



## Pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya sebagai bahan ajar alternatif siswa kelas IV Sekolah Dasar

Laili Insani Latifah <sup>a,1,\*</sup>, Heni Siswantari <sup>b,2</sup>

<sup>\*a</sup> Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup> laili1600005301@webmail.uad.ac.id; <sup>2</sup> heni.siswantari@pgsd.uad.ac.id

<sup>\*</sup>Correspondent Author

Received: 2021-04-06

Revised: 2021-07-08

Accepted: 2021-07-11

### KATAKUNCI

Modul pembelajaran  
Seni budaya dan kerajinan  
Situs budaya  
Bahan ajar  
sekolah dasar kelas empat

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan dan kualitas modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya sebagai bahan ajar alternatif siswa kelas IV sekolah dasar menurut para ahli. Pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya menggunakan metode penelitian Research and Development dengan prosedur pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), dan tahap develop (pengembangan) sampai pada uji kualitas produk yaitu penilaian oleh para ahli disertai dengan revisi. Analisis data menggunakan lembar penilaian validasi untuk para ahli. Jenis data yang digunakan untuk mengetahui kualitas pada penelitian pengembangan ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar mendapat kategori baik dengan rata-rata nilai sebesar 3,14 dari nilai maksimal sebesar 4,00 dengan persentase 78,61%. Hasil penilaian dari ahli media diperoleh nilai 3,31 termasuk kategori sangat baik dengan persentase 82,81%. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 2,86 yang termasuk ke dalam kategori baik dengan persentase 71,66%. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran diperoleh nilai 3,1 termasuk kategori baik dengan persentase 77,5%. Dan hasil penilaian dari ahli bahasa diperoleh nilai 3,3 yang termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan persentase 82,5%

### *Development of SBdP learning modules for cultural sites as alternative teaching materials for fourth-grade elementary school students*

*This study aims to determine the steps for the development and quality of the cultural arts and craft learning module material on cultural sites as alternative teaching materials for fourth grade elementary school students according to experts. The development of the cultural arts and craft learning module for material on cultural sites uses the Research and Development research method with the 4D model development procedure developed by Thiagarajan, Semmel & Semmel. The stages carried out in this research are the define stage, the design stage, and the develop stage until the product quality test, namely the assessment by experts accompanied by revisions. Data analysis uses validation assessment sheets for experts. The type of data used to determine the*

### KEYWORDS

Learning modules  
Cultural arts and crafts  
Cultural sites  
Teaching materials  
Fourth grade elementary school

quality in this development research is the type of quantitative and qualitative data. Cultural arts and craft learning module material on cultural sites for grade IV elementary school students gets a good category with an average value of 3.14 from a maximum value of 4,00 with a percentage of 78.61%. The results of the assessment from the media expert obtained a value of 3.31 including the very good category with a percentage of 82.81%. The results of the assessment of the material experts obtained a value of 2.86 which was included in the good category with a percentage of 71.66%. The results of the assessment from the learning experts obtained a value of 3.1 including good category with a percentage of 77.5%. And the results of the assessment from the linguist obtained a value of 3.3 which is included in the very good category with a percentage of 82.5%.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Pendahuluan

Bhineka Tunggal Ika menjadi semboyan bangsa Indonesia sangatlah berarti sebagai salah satu dalam empat pilar kebangsaan yang bertujuan mencegah perpecahan karena Indonesia memiliki bermacam keragaman mulai dari agama, kepercayaan, hingga makanan tradisional yang dimiliki setiap daerah. Indonesia memiliki banyak pulau tentulah memiliki berbagai macam budaya yang berbeda-beda pula, tidak hanya kaya budayanya namun juga sejarahnya. Pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia dapat mengubah cara pandang masyarakat Indonesia mengenai kehidupan dan dapat mengurangi kepedulian dengan budaya yang telah dimiliki (Triwardani & Rochayanti, 2014). Daftar peringkat nasional berdasarkan 5 kategori dari tahun 2013 hingga tahun 2018 mengungkapkan bahwa Indonesia memiliki 150 cagar budaya dan 819 warisan budaya tak benda ([publikasi.data.kemdikbud.go.id](http://publikasi.data.kemdikbud.go.id)). Oleh karena itu sangat penting bagi kita mengetahui berbagai jenis situs budaya di Indonesia agar tidak punah ditelan zaman.

