Jurnal Pengembangan dan Evaluasi Pendidikan
Vol. 1 No. 1, April 2024, pp. 27-33
E-ISSN: 3048-3352

Pengembangan modul berbasis warisan budaya tak benda batik subtema peristiwa mengisi kemerdekaan

Uliatul Murtasidah[1*], Priyono Tri Febrianto[2]
[1,2]Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 20-03-2024
Accepted 25-04-2024
Published 30-04-2024

Keywords:

Batic
Intangible cultural heritage
Teaching module

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the validity, effectiveness, and practicality of the module based on intangible cultural heritage, batik, sub-theme of events filling independence for class V SDN Tagungguh 3, Tanjungbumi, Bangkalan. This study uses the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, design, development, disseminate). Limited trial activities used as many as 8 students as subjects, while implementation trials used as many as 29 students as subjects. Module validity was reviewed based on the results of expert validation, where there were 4 validators in this study, namely teaching material design experts, learning design experts, materials experts, and language experts. The validity of this module obtains a value of 90% with a very valid category. The effectiveness of the module is reviewed from the evaluation of student learning and is declared complete classically with a score of 89.65%, thus the module is declared valid. While the practicality of the module is seen from the student response questionnaire and the implementation of learning. The student response questionnaire obtained a score of 97.5% in the very good category, and learning implementation obtained a score of 96% in the implemented category, thus the module was declared practical.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Uliatul Murtasidah
Program Studi Pendidik Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo, Indonesia
Email: 190611100166@student.trunojoyo.ac.id

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran mempunyai keterkaitan satu sama lain. Belajar dan pembelajaran adalah kegiatan paling utama dalam pendidikan. Kegiatan belajar dapat berlangsung dalam suatu pembelajaran. Sedangkan pembelajaran itu sendiri merupakan hubungan timbal balik antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar (Suardi, 2012:3). Terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran yang ditemukan di SDN Tagungguh 3 yang mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan, siswa hanya terfokus pada guru dan pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan menulis materi dari buku siswa. Selain itu,

desain atau tampilan bahan ajar kurang sesuai dengan kebutuhan siswa karena tidak sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selaras dengan hasil angket, siswa merasa bahan ajar yang digunakan kurang menarik sehingga siswa jarang membaca buku atau bahan ajar yang ada di sekolah. Padahal Peranan penting dalam suatu pembelajaran salah satunya adalah bahan ajar. Oleh karena itu, bahan ajar mampu memaksimalkan kualitas pembelajaran. Kosasih (2021: 5) menjelaskan bahwa bahan ajar dapat digunakan sebagai alat, sarana, pelaku, serta wadah untuk memperbaiki mutu suatu pendidikan.

Menurut keterangan yang diperoleh dari wawancara guru kelas, siswa masih memiliki hasil belajar dibawah KKM, dibuktikan dengan hasil ulangan harian Bahasa Indonesia sebanyak 31 siswa mendapatkan nilai yang rendah. Selain itu kemampuan siswa juga sangat beragam. Terdapat korelasi antara minatnya belajar dengan kemampuan kognitif siswa. Merujuk pada Sani (2020: 142-152) bahwa rendahnya minat literasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa kendala yang ada pada siswa kelas V adalah pembelajaran yang berlangsung dirasa kurang maksimal, selain itu kurangnya minat literasi siswa memberikan dampak pada hasil belajarnya yang masih dibawah KKM. Disisih lain, buku atau bahan ajar yang digunakan tidak selaras dengan kebutuhan siswa. sehingga guru kesulitan menjangkau seluruh siswa yang memiliki karakteristik beragam karena jumlahnya yang terlalu besar dalam satu kelas. Maka dari itu, diperlukan sebuah bahan ajar yang menarik untuk menggugah semangat belajar siswa. Terdapat beberapa macam bahan ajar yang biasa digunakan di sekolah, salah satu macam bahan ajar tersebut adalah modul. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan modul, Siswa dapat mengekspresikan cara belajarnya sesuai dengan kemampuannya, selain itu siswa berkesampatan untuk belajar dan mengembangkan dirinya dengan mandiri melalui latihan soal yang disajikan. Hal tersebutlah yang menjadi alasan dirancangnya sebuah modul untuk digunakan sebagai bahan ajar (Kosasih, 2021: 18). Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar modul karena hal tersebut selaras dengan kebutuhan siswa.

