
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS V SD

Lina Risti Susanti

SDN 3 Pelang

Email: linaristisusanti17@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

Keywords:

Bahan Ajar, Interaktif, PBL, Hasil Belajar PPKn

Abstract

This study aims to (1) analyze the needs of teachers and students, (2) design designs, (3) analyze feasibility, (4) analyze the effectiveness of PBL-based interactive teaching materials to improve Civics learning outcomes for fifth grade elementary school students. The research method uses R&D (Research and Development) with seven stages, namely: (1) finding potentials and problems, (2) initial data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) product revision, (6) product trials, and (7) product revisions. The product trial design used a pretest posttest control group design. Data were collected by questionnaires, tests, interviews. The data from the validation results were analyzed by accumulating the number of scores. The statistical test of effectiveness was carried out with SPSS. Data on the effectiveness of PBL-based interactive teaching materials were analyzed by gain test, t test at a significance level of 0.05. PBL-based interactive teaching materials proved to be feasible because the total scores obtained from the two validators were 87 and 88 score criteria, respectively, "very feasible". The use of PBL-based interactive teaching materials effectively improves student learning outcomes as evidenced by increased learning outcomes. The average percentage of pretest in the control and experimental classes, namely 62.58 and 87.28. The results of the t-test obtained $t_{count} = 8.72$ with a significance level of $0.000 < \alpha = 0.05$. The conclusion obtained is that the development of PBL-based interactive teaching materials is proven to be appropriate, feasible and effective in improving the learning outcomes of Class V Civics in elementary schools. It is recommended that teachers use PBL-based interactive teaching materials in learning because they can improve student learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis kebutuhan guru dan siswa, (2) merancang desain, (3) menganalisis kelayakan, (4) menganalisis keefektifan bahan ajar interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V SD. Metode penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan tujuh tahapan yaitu: (1) mencari potensi dan masalah, (2) pengumpulan data awal, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Desain uji coba produk menggunakan *pretest posttest control group design*. Data dikumpulkan dengan, angket, tes, wawancara. Data hasil validasi dianalisis dengan mengakumulasi jumlah skor. Uji statistik keefektifan dilakukan dengan SPSS. Data keefektifan bahan ajar interaktif berbasis PBL dianalisis dengan uji gain, uji t pada taraf signifikansi 0,05. Bahan ajar interaktif berbasis PBL terbukti layak karena jumlah skor yang diperoleh dari dua validator masing-masing 87 dan 88 kriteria skor "sangat layak". Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis PBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang terbukti dari peningkatan hasil belajar. Rata-rata persentase pretest pada kelas kontrol dan eksperimen, yaitu 62,58 dan 87,28. Hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,72$ dengan taraf signifikansi $0,000 < \alpha = 0,05$. Kesimpulan yang diperoleh yaitu bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis PBL terbukti sesuai kebutuhan, layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar PPKn Kelas V di sekolah dasar. Disarankan agar guru menggunakan bahan ajar interaktif berbasis PBL dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang ada dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi adalah mata pelajaran PPKn. Pendidikan Kewarganegaraan mengemban misi nilai dan sikap dalam tiga ranah sekaligus yakni kognitif, afektif dan psikomotorik (Rondli & Khoirinida, 2017). Rahayu (2017: 1) menyatakan bahwa, “Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah studi tentang kehidupan sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia”. Lubis (2020: 28) menyatakan bahwa, “Tujuan pembelajaran PPKn di SD/MI yaitu mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila, memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi NKRI dengan rasa cinta tanah air”. Afandi (2013: 2) menyatakan, “Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih”. Mendidik merupakan usaha untuk nilai-nilai hidup yang bermakna, mengajar merupakan usaha untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi peserta didik, sedangkan melatih merupakan usaha untuk mengembangkan keterampilan yang diajarkan kepada peserta didik. Guru merupakan kunci dalam keberhasilan dalam sebuah pendidikan.

Menurut Kosasih (2021: 1) menyatakan, “Bahan ajar di dalamnya dapat berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan, sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu”. Bahan ajar tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Guru harus menjadi fasilitator pembelajaran. Rusman (2013: 4) juga berpendapat bahwa, “Guru juga sebagai demonstrator yang berfungsi untuk mendemonstrasikan suatu materi pelajaran sehingga lebih mudah dimengerti dan dipahami peserta didik”. Oleh karena itu guru harus mampu menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan, Model pembelajaran *PBL* merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*Student Centered*). Hal ini sesuai dengan pendapat Rahman (2018: 25), “Bahwa metode model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi”. Menurut Sugiyanto memaparkan langkah-

langkah model pembelajaran *PBL* sebagai berikut : (1) mengorientasikan masalah dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik, (2) mengorganisasikan peserta didik dengan membimbing melaksanakan analisis kasus, (3) mengumpulkan sumber sebagai bahan untuk menyelesaikan kasus, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi dalam bentuk diskusi ataupun presentasi, dan (5) analisis dan evaluasi proses dan hasil dari pemecahan masalah (Pratiwi, 2020).