Selain terdapat situs budaya berupa benda terdapat pula warisan budaya tak benda yang terkadang masih diklaim orang maupun negara lain. *Website* gerakan literasi nasional dari kementerian pendidikan dan kebudayaan menuliskan bahwa warisan budaya tak benda atau *intangible heritage* dapat hilang seiring berjalannya waktu karena perkembangan zaman, contohnya seni pertunjukan, cerita rakyat, serta perayaan adat ([gln.kemdikbud.go.id/glnsite](http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite)). Pemerintah berusaha menanamkan kepada masyarakat terutama kalangan muda untuk mencintai dan melestarikan budaya Indonesia, salah satu caranya dengan menyelenggarakan pembelajaran yang mengandung nilai seni dan budaya. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bukan lagi menyampaikan mata pelajaran secara terpisah-pisah, namun menggabungkan antar mata pelajaran dalam suatu bahasan tema (Kristiantari, 2014). Pembelajaran SBdP penting

bagi peserta didik untuk mengetahui ragam kekayaan yang ada di Indonesia termasuk sejarahnya. Dengan kesadaran sejarah, peserta didik dapat menerapkan dalam bentuk cinta tanah air dan semangat kebangsaan dalam aktivitas sehari-hari (Sirnayatin, 2017).

Materi SBdP yang disampaikan kepada peserta didik tidak hanya mempelajari berbagai macam seni, keterampilan, dan budaya di Indonesia melainkan juga mempelajari situs-situs dan sejarah di Indonesia. Disayangkan masih ditemukan peserta didik belum mengetahui macam situs-situs budaya di Indonesia. Karena kurikulum 2013 saat ini mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam suatu tema, maka pelajaran SBdP juga dikaitkan dengan mata pelajaran lain. Seperti pada pembelajaran tema 1 “Membangun Indahnya Kebersamaan”, subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku”, pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar yang di dalamnya memuat materi berbagai jenis kebudayaan serta situs budaya, yang terintegrasi dengan mata pelajaran PPKn.

Permasalahan di sekolah dasar ditemukan berdasarkan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama program PLP II di SD Muhammadiyah Gendeng Darussalam pada tanggal 16 Agustus 2019 dengan materi makanan tradisional. Peserta didik belum begitu mengenal macam-macam makanan tradisional daerah karena biasanya hanya menyebutkan beberapa makanan tradisional yang terkenal. Saat pembelajaran macam-macam rumah adat pada tanggal 15 Agustus 2019 peserta didik kurang mengenal nama dan bentuk berbagai rumah adat di Indonesia. Saat ulangan bersama tanggal 28 Agustus 2019 terdapat pertanyaan mengenai makanan tradisional berbahan dasar beras dan terdapat peserta didik yang lupa mengenai makanan tradisional yang berbahan dasar beras.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Y selaku wali kelas 4A SD Muhammadiyah Gendeng Darussalam pada tanggal 15 Januari 2020 mengemukakan permasalahan yang dihadapi adalah dalam penyampaian materi oleh guru harus menyelesaikan materi satu pembelajaran dalam satu hari. Terdapat target untuk menyelesaikan materi satu tema sebelum ulangan bersama dilaksanakan yaitu ulangan yang materinya per satu tema. Materi yang dipelajari dalam satu hari harus mencakup satu pembelajaran dan mengakibatkan beberapa peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Untuk mengulang materi yang kurang dipahami akan di sampaikan kembali apabila masih terdapat waktu sebelum ulangan bersama dilaksanakan. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan bahan ajar yang dapat dipelajari secara mandiri, tidak hanya dipelajari di kelas namun dapat dipelajari di tempat lain seperti di rumah yaitu menggunakan bahan ajar modul pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Bahan ajar dalam proses pembelajaran sebaiknya tidak hanya berfokus pada buku paket saja agar mendapat berbagai ilmu tambahan dari berbagai referensi. Dalam wawancara yang

telah dilakukan dengan ibu Y sebagai wali kelas 4A SD Muhammadiyah Gendeng Darussalam pada tanggal 15 Januari 2020 mengungkapkan pembelajaran di sekolah telah menggunakan beberapa bahan ajar seperti buku paket dan pendamping buku teks pelajaran yang disediakan sekolah. Selain itu juga menggunakan buku-buku di perpustakaan sekolah, serta guru mencari bahan ajar yang mendukung melalui internet. Penggunaan modul pembelajaran sesuai masing-masing materi yang disampaikan belum digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan modul sesuai materi dalam proses pembelajaran sebagai bahan ajar agar peserta didik mudah memahami materi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penelitian pengembangan yang dilakukan mempunyai tujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dan untuk mengetahui kualitas modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya menurut para ahli. Karena banyaknya materi yang harus disampaikan guru dan yang harus dipahami peserta didik maka dibutuhkan media untuk membantu mempermudah pemahaman bagi peserta didik. Dengan desain yang menarik dan tulisan yang mudah dipahami serta sesuai dengan isi materi pembelajaran, penggunaan bahan ajar modul dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Di dalam modul yang telah disusun secara sistematis dan terdapat beberapa kelebihan diantara modul pembelajaran lainnya diharapkan membuat peserta didik semangat dalam belajar dan dapat memahami materi yang disampaikan secara mandiri.

Pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Moh. Farid Nurul Anwar, Ruminati, dan Suharjo (2017) dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku" dengan hasil bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan sesuai karakteristik modul dan memiliki kevalidan serta keefektifan sehingga layak digunakan. Penelitian lain dilakukan oleh Amara Sasmita dan Khusnul Fajriyah (2018) berjudul "Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan modul yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai penunjang bahan ajar peserta didik karena telah teruji dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian berjudul "Pengembangan Modul Discon Sains Di Sekolah Dasar" oleh Azizah dan Puji Winarti (2018) memiliki hasil yaitu modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran sains di SD.

Penelitian pengembangan berjudul "*Development of Module Based on Local Potential Integrated SETS in Junior High School*" oleh Trapsilo Prihandono, Sri Wahyuni, Zakaria Sandy Pamungkas (2017) dengan desain pengujian lapangan adalah desain *One Group Pretest-*

*Posttest* yang hasilnya menunjukkan bahwa modul layak untuk diterapkan dalam pembelajaran sebagai bahan ajar. Penelitian pengembangan selanjutnya berjudul *Development of Biology Modules with Think Pair Share Strategy as an Effort to Improve Cognitive Learning Outcomes of Vocational Students* oleh Chotimah, Susilo, Al Muhdhar, dan Ibrohim (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan modul biologi dengan *think strategy pair share* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kejuruan. Penelitian berjudul *Be Proud Of Indonesian Cultural Heritage Richness And Be Alert Of Its Preservation Efforts In The Global World* oleh Risda Asfina dan Ririn Ovilia (2016) dengan hasil bahwa warisan budaya berwujud maupun tidak berwujud di Indonesia harus dilestarikan karena berfungsi sebagai identitas bangsa. Mempertahankan keberadaan warisan budaya Indonesia adalah tanggung jawab masyarakat dan pemerintah.

Kurikulum 2013 telah merubah dari pembelajaran per materi menjadi pembelajaran terpadu termasuk pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dalam kurikulum 2013 telah berubah identitas mejadi Seni Budaya dan Prakarya meliputi aspek-aspek seperti seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan (Lodo, 2017). Pendidikan seni budaya dan prakarya yang diberikan ke peserta didik sekolah dasar agar tetap menumbuhkan rasa kecintaan terhadap seni budaya Indonesia (Mareza, 2017). Di kelas IV sekolah dasar terdapat beberapa materi yang diajarkan per tema seperti pada Tema 1: mengetahui dan memperagakan gerak tari daerah, mengetahui karya seni rupa teknik tempel, membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik (Supriyanto, 2018). Pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya ini mengacu pada tema 1 “Membangun Indahnya Kebersamaan”, subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku”, pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar dengan pembelajaran SBdP yang terintegrasi pembelajaran PPKn sesuai kurikulum 2013.

Pengertian situs cagar budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu (UU No. 11 tahun 2010 pasal 1 ayat 5). Warisan budaya tak benda berarti praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan serta instrumen, objek, artefak, dan ruang budaya yang terkait dengannya, komunitas, kelompok dan dalam beberapa kasus, individu diakui sebagai bagian dari warisan budaya mereka (Ayu, Permata, & Rafianti, 2017). Agar berbagai situs budaya tidak punah, maka dilakukan pelestarian terhadapnya. Pengertian pelestarian situs adalah suatu tindakan, usaha atau kegiatan perawatan untuk melindungi, melestarikan dan memanfaatkan, yang ditujukan untuk memajukan kepentingan bersama serta bertujuan untuk kepentingan yang bermanfaat guna mengembangkan peninggalan sejarah untuk ilmu pendidikan (Kiswinarso &

Hanif, 2016).

Pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan sesuatu untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik yaitu menggunakan bahan ajar, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (Majid, 2013). Pembuatan bahan ajar harus sistematis karena bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan bentuk utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2015). Jenis-jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi dua kelompok besar yaitu jenis bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Jenis bahan ajar cetak yaitu modul, handout, dan lembar kerja. Bahan ajar non cetak yaitu seperti realita, bahan ajar yang dikembangkan dari bahan sederhana, bahan ajar diam display, video, audio, dan *Overhead Transparencis* (OHP) (Sitohang, 2014).

