

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Banten Pada Tema 5 di Kelas 5 Sekolah Dasar

Nabilla Syafani

Universitas Pendidikan Indonesia, nabillasyafani@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten pada tema 5 di kelas 5 SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development dan dikembangkan dengan model ADDIE. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKPD), bahan ajar dan soal tes. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi. Perangkat pembelajaran ini diujicobakan pada 15 siswa di SD Negeri Buah Gede. Semua data diperoleh dari instrumen pengumpulan data berupa observasi guru dan siswa, dan wawancara siswa. Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Berdasarkan hasil implementasi RPP dengan respon siswa yang positif dan baik, perangkat pembelajaran sudah dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (2) Perangkat pembelajaran layak digunakan dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti bahasa yang baik menurut EYD, tanpa ambiguitas dan menyesuaikan dengan usia responden dan konten yang relevan dengan standar konten dalam kurikulum. Berdasarkan hasil penelitian, perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Belajar membagi pembangunan, budaya Banten

Pendahuluan

Pelestarian budaya sebagai antisipasi dampak globalisasi melalui berbagai aspek perlu dikembangkan. Salah satu aspek yang dapat mengembangkan identitas budaya sebagai sarana untuk melestarikan budaya, khususnya pada generasi muda adalah melalui pendidikan. Menurut Pannen dalam Fahrurrozi. (2015: 1) pembelajaran berbasis budaya ini bukanlah sesuatu yang baru, namun dewasa ini sedang marak berkembang di banyak Negara.

Pembelajaran berbasis budaya membawa budaya lokal yang selama ini tidak mendapat tempat dalam kurikulum sekolah, termasuk pada proses pembelajaran beragam mata pelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswa, yang memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal, sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Siswa merasa senang dan diakui keberadaan serta perbedaannya, karena pengetahuan dan pengalaman budaya yang mereka miliki dapat diakui dalam proses pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, kemampuan peserta didik dalam memahami suatu konsep sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru yaitu salah satunya dalam menyiapkan perangkat pembelajaran yang variatif. Menurut Prastowo dalam Alfikry, dkk. (2019: 2) Perangkat pembelajaran yang variatif adalah perangkat pembelajaran yang dapat memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah dan dapat dijangkau oleh guru maupun siswa.

Berdasarkan hasil kunjungan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Buah Gede didapatkan data bahwa kegiatan belajar mengajar dikelas belum menggunakan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten. Hal ini menunjukkan perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten untuk mengenalkan budaya yang ada di Banten. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus menyiapkan pengembangan perangkat pembelajaran yang nantinya akan diimplementasikan kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui kearifan lokal yang ada di Banten.

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten pada tema 5 di kelas 5 dan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten pada tema 5 di kelas

Berdasarkan hasil penelitian Pieter, (Putra, 2017: 18) pembelajaran IPA modern dapat memasukkan pembelajaran dengan tema kearifan lokal. Potensi lokal pada proses pembelajaran bisa diimplementasikan dengan cara mengadopsi kerangka bahasan budaya sosial pada pendidikan merupakan cara yang bisa dilakukan guru IPA dalam pemanfaatan potensi lokal. Asimilasi, enkulturasi dan akulturasi merupakan proses pengintegrasian budaya lokal saat pembelajaran IPA. Pemasukan budaya lokal pada pembelajaran IPA yakni akan berdampak pada siswa lebih mudah memahami konsep IPA yang modern serta tetap berpegang budaya setempat setiap daerahnya.

Pendidikan berbasis budaya (culturebased education) merupakan mekanisme yang memberikan peluang bagi setiap orang untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pembelajaran seumur hidup. Perangkat pembelajaran IPA berbasis budaya SD/MI merupakan hal yang baru, sehingga belum banyak ditemui perangkat pembelajaran IPA berbasis budaya yang beredar di pasaran. Meskipun demikian perangkat tersebut bukanlah hal asing dan dapat ditemukan di internet, yang merupakan hasil penelitian-penelitian tentang IPA berbasis budaya sebelumnya.

Metodologi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris yaitu *Research and Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model yang didalamnya mempresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 sekolah dasar. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini bertempat di SD Negeri Buah Gede, Jl. Kaujon Kidul No.3, RW 03, Serang, Banten yang dilaksanakan pada bulan Juli 2022. Peneliti menggunakan teknik triangulasi data yaitu dengan menggabungkan 3 teknik data (observasi, wawancara, dan dokumentasi), angket validasi ahli dan soal test.

Milles and Huberman (Sugiyono, 2011: 91) mengemukakan terdapat 3 langkah dalam analisis data, yaitu reduksi data, display data, verifikasi data. Reduksi data menekankan pada pemfokusan data yang akan diambil oleh peneliti. Proses ini berlangsung sejak awal pertanyaan penelitian dibuat sampai data penelitian dikumpulkan.

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya yaitu dalam penelitian deskriptif kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Tujuan *display* data untuk memudahkan memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Langkah ketiga dalam analisis data deskriptif kualitatif yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya terdapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Bahan ajar dan Soal Test, khususnya tema 5 Ekosistem pada Pembelajaran 2 di kelas 5 Sekolah Dasar. Hasil pengembangan ini adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbasis budaya Banten dan sudah ada sebelumnya namun dikembangkan oleh peneliti menjadi perangkat pembelajaran yang berbeda dari yang lain. RPP yang peneliti kembangkan sebagai perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten untuk mengenalkan budaya yang ada di Banten. Ada beberapa tahapan dalam pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE, antara lain:

1. *Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi pada kegiatan pembelajaran kelas 5 Sekolah Dasar. Observasi dilakukan pada bulan Juli 2022. Draf hasil observasi di kelas dapat dilihat pada bagian lampiran. Observasi dilakukan dengan tujuan mengetahui proses pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Hasil dari observasi didapatkan kenyataan bahwa peserta didik kelas 5 kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kurangnya motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Dapat terlihat saat peserta didik bermain, mengobrol, mengantuk dan tidak fokus saat guru menjelaskan. Pada saat pembelajaran di kelas, guru tidak mengaitkan materi ajar, tujuan pembelajaran, media dan sumber belajar dengan budaya Banten. Guru hanya menggunakan buku tema yang membuat peserta didik kurang aktif sehingga terasa bosan. Metode yang digunakan

yaitu metode ceramah, dan diskusi. Saat akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi timbal balik, dan peserta didik sebagian ada yang paham, tidak paham, dan ada yang hanya diam.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini diawali dengan penyusunan materi yang menjadi bahasan dalam perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten adalah muatan IPA tema 5 ekosistem pembelajaran 2 komponen ekosistem. Materi tersebut akan disampaikan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), *hand out* sebagai bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan soal test yang harus dipahami dan dijawab oleh peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan produk atau bentuk awal dari perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ada beberapa bagian. Adapun bagian-bagian tersebut antara lain:

a. Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada buku paket yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran IPA materi ekosistem, belum terdapat unsur budaya Banten. Sehingga peneliti mencoba mendesain kembali tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

b. Rancangan *hand out*

1) Rancangan awal halaman judul

Pada bagian halaman judul ini berisi tentang beberapa hal yaitu judul materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu tema 5 ekosistem dan subtema 1 komponen ekosistem, satuan pendidikan yang dituju, nama, kelas, tanggal. Bentuk tampilan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 1. Tampilan halaman judul

2) Rancangan awal kompetensi pembelajaran

Pada bagian kompetensi ini berisi mengenai Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang akan diajarkan oleh peserta didik, disertai dengan *background* pohon, mahatari, dan badak. Bentuk dari tampilan kompetensi pembelajaran dapat dilihat pada gambar.

Kompetensi Dasar dan Indikator	
Kompetensi Dasar IPA	Indikator
3.1 Mengenal hubungan antara komposisi ekosistem dan tingkat tingkat lingkungan sekitar.	3.1.1 Menyebut tabel hewan berdasarkan jenis moluscora atau lain.
3.2 Meneliti hewan sekitar.	3.2.1 Meneliti hewan moluscora.
4.1 Meneliti hewan sekitar.	4.1.1 Meneliti ciri-ciri moluscora.
4.2 Meneliti hewan sekitar.	4.2.1 Meneliti ciri-ciri moluscora.
Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia	Indikator
3.1 Mengenal kata-kata yang ada pada teks.	3.1.1 Mengenal kata-kata yang ada pada teks.
3.2 Menemukan kata-kata yang ada pada teks.	3.2.1 Menemukan kata-kata yang ada pada teks.
4.1 Meneliti kata-kata yang ada pada teks.	4.1.1 Meneliti kata-kata yang ada pada teks.
4.2 Meneliti kata-kata yang ada pada teks.	4.2.1 Meneliti kata-kata yang ada pada teks.

Gambar 2. Tampilan kompetensi pembelajaran

3) Rancangan awal tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan

Bentuk dari tampilan tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan dapat dilihat pada gambar.

Tujuan Pembelajaran	
1. Dengan meneliti tabel hewan yang disajikan, peserta didik mampu meneliti pada gambar dan deskripsi hewan yang disajikan.	
2. Dengan meneliti tabel hewan yang disajikan, peserta didik mampu meneliti pada gambar dan deskripsi hewan yang disajikan.	
3. Dengan meneliti tabel hewan yang disajikan, peserta didik mampu meneliti pada gambar dan deskripsi hewan yang disajikan.	
4. Dengan meneliti tabel hewan yang disajikan, peserta didik mampu meneliti pada gambar dan deskripsi hewan yang disajikan.	
5. Dengan meneliti tabel hewan yang disajikan, peserta didik mampu meneliti pada gambar dan deskripsi hewan yang disajikan.	

Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar	
1. Untuk menggunakan bahan ajar ini, lakukan dengan memperhatikan beberapa petunjuk sebagai berikut:	
1.1. Sebelum menggunakan bahan ajar ini, pastikan bahwa bahan ajar ini, baik isi maupun bentuknya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.	
1.2. Sebelum menggunakan bahan ajar ini, pastikan bahwa bahan ajar ini, baik isi maupun bentuknya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.	
1.3. Sebelum menggunakan bahan ajar ini, pastikan bahwa bahan ajar ini, baik isi maupun bentuknya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.	

Gambar 3. Tampilan tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan

4) Rancangan awal uraian materi

Pada bagian materi berisi mengenai penjabaran uraian materi yang sudah disusun berdasarkan indikator yang telah uraian materi dapat dibuat. Bentuk dari tampilan dilihat pada gambar.

Ayo, bacalah!

Jenis-Jenis Ekosistem

Dalam ekosistem, makhluk hidup yang satu di dalam saling mempengaruhi dan berinteraksi dengan makhluk lainnya. Ekosistem yang terjadi dapat dikatakan sebagai kesatuan yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya. Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

Dalam ekosistem, makhluk hidup yang satu di dalam saling mempengaruhi dan berinteraksi dengan makhluk lainnya. Ekosistem yang terjadi dapat dikatakan sebagai kesatuan yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya. Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

Dalam ekosistem, makhluk hidup yang satu di dalam saling mempengaruhi dan berinteraksi dengan makhluk lainnya. Ekosistem yang terjadi dapat dikatakan sebagai kesatuan yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya. Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

Ekosistem adalah suatu komunitas makhluk hidup yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

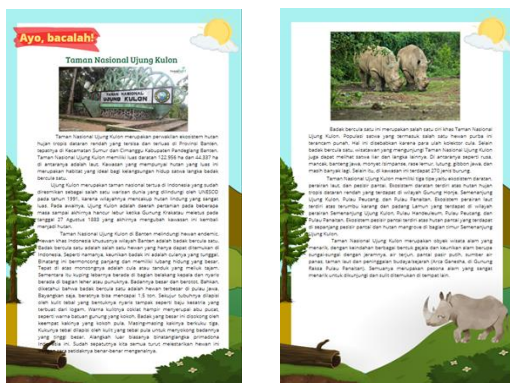
Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

Ekosistem yang terbentuk dari makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi dan berinteraksi.

Gambar 4. Tampilan materi jenis-jenis ekosistem



Gambar 5. Tampilan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya



Gambar 6. Tampilan materi Taman Nasional Ujung Kulon

c. Rancangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1) Rancangan awal halaman judul

2) Pada bagian halaman judul ini berisi judul materi dalam LKPD yaitu Tema 5 ekosistem.

Selain itu terdapat *background* yang bernuansa lingkungan terdapat pohon dan badak sebagai ciri khas hewan di Banten. Bentuk dari tampilan awal halaman judul ini dapat dilihat pada gambar.



Gambar 7. Tampilan halaman judul

2) Rancangan awal petunjuk penggunaan

Pada bagian petunjuk penggunaan berisi mengenai keterangan untuk membantu pengguna baik guru atau peserta didik dalam menggunakan LKPD. Bentuk dari tampilan awal petunjuk penggunaan ini dapat dilihat pada gambar.



Gambar 8. Tampilan petunjuk penggunaan

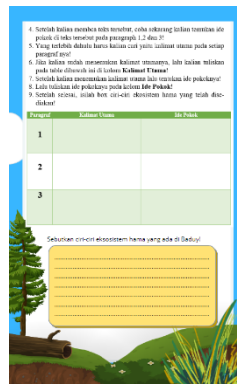
3) Rancangan awal LKPD muatan IPA dan Bahasa Indonesia

Pada bagian ini berisi judul muatan LKPD, nama peserta didik, kelas, tujuan pembelajaran, bahan ajar, langkah-langkah kegiatan, tabel dan box. Bentuk dari tampilan LKPD muatan bahasa Indonesia dan muatan IPA dapat dilihat pada gambar.

Gambar
Bahasa



9. Tampilan LKPD muatan
Indonesia



Gambar 10. LKPD muatan IPA

d. Rancangan Soal test

Pada bagian ini terdapat dua muatan soal test yaitu bahasa Indonesia dan IPA. Soal test ini merupakan soal HOTS karena dibuat dengan menggunakan dasar *taksonomi bloom* yang bertujuan untuk mengasah keterampilan mental seputar pengetahuan. Jenis soal test yang di buat berupa soal pilihan ganda. Masing-masing soal pilihan ganda terdapat 4 opsi pilihan yang dapat dipilih oleh peserta didik dalam menjawab soal. Selain itu, soal test ini juga dilengkapi dengan gambar yang mendukung peserta didik agar mudah memahami soal yang dibuat.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah perangkat pembelajaran yang telah dirancang selesai, maka selanjutnya dilakukan validasi. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh masukan, saran, pendapat serta evaluasi terhadap desain perangkat pembelajaran yang telah dirancang, sehingga dapat dikembangkan dan layak digunakan.. Adapun hasil dari validasi perangkat pembelajaran tersebut yaitu:

Pertama, ahli materi fokus untuk menilai isi dari konten materi yang ada dalam perangkat pembelajaran yaitu IPA berbasis budaya Banten. Aspek yang dinilai oleh ahli materi antara lain: tujuan

pembelajaran, materi ajar, media dan sumber belajar, serta skenario pembelajaran. Berdasarkan hasil validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), diperoleh jumlah skor 93,75% yang berarti RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kriteria “Sangat valid”. Selanjutnya, berdasarkan hasil validitas bahan ajar diperoleh jumlah skor 93,18% yang berarti bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kriteria “Sangat valid”. Sedangkan, berdasarkan hasil validitas LKPD diperoleh jumlah skor 92,5% yang berarti LKPD yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kriteria “Sangat valid”.

Kedua, ahli evaluasi fokus untuk menilai seberapa baik tingkat perangkat pembelajaran sebelum diujicobakan. Aspek yang dinilai oleh ahli evaluasi antara lain kejelasan, ketepatan isi, relevansi, kevalidan isi, tidak ada bias, dan ketetapan bahasa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli evaluasi menilai bahwa perangkat pembelajaran tersebut bisa digunakan dengan mempertimbangkan aspek-aspek antara lain: (1) Bahasa yang baik sesuai EYD, tanpa ambigu dan menyesuaikan pada usia responden; dan (2) Konten yang relevan dengan standar isi pada kurikulum.

4. *Implementation* (Implementasi)

a. Kegiatan Pembelajaran

Pada tahapan ini, peneliti melakukan kegiatan uji coba terhadap perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten khususnya pada mata pelajaran IPA yang sudah peneliti kembangkan, mulai dari tahapan awal hingga pengembangan dan akhirnya sampai pada tahapan ini. Proses uji coba dilakukan pada tanggal 19-20 Juli 2022 yang bertempat di SD Negeri Buah Gede. Responden yang terlibat dalam uji coba ini adalah peserta didik kelas 5 sekolah dasar.

Pembelajaran dimulai dengan apersepsi untuk mengetahui sejauh apa peserta didik mengetahui tentang ekosistem yang dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru.

Pada kegiatan inti, guru bersama peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang setiap kelompoknya. Kemudian, guru membagikan bahan ajar berupa *band out* kepada peserta didik dengan materi “Jenis-jenis Ekosistem, Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya, dan Taman Nasional Ujung Kulon”. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi yang berada pada *handout* yang sudah dibagikan oleh guru. Guru memberikan waktu untuk membaca selama 30 menit. Setelah peserta didik selesai membaca, guru memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang diberikan. Selanjutnya, guru menyampaikan bahwa badak memakan tumbuhan dan termasuk ke dalam hewan herbivora. Kemudian, guru menyampaikan pembelajaran materi Taman Nasional Ujung Kulon. Peserta didik mengamati dan diminta untuk menganalisis ciri-ciri hewan khas Banten yaitu badak dari *handout* yang sudah

diberikan. Selanjutnya guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) setiap kelompok. Sebelum peserta didik mengerjakan LKPD, guru memberikan arahan mengenai cara mengerjakan LKPD yang sudah diberikan. Guru memberikan waktu selama 25 menit untuk mengerjakan LKPD. Setelah selesai mengerjakan LKPD, guru meminta setiap kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Setelah semua kelompok maju menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas, guru memberikan penguatan terkait hasil diskusi peserta didik. Sebagai tindak lanjut kegiatan pembelajaran, guru memberikan latihan soal yang dikerjakan peserta didik secara individu. Sebelum menutup pembelajaran, guru memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan semangat dan baik. Kemudian, guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini. Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan guru menutup kegiatan dengan menutup salam.

b. Evaluasi Hasil Pembelajaran

Evaluasi yang dilakukan peneliti terhadap hasil pembelajaran peserta didik terlihat dari hasil pengerjaan latihan soal yang peneliti kembangkan. Dalam hal ini, diperoleh rata-rata kelas sebesar 79,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat 13 dari 15 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar.