Pentingnya model *PBL* dalam pembelajaran didasarkan pada teori psikologi kognitif. Menurut Yusri (2018: 53), “*PBL* didasarkan pada prinsip bahwa masalah dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan ilmu baru. Fokusnya tidak pada apa yang sedang dilakukan oleh siswa, tetapi pada apa yang siswa pikirkan selama mengerjakannya”. Menurut Asrinintyas, dkk (2018: 24), “Penerapan model pembelajaran *PBL* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah, belajar sendiri, kerja sama tim, dan memperoleh pengetahuan yang luas”. Pada model ini pembelajaran dimulai dengan menyajikan masalah nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama antara siswa, guru memandu siswa untuk menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan, guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru sebagai fasilitator menciptakan suasana kelas yang fleksibel berorientasi pada upaya penyelidikan siswa. Menurut Hotimah (2020: 5) menyatakan bahwa, *PBL* (*PBL*) adalah metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai. Penguatan pada setiap langkah model *PBL* untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dalam menganalisis proses penyelesaian permasalahan diperlukannya media pembelajaran (Amaliyah & Santoso, 2020).

Bahan ajar interaktif berbasis *PBL* ini mempresentasikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, serta menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan bahan ajar tersebut. Media interaktif menurut Susilana (2012: 127) yaitu, “Media pembelajaran dimana

pembelajar berhadapan dan berinteraksi langsung dengan komputer, *android*, atau lainnya. Interaksi tersebut terjadi secara individual dengan adanya *link* dan *tool* yang memungkinkan siswa memilih materi yang tersaji dalam bahan ajar tersebut”. Mweene (2020: 13) juga menyimpulkan bahwa, “Lebih baik jika seorang pendidik dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan baik agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan dan meningkatkan motivasi belajar pada siswa”.

Hadist Awalia Fauzia (2018: 42) melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *PBL* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. Mardatih, dkk (2019: 40) juga melakukan penelitian berjudul “Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Bahasa Inggris”, hasilnya bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan dan tanggapan guru dan siswa juga menyatakan bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn. Handayani (2018: 2) menyatakan, “Model *PBL* adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah dengan topik dari kehidupan nyata siswa, jadi siswa itu bisa aktif mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan memperdalam pemahaman tentang konsep belajar”. Kaharuddin (2018: 44) mengungkapkan Penerapan model *PBL* sangat cocok untuk diterapkan, karena model ini mampu membuat siswa memecahkan beberapa masalah kontekstual sehingga dapat membangun memahami. Issufiah (2018:118) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran melalui *PBL* diharapkan dapat membantu guru untuk mengajar secara aktif dan menjadikan siswa menjadi pusat pembelajaran”. Nurhairani (2019: 230) mengemukakan bahwa “Melalui pembelajaran *PBL*, siswa merasa perlu untuk mencari jawaban atas masalah yang dihadapi yang terjadi di lingkungan, dan guru melatih mereka bagaimana proses menemukan jawaban tersebut secara ilmiah dan secara sistematis”. Aziz, dkk (2021: 18) menyatakan bahwa, “Masalah yang diangkat dalam *PBL* adalah masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, ditambah lagi penggunaan alat peraga akan memudahkan siswa dalam mengkonstruksi teori-teori dalam kenyataan”.

Berdasarkan observasi kelas V di SD Negeri 3 Pelang, Kecamatan Mayong di Kabupaten Jepara pada hari Senin, tanggal 11 April 2022 berdasarkan hasil wawancara, guru

belum menggunakan bahan ajar dan model pembelajaran. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dengan menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS (lembar kerja siswa) dalam penugasan. Selama pembelajaran daring dalam pembelajaran memanfaatkan *android* dalam pembelajaran, karena sebagian besar siswa sudah mempunyai *android* yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Seharusnya dengan adanya *android* yang canggih siswa dapat memanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan dan merangsang aktif belajar sehingga hasil yang dicapai bisa optimal.