Salah satu bahan ajar cetak adalah modul, modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik (Daryanto, 2013). Penggunaan modul dinilai lebih baik karena: (1) modul dikembangkan sesuai kurikulum pembelajaran di sekolah; (2) terdapat tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi pelajaran yang dijelaskan dengan bahasa sederhana, terdapat informasi pendukung, dan soal-soal untuk menguji kemampuan peserta didik; (3) cakupan materi pada modul tidak terlalu luas; (4) peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing dalam memahami materi yang dipelajari (Rahmi, Yusrizal, & Maulana, 2014). Karakteristik yang dimiliki modul yaitu *self instruction, self contained, stand alone*, adaptif, dan *user friendly* (Daryanto, 2013). Menurut Hamdani, 2011 dalam Maslahah dan Rofiah, 2019 penyusunan modul pembelajaran memiliki urutan (1) menetapkan judul modul yang akan dibuat; (2) menyiapkan sumber referensi; (3) melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, melakukan kajian materi pembelajaran, dan merancang bentuk kegiatan pembelajaran; (4) mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi dan merancang bentuk dan jenis penilaian yang akan disajikan; (5) Merancang format penulisan modul; (6) Penyusunan draft modul; (7) validasi; (8) Finalisasi (Maslahah & Rofiah, 2019).

Berdasarkan pemaparan mengenai modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya kontribusi yang diharapkan dari terciptanya modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya adalah dapat membantu memahami materi sesuai kadar kemampuan masing-masing peserta didik, dapat digunakan dimana saja, tidak terbatas hanya di dalam kelas, dan dapat

mengulang materi menggunakan modul, dapat membantu guru dalam memahami materi situs-situs budaya kepada para peserta didik, dapat mengetahui bagian modul mana peserta didik sudah berhasil, dan di bagian modul mana peserta didik belum berhasil, serta mudah dibawa sehingga dapat dipelajari, dibaca dan dibawa kemana-mana.

## Metode

Pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan prosedur pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel. Jenis data yang digunakan untuk mengetahui kualitas pada penelitian pengembangan ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) (Widadi et al., 2016). Namun dikarenakan adanya pandemi COVID-19 proses kegiatan belajar mengajar beralih ke proses belajar mengajar secara daring atau *online*, sehingga tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) pada uji kualitas produk yaitu penilaian oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa yang disertai dengan revisi. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan lembar penilaian oleh para ahli yang diukur menggunakan skala *Likert* yang dimodifikasi dengan 4 kategori pilihan jawaban dengan bobot nilai yaitu (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) kurang setuju, dan (1) tidak setuju. Skor rata-rata dari setiap kriteria yang dinilai dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{Nn} \quad (1)$$

X adalah skor rata-rata;  $\sum X$  merupakan jumlah skor yang diperoleh, N adalah jumlah penilai, n adalah jumlah pertanyaan. Widoyoko, 2012 (dalam Putri dan Winarti, 2014) Skor rata-rata yang diperoleh diubah menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian dengan jarak interval:

$$\text{Jarak interfal} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} \quad (2)$$

Rentang skor  $3,25 < X \leq 4,00$  mendapat kategori sangat baik,  $2,50 < X \leq 3,25$  mendapat kategori baik,  $1,75 < X \leq 2,50$  mendapat kategori tidak baik, dan  $1,00 \leq X \leq 1,75$  mendapat kategori sangat tidak baik (E. E. R. Putri & Winarti, 2014). Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor hasil penilaian}}{\text{Skor maksimal penilaian}} \times 100\% \quad (3)$$

Modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya untuk kelas IV SD dikatakan memiliki kualitas yang baik apabila hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa mendapat nilai dengan kategori baik atau sangat baik.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya sebagai bahan ajar alternatif siswa kelas IV sekolah dasar. Data disusun berdasarkan langkah-langkah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) pada uji kualitas produk yaitu penilaian oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa yang disertai dengan revisi.

### 1. Pendefinisian (*define*)

Tahap *define* bertujuan mengidentifikasi masalah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Di dalam tahap *define* terdapat lima langkah yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran (Fajri & Taufiqurrahman, 2017). Langkah pertama adalah analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis ini dilakukan dengan wawancara kepada ibu Y selaku guru wali kelas 4 di SD Muhammadiyah Gendeng Darussalam Yogyakarta. Dengan hasil bahwa yang digunakan dalam proses belajar mengajar selain menggunakan buku paket juga menggunakan LKS dan buku yang ada di perpustakaan sekolah, namun karena dalam proses belajar mengajar masih sebagian besar berfokus pada buku paket sehingga pemahaman materi peserta didik kurang mendalam. Pembelajaran kurang maksimal terutama saat mengejar target pembelajaran, serta belum adanya modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya untuk kelas IV SD. Dengan permasalahan yang terjadi sehingga dibutuhkan bahan ajar yang dapat dipelajari secara mandiri tidak hanya dapat dipelajari saat di sekolah namun juga di tempat lain yaitu modul pembelajaran.

