

**PRAKTIKALITAS BAHAN AJAR ELEKTRONIK MENGGUNAKAN
PENDEKATAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE MODEL MATRIKS
DI SEKOLAH DASAR**

Reinita¹, Mila Maryani²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹reinita.rei04@gmail.com, ²milamaryani161000@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the level of practicality of electronic teaching materials on Pancasila Elements material using the Value Clarification Technique (VCT) approach matrix model in elementary schools. This research is a Research & Development (RnD) research with data collection techniques in the form of teacher response questionnaires and student response questionnaires. Questionnaires are used to collect data to test the practicality of electronic teaching materials. The conclusion of the results of this study is that electronic teaching materials are obtained which have a level of practicality of 84.7% of the results of the teacher response questionnaire with a very practical category, and 95% of the results of students' responses with a very practical category. Thus it can be concluded that electronic teaching materials on the material of Pancasila elements using the matrix model VCT approach in grade IV Elementary School have been declared Practical.

Keywords: *Electronic Teaching Materials, Pancasila Elements, VCT*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat praktikalitas bahan ajar elektronik pada materi Elemen Pancasila menggunakan Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) model matriks di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (RnD) dengan teknik pengumpulan data berupa angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket digunakan untuk menghimpun data untuk menguji kepraktisan bahan ajar elektronik. Kesimpulan hasil penelitian ini yaitu diperoleh bahan ajar elektronik yang memiliki tingkat praktikalitas 84,7% dari hasil angket respon guru dengan kategori sangat praktis, dan 95% dari hasil respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik pada materi elemen pancasila menggunakan pendekatan VCT model matriks di kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan Praktis.

Kata Kunci: Bahan Ajar Elektronik, Elemen Pancasila, VCT

A. Pendahuluan

Pada jenjang sekolah dasar, kurikulum merdeka mulai diterapkan pada tahun ajaran baru 2022/2023. Kurikulum merdeka yang sebelumnya

dikenal dengan kurikulum prototipe dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel dan berfokus pada materi esensial serta pengembangan karakter dan

kompetensi siswa, yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Pembelajaran berbasis proyek untuk *soft skill* dan pengembangan karakter sesuai profil pelajar Pancasila (Jusuf & Sobari, 2022).

Untuk mencapai tujuan profil pelajar Pancasila sebagaimana dituntut oleh Kurikulum Merdeka, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran. Menurut (Reinita, 2012) Pendekatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu menyesuaikan pendekatan yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi tersebut. Salah satu pendekatan yang sesuai dalam proses pembelajaran adalah pendekatan Value Clarification Technique (VCT). Menurut Sutarjo (dalam Prastowo, 2013) Pendekatan VCT sangat tepat digunakan untuk mata pelajaran yang lebih menekankan pada ranah afektif (sikap dan nilai), seperti pendidikan kewarganegaraan dan pendidikan agama.

Agar proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa dapat memahami materi pembelajaran,

tentu saja hal ini perlu didukung oleh sumber daya pembelajaran; sumber daya pembelajaran ini dapat berupa media atau bahan ajar. Bahan ajar adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa untuk memfasilitasi kegiatan proses belajar-mengajar. Bentuknya dapat berupa buku bacaan, Lembar Kerja Siswa (LKS), siaran, surat kabar, materi digital, foto, obrolan langsung dengan mengundang penutur asli, tutorial oleh guru, tugas tertulis, peta, atau bahan diskusi antar siswa (Kosasih, 2021: 1). Materi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Materi pembelajaran digunakan untuk membantu guru dan siswa sehingga guru tidak perlu menyampaikan materi yang terlalu banyak. Penggunaan bahan ajar dapat menggantikan peran guru dalam mendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu sehingga membantu siswa untuk terlibat secara aktif dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka. Keberhasilan proses pembelajaran selain didukung oleh bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa juga ditentukan oleh rasa ingin tahu dalam memperoleh

pengetahuan (Adiyah dkk., 2018). Bahan ajar adalah alat atau sarana pembelajaran yang memuat materi pembelajaran, metode, batasan, dan penilaian yang disusun secara sistematis dan menarik guna mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuannya adalah untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi beserta segala kompleksitasnya (Abdullah, 2022).

