

Pengembangan Bahan Ajar Menemukan Ide Pokok Bahasa Indonesia Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Tallo Kota Makassar

The Development of Teaching Materials Finding Basic Indonesian Language Ideas Based on the Discovery Learning Model for Elementary School Students in Tallo District, Makassar City

Nurdin^{1*}, Mas'ud Muhammadiyah², Asdar²

¹ Sekolah Dasar Galangan Kapal Kota Makassar

² Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: nurdin.panji@gmail.com

Diterima: 15 September 2021/Disetujui 21 Desember 2021

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar yang dapat digunakan di sekolah dasar, yang memenuhi kriteria seperti; kelayakan, keefektifan, kepraktisan bahan ajar menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran discovery learning bagi siswa SD Galangan Kapal 2 Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R & D), meliputi; (1) tahap analisis masalah dan penentuan solusi, sebagai acuan merumuskan solusi; (2) tahap analisis kebutuhan, yakni perumusan hal-hal yang digunakan terkait pengembangan bahan ajar; (3) tahap perancangan, yakni penyusunan draf untuk menghasilkan bahan ajar; (4) tahap pengembangan, yakni mencipta bahan ajar kemudian dilakukan uji validasi oleh tim validator; dan (5) tahap implementasi, yakni penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya, kemudian dilakukan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa bahan ajar bahasa Indonesia Menemukan Ide Pokok Berbasis Model Pembelajaran discovery learning yang dikembangkan peneliti, dinyatakan layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya aspek keterampilan membaca pada siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal 2 kota Makassar.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Discovery Learning, Kelayakan, Keefektifan, Kepraktisan.

Abstract. This research aims to develop teaching materials that can be used in elementary schools, which fulfilled the criteria such as; feasibility, effectiveness, practicality of teaching materials to find out the main idea based on discovery learning model for students of SD Inpres Galangan Kapal II Makassar City. This research and development (R & D) includes: (1) the stage of problem analysis and the solution determination, as a reference for formulating solution; (2) the need analysis stage, as the formulation of things needed related to the development of teaching materials; (3) the design stage, as the preparation of a draft to produce teaching materials; (4) the development stage, as creating teaching materials, then conducting a validation test by the validator team; and (5) the implementation stage, as the use of teaching materials in actual learning activities, then an evaluation was carried out. Based on the results of this research, it can be concluded that the teaching materials about finding the main idea based on the discovery learning model developed by the researchers were declared feasible, effective, and practical to be used in Indonesian language learning, especially the aspect of reading skill for the fifth-grade students of SD Inpres Galangan Kapal 2, Makassar City.

Keywords: Teaching Materials, Discovery Learning, Feasibility, Effectiveness, Practicality.



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses transformasi ilmu pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses penyampaian itu meliputi proses sosialisasi dan proses pembiasaan (pembudayaan). Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan merupakan hal yang harus terjadi seiring dengan perubahan budaya kehidupan. Sejalan dengan hal itu, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Undang-Undang secara rinci menjelaskan petunjuk intruksional pelaksanaan kinerja profesional guru, salah satu diantaranya pengembangan proses dan satuan pendidikan sebagaimana yang dijelaskan di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat (1) bahwa tenaga kependidikan bertugas untuk melaksanakan

administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses dan satuan pendidikan. Seperti yang dikemukakan bahwa yang menjadi permasalahan adalah keadaan guru atau tenaga pendidik yang tidak mengerti dan memahami dengan baik tugas dan fungsinya sebagaimana yang dijelaskan di dalam undang-undang tersebut.

Ball dan Cohen (1996) mengemukakan bahwa salah satu wujud pengembangan mutu satuan pendidikan yang dapat dilakukan oleh guru adalah pengembangan bahan ajar sebagai salah satu perangkat kurikulum yang penting dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan Menurut Hamsiah, Andi, Mas'ud Muhammadiyah, Asdar (2019: 10) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Tugas pengembangan bahan ajar bagi guru juga diatur di dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran atau materi ajar serta perangkat pendukung lainnya. PP tersebut dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang berbunyi perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan guru untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak lagi dapat berkelit atau menghindari kewajibannya untuk melakukan pengembangan bahan ajar.