Selanjutnya adalah langkah analisis peserta didik yang dilakukan dengan observasi pada program PLP II di SD Muhammadiyah Gendeng Darussalam. Dari hasil observasi menunjukkan peserta didik mudah lupa dalam mengingat pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya di Indonesia. Peserta didik sangat tertarik dengan materi yang terdapat gambar atau foto sebagai penjas dari materi yang disampaikan. Selain itu di dalam satu kelas peserta didik mempunyai perbedaan kemampuan untuk memahami pembelajaran, sehingga dibutuhkan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya yang menarik, mudah dipahami, dan dapat dipelajari secara mandiri sesuai kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat membantu serta memudahkan penyampaian materi.

Analisis konsep dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan mengidentifikasi bagian-bagian penting yang akan dipelajari serta menyusunnya secara teratur dan relevan ke dalam modul pembelajaran yang dikembangkan. Materi-materi di dalam modul disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dari kurikulum yang digunakan khususnya pada materi SBdP kelas IV sekolah dasar. Pembelajaran SBdP di dalam modul terintegrasi dengan pembelajaran PPKn pada tema 1 “Membangun Indahnya Kebersamaan”, subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku”, pembelajaran ke 2 dengan pembahasan situs budaya benda dan tak benda yang terdiri dari ragam tari daerah serta berbagai budaya di Indonesia.

Langkah analisis tugas dilakukan dengan menyusun dan mengurutkan materi-materi berdasarkan analisis konsep. Tugas-tugas dalam modul pembelajaran menyesuaikan bagian materi dalam modul yang telah tersusun. Dalam modul pembelajaran yang dikembangkan terdapat 2 jenis tugas yaitu tugas individu dan tugas kelompok. Langkah terakhir dalam tahap *define* adalah perumusan tujuan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang menjadi acuan dalam pembuatan modul pembelajaran. Dari kompetensi dasar diuraikan menjadi beberapa indikator, dari indikator tersebut dibuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai

## 2. Perancangan (design)

Tahap perancangan terdapat empat langkah yaitu penyusunan tes acuan patoka, pemilihan bahan ajar, pemilihan format, dan rancangan awal (Fajri & Taufiqurrahman, 2017). Penyusunan tes acuan patokan adalah langkah awal yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dan tahap perancangan. Penyusunan tes yang dikembangkan yaitu soal evaluasi yang terdapat pada modul pembelajaran dimulai dengan soal yang mudah dan bertahap ke soal yang lebih sulit. Terdapat 3 jenis soal pada soal evaluasi yaitu soal pilihan ganda, soal isian singkat, dan soal uraian. Hasil tes dikoreksi sesuai kunci jawaban dan dihitung sesuai pedoman penilaian yang tertera dalam modul pembelajaran.

Berdasarkan analisis ujung depan dan analisis peserta didik, bahan ajar yang dipilih adalah bahan ajar modul. Penggunaan bahan ajar modul pada peserta didik diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan dan dapat dipelajari dimana saja. Bahan ajar modul yang dikembangkan ini dilengkapi lirik lagu mengenai macam-macam situs budaya sesuai asal daerahnya, terdapat peraturan perundang-undangan tentang cagar budaya di Indonesia, terdapat *link youtube* melalui kode QR di dalam materi modul, berisi cara merawat situs-situs budaya, dan terdapat kolom “Tahukah kamu?” sebagai informasi tambahan bagi peserta didik. Format pengembangan bahan ajar yang dipilih yaitu rancangan yang dapat menampilkan seluruh materi pembelajaran secara menyeluruh. Selain itu agar isi modul dapat tersampaikan secara runtut, mulai dari materi tari kreasi daerah hingga materi

keberagaman di Indonesia. Format yang digunakan dalam menyusun modul pembelajaran ini adalah: (1) judul modul; (2) Bagian pendahuluan yang berisi redaksi modul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, peta konsep, dan petunjuk penggunaan modul; (3) Bagian materi pembelajaran yang berisi materi tari kreasi daerah dan latihan soal; (4) Bagian materi pembelajaran yang berisi keragaman di Indonesia dan latihan soal; (5) Rangkuman materi; (6) Soal evaluasi, kunci jawaban, dan pedoman penilaian; (7) Bagian akhir terdapat refleksi dan daftar pustaka. Langkah terakhir dalam tahap *design* adalah rancangan awal bahan ajar modul yang merujuk dari hasil tahap-tahap sebelumnya yaitu tahap pendefinisian dan tahap perancangan ini. Adapun rancangan awal modul pembelajaran SBdP yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- (a) *Cover* depan: berisi judul modul, nama penyusun, logo PGSD FKIP UAD, gambar nuansa budaya Indonesia, sasaran pengguna yaitu peserta didik kelas 4 SD, dan kolom identitas kepemilikan yang dapat diisi peserta didik.
- (b) Katalog Dalam Terbitan (KDT): berisi judul modul, nama penyusun, sumber foto, validasi media, validasi pembelajaran, validasi instrumen, validasi materi, validasi bahasa, ukuran modul, jumlah halaman, tahun terbit, penerbit dan keterangan penjelas.
- (c) Kata Pengantar: berisi ungkapan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT, ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan modul, dan harapan atas terciptanya bahan ajar modul.
- (d) Daftar Isi: berisi bagian-bagian dalam modul pembelajaran yang dikembangkan beserta letak halamannya.
- (e) Kompetensi Inti: berisi kompetensi inti sesuai kurikulum 2013 yang menjadi rujukan pembuatan modul.
- (f) Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator: berisi KD dan indikator SBdP, PPKn, serta tema, subtema, pembelajaran yang dijadikan rujukan pembuatan modul.
- (g) Peta Konsep: berisi gambaran bagian-bagian materi yang dibahas di dalam modul pembelajaran.
- (h) Petunjuk Penggunaan: berisi petunjuk urutan penggunaan modul yang ditujukan agar memudahkan pembaca dalam menggunakan bahan ajar modul.
- (i) Materi: berisi mengenai penjabaran dari indikator dan tujuan yang menjadi acuan dalam pembuatan modul.
- (j) Rangkuman: berisi ringkasan seluruh uraian materi pembelajaran agar memudahkan peserta didik mereview atau mengulang materi yang telah disampaikan.
- (k) Soal Evaluasi: berisi tes untuk mengetahui sejauh mana penguasaan hasil belajar

setelah mempelajari seluruh materi yang ada di dalam modul.

- (l) Kunci Jawaban: berisi jawaban yang benar dari soal evaluasi sebagai pedoman hasil jawaban yang dikerjakan peserta didik.
- (m) Pedoman Penilaian: berisi petunjuk pemberian skor penilaian dari soal evaluasi yang telah dikerjakan.
- (n) Refleksi: berisi pertanyaan sebagai umpan balik peserta didik terhadap guru setelah mengikuti serangkaian proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.
- (o) Daftar Pustaka: berisi berbagai sumber yang menjadi rujukan atau referensi dalam pembuatan modul.
- (p) Biodata Penulis: berisi informasi penulis bahan ajar modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya kelas 4 SD.
- (q) *Cover* Belakang: *Cover* belakang menyesuaikan halaman *cover* depan dengan penggunaan warna dan gambar nuansa budaya di Indonesia serta sinopsis modul.

Spesifikasi modul menggunakan ukuran kertas standar UNESCO, memiliki 72 halaman, diterbitkan tahun 2021 dan diterbitkan oleh program studi PGSD UAD, modul disajikan *full colour*, dengan kertas untuk sampul modul berjenis ivory dan isi modul menggunakan kertas HVS 80 gram.

### 3. Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk akhir. Produk berupa bahan ajar modul yang telah dirancang kemudian divalidasi atau dinilai oleh para ahli yang disertai revisi produk. Penilaian ahli media pada media modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dilakukan oleh Bapak M. Ragil Kuriawan, M.Pd dosen PGSD UAD ahli pada bidang teknologi pembelajaran. Mendapat nilai 3,31 sehingga mendapat kategori sangat baik dengan persentase 82,81%. Menurut ahli media, modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dikatakan sangat baik karena dalam penulisan identitas modul yang menjadi karakter sebuah modul sebagai bahan ajar cetak telah dilengkapi dengan keterangan ukuran modul, jumlah halaman, tahun terbit, dan penerbit serta terdapat nama penyusun pada *cover* depan modul. Penjelasan petunjuk penggunaan sudah lengkap, telah dijelaskan fasilitas yang tersedia dalam modul, keterangan fungsinya dan bagaimana menggunakan modul dengan baik. Antara judul dan gambar di dalam modul telah sesuai dengan materi yang dibahas sehingga peserta didik memahami isi materi secara utuh.

Penilaian ahli materi pada modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dilakukan oleh Ibu Fery Setyaningrum, M.Pd dosen PGSD UAD ahli bidang pendidikan seni. Mendapat nilai 2,86 sehingga mendapat kategori baik dengan persentase 71,66%. Menurut ahli materi,

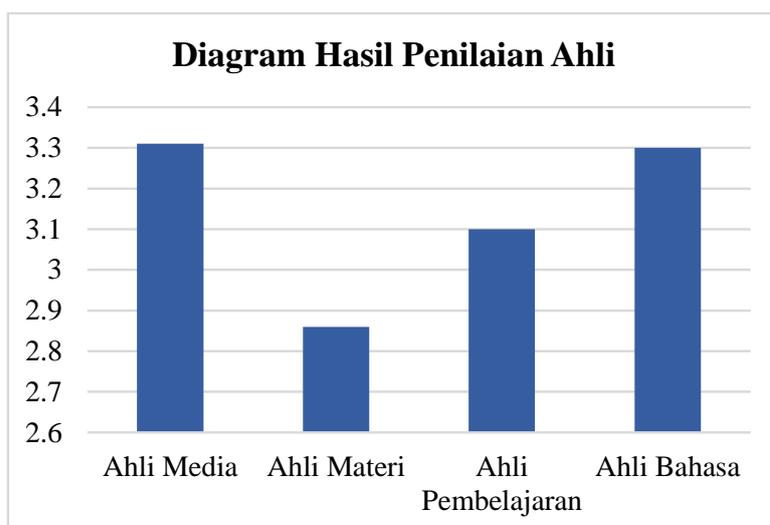
modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dikatakan baik karena soal latihan dalam modul sesuai materi yang disampaikan sehingga peserta didik dapat melatih pemahaman mengenai materi yang telah dipelajari. Keterangan sumber gambar yang terletak pada bawah gambar ilustrasi telah tertata rapi sehingga penampilan gambar tidak terganggu dan penyajian materi menjadi lebih rapi. Terdapat rangkuman di akhir materi yang memuat ringkasan seluruh uraian materi agar memudahkan peserta didik mengulang materi yang telah disampaikan.

Penilaian ahli pembelajaran pada modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dilakukan oleh Ibu Dr. Fitri Indriani, M.Pd.I dosen PGSD UAD ahli bidang kependidikan Islam. Mendapat nilai 3,1 sehingga mendapat kategori baik dengan persentase 77,5%. Menurut ahli pembelajaran, modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dikatakan baik karena materi modul menggambarkan budaya sesuai lingkungan di Indonesia sehingga peserta didik dapat lebih mengenal berbagai situs budaya benda dan tak benda di Indonesia. Kelengkapan RPP sebagai acuan melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan modul pembelajaran SBdP telah terpenuhi seperti kesesuaian kata kerja pada indikator SBdP dengan kompetensi dasar yang digunakan. Ketepatan penulisan bagian materi dalam RPP telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tidak menyertakan kata kerja operasional, dan terdapat soal evaluasi beserta kunci jawaban di dalam RPP.

Penilaian ahli bahasa pada modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dilakukan oleh Bapak Sugeng Riyanto, M.Pd dosen PGSD UAD ahli bidang pendidikan bahasa Indonesia. Mendapat nilai 3,3 sehingga mendapat kategori sangat baik dan dengan persentase 82,5%. Menurut ahli bahasa, modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya dikatakan sangat baik antara lain karena susunan paragraf di dalam modul telah tertata dengan tepat, peta konsep dalam modul tersaji dengan jelas, penggunaan kata Tortor telah sesuai dan konsisten pada seluruh bagian modul. Tata letak tulisan dan pemakaian tanda baca di dalam modul sudah tepat sehingga tidak mengganggu kesatuan bahasa dalam modul. Penggunaan ejaan yang disempurnakan telah digunakan di dalam modul sehingga peserta didik dapat memahami dengan baik kalimat yang terdapat pada modul yang dikembangkan. Hasil penilaian dari para ahli dapat dilihat pada Tabel 1. dan digambarkan pada Gambar 1.

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Modul Pembelajaran SBdP

<i>Penilaian</i>	<i>Nilai</i>	<i>Kategori</i>
Ahli Media	3,31	Sangat Baik
Ahli Materi	2,86	Baik
Ahli Pembelajaran	3,1	Baik
Ahli Bahasa	3,3	Sangat baik



**Gambar 1.** Diagram Hasil Penilaian Ahli

Setelah produk dinilai oleh para ahli langkah selanjutnya adalah dilakukannya revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. 1) Masukan dan saran dari ahli media antara lain penambahan nama penulis pada *cover* depan modul bisa dilihat pada gambar.2, perbaikan background pada kolom kompetensi dasar, penambahan identitas modul, penambahan keterangan pada petunjuk penggunaan modul, penyesuaian isi materi, penyesuaian kode QR, penambahan penjelasan kode QR pada pembelajaran 2-6. 2) Masukan dan saran dari ahli materi yaitu perbaikan keterangan sumber gambar. 3) Masukan dan saran dari ahli pembelajaran yaitu perbaikan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). 4) Masukan dan saran dari ahli bahasa yaitu perbaikan susunan paragraf, perbaikan peta konsep, konsistensi kata Tortor dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 2.** Penambahan Nama Penulis Modul Pada *Cover* Depan