Bahan ajar adalah seperangkat bahan yang disusun secara terstruktur untuk menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Lestariningsih & Suardiman, 2017). Sejalan dengan pemahaman tersebut, Cahyadi (2019: 38) juga mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan siswa untuk keperluan proses pembelajaran, baik bahan ajar dalam bentuk cetak, audiovisual, berbasis komputer, maupun teknologi terpadu. Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Pengembangan bahan ajar tentu saja menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan bantuan teknologi adalah bahan ajar digital atau elektronik, berupa buku, modul, lembar kerja siswa, dan sebagainya. Materi pembelajaran digital atau elektronik dapat diintegrasikan melalui media sosial dengan meminta siswa menggunakan tautan (Ramadhan et al., 2019). Menurut (Suryani et al., 2020), keberadaan bahan ajar cetak berupa modul yang hanya berisi teks dan gambar belum memenuhi tuntutan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar yang tepat merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Zainil et al., 2019), perkembangan teknologi di bidang sains mendorong guru untuk berupaya menggunakan teknologi secara inovatif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai pendukung dalam proses pendidikan perlu terus ditingkatkan. Salah satu aspek pendidikan yang harus mengikuti perkembangan pemanfaatan teknologi adalah

penyediaan sumber belajar. Pasalnya, penyediaan sumber belajar yang tepat, yang telah diuji keefektifan, keefisienan, dan daya tariknya, akan berdampak positif terhadap minat belajar siswa sehingga pencapaian tujuan pendidikan dapat diraih dengan peluang yang lebih besar (Firmansyah, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan, para peneliti menemukan adanya masalah, yaitu fasilitas teknologi yang mendukung proses pembelajaran sudah tersedia di sekolah, seperti Wi-Fi, laptop, pengeras suara, dan proyektor LCD. Namun, para guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan di kelas IV masih dalam bentuk cetakan yang diambil dari internet, selain tampilannya yang kurang menarik dan sulit dibawa, buku cetak juga mahal karena harus dicetak sebanyak jumlah siswa. Materi yang terdapat dalam buku guru juga masih minim sehingga guru membutuhkan pengayaan materi. Sumber belajar yang kurang bervariasi, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menyebabkan siswa menjadi bosan sehingga motivasi belajar mereka menurun

sehingga belum mencapai tuntutan kurikulum mandiri, yaitu dalam memperkuat profil siswa Pancasila. Pendekatan yang digunakan juga kurang bervariasi yang membuat siswa kurang antusias dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus menggunakan pendekatan yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan bahan ajar berarti bahwa bahan ajar yang dihasilkan dapat dipahami oleh siswa (Sugiyono, 2012). Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar elektronik yang telah dikembangkan, para peneliti melakukan uji coba produk. Peneliti melakukan uji coba produk di SDN 12 Sungai Lareh. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar elektronik ini, guru dan siswa diminta memberikan tanggapan setelah menggunakan bahan ajar elektronik ini dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan bahan ajar elektronik ini dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dan mengacu pada model ADDIE yang

terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (dalam Hamzah, 2022: 34). Hasil yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar elektronik untuk Materi Elemen Pancasila Menggunakan Pendekatan Model Matriks VCT di Sekolah Dasar.

Instrumen kepraktisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian kepraktisan kuesioner dengan teknik pengumpulan data melalui tanggapan guru dan tanggapan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner kelayakan. Hasil analisis diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, lembar kuesioner tanggapan guru, lembar kuesioner tanggapan siswa, serta analisis data menggunakan skala Likert.

Pengujian validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas bahan ajar sehingga layak untuk diuji di lapangan. Pengujian kepraktisan dilakukan dengan tujuan

untuk mengetahui penggunaan bahan ajar elektronik ini dalam proses pembelajaran. Ringkasan hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Ringkasan Data Uji Validitas

<i>Presentase</i>	<i>kategori</i>	<i>kriteria</i>
93,75%	Validitas Materi	Sangat Valid
95,83%	Validitas Bahasa	Sangat Valid
87,5%	Validitas Media	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa validitas bahan ajar elektronik yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid, yang berarti produk ini dapat diuji pada tahap selanjutnya. Setelah validasi, dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan uji kepraktisan.