Terkait dengan bahan ajar, siswa dan guru menghendaki produk yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan mengajar mereka. Bagi mahasiswa, tujuannya sederhana yaitu memudahkan mereka untuk belajar, memahami materi, memberikan kemudahan akses, menarik, mudah dimiliki, sehingga berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya. Menurut Mas'ud Muhammadiyah, dkk (2015) mengatakan bahwa penggunaan bahasa harus diperhatikan bentuk dan strukturnya sehingga menarik, berkesan, menjadi pusat perhatian, dan menimbulkan keingintahuan pembaca (siswa). Bahkan dalam tulisan lain, dijelaskan bahwa bahasa digunakan dalam bentuk membujuk, memengaruhi, mendebat, menyangkal, membela, dan bereaksi terhadap orang lain. Selain itu, bahasa juga digunakan mengungkapkan sesuatu secara sadar dan terkendali (Muhammadiyah, Mas'ud: 2020).

Sedangkan bagi guru, materi ajar yang baik mampu mempermudah proses pemberian materi sehingga harapan pencapaian proses dan tujuan pembelajaran dengan mudah terlaksana Faktanya, bahan ajar membaca bahasa Indonesia yang selama ini digunakan oleh siswa dan guru masih jauh dari harapan tersebut atau belum dapat dikatakan layak. Terdapat kelemahan dan kekurangan, baik dari segi materi, sistematika penyajian, tata grafik, bahasa, maupun media yang digunakan.

Berkaitan dengan kesiapan guru dalam mengajar, Oemar Hamalik (2012) merinci pentingnya guru memiliki kemampuan dasar, sebagai berikut;

1. kemampuan menguasai bahan,
2. kemampuan mengelola program belajar mengajar,
3. kemampuan mengelola kelas dengan pengalaman belajar,
4. kemampuan menggunakan media/sumber dengan pengalaman belajar,
5. kemampuan menguasai landasan-landasan kependidikan dengan pengalaman belajar,
6. kemampuan mengelola interaksi belajar mengajar dengan pengalaman belajar,
7. kemampuan mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan dengan pengalaman belajar, dan
8. kemampuan mengalami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan belajar (Tukan, Kristina Ina Tuto, Mas'ud Muhammadiyah, Asdar, 2020).

Berdasarkan harapan, kenyataan, dan landasan konstitusi di atas, peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar membaca bahasa Indonesia, khususnya menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran *discovery learning* sebagai solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut. Dengan bahan ajar ini, siswa akan memperoleh pemahaman yang sistematis karena materi yang disajikan berdasarkan kebutuhan belajar siswa dan mengacu pada kelemahan dan kekurangan bahan ajar terdahulu yang telah disempurnakan.

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, dan istilah belajar-mengajar. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (siswa, guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada lembaga pendidikan persiswaan tinggi (universitas), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada siswa, karena siswa disiapkan menjadi tenaga profesional. Menurut Ghazali (2015), pembelajaran dalam kelas merupakan peristiwa yang berbeda-beda jenisnya. Di antaranya, berupa unit rangkaian kurikulum yang terencana dan berurutan berdasarkan pola-pola pembelajaran. Membelajarkan siswa itu tidak hanya sekadar mengajar (seperti pola satu) karena pembelajaran yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran lebih dari sekadar sebagai informator belaka. Akan tetapi, guru harus memiliki multiperan dalam pembelajaran. Pola pembelajaran yang diterapkan oleh guru harus bervariasi, maka bahan pembelajarannya harus dipersiapkan secara bervariasi juga.