Bahan ajar interaktif berorientasi *PBL* ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran PPKn materi Keragaman Sosial Budaya di Indoensia pada kelas V sehingga setiap materi dapat disajikan lebih menarik, efektif, dan berdaya guna. Pemanfaatan bahan ajar interaktif berbasis *PBL* sebagai media pembelajaran interaktif materi Keragaman Sosial Budaya di Indoensia juga dapat dilakukan sebagai bahan ajar di sekolah maupun di luar sekolah. Pengukuran hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu ranah kognitif (pengetahuan) saja.

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas mendorong peneliti untuk mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *PBL* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD” yaitu pada materi Keragaman Sosial Budaya di Indoensia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Produk yang dihasilkan bahan ajar interaktif berbasis *Problem Based Learning*. Penelitian dilakukan melalui 4 kegiatan yaitu: (1) menganalisis bahan ajar, (2) pengembangan desain bahan ajar, (3) kelayakan bahan ajar yang digunakan, dan (4) efektifitas penggunaan bahan ajar. Adapun langkah-langkah penelitian antara lain: 1) desain penelitian, 2) prosedur penelitian, 3) sumber dan jenis data, 4) teknik pengumpulan data, 5) instrument penelitian, 6) uji keabsahan data, dan 7) analisis data (Sugiyono, 2021)

Sumber data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun data primer dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, dan angket. Adapun data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen hasil

belajar PPKn siswa dan buku-buku, karya ilmiah, dan pendapat para ahli yang berkompetensi, serta memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Data hasil uji validasi dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Skor penilaian pada rentang 1-100 dengan kategori kurang layak, cukup layak, layak, dan sangat layak. Data hasil validasi dianalisis berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh.

$$\text{Rata-rata skor validasi} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah indikator}}$$

Kriteria bahan ajar interaktif berbasis *Problem Based Learning* dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 71-85,99.

Tabel 1 Kriteria Validasi Bahan Ajar Interaktif Berbasis Problem Based Learning

Skor (Kuantitatif)	Skor Kualitatif	Kriteria Media
86 - 100	A	Sangat layak
71 - 85,99	B	Layak
56 - 70,99	C	Cukup Layak
< 56	D	Kurang Layak

Keefektifan pembelajaran diperoleh melalui analisis data peningkatan hasil belajar siswa. Data uji coba yang dianalisis adalah data *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* dan *post-test* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dianalisis dengan menggunakan rumus *Gain* Ternormalisasi (*Normalized Gain*) atau *n-gain*:

$$N - gain < g > = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung dengan rumus *n-gain* dapat dibagi dalam kategori berikut:

$0,00 \leq (<g>) < 0,30$ = peningkatan hasil belajar rendah

$0,30 \leq (<g>) < 0,70$ = peningkatan hasil belajar sedang

$0,70 \leq (<g>) \leq 1,00$ = peningkatan hasil belajar tinggi

Analisis data dapat dilakukan dengan uji *independent sample t test* berbantuan program SPSS untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen berikut.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol).

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Ada tidaknya perbedaan hasil belajar pada kelompok kontrol dan eksperimen ditunjukkan nilai Sig. (2 tailed). Apabila nilai Sig. (2-tailed) > $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Sebaliknya apabila Sig. (2-tailed) < $\alpha = 0,05$ maka H_1 diterima. Kriteria uji t pada analisa data pretest adalah nilai Sig. (2-tailed) > $\alpha = 0,05$. Pada analisa data posttest kriterianya adalah nilai Sig. (2-tailed) < $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan berupa analisis kebutuhan bahan ajar, desain bahan ajar, hasil uji kelayakan, hasil uji keefektifan bahan ajar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem based learning* pada muatan pelajaran PPKn materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk kelas V Sekolah Dasar.

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar di ada di sekolahan belum lengkap. Bahan ajar yang ada hanya sebatas buku paket yang di dapatkan dari pemerintah dan lembar kerja siswa yang berisi soal-soal. Tidak adanya bahan ajar yang menarik dan interaktif yang bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan belajar, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi “Keragaman Sosial Budaya di Indonesia” menjadi rendah. Sehingga dibutuhkan bahan ajar yang interaktif yang bisa dijadikan bahan ajar dalam proses pembelajaran, khususnya pada kelas V sekolah dasar.

Desain Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dapat dioperasionalkan dengan menggunakan android atau gadget secara *online*. Produk pembelajaran dikemas dalam muatan pelajaran PPKn untuk kelas V materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia. Desain bahan ajar berisi, 1) pendahuluan, yang meliputi apersepsi, petunjuk penggunaan bahan ajar, dilanjutkan penjelasan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang akan dicapai peserta didik, dan profil pengembang, 2) kegiatan inti yang berisi materi dan pembahasan yang dilengkapi dengan teks, gambar, dan video sesuai dengan sintak model pembelajaran *PBL*, 3) penutup, berisi kuis dan game.

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca
Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 28-34

Uji kevalidan bahan ajar

Uji validasi oleh ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli bahan ajar. Penilaian kelayakan bahan ajar interaktif berbasis *Problem Based Learning* diperoleh melalui pendapat dari ahli bahan ajar dan ahli materi sebagai validator yang sudah memvalidasi produk dengan kriteria kelayakan yang sudah ditentukan. Kriteria kelayakan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Validasi

Skor (Kuantitatif)	Skor Kualitatif	Kriteria Media
86 - 100	A	Sangat layak
71 – 85,99	B	Layak
56 – 70,99	C	Cukup Layak
< 56	D	Kurang Layak

Adapun pendapat dari ahli media dan ahli materi terhadap bahan ajar interaktif berbasis *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3 Kelayakan bahan ajar Menurut Ahli
Bahan Ajar dan Ahli Materi**

Ahli	Nilai Validasi	Pendapat Ahli
Ahli Bahan Ajar	87	Sangat Layak
Ahli Materi	88	Sangat Layak

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *Problem Based Learning* “sangat layak” digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas V SD pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku.

Uji keefektifan bahan ajar

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rata-rata Gain ternormalisasi. Untuk mengetahui garis besar peningkatan hasil belajar siswa pada berikut rekapitulasi hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata N-Gain kelompok kontrol adalah 0.28 dengan N-Gain (%) kelompok kontrol adalah 28. Nilai rata-rata N-Gain kelompok eksperimen adalah 0.72 dengan N-Gain (%) 72. Hasil tersebut menunjukkan kelompok eksperimen memiliki perolehan nilai N-Gain dengan kategori tinggi.

Uji independen sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata posttest masing-masing kelompok uji secara signifikan.

Suatu model dikatakan memiliki perbedaan rata-rata signifikan apabila nilai sig (2-tailed) kurang dari 0.05 Hasil uji independent sample t-test dilakukan dengan melihat nilai Equal variances

assumed. Hal ini dilakukan karena data bersifat homogen. Nilai signifikansi yang diperoleh atau Sig (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$. Artinya ada perbedaan rata-rata antara posttest kelas eksperimen dengan posttest kelas kontrol yang signifikan. Hasil menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen 87,28, serta rata-rata posttest kelas kontrol, 62,58. Hal tersebut membuktikan ada perbedaan rata-rata yang signifikan. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan jauh lebih baik.

Kriteria keefektifan media yaitu apabila hasil uji t untuk skor pretest memiliki nilai Sig.(2-tailed) $> \alpha = 0,05$; dan skor posttest kriterianya nilai Sig.(2-tailed) $< \alpha = 0,05$. Setelah uji coba dilakukan test untuk mengetahui hasil belajar posttest siswa. Hasil uji t untuk skor posttest diperoleh nilai hitung = 8,72 dengan nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < \alpha = 0,05$. Artinya ada perbedaan hasil belajar posttest pada kelas kontrol dan eksperimen, yaitu hasil belajar posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dengan demikian bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem based learning* telah memenuhi kriteria efektif. Sehingga dapat dikatakan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem based learning* efektif meningkatkan hasil belajar PPKn SD.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem based learning* terdiri atas 1) pengembangan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem based learning*. 2) produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi dalam dua tahap oleh dosen ahli bahan ajar dan dosen ahli materi. 3) hasil presentase validasi oleh validator ahli bahan ajar dan materi yaitu sebesar 87 dan 88 dengan kategori “Sangat Layak”. 4) Keefektifan pembelajaran diukur dari peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan data pretest dan posttest pada uji coba. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 62,58 dan 87,28. Rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar sehingga dapat dikatakan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem based learning* efektif meningkatkan hasil belajar PPKn SD. (Sugiyono, 2021:204).

Hasil belajar pretest dan posttest siswa juga dianalisis dengan menggunakan uji N-gain. Hasil uji N-gain diperoleh pada kelas eksperimen dengan nilai peningkatan sebesar 0,72 kategori tinggi,

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca
Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 28-34

sedangkan kelas kontrol 0,28 kategori rendah. Dengan demikian pembelajaran menggunakan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) telah memenuhi kriteria efektif (Sugiyono, 2021:207).

Uji-t juga dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk menguji perbedaan hasil belajar pada kelompok kontrol dan eksperimen sebelum dan sesudah uji coba. Kriteria keefektifan media yaitu apabila hasil uji t untuk skor pretest memiliki nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) > \alpha = 0,05$; dan skor posttest kriterianya nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < \alpha = 0,05$. Setelah uji coba, dilakukan test untuk mengetahui hasil belajar posttest siswa. Hasil uji t untuk skor posttest diperoleh nilai t-hitung = 8,72 dengan nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) 0,000 < \alpha = 0,05$. Artinya ada perbedaan hasil belajar posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen, yaitu hasil belajar posttest pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dengan demikian pembelajaran menggunakan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) telah memenuhi kriteria efektif (Arifin,2017:124).

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *interaktif* berbasis *Problem based learning* terbukti sesuai kebutuhan, layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. 2013. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Unnisula Press.
- Amaliyah, F., & Santoso, D.A. 2022. Sytematic Literatur Review : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Problem Based Learning Berbantuan Modul. *Prosiding Seminar Nasional Seminar Nasional Dies Natalis UMK ke-42*, 188-195.
- Arifin, Johar. 2017. SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Asriningtyas, Anastasia N, dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kamampuan Berpikir Kritis dan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Unimus (JKPM)*, 5 (1), 23-32.
- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. 2018. Pengembangan LKPD berbasis PBL (*Problem based learning*) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi kesetimbangan kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 1 (2), 90-114.
- Fajri, Zaenal. 2018. Bahan Ajar Tematik dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Pedagogig*, 5 (1), 100-108.
- Fauzia, Hadist Awalia. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary PGSD Universitas Riau*, 7 (1), 40-47.
- Hamalik, O. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, M. 2018. Developing thematic-integrative learning module with problem-based learning model for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (2), 166-176.
- Hotimah, Husnul. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, VII (3), 5-11.
- Issufiah, N., et al. 2018. The Implementatyion Off Problem Based Learning Model (PBL) on Teachers and Students Grade Five Elementary Schools in Surakarta City. *International Journal of Active Learning*, 3 (2), 116-123.
- Kaharuddin, A. 2018. Effect of *Problem based learning* model on mathematical learning outcomes of 6th grade students of elementary school accredited B in Kendari city. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 1 (2), 43-46.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Latifah, Sri dan Utami Ardini. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2 (1), 36-45.
- Lubis, Mualana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Mardhatilah, dkk. 2019. Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pendekatan Sainifik pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Genta Mulia*, 10 (1), 38-53.
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan bahan ajar

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca
Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 28-34

- elektronik berbasis model *Problem based learning* dengan menggunakan model dick and carey. *Journal of education technology*, 1(4), 260-264.
- Muhamad, A., Murtono, Suad, & Gui, Y. 2021. The Effect of Manipulative PBL Model on The Understanding Mathematic Concepts for Elementary Students. *Asian Pendidikan*, 1 (2), 17-22.
- Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Kudus: Wade Group
- Mweene, P., & Muzaza, G. 2020. Implementation of Interactive Learning Media on Chemical Materials. *Journal Educational Verkenning*, 1 (1), 8-13.
- Nana. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Kalten. Lakeisha.
- Panggabean dan Danis. 2020. *Desain Pengembangan Bahan Ajar berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita menulis.
- Pratiwi, Eka Titik. 2020. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Learning dan Model Pembelajaran Project based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4 (2), 379-388.
- Rahayu, Ani Sri. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Rahman, Taufiqur. 2018. *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Rondli, W. S., & Khoirinnida, Y. (2017). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS ECOLITERACY: UPAYA REKONTRUKSI KEWARGANEGARAAN EKOLOGIS. *Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Geraan Literasi Sekolah Untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudi Pekerti*, 114–122.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Samsuri. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahan Membangun Karakter Bangsa*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sanjaya. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputra, H. 2021. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5, 1-7.
- Saputro, Anip Dwi, et al. 2020. Enhancing Pre-Service Elementary Teachers' Self-Efficacy and Critical Thinking Using Problem-Based Learning. *European Journal of Educational Research*, 9 (2), 765-773.
- Suciati, dkk. 2018. *Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Interaktif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susilana, Rudi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyahman. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar PPKn di SD*. Klaten: Lakeisha.
- Yusri, Andi Yunarni. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas VII di SMP Negeri Pangkaje. *Jurnal Mosharofa*, 7 (1), 51-62.