



PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS KONTEKSTUAL TERINTEGRASI POTENSI LOKAL WISATA LAUT

Nova Estu Harsiwi¹, Andika Adinanda Siswoyo², Ika Ayu
Rahmawati³

1.2.3 Universitas Trunojoyo Madura

Surel: nova.harsiwi@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran tematik berbasis pendekatan kontekstual dengan menintegrasikan potensi lokal wisata Pantai Jumiang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 UPTD SDN Tanjung 3 Pamekasan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kevalidan perangkat pembelajaran menunjukkan skor hasil validasi desain berada pada skor 88%, dan validasi materi 92,6%. Sehingga rata-rata validasi siswa mencapai 90%. Hasil kepraktisan perangkat pembelajaran berada pada kategori praktis dengan skor 86%, serta keefektifan siswa mencapai 85% berada pada kategori efektif. Berdasarkan kesimpulan tersebut, Perangkat pembelajaran tematik berbasis pendekatan kontekstual terintegrasi wisata laut pantai Jumiang valid, praktis dan efektif digunakan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Perangkat pembelajaran, Kontekstual, Potensi wisata laut.

Abstract

This research is to produce thematic learning tools based on a contextual approach by integrating the local potential of Jumiang Beach Tourism. This study uses a 4-D development model developed by Thiagarajan. The research subjects were grade 4 students of UPTD SDN Tanjung 3 Pamekasan. The research instruments used included observation sheets, interview guides, and tests. Based on the results of the study, it was found that the validity of the learning device showed that the score of the design validation results was at 88%, and the material validation was 92.6%. So that the average student validation reaches 90%. The results of the practicality of learning devices are in the attractive category with a score of 86%, and the effectiveness of students reaching 85% is in the effective category. Based on these conclusions, a thematic learning tool based on an integrated contextual approach that is valid, practical and effective for use in elementary schools.

Keywords : Learning tools, Contextual, Maritime tourism potential

A. PENDAHULUAN

Wilayah pesisir Madura memiliki potensi dan daya tarik wisata yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan perekonomian Kawasan.¹ Keindahan alam wilayah pesisir Madura memiliki prospek unggul dalam pariwisata yang dapat dikembangkan.² Setiap kabupaten memiliki wilayah pesisir yang siap ditata dan dikembangkan. Salah

¹ Iskandar Dzulkarnain, *Sosiologi Madura. Madura: Pusat Kajian Sosio UTM Hamid S. 2011. Metode Edutainment*. (Yogyakarta: Diva Press, 2015).

² Sukandar, "Profil Desa Pesisir Provinsi Jawa Timur Volume Iii (Kepulauan Madura)," *Bidang Kelautan, Pesisir, Dan Pengawasan Dinas Perikanan Dan Kelautan Provinsi Jawa Timur*, 2016, 7.

satunya berada di wilayah Pamekasan. sejumlah objek menarik juga layak disinggahi diantaranya Pantai Batu Kerbuy, Pantai Jumiang, dan Pantai Telang Siring. Demikian pula di wilayah Kabupaten Sumenep yang terdapat Pantai Slopeng, Pantai Gili Labak, Pantai Ponjuk Timur, Pantai Lombang, Pantai Ponjung, dan Pantai Sembilan.

Selain berpotensi secara ekonomi, wilayah pesisir juga bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar peserta didik. Aktifitas ekonomi dan sosial masyarakat di wilayah pesisir akan menjadi sumber belajar kontekstual yang dapat diamati dan dirasakan langsung oleh peserta didik sekolah dasar untuk mencapai kompetensi belajar yang diinginkan. Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa.³ Menekankan pada berpikir tingkat lebih tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin, serta pengumpulan, penganalisisan, dan penyintesisan informasi data dari berbagai sumber informasi.

Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada usia 7-13 tahun. Pada rentang usia tersebut, seluruh aspek perkembangan kecerdasan tumbuh kembang anak sangat luar biasa.⁴ Tahap perkembangan intelektual anak di usia ini sangat mempengaruhi bagaimana memahami sebuah objek baru.⁵ Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung. Pendidik harus bisa mendesain kegiatan pembelajaran yang mengakomodasi hal tersebut. Kegiatan belajar yang didesain secara kontekstual sesuai dengan lingkungan peserta didik, dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai kompetensi yang direncanakan. Desain kegiatan pembelajaran ini disiapkan dalam bentuk perangkat pembelajaran.