Terkait dengan peran guru dalam pembelajaran, maka yang perlu disiapkan untuk melaksanakan pembelajaran yang sempurna adalah penguasaan, pemahaman dan pengembangan materi, penggunaan metode yang tepat, efektif dan senantiasa melakukan pengembangannya, serta menumbuhkan kepribadian kepada peserta didik (Mujtahid, 2011). Widoyoko (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan salah satu bentuk program, sehingga pembelajaran yang baik memerlukan perencanaan yang matang dan dalam pelaksanaannya melibatkan berbagai orang, baik guru maupun siswa, memiliki keterkaitan antara kegiatan pembelajaran yang satu dengan kegiatan pembelajaran yang lain untuk mencapai kompetensi bidang studi yang pada akhirnya untuk mendukung pencapaian kompetensi lulusan, serta berlangsung dalam suatu organisasi. Untuk mengembangkan kualitas pembelajaran, maka Mulyasa (2011) menegaskan bahwa perlu mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran, mendisiplinkan peserta didik dengan kasih sayang, membangkitkan nafsu belajar, memecahkan masalah, mendayagunakan sumber belajar, dan melibatkan masyarakat dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pandangan mengenai pembelajaran di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran di sekolah semakin berkembang, dari pembelajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan sistem modern. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekadar kegiatan mengajar (pengajaran) yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekadar menyiapkan pembelajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka, namun kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research & development). Penelitian dan pengembangan (research and development) digunakan sebagai acuan dasar dalam menemukan masalah, merumuskan solusi, merancang, dan menciptakan atau mengembangkan sebuah prototipe bahan ajar yang valid (layak), efektif, dan praktis. Klasifikasi pengembangan dalam penelitian ini sifatnya memperbaiki produk bahan ajar yang sebelumnya digunakan. Prototipe materi ajar ini dikembangkan dengan memperhatikan secara cermat aspek-aspek yang dinilai lemah atau kurang di dalam bahan ajar terdahulu, seperti: aspek materi, sistematika penyajian, tata grafik (kegrafikan), dan bahasa. Di samping itu, wujud pengembangan bahan ajar ini juga ditinjau dari visualisasi bahan ajar.

Desain penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan prototipe bahan ajar yang berkualitas pada penelitian ini diadaptasi dari dua model yaitu model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983) dan Dick, Carey and Carey (2001). Kedua model ini sama-sama memiliki sepuluh langkah atau tahapan pengembangan operasional yang sistematis untuk melahirkan sebuah sistem atau produk yang teruji keandalannya. Selanjutnya, dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari kedua model pengembangan tersebut, peneliti menyederhanakannya menjadi sebuah model baru yang terbagi menjadi enam langkah utama yaitu (a) analisis masalah dan penetapan solusi, (b) analisis kebutuhan, (c) perancangan, (d) pengembangan, (e) implementasi, (f) diseminasi.

Hasil dan Pembahasan

A. Penyajian Hasil Penelitian

Pada bagian penyajian hasil penelitian ini akan diuraikan atau disajikan pengembangan bahan ajar menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh dua orang guru sebagai pengamat (observer) yang sebelumnya dilatih mengisi instrumen penelitian. Untuk mendeksripsikan atau menggambarkan kelayakan bahan ajar, maka terlebih dikemukakan validasi perangkat pembelajaran sebagai acuan untuk mengembangkan bahan ajar menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran *discovery learning*. Validasi perangkat pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pernyataan valid atau tidak validnya dari dua orang validator yang diberi tugas untuk memvalidasi kebenaran instrumen yang digunakan dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar dan implementasinya harus disesuaikan dengan perangkat pembelajaran yang mengikuti alur atau sintak model *discovery learning*, yang meliputi: (a) *orientation*, berupa penjelasan dari guru mengenai fenomena yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dengan memfokuskan siswa pada permasalahan yang akan dipelajari; (b) *hypothesis generation*, berupa tahap atau langkah yang memberikan kesempatan siswa untuk merumuskan hipotesis yang terkait dengan permasalahan dengan cara siswa merumuskan masalah dan mencari tujuan dari proses pembelajaran. Sintaksnya adalah melatih kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi dan inferensi; (c) *hypothesis testing*, berupa pembuktian terhadap hipotesis yang dibuat oleh siswa dengan cara merancang dan melaksanakan eksperimen untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan, mengumpulkan data, dan mengkonunikasikan hasil dari eksperimen. Sintaksnya adalah melatih kemampuan regulasi diri, evaluasi, analisis, interpretasi, dan penjelasan; (d) *conclusion*, berupa meninjau kembali hipotesis yang telah dirumuskan dengan fakta-fakta yang telah diperoleh dari pengujian hipotesis. Tahap ini siswa diminta untuk merevisi hipotesis atau mengganti hipotesis yang baru; (e) *regulation*, berupa tahap ini mengharuskan guru untuk mengkonfirmasi kesimpulan dan mengklarifikasi hasil-hasil yang tidak sesuai untuk menemukan konsep sebagai produk dari proses pembelajaran. Sintaksnya adalah melatih kemampuan mengevaluasi, regulasi diri, analisis, penjelasan, interpretasi, dan menyimpulkan. Responden pertama memberikan penilaian pada indikator ini dengan skala 5, sedangkan responden kedua memberikan penilaian dengan skala 4; (7) materi pelajaran pada bahan ajar diuraikan dari yang mudah ke yang sukar, kedua responden pada indikator telah memberikan penilaian yang sama dengan skala 4; (8) materi pelajaran pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, kedua responden memberikan penilaian yang berbeda, yakni responden pertama memberikan penilaian dengan skala 4, sedangkan responden kedua memberikan penilaian dengan skala 5; (9) bahan ajar ini dilengkapi dengan contoh-contoh soal, kedua responden memberikan penilaian yang sama dengan skala 4; (10) materi pelajaran pada bahan ajar ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari siswa, kedua responden memberikan penilaian yang berbeda, yakni responden pertama memberikan penilaian dengan skala 5, sedangkan responden kedua memberikan penilaian dengan skala 4; (11) materi pelajaran pada bahan ajar terkait dengan keseharian siswa, kedua responden memberikan penilaian yang berbeda, yakni responden pertama memberikan penilaian dengan skala 4, sedangkan responden kedua memberikan penilaian dengan skala 5; (12) soal-soal yang ada pada bahan ajar sesuai dengan materi yang telah dijelaskan, kedua responden memberikan penilaian yang sama dengan skala 5; (13) bahan ajar yang disajikan sudah memiliki daftar rujukan, kedua responden memberikan penilaian yang sama dengan skala 4; (14) semua komponen pada bahan ajar ini sesuai dengan karakteristik siswa, kedua responden memberikan penilaian yang berbeda, yakni responden pertama dengan skala 5 sedangkan responden kedua dengan skala 4; (15) semua komponen pada bahan ajar ini berdasarkan gejala alam atau fakta, kedua responden

