran dan mengisi instrumen observasi yang telah disiapkan. Selanjutnya, observer mengisi angket keterpakaian bahan ajar pembelajaran tematik berbasis Turnamen. Hasil angket ini dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Aspek keterlaksanaan pembelajaran dilihat dari hasil pengisian lembar keterlaksanaan RPP oleh dua orang

observer. Respon siswa didapatkan dari hasil pengisian angket respon siswa terhadap bahan ajar pembelajaran tematik dengan Turnamen. Kemudian, uji coba terbatas dilakukan pada peserta siswa kelas IV kelas IV SDN 14 Belanti Barat kota Padang .

c. Efektivitas Bahan Ajar Pembelajaran

Efektivitas bahan ajar dilakukan evaluasi hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan dengan mengamati aktivitas dan peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Aspek aktivitas yang diamati adalah hasil belajar siswa menggunakan *Turnamen*.

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan pada subjek lain, misalnya di kelas lain, atau sekolah lain. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar tersebut pada subjek yang berbeda. Bahan ajar yang dikatakan efektif jika dapat memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar siswa. Peneliti melakukan penyebaran bahan ajar tematik berbasis Turnamen dalam skala terbatas yaitu di kelas IV SDN 13 Lolong kota Padang.

HASIL

1. Validasi Bahan Ajar

Bahan ajar yang telah divalidasi sebelum diberi penilaian oleh validator, diperbaiki sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh validator. Setelah dilakukakan perbaikan bahan ajar berdasarkan saran-saran validator, kemudian validator diminta memberi penilaian pada bahan ajar yang telah direvisi.

Berdasarkan hasil validasi bahan ajar dari validator ahli dan validator praktisi dapat dilihat pada rekapitulasi berikut:

Tabel 1. Validasi Bahan Ajar

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Kategori
1.	Aspek isi	4,18	Valid
2.	Aspek bahasa dan keterbacaan	4,16	Valid
3.	aspek tampilan	4,40	Valid
Rata-Rata		4,24	Valid

Pada tabel di atas terlihat bahwa rata-rata validasi aspek isi dengan rata-rata validasi adalah 4,18. Aspek rata-rata validasi bahasa dan keterbacaan mencapai rata-rata yaitu 4,16. sedangkan aspek tampilan rata-rata validasinya yaitu 4,40. Jika dirata-ratakan indeks kevalidan secara keseluruhan aspek yang dinilai mencapai 4,24. Jadi, dapat disimpulkan secara keseluruhan validasi bahan ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen memenuhi kategori valid.

2. Hasil Validasi

Validasi RPP yang dirancang kemudian divalidasi berdasarkan komponen penyusunan RPP oleh tiga orang validator ahli dari perguruan tinggi. Kegiatan yang dilakukan memberikan saran terhadap RPP yang dirancang. Beberapa saran validator terhadap RPP secara garis besar adalah:

RPP yang telah divalidasi sebelum diberi penilaian oleh validator, diperbaiki sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh validator. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran-saran validator, kemudian validator diminta memberikan penilaian pada RPP yang telah direvisi.

Tabel 2. Hasil Validasi RPP

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Kategori
1.	Identitas RPP	4,65	Sangat Valid
2.	Perumusan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	4,40	Sangat Valid
3.	Pemilihan Materi Pembelajaran	4,70	Sangat Valid
4.	Metode dan Langkah-Langkah	4,10	Sangat Valid

	Pembelajaran		
5.	Pemilihan Sumber/ Media Belajar	4,25	Valid
6.	Penilaian	4,20	Sangat Valid
7.	Bahasa dan Penulisan	4,25	Sangat Valid
Skor		30,1	Sangat Valid
Rata-Rata		4,30	

3. Praktikalitas Bahan Ajar

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji praktikalitas dengan menggunakan angket peserta didik diperoleh persentase sebesar 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah dibuat, maka praktikalitas terhadap bahan ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen dinyatakan sangat praktis. Terlihat dari angket yang diisi oleh peserta didik, bahwa bahan ajar dengan Coperative Learning tipe Turnamen mudah digunakan, mudah dipahami, menarik, dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Secara keseluruhan persentase praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Persentase Keseluruhan Praktikalitas

Observasi Pembelajaran (%)	Respon Guru (%)	Respon Peserta Didik (%)	Persentase (%)	Kategori
89,5	80,3	84,6	83,5	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji praktikalitas secara keseluruhan (keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru dan siswa terhadap bahan ajar) diperoleh persentase kepraktisan sebesar 83,5 dengan kategori sangat praktis. Demikian, bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti telah membantu proses pembelajaran.