Mengembangkan bahan ajar dengan mengintegrasikan sesuatu yang erat kaitannya dengan kehidupan siswa mampu menambah motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar mampu memberikan ketertarikan bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis peneliti, hal yang berkaitan erat dengan siswa salah satunya adalah batik. Batik dapat dijumpai dimana saja karena batik merupakan identitas Bangsa Indonesia, sehingga bahan ajar modul berbasis warisan budaya tak benda batik mampu memicu motivasi belajar siswa. Sementara itu, mengembangkan modul berbasis warisan budaya tak benda batik mampu membentuk karakter serta nilai-nilai budaya pada diri siswa karena pembelajaran yang dikembangkan melalui hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa, dengan demikian dapat menambah kecintaan mereka pada lingkungannya dan proses pembelajaran dapat lebih bermakna (Suyito, 2012: 9).

METODE

Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Developmemt (R&D). metode tersebut adalah sebuah pendekatan penelitian yang digunakan untuk untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna dan kemudian mengembangkan produk yang akan diproduksi dan disebarkan (Sugiyono, 2010: 406). Penelitian pengembangan ini melibatkan proses pengembangan dan validasi produk yang digunakan dalam konteks pendidikan (Hanafi, 2017: 130). Adapun dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, Dessiminate). Alasan

utama menggunakan model penelitian ini adalah karena model 4D ini telah banyak digunakan dalam pengembangan berbagai jenis materi pembelajraan seperti modul, lembar kerja siswa (LKS), dan buku ajar. Model ini telah mengintegrasikan prinsip-prinsip inti dari prosedur pengembangan, dan pada penelitian ini telah mencakup tahap evaluasi, implementasi, dan penyebaran. Model penelitian 4D ini merupakan singkatan dari Define (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dam *Dessiminate* (penyebaran). Adapun rincian tahapan penelitian 4D adalah sebagai berikut:

1. *Define* (pendefinisian). Fase ini adalah merupakan tahap menetapkan dan menentukan persyaratan pembelajaran, diawali dengan menganalisis kurikulum di sekolah yang menjadi tempat penelitian, menganalisis karakteristik siswa, menganalisis materi, dan menganalisis tujuan pembelajaran.
2. *Design* (perancangan). Tahap ini peneliti menentukan desain bahan ajar yang akan dikembangkan. Terdapat 4 fase dalam tahap perencanaan, yaitu menyususn tes kriteria, memilih media pembelajaran, memilih bentuk penyajian, rancangan awal.
3. *Development* (pengembangan). Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, dimana tujuannya adalah menghasilkan produk yang diinginkan. Tahap ini melalui alur validasi ahli, revisis produk berdasarkan validasi ahli, uji coba terbatas, revisi berdasarkan uji coba terbatas, uji coba implementasi
4. *Dessiminate* (penyebaran). Setelah validasi dan uji coba telah selesai dan memperoleh hasil yang valid, maka tahap terakhir dari model pengembangan 4D ini adalah dessiminate atau penyebaran. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk bahan ajar yang telah dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh individu maupun kelompok. Selain itu, produk tersebut diharapkan dapat menjadi referensi bagi sasaran tujuan.