Gambar 3. Perbaikan Keterangan Sumber Gambar



Gambar 4. Konsistensi Kata Tortor

## Simpulan

Pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya menggunakan metode penelitian Research and Development dengan prosedur pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), dan tahap develop (pengembangan) sampai pada uji kualitas produk yaitu penilaian oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa yang disertai dengan revisi. Materi dalam modul pembelajaran ini berdasarkan pembelajaran SBdP yang terintegrasi pembelajaran PPKn kurikulum 2013 dengan acuan tema 1 “Membangun Indahnya Kebersamaan”, subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku”, pembelajaran ke 2 dengan pembahasan situs budaya benda dan tak benda yang terdiri dari ragam tari daerah serta berbagai budaya di Indonesia.

Kualitas modul pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian dari para

ahli dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar mendapat kategori baik dengan rata-rata nilai sebesar 3,14 dari nilai maksimal sebesar 4,00 dengan persentase 78,61%. Hasil penilaian dari ahli media diperoleh nilai 3,31 termasuk kategori sangat baik dengan persentase 82,81%. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 2,86 yang termasuk ke dalam kategori baik dengan persentase 71,66%. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran diperoleh nilai 3,1 termasuk kategori baik dengan persentase 77,5%. Dan hasil penilaian dari ahli bahasa diperoleh nilai 3,3 yang termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan persentase 82,5%.

### Daftar Pustaka

- Anwar, M. F., Ruminiati, & Suharjo. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan*, 2(10), 1291–1297.
- Asfina, R., & Ovilia, R. (2016). Be Proud Of Indonesian Cultural Heritage Richness And Be Alert Of Its Preservation Efforts In The Global World. *Humanus*, 15(2), 195–206.
- Ayu, M. M., Permata, R. R., & Rafianti, L. (2017). Sistem Perlindungan Sumber Daya Budaya Tak Benda Di Palembang, Sumatera Selatan, indonesia \*. *Mimbar Hukum*, 29(2), 205–220.
- Azizah, & Winarti, P. (2018). Pengembangan Modul Discon Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(3), 234–243.
- Chotimah, H., Susilo, H., Al Muhdhar, M. H. I., & Ibrohim. (2017). Development of Biology Modules with Think Pair Share Strategy as an Effort to Improve Cognitive Learning Outcomes of Vocational Students. *International Journal of Research and Review*, 4(6), 6–13.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Gava Media.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1–15.
- Hadi, D. W., Permanawiyat, W., Sambodo, N., Anindyatri, A. O., & Mas'ad. (2019). *Statistik Kebudayaan 2019*.
- Kemdikbud. (2018). *Warisan Budaya Tak Benda*.
- Kiswinarso, H., & Hanif, M. (2016). Kebijakan Pemerintah Kabupaten Ponorogo Dalam Pelestarian Situs Peninggalan Sejarah Tahun 2000-2015. *Jurnal Agastya*, 6(1), 65–81.
- Kristiantari, M. R. (2014). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 460–470.
- Lodo, N. S. A. (2017). Analisis Sikap Dan Muatan Pembelajaran SBdP Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kurikulum 2013 Kelas V Serta Potensi Budaya Lokal Pendukung Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 57–67.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mareza, L. (2017). Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Scholaria*, 7(1), 35–38.

- Maslahah, W., & Rofiah, L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Jurnal Agastya*, 9(1), 32–43.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Prihandono, T., Wahyuni, S., & Pamungkas, Z. S. (2017). Development of Module Based on Local Potential Integrated SETS in Junior High School. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4(9), 3939–3944. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v4i9.07>
- Putri, E. E. R., & Winarti. (2014). Pengembangan Alat Peraga Sistem Tata Surya Bagi Siswa Tunanetra Di SLB-A Yaot Klaten Kelas IX. *INKLUSI*, 1(2), 175–188.
- Rahmi, A., Yusrizal, & Maulana, I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Modul pada Materi Hidrokarbon di SMA Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 02(01), 12–26.
- Sasmita, A., & Fajriyah, K. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Quantum Learning Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 163–170.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal SAP*, 1(3), 312–321.
- Sitohang, R. (2014). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 23(02), 13–24.
- Supriyanto, J. (2018). *Tematik 4 Tema 1 Membangun Indahnya Kebersamaan untuk Kelas IV SD dan MI*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Triwardani, R., & Rochayanti, C. (2014). Implementasi Kebijakan Desa Budaya Dalam Upaya Pelestarian Budaya Lokal. *REFORMASI*, 4(2), 102–110.
- Widadi, S., Budiarti, M. T., & Siswono, T. Y. E. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pemecahan Masalah Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD Materi Pecahan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 2(2), 152–158.