memberikan penilaian yang sama dengan skala 5; (16) pembelajaran pada bahan ajar ini menuntun siswa untuk memahami materi menemukan konsep, kedua responden memberikan penilaian yang berbeda, yakni responden pertama dengan skala 4, sedangkan responden kedua skala 5; (17) pembelajaran pada bahan ajar ini menuntun siswa untuk memahami konsep pembelajaran menemukan ide pokok, kedua responden memberikan penilaian berbeda, yakni responden pertama dengan skala 4, sedangkan responden kedua dengan skala 5; dan (18) pembelajaran pada bahan ajar ini menuntun siswa untuk memahami konsep menemukan ide pokok, kedua responden memberikan penilaian yang sama dengan skala 5. Berdasarkan hasil penilaian kedua responden terhadap bahan ajar menemukan ide pokok berdasarkan kriteria keefektifan di atas, maka peneliti merangkumnya dalam bentuk Tabel frekuensi hasil penilaian responden terhadap kriteria keefektifan bahan ajar menemukan ide pokok di bawah ini.

Tabel 1. Frekuensi Hasil Penilaian Responden terhadap Kriteria Kefektifan Bahan Ajar Menemukan Ide Pokok

No.	Indikator	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Terdapat penjelasan tentang isi pembelajaran yang akan disajikan dalam bahan ajar.					2
2.	Terdapat identitas dari bahan ajar yang ditampilkan.					2
3.	Terdapat penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.					2
4.	Terdapat indikator pembelajaran yang akan dicapai.					2
5.	Terdapat penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.					2
6.	Terdapat pertanyaan pendahuluan sebelum materi pelajaran dijelaskan.				1	1
7.	Materi pelajaran pada bahan ajar diuraikan dari yang mudah ke yang sukar.				2	
8.	Materi pelajaran pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.				1	1
9.	Bahan ajar ini dilengkapi dengan contoh-contoh soal.				2	
10.	Materi pelajaran pada bahan ajar ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari siswa.				1	1
11.	Materi pelajaran pada bahan ajar terkait dengan keseharian siswa.				1	1
12.	Soal-soal yang ada pada bahan ajar sesuai dengan materi yang telah dijelaskan.					2
13.	Bahan ajar yang disajikan sudah memiliki daftar rujukan.				2	
14.	Semua komponen pada bahan ajar ini sesuai dengan karakteristik siswa.				1	1
15.	Semua komponen pada bahan ajar ini berdasarkan gejala alam atau fakta.					2
16.	Pembelajaran pada bahan ajar ini menuntun siswa untuk memahami materi menemukan konsep.				1	1
17.	Pembelajaran pada bahan ajar ini menuntun siswa untuk memahami konsep pembelajaran menemukan ide pokok.				1	1
18.	Pembelajaran pada bahan ajar ini menuntun siswa untuk memahami konsep menemukan ide pokok.					2
Total		-	-	-	13	23

$$\text{Rumusnya} = \frac{\text{Skor perolehan indikator}}{\text{Skor Total}} \times 100 \%$$

$$\text{Penilaian skala 4 (setuju)} = \frac{13}{36} \times 100 \% = 36,11 \%$$

$$\text{Penilaian skala 5 (sangat setuju)} = \frac{23}{36} \times 100 \% = 63,89 \%$$