Nizarwati⁶ mengungkapkan bahwa perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses pembelajaran diantaranya berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), dan instrumen evaluasi. dengan mengembangkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan orang lain seringkali tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik yang diajar. Ketidakesesuaian perangkat pembelajaran tersebut antara lain dipengaruhi oleh kondisi geografis dan budaya yang berbeda, sehingga sumber belajar yang dikembangkan tidak relevan dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang kontekstual, yang menekankan pentingnya peranan lingkungan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Pengembangan perangkat pembelajaran kontekstual berbasis potensi wisata lokal Maduraini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah konsep secara holistik, melalui perencanaan pembelajaran yang kontekstual didukung dengan LKPD berbasis potensi wisata lokal Madura. Kegiatan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran

³ Suherli, "Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning)," <http://Irfarazak.Blogspot.Com/2009/04/Modelpembelajar-an-Kontekstual.Html>, 2009.

⁴ Hiryanto and Fathiyah, "Local Wisdom Identification on Understanding Natural Disaster Sign by Elders in Daersah Istimewa Yogyakarta," *Media Indormasi Penelitian Kesejagteraan Sosial* 37 No 1 (2013).

⁵ Laura A. King, *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif (Terj Deresi Opi Perdana* (Jakarta: Salemba Humanika, 2010).

⁶ Nizarwati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Konstruktivisme Untuk Mengajarkan Konsep Perbandingan Trigonometri Siswa Kelas X SMA," *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3 No 2 (2009).

dirancang secara kontekstual, menggunakan pengorganisasian bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SD dengan tata bahasa yang sesuai EYD serta diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di sekolah dasar Madura, khususnya di sekolah wilayah pesisir Pamekasan. Diperoleh data bahwa perangkat pembelajaran berupa RPP, maupun bahan ajar dan LKPD memanfaatkan buku tematik yang diedarkan pusat. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa tentang wisata lokal Pamekasan. Ini menjadi indikator pembelajaran tidak efektif dan efisien. Hamid memaparkan bahwa pembelajaran yang efektif yang mampu menghubungkan kondisi nyata di lingkungan sekitar dengan potensi daerah setempat.⁷ Sejalan dengan Khoiri yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menghubungkan keunggulan daerah dengan materi ajar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, munculnya permasalahan tersebut sebagai akibat dari terkendalanya penyediaan perangkat dan bahan ajar yang belum mengintegrasikan potensi wisata ke dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus mampu mengaktifkan peserta didik dan menarik minat peserta didik. Perangkat pembelajaran kontekstual yang dikembangkan terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan LKPD berbasis potensi wisata laut Madura.

Pengembangan perangkat pembelajaran tematik berorientasi potensi lokal pantai jumi yang merupakan hal yang baru, yang terdiri dari Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Penilaian dilengkapi Rubrik Penilaian Kinerja. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan perangkat pembelajaran tematik dengan karakteristik berbasis wisata Laut Pantai Jumi yang (2) Untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan dan keefektifan perangkat pembelajaran tematik berbasis pendekatan kontekstual terintegrasi potensi lokal wisata Jumi yang.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, sehingga dapat dipertanggungjawabkan⁹ Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D Thiagarajan. Menurut Mulyatiningsih bahwa penelitian dan model 4D sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar seperti modul, LKS dan buku ajar maupun perangkat pembelajaran.¹⁰

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023/ Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan. Uji coba awal dilakukan terhadap 3 orang siswa SDN Tanjung 3 Pamekasan. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 9 orang siswa dan 1 orang guru SD Tanjung 3. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan terhadap keseluruhan siswa kelas V SDN Tanjung 3.

Prosedur yang digunakan merujuk pada langkah-langkah 4D dengan tahapan sebagai berikut.¹¹ Tahap Define Pada tahapan pendefinisian langkah yang dilakukan

⁷ Sanusi Hamid, *Manajemen Sumber Daya Manusia Lanjutan* (Yogyakarta: Budi Utama, 2011).

⁸ A Khoiri, "Local Wisdom PAUD to Grow Student's Soft Skills (Study Case: Development RKH On Science Learning)," *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 5 No 1 (2016).

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 164.

¹⁰ Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 195.

¹¹ Mulyatiningsih, 1.

peneliti adalah membuat analisis awal atau perkiraan kendala dan tujuan bahan ajar yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat empat langkah yang dapat dilakukan, antara lain: a. Front and Analysis b. Learner Analysis c. Taks Analysis d. Concept Analysis. Tahap selanjutnya yaitu tahap Design (Perancangan) Pada tahap ini terdapat tiga langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu: a. *Constructing Criteria Referenced*, b. Pemilihan Bahan Ajar dan c. *Initial Design* (Rancangan Awal). Tahap ketiga yaitu tahap *develop*. Langkah pada kegiatan ini yaitu mengevaluasi produk yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti guna mendapatkan masukan dan saran dari para ahli. Sedangkan tahap uji coba dalam penelitian ini terdiri dari tahap validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran valid, praktis dan efektif. Tahap terakhir adalah tahap *Dessiminate* yaitu penyebarluasan produk yang dikembangkan.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, koreksi, saran, dan kritik yang diberikan oleh ahli materi dan ahli desain terhadap produk yang dikembangkan. Data ini dianalisis dengan teknik interaktif analysis yang meliputi reduksi data, data display, dan penarikan kesimpulan. Data ini selanjutnya sebagai bahan revisi produk perangkat pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh melalui instrumen validasi, hasil tes, observasi, dan angket dan dianalisis dengan statistik untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: wawancara, penilaian produk oleh ahli, tes, observasi, dan angket. Instrumen penelitian ini adalah pedoman wawancara, instrumen lembar validasi ahli, pedoman observasi, soal tes prestasi belajar, dan angket. Secara detail terlihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Aspek yang Diukur	Instrumen	Data yang Diamati	Responden
1	Kevalidan Perangkat Pembelajaran	Lembar Validasi Kevalidan RPP dan LKPD Ahli desain dan ahli materi	Kevalidan RPP dan LKPD	Ahli desain pembelajaran, ahli materi
2	Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	Keterlaksanaan Pembelajaran	Pendidik
3	Keefektifan Perangkat Pembelajaran	Angket dan Tes	Respon Peserta didik dan Hasil Tes	Peserta Didik

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Analisis Deskriptif Kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, saran, atau komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada lembar validasi, lembar observasi dan angket. Sedangkan analisis Statistik Deskriptif digunakan untuk menganalisa data berupa skor dari hasil validasi, observasi, angket respon peserta didik, tes hasil belajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LKPD dilakukan melalui 4 tahapan sebagai berikut.

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahapan pendefinisian langkah yang dilakukan peneliti adalah membuat

analisis awal atau perkiraan kendala dan tujuan bahan ajar yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat empat langkah yang dapat dilakukan, antara lain:

a. *Front and Analysis* (Analisis Ujung Depan)

Analisis ini dilakukan dengan observasi proses pembelajaran, penggunaan perangkat pembelajaran serta kondisi sarana dan prasarana sekolah yang digunakan sebagai sampel. Analisis ini dilakukan juga untuk mengetahui potensi wisata Pantai Jumiang yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Analisis awal-akhir berupa analisis pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa untuk mencapai tujuan akhir sesuai kurikulum. Kesenjangan antara pengetahuan awal siswa dengan tujuan pembelajaran memerlukan telaah kebutuhan sebagai solusi. Telaah kebutuhan ini dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur dan pengamatan (observasi) bahan ajar yang digunakan di sekolah.

Hasil telaah kebutuhan akan menunjukkan kesenjangan atau masalah yang nantinya digunakan sebagai dasar pengembangan bahan ajar. Analisis awal-akhir menghasilkan data bahwa perlu dikembangkan sebuah perangkat pembelajaran kontekstual. Untuk menentukan jenis dan materi bahan ajar yang akan dikembangkan perlu dilakukan analisis siswa agar perangkat pembelajaran yang dikembangkan nantinya sesuai dengan potensi wisata Pantai Jumiang.

b. *Learner Analysis* (Analisis Peserta Didik)

Pada langkah analisis siswa, peneliti mengidentifikasi karakteristik siswa kelas IV SDN Tanjung 3 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan sesuai dengan desain dan pengembangan bahan ajar. Sebagian besar siswa kelas IV SDN Tanjung 3 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan merupakan siswa yang berdomisili lebih dari 5 tahun di Kabupaten Pamekasan. Hal ini terbukti dari data diri siswa kelas IV yang sebagian besar lahir dan menetap di Kabupaten Pamekasan. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti dengan beberapa orang siswa kelas IV SDN Tanjung 3 terungkap fakta bahwa pengetahuan siswa kelas IV tentang potensi Pantai Jumiang masih terbatas. Keingintahuan siswa untuk belajar lebih lanjut tentang Pantai Jumiang sangat besar.

c. *Taks Analysis* (Analisis Tugas)

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang tugas-tugas yang harus diselesaikan peserta didik di dalam LKPD pembelajaran berbasis potensi wisata Pantai Jumiang.

d. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Tahap ini dilakukan untuk membuat atau menentukan sebuah konsep materi yang akan digunakan pada pengembangan RPP dan LKPD. Pada tahap ini, peneliti memetakan konsep yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran berbasis potensi wisata Pantai Jumiang. Perlu dilakukan sebuah analisis mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk mewujudkan sebuah perangkat pembelajaran yang baik.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini terdapat tiga langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a. *Constructing Criteria Referenced Tes* (Penyusunan Tes Kriteria)

Pada langkah ini peneliti menggunakan tes untuk melihat penguasaan peserta didik dalam memahami informasi dari LKPD yang telah disampaikan pendidik

(kognitif) dan juga digunakan untuk melihat keefektifan LKPD yang dikembangkan.

b. Media Selection (Pemilihan Bahan Ajar)

Kegiatan kedua pada tahap *Design* adalah pemilihan bahan ajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Peneliti menggunakan LKPD berbasis potensi Pantai Jumiang.

c. Initial Design (Rancangan Awal)

Langkah pada kegiatan ini yaitu merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan perangkat pembelajaran dimulai dengan mengumpulkan referensi materi sesuai karakteristik peserta didik, mengumpulkan gambar ilustrasi yang akan dipadukan dengan materi pembelajaran dan mendesain perangkat pembelajaran dan bahan ajar berbasis potensi wisata Pantai Jumiang.

3. Develop (Pengembangan)

Tahapan ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti guna mendapatkan masukan dan saran dari para ahli. Adapun tahap ini terdiri dari tahap validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Validasi ahli bertujuan menggali komentar, saran, dan kritik yang bersifat perbaikan untuk penyempurnaan produk. Ahli yang melakukan validasi yaitu: (1) ahli desain pembelajaran yang bertugas mengevaluasi desain pembelajaran; dan (2) ahli materi yang bertugas untuk mengevaluasi isi/materi bahan ajar. Hasil evaluasi dari para ahli dianalisis dan digunakan sebagai pedoman revisi produk bahan ajar (revisi I). Bahan ajar yang telah direvisi akan diujicobakan untuk mengetahui sejauh mana dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Ahli desain pembelajaran dipilih berdasarkan kualifikasi pendidikan dan pengalaman yang dimiliki. Kualifikasi pendidikan S2 dan menguasai desain pembelajaran. Peran ahli desain pembelajaran yaitu melakukan validasi terkait desain pembelajaran (RPP).

Validator ahli desain pembelajaran pada penelitian ini yaitu Mohammad Farid Nurul Anwar, S.Pd., M.Pd. Beliau memiliki latar belakang pendidikan S2 Pendidikan Dasar dan ahli dalam bidang desain pembelajaran. Berdasarkan hasil angket validasi ahli desain pembelajaran didapatkan nilai akhir 88,6%. Nilai tersebut termasuk kategori layak digunakan. Ahli desain pembelajaran tidak memberikan saran dan komentar perbaikan sehingga produk bahan ajar (LKPD) tidak perlu mengalami revisi.

Penetapan ahli materi/isi dipilih berdasarkan pertimbangan kualifikasi pendidikan dan pengalaman yang dimiliki. Kualifikasi pendidikan S2 dan menguasai materi bahan ajar. Peran ahli materi yaitu melakukan validasi mengenai isi bahan ajar dan memberikan skor berdasarkan lembar validasi yang diberikan, serta memberikan masukan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

Validator ahli materi pada penelitian ini yaitu Putri Mahanani, S.Pd., M.Pd. Beliau memiliki latar belakang pendidikan S2 Pendidikan Dasar dan ahli dalam bidang pembelajaran kontekstual. Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi didapatkan nilai 92,6%. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Ahli materi tidak memberikan saran dan komentar perbaikan sehingga produk bahan ajar (LKPD) tidak perlu mengalami revisi.

Kevalidan perangkat pembelajaran tematik berbasis pendekatan kontekstual terintegrasi dengan potensi lokal wisata pantai jumiayang sudah memenuhi kriteria valid. Riduwan (2012:89) mengatakan bahwa kevalidan tersebut dilihat dari skor penilaian ahli dan praktisi sebagai validator yang terdiri dari validator desain pembelajaran, validator ahli materi dan validator bahan ajar. Rekapitulasi hasil validasi ahli sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Aspek	Skor
1	Validasi Ahli Desain Pembelajaran	88%
2	Validasi Ahli Materi	92%
Rata-rata		90%

Berdasarkan data hasil validasi siswa, rata-rata memperoleh skor 90% dikonversi berada pada kategori sangat valid. Uji kevalidan dilakukan menggunakan lembar uji validitas yang dibuat oleh peneliti, dan dianalisis menggunakan kriteria kevalidan menurut Akbar.¹² Validasi dilakukan sebelum media dilakukan uji coba terbatas. Terdapat beberapa perbaikan dan saran dari para validator, diantaranya. a) pengorganisasian siswa dalam RPP dan Bahan ajar sebaiknya perlu dioptimalkan melalui kegiatan, b) Adanya LKPD yang masih perlu dilengkapi dengan tahapan penyelesaian.

Produk berupa RPP dan LKPD yang sudah dilakukan validasi dapat digunakan pada tahap uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa kelas IV SDN Tanjung 3 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Sabtu tanggal 17 September 2022. Hasil uji coba terbatas digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk bahan ajar sebelum bahan ajar di uji coba pengembangan.

Ada 10 aspek yang dinilai oleh siswa pada uji coba terbatas ini. Aspek tampilan *cover* (sampul) secara keseluruhan mendapatkan skor 25 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 75%. Aspek topik bahasan/judul pembelajaran mendapatkan skor 25 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 75%. Aspek materi dalam suplemen bahan ajar mendapatkan skor 25 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 75%. Aspek kemudahan KI, KD, dan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 25 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 75%. Aspek materi memuat aplikasi kehidupan sehari-hari mendapatkan skor 26 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 86,7%. Aspek kesesuaian materi dengan kondisi di lingkungan sekitar mendapatkan skor 27 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 90%. Aspek kejelasan contoh dan tugas mendapatkan skor 24 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 80%. Aspek penambahan pengetahuan siswa mendapatkan skor 28 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 93,3%. Aspek penggunaan bahasa mendapatkan skor 26 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 86,7%. Aspek penggunaan istilah mendapatkan skor 26 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 86,7%.

Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SDN Tanjung 3 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan. Tahap uji coba lapangan digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas LKPD yang dikembangkan saat digunakan dalam pembelajaran dan untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang dikembangkan. Aspek keefektifan diketahui dari hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan yaitu hasil belajar kognitif siswa. Data dalam tahap ini diambil menggunakan tes. Subjek coba diminta untuk mengerjakan soal pretes dan soal postes pada akhir kegiatan penelitian. Aspek kepraktisan LKPD yang dikembangkan dilihat dari hasil angket respon siswa dan guru. Uji coba lapangan ini dilakukan dua kali, yang pertama tahap uji coba kelompok kecil dan yang kedua tahap uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Sabtu tanggal 17 September 2022. Pada tahap ini dilakukan pengambilan data hasil belajar, hasil observasi keaktifan siswa,

¹² Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 155.

hasil observasi keaktifan guru, hasil keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok kecil. Rata-rata nilai hasil belajar 77 dengan ketuntasan klasikal sebesar 67% pada uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berbasis kontekstual menunjukkan kategori aktif dengan mencapai persentase keaktifan 70%. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada tahap uji coba kelompok kecil menunjukkan keterlaksanaan mencapai 80%.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Sabtu tanggal 1 Oktober 2022. Pada tahap ini dilakukan pengambilan data hasil belajar, hasil observasi keaktifan siswa, hasil observasi keaktifan guru, hasil keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba lapangan. Rata-rata nilai hasil belajar 80,2 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85% pada uji coba lapangan. Hasil uji coba terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berbasis kontekstual menunjukkan kategori aktif dengan mencapai persentase keaktifan 84%. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada tahap uji coba kelompok kecil menunjukkan keterlaksanaan mencapai 92%.

Perangkat pembelajaran dikatakan Praktis jika hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori aktif baik siswa maupun guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Nieveen yaitu suatu media dikatakan praktis adalah jika guru dan siswa mempertimbangkan perangkat pembelajaran mudah digunakan di lapangan dan sesuai dengan rencana rancangan peneliti.

Berdasarkan hasil uji coba, Kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran tematik berbasis pendekatan kontekstual, menunjukkan kategori aktif pada uji coba kelompok kecil mencapai 70%, sedangkan pada tahap uji coba kelompok besar mencapai skor 84%, Perbedaan tersebut terjadi karena selama kegiatan pembelajaran pada uji coba lapangan menggunakan perangkat pembelajaran terdapat beberapa kendala diantaranya yaitu dalam LKPD ada soal yang kurang dipahami siswa, sehingga siswa mengalami kebingungan selama proses pembelajaran.

Namun demikian, hasil keterlaksanaan pembelajaran pada tahap uji coba kelompok kecil, menunjukkan keterlaksanaan mencapai 80%, dan uji coba kelompok besar mencapai 92%. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Murtafi'ah bahwa respon peserta didik terhadap semua aspek berada di atas 80% berarti setiap aspek di respon positif oleh peserta didik.¹³ Selain itu, persentase tiap butir pernyataan berada pada $\geq 70\%$.¹⁴ Hal tersebut menurut Sanusi, Suprpto, dan Apriandi persentase respon peserta didik pada tiap butir pernyataan angket respon menunjukkan di atas 86% dengan kualifikasi "Tinggi" dan "Sangat Tinggi".¹⁵ Dengan demikian, respon aktivitas siswa cenderung aktif. Berdasarkan pernyataan tersebut, diperoleh kesimpulan jika keaktifan siswa mencapai 84% pada uji coba kelompok besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Perangkat pembelajaran dikatakan Efektif jika sebanyak $\geq 75\%$ peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Tes hasil belajar dilakukan setelah peserta didik mengerjakan LKPD kontekstual terintegrasi potensi lokal wisata Pantai Jumiang. Nilai

¹³ W Murtafi'ah, "Pengembangan LKS Dengan Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Life Skills Materi Bangun Ruang," *Jurnal LPPM* 2 No 2 (2014): 30.

¹⁴ Murtadha Muthahari, *Wanita & Hijab* (Jakarta: Lentera, 2000).

¹⁵ Sanusi, Edy Suprpto, and Davi Apriandi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA)," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3 No 2 (2015): 415.

tersebut menunjukkan ketuntasan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Pada tahap uji coba kelompok kecil, rata-rata nilai hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 77, dengan ketuntasan klasikal mencapai 67%. Sedangkan uji coba kelompok besar didapatkan data rata-rata nilai hasil belajar secara klasikal mencapai 80,2, sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 85%. Peneliti pada awalnya menduga tidak efektifnya perangkat pembelajaran pada tahap uji coba kelompok kecil tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor yakni materi di LKPD yang belum pernah diajarkan oleh siswa, soal yang merupakan soal *problem solving*, dan kemampuan dasar siswa yang tidak baik. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara setelah pelaksanaan tes hasil belajar dengan salah satu peserta didik yang menjadi subjek coba kelompok kecil, dan diperoleh hasil bahwa terdapat soal tes hasil belajar yang memang belum pernah diajarkan oleh guru sekolah. Selain itu, pada hasil analisis soal peserta didik mayoritas bermasalah pada soal *problem solving*. Menurut, Santrock menyatakan bahwa beberapa rintangan lazim ditemui dalam pemecahan problem adalah fiksasi (keterpakuan metode penyelesaian), kurangnya motivasi dan persistensi, serta kontrol emosional yang kurang memadai.¹⁶ Lebih lanjut, dijelaskan oleh Soemanto peserta didik mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam belajar meliputi pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju kepada sesuatu objek yakni materi ajar.¹⁷ Kemampuan kognitif diversifikasi memungkinkan dalam pembelajaran menyebabkan kesulitan responden (peserta didik) dalam memahami konsep baru.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ketidakefektifan pada tahap uji coba kelompok kecil ini disebabkan salah satunya adalah ketidakmampuan peserta didik dalam memahami aturan, konsep, dan sifat dalam menentukan solusi pemecahan masalah. Sebagai solusi dapat dilakukan melalui pengintegrasian potensi lokal dan pengintegrasian siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata dapat memberikan siswa banyak pengalaman dalam menafsirkan masalah dan mungkin pula membangkitkan gagasan-gagasan yang berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah.¹⁸

Jika ditinjau dari kemampuan dasar peserta didik, Majid juga menegaskan bahwa kemampuan dasar yang tinggi pada seorang anak memungkinkan dapat menggunakan pikirannya untuk belajar dan memecahkan persoalan-persoalan baru secara tepat, cepat, dan berhasil.¹⁹ Sebaliknya tingkat kemampuan dasar yang rendah dapat mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar. Selain itu juga, Stein (menyatakan bahwa gaya kognitif mempengaruhi prestasi peserta didik dalam bidang mata pelajaran tertentu dan profesi yang telah dipilihnya. Oleh karena itu, kuat dugaan pada uji coba efektifitas kelompok kecil belum efektif dikarenakan kondisi subjek siswa di SDN Tanjung 3 memang masih berada di kategori rata-rata.²⁰

¹⁶ Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2007), 373.

¹⁷ Soemanto Wasti, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

¹⁸ E.A. Silver, "Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem," *Posing*. [Http://Www.Fiz.Karlsruhe.de/Fiz/Publications/Zdm ZDM](http://Www.Fiz.Karlsruhe.de/Fiz/Publications/Zdm ZDM), n.d.

¹⁹ Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses Dan Hasil Belajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 232.

²⁰ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 162.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh data kevalidan perangkat pembelajaran mencapai 90% dan memenuhi kategori valid berdasarkan hasil validasi dari ahli desain pembelajaran dan ahli materi. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada tahap uji coba kelompok kecil, menunjukkan keterlaksanaan mencapai 80% dan uji coba kelompok besar mencapai 92%. Persentase respon peserta didik pada tiap butir pernyataan angket respon menunjukkan di atas 86% dengan kualifikasi “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”. Ketuntasan klasikal pada tahap uji coba kelompok besar dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan mencapai 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual terintegrasi potensi wisata Pantai Jumiang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Saran

Ketidakefektifan pada tahap uji coba kelompok kecil disebabkan oleh ketidakmampuan peserta didik dalam memahami aturan, konsep, dan sifat dalam menentukan solusi pemecahan masalah. Sebagai solusi dapat dilakukan melalui pengintegrasian potensi lokal dan pengintegrasian siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata dapat memberikan siswa banyak pengalaman dalam menafsirkan masalah dan mungkin pula membangkitkan gagasan-gagasan yang berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Dzulkarnain, Iskandar. *Sosiologi Madura. Madura: Pusat Kajian Sosio UTM Hamid S. 2011. Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Hamid, Sanusi. *Manajemen Sumber Daya Manusia Lanjutan*. Yogyakarta: Budi Utama, 2011.
- Hiryanto, and Fathiyah. “Local Wisdom Identification on Understanding Natural Disaster Sign by Elders in Daersah Istimewa Yogyakarta.” *Media Indormasi Penelitian Kesejahteraan Sosial* 37 No 1 (2013).
- Khoiri, A. “Local Wisdom PAUD to Grow Student’s Soft Skills (Study Cash: Development RKH On Science Learning).” *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 5 No 1 (2016).
- King, Laura A. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif (Terj Deresi Opi Perdana)*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Majid, Abdul. *Penilaian Autentik Proses Dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Murtafi’ah, W. “Pengembangan LKS Dengan Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Life Skills Materi Bangun Ruang.” *Jurnal LPPM* 2 No 2 (2014).
- Muthahari, Murtadha. *Wanita & Hijab*. Jakarta: Lentera, 2000.
- Nizarwati. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Konstruktivisme Untuk Mengajarkan Konsep Perbandingan Trigonometri Siswa Kelas X SMA.” *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3 No 2 (2009).
- Santrock. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2007.
- Sanusi, Edy Suprpto, and Davi Apriandi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai

- Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA)." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3 No 2 (2015).
- Silver, E.A. "Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem." *Posing*. [Http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm](http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm) ZDM, n.d.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Suherli. "Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning)." [Http://irfarazak.blogspot.com/2009/04/modelpembelajaran-kontekstual.html](http://irfarazak.blogspot.com/2009/04/modelpembelajaran-kontekstual.html), 2009.
- Sukandar. "Profil Desa Pesisir Provinsi Jawa Timur Volume Iii (Kepulauan Madura)." *Bidang Kelautan, Pesisir, Dan Pengawasan Dinas Perikanan Dan Kelautan Provinsi Jawa Timur*. 2016.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Wasti, Soemanto. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