4. Efektivitas Bahan Ajar

Hasil uji efektifitas secara keseluruhan (aktivitas dan hasil belajar peserta didik) diperoleh persentase efektifitas sebesar 84,3 dengan kategori sangat efektif. Demikian, bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti

telah membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Efektivitas Bahan Ajar

Aspek yang Dinilai	Uji Coba	Penyebaran (Disseminate)	Persentase
Aktivitas Peserta didik	89,4	89,8	89,6
Hasil Belajar	Sikap	84,6	83
	Pengetahuan	83,6	85,2
	Keterampilan	82,7	83,5
Skor yang Diperoleh			340,9
Persentase Efektifitas			84,3
Kategori			Sangat Efektif

PEMBAHASAN

1. Validitas

Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen dilakukan dalam meningkatkan proses pembelajaran. bahan ajar dinyatakan valid apabila telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan. menurut sukardi (2008) validasi adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu perangkat mengukur apa yang hendak diukur. hasil validasi dari ahli dan praktisi dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mencari rata-rata dari masing-masing indikator dan masing-masing aspek. adapun validasi bahan ajar dilakukan berdasarkan beberapa aspek yaitu aspek didaktik, aspek isi, aspek kebahasaan, dan aspek tampilan.

Hasil validasi ditinjau dari aspek didaktik memperoleh nilai rata-rata 4,20 dengan kategori valid. bahan ajar yang dikembangkan sudah dapat menambah wawasan dan mendorong siswa belajar lebih aktif dan mandiri dalam menyelesaikan soal di bahan ajar. validasi isi memperoleh nilai rata-rata 4,03 dengan kategori valid. disimpulkan bahwa isi bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga peserta didik sudah dapat memahami materi.

Selanjutnya validasi pada aspek kebahasaan diperoleh rata-rata 4,08 yang

termasuk ke dalam kategori valid. disimpulkan berdasarkan hasil penelitian, keterbacaan yang dirasakan peserta didik pada materi bahan ajar jelas, bahasa yang digunakan pada bahan ajar mudah dimengerti, serta sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik. ditinjau dari aspek tampilan diperoleh rata-rata 4,15 yang termasuk ke dalam kategori valid.

Jika dirata-ratakan indeks kevalidan secara keseluruhan aspek yang dinilai mencapai 4,11 dikategorikan valid sehingga saat uji coba dan tahap penyebaran, bahan ajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar anak dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. sesuai dengan penelitian sasmito& mustadi (2015) yang memperoleh validasi bahan ajar dengan skor 4 berkategori “baik” sehingga hasil uji coba bahan ajar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan karakter kerja keras pada peserta didik. sedangkan menurut pendapat muliyardi (2006:82) bahwa “ bahan ajar dikatakan valid apabila memperoleh rata-rata tingkat pencapaian $3,40 < \text{rerata } 4,20$.

Kesimpulannya bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah disajikan secara sistematis. selain itu bahan ajar juga dapat memberikan motivasi, dan daya tarik bagi peserta didik dalam pembelajaran. kevalidan terhadap bahan ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen yang dikembangkan menandakan bahwa bahan ajar dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi kelas IV SD.

2. **Praktikalitas**

a. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen di kelas IV SDN 13 Lolong yang digunakan dalam uji

coba memperoleh persentase 93,3% dalam kategori sangat praktis. Sesuai dengan pendapat Purwanto (2004) bahwa pelaksanaan pembelajaran dikatakan sangat Praktis apabila memperoleh rentang nilai 85–100.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen ini sudah berjalan dengan baik. Meskipun pada awal kegiatan pembelajaran ada sedikit hambatan dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurang kondusif dalam pembelajaran dikarenakan sebagian siswa kurang lancar membaca dan menulis. Namun untuk pertemuan berikutnya guru memberikan solusi dari hambatan tersebut dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi dan mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan baik secara mandiri maupun berkelompok secara tepat waktu.

Senada juga dengan hasil penelitian Amini (2019) dan Luncana, Mustadi (2015), bahwa pembelajaran dengan Pendekatan terintegrasi memberikan motivasi tinggi peserta didik dalam belajar. Disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memudahkan pelaksanaan pembelajaran dan praktis dalam penggunaannya.

b. Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Praktikalitas Bahan Ajar

Bahan Ajar yang dikembangkan dapat membantu dalam proses pembelajaran. Dilihat dari hasil analisis terhadap angket respon guru bahwa Bahan Ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen dikembangkan memperoleh persentase keseluruhan 86,1% dengan kategori sangat praktis. Guru berpendapat bahwa bahan ajar yang dikembangkan mudah digunakan dalam

proses pembelajaran dan memudahkan dalam menyampaikan materi beserta sangat membantu peserta didik dalam memahami isi bahan ajar. sesuai dengan hasil penelitian ulfah, bintangara, dan pamelasari (2013) bahwa guru berpendapat bahan ajar hasil pengembangan menarik, memudahkan dalam penyampaian materi, efektif, meningkatkan keaktifan, dan kerjasama antar peserta didik.

Persentase angket respon peserta didik mencapai 88,7% dengan kategori sangat praktis. peserta didik merasakan lebih bersemangat dalam belajar dan merasakan lebih memahami materi dengan baik. sesuai dengan penelitian laksana (2015) dan ulfah, dkk (2013) bahwa bahan ajar dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran baik secara mandiri ataupun secara kooperatif dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan adanya diskusi dan penugasan. disimpulkan bahan ajar yang dikembangkan sangat praktis beserta dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD.

Hasil uji praktikalitas secara keseluruhan (keterlaksanaan pembelajaran, angket respon guru dan siswa terhadap bahan ajar) diperoleh persentase kepraktisan 89,4 kategori sangat praktis. Demikian, bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti telah membantu proses pembelajaran.

3. Efektivitas

Aspek efektivitas dapat dilakukan apabila produk tersebut sudah valid dan praktis. Efektivitas untuk penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar kegunaan dan manfaat Bahan Ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen ini dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

4. Aktivitas Peserta Didik

Kegiatan yang dilakukan baik secara fisik dan non fisik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dimaknai sebagai aktivitas peserta didik. Hasil aktivitas peserta didik pada tahap uji coba di SD Negeri 13 Lolong pada kelas IV memperoleh persentase 89,4% dengan kategori sangat aktif. Sedangkan hasil aktivitas peserta didik pada tahap penyebaran di SD Negeri 14 Belanti Barat pada kelas IV memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat aktif. Peneliti dan guru mengamati bahwa motivasi peserta didik muncul selama proses pembelajaran yaitu peserta didik aktif dalam menyelesaikan latihan pada bahan ajar, memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, bertanya jika mengalami kesulitan, dan bersemangat dalam setiap pembelajaran. motivasi timbul karena ketertarikan peserta didik terhadap penerapan bahan ajar yang mengajak peserta didik belajar sesuai kehidupan nyata peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan lembar kerja peserta didik dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bahan ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen yang dihasilkan pada penelitian pengembangan sudah valid baik dari aspek isi, bahasa dan tampilan.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria praktis baik dari aspek kemudahan penggunaan dan implementasi oleh peserta didik.

3. Bahan ajar dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen telah efektif dari segi aktivitas positif peserta didik dan hasil belajar siswa lebih dari 75 % mencapai KKM

Jurnal Pendidikan Matematika, 4, 45–52.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R., & Trisna, S. (2017). The development of research-based learning Pendekatan with science, environment, technology, and society approaches to improve critical thinking of students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 318–325. doi:10.15294/jpii.v6i2.10680
- Anggraini, Y., Matsum, J., & Aminuyati. (2017). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 302.
- Aprianti, W., Gunatama, G., Indriani, M. S., & Ganesha, U. P. (2015). Analisis Fakta Dan Sarana Cerita Dalam Teks Nilai Moral Fabel Siswa Kelas Viii al Di Smp Negeri 1, 3(1), 1–11.
- Caprita, P. S. (2016). Kontribusi Keterampilan Menyimak Teks Cerita Moral / Fabel Dengan Keterampilan Menulis Teks Cerita Moral / Fabel, (September), 297–305.
- Dr. Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. PT Kharisma Putra Utama*. doi:JFDS354 [pii]\r10.1111/j.1750-3841.2007.00354.x
- Irawati, R. P., & Elmubarok, Z. (2015). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Tematik Berkarakter Bagi Siswa Sd Melalui Sastra Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 81–96.
- Kusno. (2014). Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Saintifik Di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 203.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*. doi:10.21831/jpk.v7i1.15503
- Nalurita, L., Siroj, R. A., & Putri, R. I. I. (2010). Bahan Ajar Kesebangunan Dan Simetri Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl) Menggunakan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 45–52.
- Nur, L. (2018). The Implementation Of The Strengthening Character Education In Sdn 09 Mataram City, Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 17–28.
- Permendikbud. (2013). Sistem Pendidikan Nasional. *Permendikbud No. 20 Tahun 2013*. doi:10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Journal of Visual Art*, 3(1), 5–8. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/2449>
- Qostantia, L. N. (2017). Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel Dengan. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 2(3), 377–384.
- Salihin. (2014). Peningkatan Minat Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Saintifik Di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 561–565.
- Subandi. (2014). Pengembangan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. doi:10.1007/s13398-014-0173-7.2
- Sukma, N., & Budiningsih, C. A. (2017). Pengembangan E-Book Kepedulian Sosial Sebagai Media Pendidikan Karakter Di Stkip Widya Yuwana Madiun. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 184–198.
- Sururuddin, M. (2017). *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Volume 3, Nomor 1, April 2017 Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis*, 3(April).
- Taufina, & Chandra. (2017). *Developing The Big Questions And Bookmark Organizers (Bqbo) Strategy-Based Literacy Reading Learning Materials In The 4th Grade Of Elementary School*. In *Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 118, pp. 857–864). doi:10.2991/icset-17.2017.139
- Winarni, S. (2013). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Perkuliahan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 95–107.
- Wulan, L. P. D., Dibia, I. K., & Suarjana, M. (2016). Penerapan Pendekatan Pembelajaran

167 *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Pada Siswa Di Kelas IV SD –Widia Yati, Risda Amini dan Ahmad Zikri*

Kooperatif Tipe Turnamen Berbantuan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(5), 100–143.