Untuk memberikan rangkuman hasil deskripsi mengenai kriteria kreatif dalam uji praktikalitas bahan ajar menemukan ide pokok ini berdasarkan hasil penilaian responden, maka dapat dibuatkan Tabel di bawah ini.

Tabel 2. Frekuensi Hasil Penilaian Responden terhadap Kriteria Kreativitas/Kekreatifan Bahan Ajar Menemukan Ide Pokok

No.	Indikator	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar ini dapat menumbuhkan keingintahuan siswa.				2	
2.	Soal yang ada dalam bahan ajar ini meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.				1	1

3.	Soal yang ada dalam bahan ajar ini meningkatkan kemampuan kritis siswa.		2
4.	Soal yang ada dalam bahan ajar ini meningkatkan kemampuan berpikir induktif siswa.	1	1
5.	Soal yang ada dalam bahan ajar ini meningkatkan kemampuan berpikir deduktif siswa.		2
6.	Terdapat kasus yang harus dipecahkan dalam bahan ajar ini.		2
7.	Kasus yang disediakan menggunakan beragam sumber untuk mengatasinya.		2
8.	Bahan ajar ini menimbulkan inspirasi siswa dalam pemecahan masalah.	1	1
9.	Bahan ajar ini membantu siswa dalam proses pembelajaran.		2
10.	Bahan ajar ini belum pernah ada sebelumnya.		2
Total		14	6

Rumusnya= $\frac{\text{Skor perolehan indikator}}{\text{Skor Total}} \times 100 \%$

Penilaian skala 4 (setuju) = $\frac{14}{20} \times 100 \% = 70 \%$

Penilaian skala 5 (sangat setuju) = $\frac{6}{20} \times 100 \% = 30 \%$

Untuk memberikan rangkuman hasil deskripsi penilaian kedua responden terhadap kriteria efisiensi bahan ajar menemukan ide pokok dengan 11 indikator yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dibuatkan Tabel di bawah ini.

Tabel 3. Frekuensi Hasil Penilaian Responden terhadap Kriteria Efisiensi Bahan Ajar Menemukan Ide Pokok

No.	Indikator	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar sudah dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran pada RPP/RPS/SILABUS.					2
2.	Bahan ajar digunakan sesuai dengan alokasi waktu			1		1
3.	Bahan ajar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.			1		1
4.	Bahan ajar menggunakan sarana yang tersedia.					2
5.	Bahan ajar yang digunakan kondusif dengan lingkungan belajar.			1		1
6.	Bahan ajar dapat mengakses input belajar siswa.			2		
7.	Bahan ajar dapat mengakses output belajar siswa.			1		1
8.	Bahan ajar sudah dikembangkan dari beberapa sumber yang berbeda.					2
9.	Bahan ajar sudah dikembangkan dari sumber yang relevan.			1		1
10.	Bahan ajar sudah dikembangkan berdasarkan informasi terkini.			1		1
11.	Bahan ajar dapat mempermudah siswa memperoleh informasi.			1		1
Total				9		13

Rumusnya= $\frac{\text{Skor perolehan indikator}}{\text{Skor Total}} \times 100 \%$

Penilaian skala 4 (setuju) = $\frac{9}{22} \times 100 \% = 40,91 \%$

Penilaian skala 5 (sangat setuju) = $\frac{13}{20} \times 100 \% = 59,09 \%$

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat rangkuman dalam bentuk Tabel frekuensi hasil penilaian responden terhadap kriteria interaktif bahan ajar menemukan ide pokok sebagai bagian dari uji praktikalitas kelayakan bahan ajar tersebut, sebagaimana dapat digambarkan dalam Tabel di bawah ini.