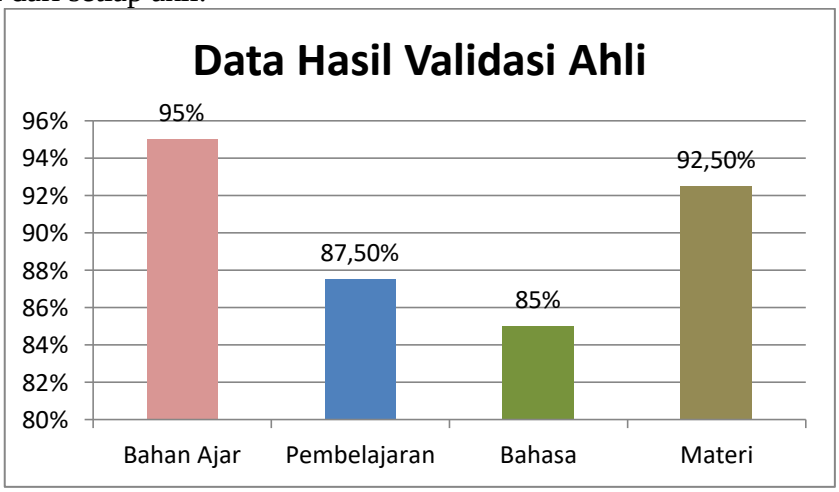
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya modul berbasis warisan budaya tak benda batik yang dikembangkan dengan menggunakan model penelitian 4D, yaitu define, design, development, dan dessiminate. Modul berbasis warisan budaya tak benda yang dikembangkan tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas V SDN Tagungguh 3 Tema 7 peristiwa dalam pehidupan, subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan, pembelajaran 2 dan 5. Setiap kegiatan pembelajaran diintegrasikan dengan materi tentang batik, yang mana batik merupakan salah satu warisan budaya tak benda yang ada di Indonesia, serta batik merupakan hal yang sering siswa jumpai dalam kehidupan sehari-hari di rumah maupun di sekolah.

Hasil produk ini berupa buku cetak berukuran A5 dengan sampul Art Papper. Modul pembelajaran berbasis warisan budaya tak benda batik dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran tematik. Modul terdiri dari 40 halaman, terdiri dari halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, pengalaman pembelajaran atau materi, latihan soal, daftar pustaka, kunci jawaban, dan identitas penulis. Modul berbasis warisan budaya tak benda batik ini disusun dengan gaya bahasa yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan retorik, yaitu pertanyaan yang tidak perlu dijawab. Sehingga siswa akan merasa diajak bercakap-cakap dan berdiskusi terkait materi yang ada di dalam modul agar siswa dapat memahami isi materi dengan lebih mudah. Menurut Daryanto (2013: 47) gaya bahasa yang digunakan

dalam modul, dapat dibayangkan seperti gaya bahasa seseorang sedang bercakap-cakap dengan orang lain yang belum saling mengenal secara baik.

Pengembangan modul berbasis warisan budaya tak benda batik memerlukan adanya uji kelayakan atau uji validitas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa modul yang dihasilkan layak digunakan. Menurut Haynes dalam Wulandari & Oktaviani (2021:90-98) salah satu cara untuk menguji kelayakan produk dapat ditempuh dengan menguji validitas isi. Validitas isi adalah sejauh mana unsur-unsur dalam instrumen penilaian dapat relevan serta mewakili konsep yang direncanakan untuk disesuaikan dengan tujuan penilaian tertentu. Modul berbais warisan budaya tak benda batik memperoleh nilai kevalidan sebesar 90% dengan kategori sangat valid, dengan demikian modul dinyatakan valid karena telah sesuai dengan kriteria kevalidan yang telah ditentukan yaitu minimal skor yang didapatkan mencapai kriteria valid (Wulandari & Oktaviani, 2021:90-98). Hasil validasi dari para ahli menunjukkan hasil sebesar 90%, dengan demikian modul berbasis warisan budaya tak benda dinyatakan valid dengan kategori sangat valid. Berikut rincian hasil validasi dari setiap ahli.



Gambar 1. Data Hasil Validasi Ahli

Modul kemudian dilakukan uji coba terbatas dan implementasi, dimana pada kegiatan uji coba dilakukan pembelajaran dengan menggunakan modul berbasis warisan budaya tak benda batik masing-masing selama 2 pertemuan. Pengalaman atau materi yang terkandung di dalam modul dirancang agar siswa dapat terbantu melalui sistem yang lebih efektif dan menarik (Kosasih, 2021:22). Oleh karena itu pada kegiatan uji coba dilakukan penilaian keefektifan dan kemenarikan modul. Penilaian dilakukan melalui tes evaluasi belajar, dan angket respon siswa. Modul berbasis warisan budaya tak benda batik dinyatakan efektif. Dengan demikian, modul berbasis warisan budaya tak benda dinyatakan efektif karena memenuhi persyaratan keefektifan modul. Siswa merespon dengan sangat baik, selain itu siswa tertarik dengan modul berbasis warisan budaya tak benda batik. Modul dapat dikatakan menarik apabila hasil angket respon siswa mencapai minimal kategori “cukup baik”. Dengan demikian modul berbasis warisan budaya tak benda batik dinyatakan menarik dengan kategori sangat baik. Siswa menuliskan kesan dan pesannya pada kolom catatan angket respon siswa.