Setelah bahan ajar dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, maka uji kepraktisan pun dilaksanakan. Analisis uji kepraktisan bahan ajar elektronik yang dikembangkan dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu memberikan skor jawaban untuk kriteria Sangat Baik (skor 4), Baik (skor 3), Kurang Baik (skor 2), Sangat Kurang Baik (skor 1). Untuk rincian lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Skor Penilaian Kepraktisan Guru dan Peserta Didik

Skor	Kategori Kelayakan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Modifikasi (Firdawela & Reinita, 2021)

Perhitungan Presentase menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%, \quad NA = \frac{\sum P}{n}$$

Keterangan :

P = persentase skor dari ahli

NA = nilai akhir

N = skor maksimal

$\sum x$ = jumlah skor jawaban para ahli

n = banyaknya butir pertanyaan

Kemudian, data kuesioner tanggapan guru dan kuesioner tanggapan peserta didik dianalisis berdasarkan Tabel 3:

Tabel 3 Ringkasan Data Uji Validitas

Presentase	kriteria	keterangan
75,01% - 100,00%	Sangat Praktis	Sangat Layak/Tidak Perlu Revisi
50,01% - 75,00%	Praktis	Layak/Perlu Revisi
25,01% - 50,00%	Kurang Praktis	Kurang Layak/Perlu Revisi
00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Praktis	Tidak Layak/Perlu Revisi

Modifikasi dari Modifikasi dari Arikuto (dalam Firdawela & Reinita, 2021)

Hasil uji kepraktisan bahan ajar elektronik diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada 79 siswa dan 3 guru kelas IV. Penelitian ini

dilakukan sebanyak 6 kali dalam satu pertemuan. Kuesioner kepraktisan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan bahan ajar berdasarkan pertimbangan para ahli. Ringkasan hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Data Hasil Penilaian Kepraktisan

Kategori	Presentase	kriteria
Prkatikalitas Guru	84,7%	Sangat Praktis
Prkatikalitas Siswa	95%	Sangat Praktis

Berdasarkan ringkasan data pada Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik dinilai sangat praktis berdasarkan kuesioner tanggapan guru dengan persentase 84,7% dan juga dinilai sangat praktis berdasarkan hasil kuesioner tanggapan siswa dengan persentase 95%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik mengenai Elemen Pancasila menggunakan pendekatan VCT Model Matrix di sekolah dasar, yang dikembangkan oleh peneliti, dinilai sangat praktis berdasarkan tanggapan guru dan tanggapan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Adiyah, T. Al, Ahied, M., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Hidayati, Y. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik " The Light Of Life "*. 49–57.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Firmansyah, G. (2019). Penggunaan QR code pada dunia pendidikan : penelitian pengembangan bahan ajar The use of QR code on educational domain : a research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*
https://doi.org/10.29407/js_unpgr.i.v5i2.13467
- Hamzah, A. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2022). Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(2), 185–194.
<https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i2.1360>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT. Bumi Aksara.
- Prastowo, A. (2013). *pengembangan Bahan Ajar Tematik*. DIVA Press.
- Ramadhan, S., Sukma, E., Indriyani, V., Bahasa, F., & Padang, U. N. (2019). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Perangkat Seluler Dan Aplikasi Edmodo. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1565–1572.
- Reinita. (2012). Peningkatan Proses Pembelajaran PKN Melalui Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Nilai Di Kelas Isekolah Dasar Pembangunan UNP Oleh: Reinita Universitas Negeri Padang. *Pedagogi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, XII(1), 149–164.
- Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, K., Ariska, A., & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 358–367.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/28702>
- Zainil, M., Helsa, Y., Ahmad, S., Ningsih, Y., Ningsih, H., & Yanti, W. T. (2019). The differences in geometry cognitive learning results using ICTAdobeFlash CS6 program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022090>