Tabel 4. Frekuensi Hasil Penilaian Responden terhadap Kriteria Interaktif Bahan Ajar Menemukan Ide Pokok

No.	Indikator	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar memiliki umpan balik atas penilaian yang dilakukan guru.				1	1
2.	Bahan ajar tidak bergantung pada bahan ajar lain			2		
3.	Bahan ajar bersifat <i>user friendly</i> , bersahabat dengan penggunaanya (siswa).			1		1
4.	Setiap instruksi yang tersedia pada media dapat membantu siswa.			1		1

No.	Indikator	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
5.	Setiap instruksi yang tersedia tidak membingungkan siswa.				1	1
6.	Instruksi yang tersedia mempermudah siswa merespon.					2
7.	Siswa dapat mengakses sesuai dengan keinginan siswa.					2
Total					6	8

Rumusnya= $\frac{\text{Skor perolehan indikator}}{\text{Skor Total}} \times 100 \%$

Penilaian skala 4 (setuju) = $\frac{6}{14} \times 100 \% = 42,86 \%$

Penilaian skala 5 (sangat setuju) = $\frac{8}{14} \times 100 \% = 57,14 \%$

Dengan demikian, hasil penilaian responden terhadap kriteria kemenarikan (menarik) bahan ajar menemukan ide pokok yang telah dideskripsikan di atas, dapat dirangkum dalam Tabel di bawah ini.

Tabel 5. Frekuensi Hasil Penilaian Responden terhadap Kriteria Kemenarikan Bahan Ajar Menemukan Ide Pokok

No.	Indikator	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	<i>Background</i> yang digunakan pada bahan ajar menarik					2
2.	<i>Background</i> yang digunakan pada bahan ajar tidak mengganggu tampilan tulisan atau gambar.				1	1
3.	Huruf yang digunakan pada bahan ajar menarik.					2
4.	Tulisan pada bahan ajar dapat dibaca dengan jelas.				1	1
5.	Warna huruf yang digunakan pada bahan ajar membuat tulisan jelas untuk dibaca.				1	1
6.	Tata letak <i>slide</i> bahan ajar sudah baik.					2
7.	Gambar yang digunakan dalam bahan ajar jelas.				1	1
8.	Gambar yang digunakan dalam bahan ajar sesuai dengan materi pembelajaran.				1	1
9.	Animasi yang digunakan pada bahan ajar dapat digunakan dengan mudah.				1	1
10.	Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.				1	1
11.	Bahan ajar ini membuat siswa termotivasi untuk mempelajari materi.					2
12.	Bahan ajar ini menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.				1	1
13.	Bahan ajar ini dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan realita (kehidupan sehari-hari).				1	1
Total					9	17

Rumusnya= $\frac{\text{Skor perolehan indikator}}{\text{Skor Total}} \times 100 \%$

Penilaian skala 4 (setuju) = $\frac{9}{26} \times 100 \% = 34,62 \%$

Penilaian skala 5 (sangat setuju) = $\frac{17}{26} \times 100 \% = 65,38 \%$

Berdasarkan uraian di atas, maka secara umum hasil analisis data terhadap uji praktikalitas pengembangan bahan ajar menemukan ide pokok berdasarkan kelima kriteria sebagaimana digambarkan di atas, dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian Responden Berdasarkan Kriteria UjiPraktikalitas Bahan Ajar Menemukan Ide Pokok

No.	Kriteria Uji Praktikalitas	Frekuensi (F) dan Persentase (%)									
		1		2		3		4		5	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Keefektifan							13	11 %	23	19,49 %
2.	Kreativitas							14	11,86 %	6	5,08 %
3.	Efisiensi							9	7,63 %	13	11,01 %
4.	Interaktif							6	5,08 %	8	6,78 %
5.	Menarik							9	7,63 %	17	14,41 %
Total								51	43,22 %	67	56,78 %

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru agar pembelajaran dapat menyenangkan bagi peserta didik adalah dengan cara menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula. Bahan ajar yang menyenangkan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang membuat siswa merasa tertarik dan menyenangkan dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang secara garis besarnya terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006). Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar cetak dalam bentuk buku dengan judul “Menemukan Ide Pokok”. Bahan ajar dalam bentuk buku ini sudah divalidasi dari segi kelayakan, keefektifan, dan kepraktisannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar itu layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi aspek keterampilan membaca, khusus pembelajaran menemukan ide pokok.

Untuk mempertajam pembahasan terhadap hasil penelitian ini, maka pada bagian pembahasan hasil penelitian ini dikemukakan tiga hal pokok, yaitu (1) kelayakan bahan ajar menemukan ide pokok; (2) keefektifan bahan ajar menemukan ide pokok; dan (3) kepraktisan bahan ajar menemukan ide pokok.