Selama pembelajaran berlangsung siswa mengikuti intruksi dengan baik. Siswa membaca dengan fokus, sesekali berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai gambar ataupun materi yang ada di dalam modul. Siswa terlihat antusias dengan pembelajaran

yang diberikan. Modul didesain dengan gambar-gambar dan ilustrasi agar siswa lebih tertarik untuk membacanya, karena sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Mulyatiningsih (2016:196-197) bahwa siswa yang memiliki motivasi membaca yang rendah dapat diberikan bahan ajar yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang menarik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian, dimana siswa terlihat sangat antusias untuk mempelajari modul berbasis warisan budaya tak benda batik. Sehingga hasil belajar siswa mencapai tuntas secara klasikal. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada penilaian efektifitas membuktikan penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih cepat serta membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk membaca sehingga memberikan dampak atau hasil belajar yang baik, karena menurut Kosasih (2021: 24) salah satu ciri-ciri modul yang baik adalah modul dapat menarik minat dan motivasi siswa. Modul ini dinyatakan efektif karena persentase ketuntasan klasikal mencapai 86,20%, sehingga evaluasi belajar siswa dinyatakan tuntas klasikal karena nilai yang diperoleh ≥85%. Dengan demikian, modul berbasis warisan budaya tak benda dinyatakan efektif karena memenuhi persyaratan keefektifan modul.

Kemenarikan modul berbasis warisan budaya tak benda batik dinilai berdasarkan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian, modul dinyatakan menarik karena hasil angket respon siswa memperoleh kategori sangat baik. Angket respon siswa memperoleh nilai persentase sebesar 97,5% sehingga memperoleh kategori sangat baik. Pada kegiatan uji coba terdapat kendala saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat antusias. Namun terdapat beberapa kendala. Kendala tersebut tidak disebabkan oleh penggunaan modul, melainkan kesalahan teknis saat kegiatan praktikum perubahan wujud benda. Sehingga meskipun terdapat beberapa kegiatan yang tidak dapat dilakukan namun modul berbasis warisan budaya tak benda batik menarik dan mudah digunakan secara mandiri saat kegiatan pembelajaran. Kosasih (2021: 5-6) menjelaskan bahwa modul merupakan bahan ajar yang memang dirancang untuk dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

Sebagaimana yang lainnya, modul ini juga memiliki kelemahan. Karakter siswa yang berbeda-beda membuat siswa yang aktif tidak bisa membaca dengan tenang seperti teman lainnya, namun modul ini dilengkapi dengan kegiatan-kegiatan yang mana siswa yang memiliki karakteristik aktif tetap dapat mengikuti pembelajaran. Seperti kegiatan praktikum dan diskusi kelompok. Dengan demikian, modul berbasis warisan budaya tak benda batik dapat digunakan dengan baik oleh siswa-siswi SD Negeri Tagungguh 3. Kemenarikan modul ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Maria Fertina Dewi Rosari (2018) yang mengembangkan modul elektronik motif batik untuk mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa. Pembelajaran berjalan sesuai dengan tahapan yang ditentukan. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh hasil bahwa modul elektronik yang dikembangkan mampu memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi lebih cepat.

KESIMPULAN

Kevalidan modul dinilai berdasarkan uji validasi para ahli. Ahli desain pembelajaran memberikan penilaian sebesar 38 dengan tingkat persentase 95%. Penilaian dari ahli desain pembelajaran adalah sebesar 35 dengan tingkat persentase 87,5%. Ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 34 dengan tingkat persentase 85%. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 37 dengan tingkat persentase 92,5%. Total keseluruhan hasil validasi memperoleh nilai sebesar 90%, dengan demikian modul berbasis warisan budaya tak benda dinyatakan valid dengan kategori sangat valid. Keefektifan modul berbasis warisan budaya tak benda batik dinilai berdasarkan penilaian evaluasi belajar siswa. Evaluasi belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,34, 25 siswa dinyatakan

tuntas secara individual, dan 4 siswa tidak tuntas secara individual, dengan demikian persentase ketuntasan klasikal mencapai 86,20%, sehingga evaluasi belajar siswa dinyatakan tuntas klasikal karena nilai yang diperoleh ≥85%. Dengan demikian, modul berbasis warisan budaya tak benda dinyatakan efektif karena memenuhi persyaratan keefektifan modul. Kemenarikan modul berbasis warisan budaya tak benda batik dinilai berdasarkan angket respon siswa. Angket respon siswa tersebut memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan 39 dengan persentase sebesar 97,5%. Modul dapat dikatakan menarik apabila hasil angket respon siswa mencapai minimal kategori "cukup baik". Dengan demikian modul berbasis warisan budaya tak benda batik dinyatakan menarik dengan kategori sangat baik.

REFERENSI

Amri, S., & Rohman, M. (2013). Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pusaka Karya.

Arikunto, S. (2012). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Astawa, I. B., & Adnyana, I. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Daryanto. (2013). Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media.

Fathurrohman, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran Modern. Yogyakarta: Garudhawaca.

Fauziah, I. S. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lesson.

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar , 30-38.

Gasong, D. (2018). Belajar danPembelajaran. Sleman: CV Budi Utama.

Gunawan, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman , 129-150.

Hapudin, M. S, (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Kencana.

Isnaini, Wulandari., & Ndaru Mukti Oktaviani. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas. Vol. 7 No. 1. 90-98.

Kosasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Lefudin. 2017. Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran. Yogyakarta : Deepublish.

Magdalena, I., dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial , 311-326.

Mulyatiningsih, Endang. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Jurnal Ekuitas, Vol 11 (2), 269-291.

Mulyono, Abdurrahman. (2012). Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar:Teori, Diagnosis, dan Remediasinya. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Najuah. (2020). Modul Elektronik: Prsedur Penyusunan dan Aplikasinya. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Nana. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Klaten: Lakeisha.

Noho, Y. (2018). Pengenmasan Warisan Budaya Tak Benda "Paiya Lohungo Lopoli"

Sebagai Atraksi Wisata Budaya di Gorontalo. Jurnal Ilmu Pendidikan Formal , 179-192.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman , 333-352.

Prasnowo, M. A.,dkk. (2019). Strategi Pengembangan Industri Kecil Menengah Kerajinan Batik. Surabaya: CV. Jakad Publishing.

Pratama, F. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar Negeri 01. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan , 280-286.

Purba, J.E. (2020). Perlindungan Hukum Warisan Budaya Tak Benda Berdasarkan Convention for The Safeguarding of The Intangible Cultural Heritage 2003 dan Penerapannya di Indonesia. Journal of International Law, Volume 2, Nomor 1, 90-117.

Rosari, Maria Fertina Dewi. (2018). Pengembangan Modul Elektronik Motif Batik Mata Pelajaran Seni Budaya Aspek Seni Rupa SMA. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sani, R. A. (2015). Inovasi Pembelajaran . Jakarta: PT. Kalola Printing.

Sariani, Novita, dkk. (2021). Belajar dan Pembelajaran. Jawa Barat: Edu Publisher.

Setiawan, M. Andi. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian.Jakarta: Literasi Media.

Suardi, M. (2012). Belajar dan Pembelajaran. Sleman: CV Budi Utama.

Sugiami. (2021). Bahan Ajar, Media, dan Tekonologi Pendikan. Tangerang: Pascal Books.

Sugianti, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sulistyowati, Eka. (2014). Metodologi Pembelajaran IPA. Jakarta: Bumi Aksara.

Suzana, Yenny., Imam Jayanto, 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran. Malang: Literasi Nusantara.

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu. Surabaya: Bumi Aksara.

Wulandari, Ari. (2022). Batik Nusantara. Yogyakarta: Andi.

Yaumi, M. (2021). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.