Artinya, hanya 85% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Pengklasifikasian nilai tersebut berdasarkan pada ketuntasan belajar menurut Depdikbud (Trianto, 2010: 241).

Setiap peserta didik dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar peserta didik $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang telah tuntas belajarnya.

Sehingga, berdasarkan temuan tersebut terlihat bahwa peserta didik mampu mengerjakan latihan soal dengan baik tanpa kendala. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan baik sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah peneliti melakukan kegiatan uji coba, maka selanjutnya melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana kelayakan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik mengenai LKPD yang peneliti kembangkan, peserta didik menyarankan ilustrasi gambar ditambahkan agar lebih menarik. Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang sudah peneliti kembangkan dan

menceritakan/ mempresentasikan di depan kelas tentang pembelajaran pada hari itu. Saat mengerjakan soal, ada beberapa peserta didik yang bingung dikarenakan ilustrasi gambar pada soal terlalu kecil sehingga tidak terlihat jelas. Peserta didik kurang tertarik jika harus menceritakan/ mempresentasikan di depan kelas, dan peserta didik lebih tertarik melakukan evaluasi pembelajaran dengan menceritakannya di sebuah kertas atau buku tulis.

Implementasi perangkat pembelajaran kurang maksimal karena hanya diuji coba terhadap cakupan kecil yang seharusnya diuji cobakan pada cakupan besar. Walaupun demikian, *feed back* yang diterima oleh peneliti mengenai tanggapan peserta didik tentang perangkat pembelajaran yang diberikan sangat baik karena terlihat mereka merasa senang dan semangat selama kegiatan awal pembelajaran sampai kegiatan penutup pembelajaran, walaupun ada empat peserta didik yang merasa bosan saat membaca materi dan mengerjakan soal. Kemudian terlihat dari jawaban yang diberikan selama mengerjakan LKPD dan menjawab latihan soal bahwa tingkat pemahaman sudah sangat baik, namun membutuhkan tambahan waktu.

Berdasarkan kegiatan uji coba perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan, maka perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten pada tema 5 di kelas 5 sekolah dasar layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan membuat RPP berbasis budaya Banten. Setelah itu, peneliti mengembangkan desain bahan ajar berupa handout, LKPD, kemudian soal test dan kunci jawaban beserta kisi-kisi soal. Perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten dapat dikatakan layak digunakan berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi.

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten didasarkan atas hasil validasi ahli materi berupa RPP, bahan ajar, dan LKPD diperoleh jumlah skor yang tinggi, rata-rata jumlah skor yang diperoleh memiliki kriteria yang sangat valid. Selanjutnya, validasi ahli evaluasi terhadap perangkat pembelajaran berupa soal dan kisi-kisi soal menilai bahwa perangkat pembelajaran tersebut bisa digunakan dengan mempertimbangkan aspek-aspek antara lain: bahasa yang baik sesuai EYD, tanpa ambigu dan menyesuaikan pada usia responden, dan konten yang relevan dengan standar isi pada kurikulum.

Bibliografi

Karitas, D. P. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Muzanni, A., & Muhyadi, M. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran problem solving mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 1-11.
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., & Agustin, M. A. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Berbasis Budaya: Culturally Responsive Transformative Teaching (CRTT). *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 48-57.
- Listyawati, M. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA Terpadu di SMP. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1).
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 17-28.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis konteks budaya Banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35-49.
- Putri, M. T., Setyawan, A. A., & Effendi, L. A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Riaudengan Pendekatan Matematika Realistik di SD Negeri 013 Rengat Barat Tahun Ajaran 2017/2018. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), 79-86.
- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54-59.
- Tanu, I. K. (2016). Pembelajaran berbasis budaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(1), 34-43.
- Minarti, I. B., Susilowati, S. M. E., & Indriyanti, D. R. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran ipa terpadu bervisi sets berbasis edutainment pada tema pencernaan. *Journal of Innovative Science Education*, 1(2).
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen Pengumpulan Data.

- Atmojo, S. E. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Berpendekatan Etnosains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 5-13.
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Karitas, D.P. (2017). Tema 5 Ekosistem : buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.