Kelayakan pengembangan bahan ajar menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran *discovery learning* telah divalidasi oleh dua orang ahli dalam bidangnya. Tim validator mengacu pada beberapa indikator umum, yaitu (1) aspek materi; (2) aspek teknik penyajian; (3) aspek kegrafikan; dan (4) aspek bahasa. Hal ini sejalan dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP 2006) bahwa suatu bahan ajar dianggap layak ditinjau dari hasil penilaian dari beberapa aspek meliputi isi/materi, penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan.

Keefektifan dapat diartikan berhasil atau tepat guna. Effendy (2015) memberikan Batasan keefektifan sebagai komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan. Berdasarkan pendapat tersebut, keefektifan dapat diartikan tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dan merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Kepraktisan dapat diartikan bersifat praktis atau efisien. Kepraktisan merupakan salah satu ukuran suatu bahan ajar dikatakan baik atau tidak. Kepraktisan diartikan pula sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan. Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien, dan efektivitas, waktu, dan dana. Sebuah materi ajar dikatakan baik bila tidak memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya hingga isinya dapat dipahami, dan tidak memerlukan dana yang besar atau mahal.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pada bagian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut berdasarkan aspek kelayakan bahan ajar menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka hasil penelitian ini menunjukkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar. Berdasarkan aspek keefektifan bahan ajar menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka hasil penelitian ini menunjukkan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar. Berdasarkan aspek kepraktisan bahan ajar menemukan ide pokok berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka hasil penelitian ini menunjukkan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar.

Daftar Pustaka

- Akhir, Muhammad. 2016. Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter. Disertasi. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Akker, J. Van den. 1999. Principles and Method of Development Research. London. Dlm.
- Anggiya, Yuni. 2015. “Pengembangan Bahan Ajar: Praktikalitas, Validitas, dan Realibilitas Bahan Ajar Cetak”. Makalah. [daring] diakses pada 25 Maret 2017 di [www.http://dokumen.tips](http://dokumen.tips)
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi. Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. Instrumen Penilaian Tahap I BukuTeks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2017. Metode Pengembangan Bahasa. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dick, Carey & Carey. 2001. The Systematic Design Of Instruction. Library of Congress Cataloging in Publication Data. Addison-Welswey Educational Publisher Inc.
- Ghozali, Imam, Hengky Latan. 2015. Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan Smart PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris. BP Undip. SemarangHarnanto. 2017. Akuntansi Biaya: Sistem Biaya Historis. Yogyakarta: BPFE.
- Hamalik, Omar. 2009. Pendekatan Baru Strategi Belajar-Mengajar Berdasarkan CBSA. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamsiah, Andi, Mas'ud Muhammadiyah, Asdar. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Budaya: Jurnal Ecosystem, Volume 19, Nomor 1.
- Mujtahid, Pengembangan Profesi Guru, Malang: UIN Maliki Press, 2011.

- Muhammadiyah, Mas'ud, dkk. 2015. Using Bahasa in Newspaper Headline in Makassar: Journal of Language and Literature, Vol. 6, No. 1, 2015. p. 109-111. ISSN: 2078-0303, Baku, Azerbaijan.
- Muhammadiyah, Mas'ud, Muliadi, Hamsiah, Andi. 2020. A Semiotic Analysis of Political News Featured in Indonesian Newspapers. International Journal of Innovation, Creativity and Change. www.ijicc.net Volume 13, Issue 9, 2020.
- Mulyasa. (2011). Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tukan, Kristina Ina Tuto, Mas'ud Muhammadiyah, Asdar. 2020. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mendukung Implementasi Kurikulum 2013 di Kabupaten Flores Timur. Prosiding Seminar Nasional Merdeka Belajar. Perkumpulan Ahli dan Dosen Republik Indonesia DPD Gorontalo, 02 Maret 2020.
- Widianto, Eko dan Subyantoro. 2015. Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, JPBSI 4 (1) (2015).
- Widoyoko, Eko. (2019). Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- www.tripen.com. Model Pembelajaran Discovery Learning: Pengertian dan Langkah (diakses 2 Juli 2020).
- Yazid, A. 2011. Kevalidan, Kepraktisan, dan Efek Potensial Suatu Bahan Ajar.Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya.