



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA  
BERORIENTASI PEMECAHAN MASALAH DENGAN KONTEKS  
WISATA KOTA LUBUKLINGGAU  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TEGALREJO**

**Tri Wulandari<sup>1</sup>, Lucy Asri Purwasi<sup>2</sup>, Novianti Mandasari<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Silampari

Email: [triwulandri22@gmail.com](mailto:triwulandri22@gmail.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar matematika berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket dan tes dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo. Berdasarkan hasil analisis uji validasi bahan ajar berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau yang dinilai oleh tiga ahli yaitu, ahli bahasa didapatkan skor rata-rata 0,87, ahli materi dengan skor rata-rata 0,87 dan ahli media dengan skor rata-rata 0,81 yang memenuhi kriteria kevalidan. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa bahan ajar berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 91%. Kemudian hasil analisis penilaian keefektifan diperoleh skor N-Gain rata-rata 0,67 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau terbukti valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo.

**Kata kunci:** Bahan Ajar; Pemecahan Masalah, Konteks, Kota Lubuklinggau.

**ABSTRACT:** *This research aims to develop problem-solving-oriented mathematics teaching materials in the tourist context of Lubuklinggau City for fifth grade elementary school students that are valid, practical and effective. This type of research is Research and Development with the ADDIE development model. Data collection techniques were through interviews, observations, questionnaires and tests with research subjects, namely fifth grade students at SD Negeri 1 Tegalrejo. Based on the results of the validation test analysis of problem-solving oriented teaching materials in the tourist context of Lubuklinggau City which was assessed by three experts, namely, language experts with an average score of 0.87, material experts with an average score of 0.87 and media experts with an average score of 0.81. The average is 0.81 which meets the validity criteria. Meanwhile, from the results of the analysis of teacher and student practicality sheet assessments, it was found that problem-solving oriented teaching materials in the tourist context of Lubuklinggau City met the practical criteria with an average score of 91%. Then the results of the effectiveness assessment analysis obtained an average N-Gain score of*

0.67 in the high category. Based on the research results, it can be concluded that problem-solving oriented teaching materials in the tourist context of Lubuklinggau City have proven to be valid, practical and effective so they are suitable for use in the learning process in class V of SD Negeri 1 Tegalrejo.

**Keywords:** Teaching Materials; Problem Solving; Context, Lubuklinggau City.

## **Pendahuluan**

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting dikuasai siswa di sekolah karena kegunaannya dalam sehari-hari. Pentingnya peranan matematika menjadikan matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Banyak kegiatan yang menggunakan matematika dalam pemecahan permasalahan kehidupan sehari-hari. Peranan matematika dalam pemecahan permasalahan, menjadikan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika menjadi hal yang penting yang harus dimiliki siswa (Mulyono & Hidayati, 2020:23). Sejalan dengan pendapat Rosalina & Mandasari, (2021:21) pada proses pendidikan yang ada dijenjang sekolah dasar haruslah dijalankan sesuai dengan realita, yang mana pada prinsipnya guru juga memunculkan masalah-masalah yang realistik untuk membentuk karakter siswa.

Namun kenyataannya, proses pembelajaran matematika belum berjalan secara optimal. Friansah, dkk., (2018:3) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran matematika seringkali guru menyampaikan materi lebih didominasi dengan rumus kemudian dilanjutkan dengan pemberian contoh soal, siswa hanya memperoleh informasi dari apa yang telah disampaikan guru. Sejalan dengan pendapat Purwasi & Fitriyana, (2019:19) pembelajaran matematika selalu menjadi bidang studi yang kurang diminati sehingga kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika, proses pembelajaran matematika umumnya masih membiasakan siswa untuk mengerjakan latihan soal-soal rutin dan lebih banyak menghafal rumus, kecenderungan proses pembelajaran yang hanya mementingkan ketercapaian materi pembelajaran di kelas dan kurang tersedianya bahan ajar yang memfasilitasi siswa untuk dapat melatih keterampilan pemecahan masalah matematikanya.

Demi mencapai tujuan, maka dalam proses pelaksanaan pembelajaran diperlukan alat bantu penunjang pembelajaran, yaitu berupa bahan ajar (Mandasari & Aswarliansyah, 2023:47). Menurut Purwasi & Fitriyana, (2020:896) bahan ajar digunakan untuk membantu para guru dalam melatih keterampilan siswa dalam menemukan konsep-konsep melalui langkah kerja maupun permasalahan yang disediakan beserta dilengkapi dengan teknik penilaian. Sejalan dengan pendapat Refianti & Adha, (2019:2) bahan ajar merupakan salah satu bahan penunjang yang dapat membantu keberhasilan siswa dalam belajar. Bahan ajar merupakan elemen penting yang dapat memberikan dukungan dan bantuan kepada siswa untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar siswa. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan untuk membantu guru serta peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menambah wawasannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo, yaitu Ibu Yulisa, S.Pd., menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku cetak yang didapat dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), menggunakan Kurikulum Merdeka. Belum adanya pengembangan bahan ajar sebagai sumber belajar pendukung yang memenuhi kebutuhan pemecahan masalah siswa oleh guru. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo siswa merasa kurang antusias belajar matematika dan menganggap bahwa matematika adalah pembelajaran yang membosankan. Siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi matematika yang dijelaskan oleh guru.

Kesulitan belajar matematika yang dialami siswa tidak hanya berasal dari siswa dan materi matematika, namun dapat juga disebabkan oleh penyampaian materi dari guru yang kurang menarik dan tidak melibatkan siswa dalam aktivitas belajar hanya bersumber dari guru saja (Luthfiana & Purwasi, 2018:127). Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang mampu menghasilkan proses pembelajaran aktif dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang memuat masalah-masalah konkrit di lingkungan sekitar siswa.

Bahan ajar juga perlu dikemas dengan menarik agar siswa termotivasi untuk belajar matematika, salah satunya dapat dikaitkan dengan konteks wisata daerah yang berkaitan dengan kehidupan di lingkungan sekitar siswa dan mampu menambah nilai-nilai kearifan lokal. Pada penelitian ini menggunakan konteks wisata Kota Lubuklinggau. Menurut Adha dan Refianti, (2018:136) bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan jual beli, perbankan, pengukuran dan sebagainya. Oleh karena itu matematika memiliki peranan yang sangat erat dengan lingkungan seseorang, salah satu contoh yang dapat diambil dari kehidupan sehari-hari atau lingkungan siswa. Banyak ikon-ikon Kota Lubuklinggau yang memuat unsur-unsur bangun ruang sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran matematika salah satunya, yaitu materi geometri.

Berdasarkan permasalahan yang terperinci di atas, mendasari peneliti melakukan penelitian pengembangan bahan ajar matematika berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau. Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar matematika berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo yang valid, praktis dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017:28) bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang disertai pengujian produk tersebut. Pengujian produk

tersebut berarti menguji tingkat valid dan kepraktisan dalam menghasilkan produk yang berkarakteristik.

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa modul matematika berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau pada materi bangun ruang kelas V SD dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda, ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Hidayah, dkk., 2019:100).

Subjek uji coba pada penelitian ini, yaitu validator ahli materi, bahasa dan media pada uji validitas untuk mengetahui kevalidan bahan ajar, guru wali kelas dan 6 siswa kelas V dengan pemilihan kriteria yaitu 3 anak kecerdasan rendah dan 3 anak kecerdasan tinggi pada uji coba *small group* untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar, dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo yang berjumlah 24 orang siswa pada uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan bahan ajar terhadap hasil belajar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa: 1) Wawancara, kegiatan ini dilakukan secara langsung kepada guru kelas dan siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti. 2) Observasi, peneliti melakukan observasi atau pengamatan proses pembelajaran untuk memahami situasi pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran matematika. 3) Angket, penggunaan angket (kuesioner) pada penelitian ini dilakukan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan bahan ajar yang telah dikembangkan. Hasil analisis angket (kuesioner) akan menjadi petunjuk bagi peneliti untuk melakukan perbaikan bahan ajar. 4) Tes, siswa diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan bahan ajar. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa 5 soal esai.

Teknik analisis data pada penelitian ini, yaitu: analisis angket validitas, analisis angket kepraktisan dan analisis keefektifan bahan ajar.

#### 1) Analisis Angket Validitas

Lembar validasi untuk angket untuk ahli materi, ahli bahasa, ahli media menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan sebagai pedoman untuk menghitung skor angket kevalidan. Pemberian skor dengan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) (Hamzah, 2019:98). Adapun menghitung skor rata-rata kevalidan dari aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad (\text{Retnawati, 2016:18})$$

Mencocokkan rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan bahan ajar, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Validitas *Aiken`V*

Koefisien Korelasi	Kriteria
$V > 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq V \leq 0,80$	Sedang

V < 0,40	Rendah
----------	--------

(Retnawati, 2016:19)

## 2) Analisis Angket Kepraktisan

Pada angket kepraktisan respon guru dan siswa menggunakan skala *likert*. Pemberian skor dengan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) (Hamzah, 2019:98). Menghitung skor rata-rata kepraktisan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (\text{Leonardy, 2023:47})$$

Mencocokkan rata-rata kepraktisan seluruh aspek yang dinilai berdasarkan pedoman pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar

Rentang Persentase	Kriteria
$85\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$70\% < P \leq 85\%$	Praktis
$50\% < P \leq 70\%$	Cukup Praktis
$1\% < P \leq 50\%$	Tidak Praktis

(Leonardy, 2023:48)

## 3) Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan melalui pemberian tes kepada peserta didik. Siswa akan melakukan tes berupa *pretest* (tes awal) sebelum menggunakan bahan ajar dan *posttest* (tes akhir) setelah belajar menggunakan bahan ajar. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain*:

$$N - gain (g) = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}} \quad (\text{Sundayana, 2022:151})$$

Hasil *N-gain* akan dikategorikan berdasarkan tabel 3. Kategori *N-gain* digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui keefektifan bahan ajar melalui data hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Interpretasi skor rata-rata *N-gain*

Rentang <i>N-gain</i> (g)	Kategori
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2022:151)

## Hasil Dan Pembahasan

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tahap analisis, didapatkan hasil analisis kurikulum yang digunakan pada siswa kelas V SD

Negeri 1 Tegalrejo adalah Kurikulum Merdeka. Guru menggunakan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan CP (Capaian Pembelajaran) Fase C.

Hasil analisis karakteristik peserta didik didapatkan bahwa: 1) Peserta didik kurang antusias belajar matematika dan menganggap bahwa matematika adalah pembelajaran yang membosankan. 2) Peserta didik merasa bosan dengan materi dan latihan soal yang hanya menggunakan buku cetak. 3) Belum adanya pengembangan sumber belajar seperti bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. 4) Belum tersedianya latihan soal berbasis masalah yang dapat melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi. 5) Hasil belajar peserta didik di sekolah masih terbilang rendah.

Pada tahap analisis media, media pembelajaran maupun sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya mengandalkan buku cetak yang didapat dari Kemendikbud, guru jarang sekali menggunakan media maupun sumber belajar yang dapat meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam belajar matematika.

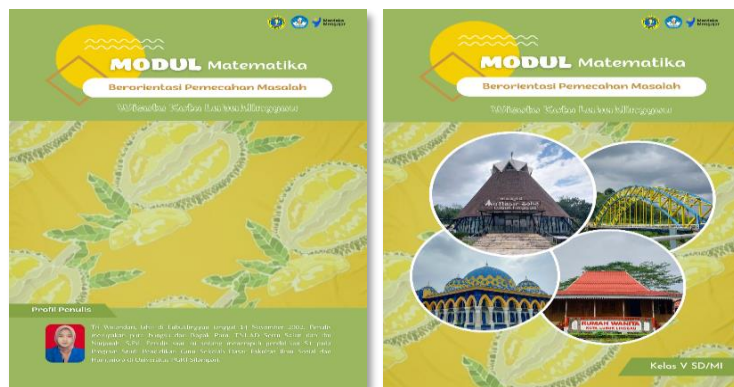
Analisis konsep, dilakukan untuk menentukan materi agar selaras dengan bahan ajar yang akan dikembangkan. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran (Winaryati, dkk., 2021:23). Adapun materi pada bahan ajar ini adalah materi geometri bangun ruang.

Pada tahap analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Perumusan tujuan pembelajaran harus berpatokan pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran (Winaryati, dkk., 2021:23).

### Tahap Perancangan (*Design*)

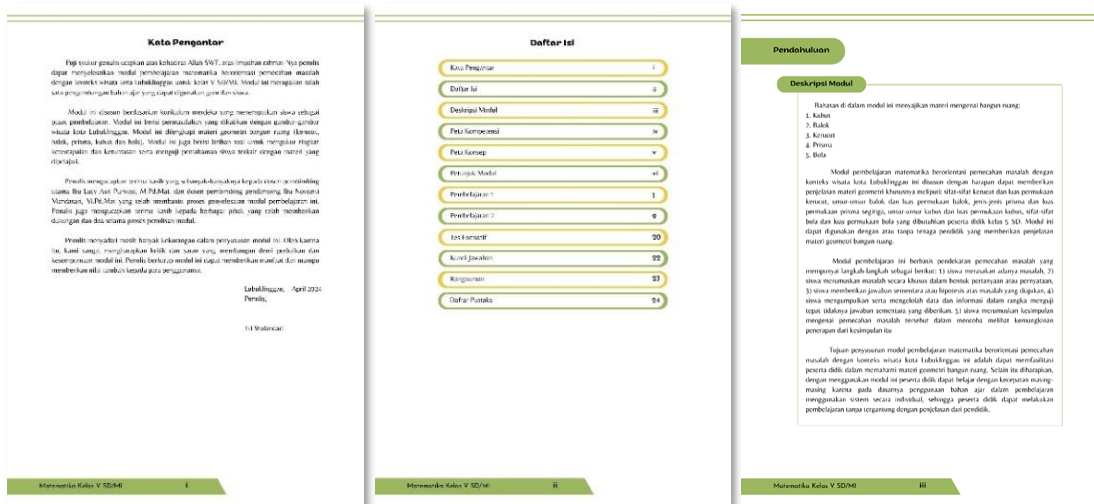
Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan membuat *design* awal pada bahan ajar matematika berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau. Pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka bahan ajar, mengumpulkan sumber referensi dan mengumpulkan gambar wisata Kota Lubuklinggau. Adapun tahapan-tahapan rancangan awal bahan ajar terdiri dari:

- 1) Merancang cover depan dan belakang bahan ajar. Rancangan *cover* depan terdapat logo universitas, logo kemendikbud, logo merdeka mengajar, mata pelajaran, kelas, jenjang pendidikan dan gambar wisata Kota Lubuklinggau dengan *background* kearifan lokal Kota Lubuklinggau yaitu batik durian. Pada *cover* belakang terdapat logo universitas, logo kemendikbud, logo merdeka mengajar, *background* batik durian, mata pelajaran, dan identitas penulis.



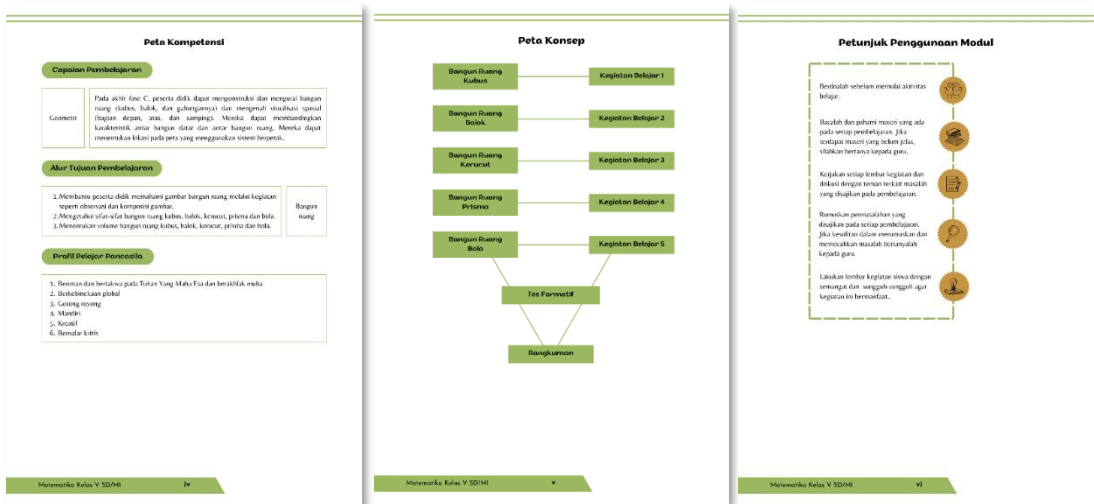
Gambar 1. Rancangan cover depan dan belakang

- 2) Kata pengantar, daftar isi, dan deskripsi singkat modul. Kata pengantar berisikan rasa syukur dan ucapan terima kasih penulis, gambaran isi dari bahan ajar, tujuan pembuatan bahan ajar dan harapan penulis. Daftar isi memuat berbagai judul yang terdapat pada bahan ajar. Deskripsi singkat berisi pengenalan modul, materi pokok yang akan dibahas dalam modul dan tujuan penyusunan modul.



Gambar 2. Rancangan kata pengantar, daftar isi

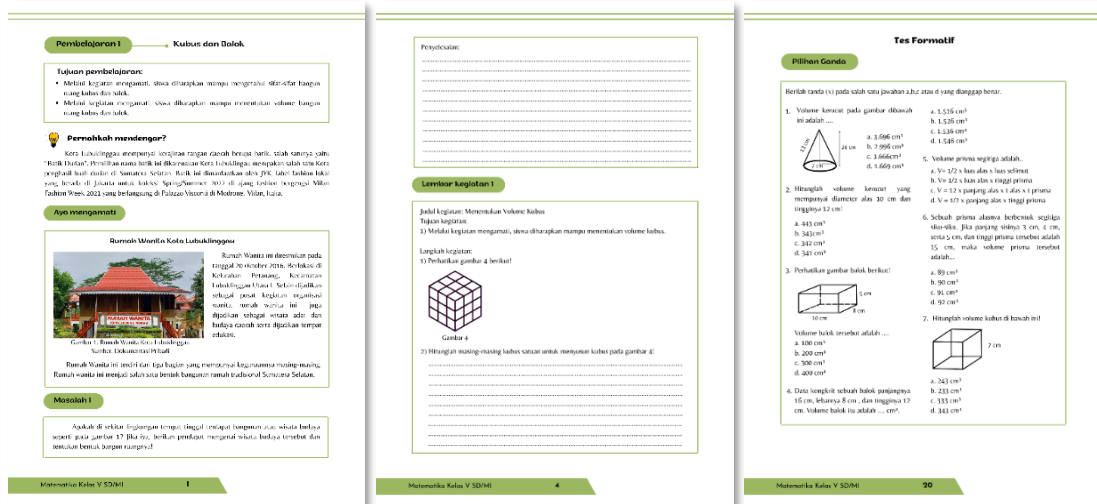
- 3) Peta kompetensi, peta konsep, petunjuk penggunaan modul. Peta kompetensi ini berisi Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Profil Pelajar Pancasila. Peta konsep digunakan untuk memudahkan peserta didik mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Petunjuk penggunaan modul digunakan untuk memudahkan peserta didik menggunakan bahan ajar



Gambar 3. Rancangan peta kompetensi, peta konsep, petunjuk penggunaan modul

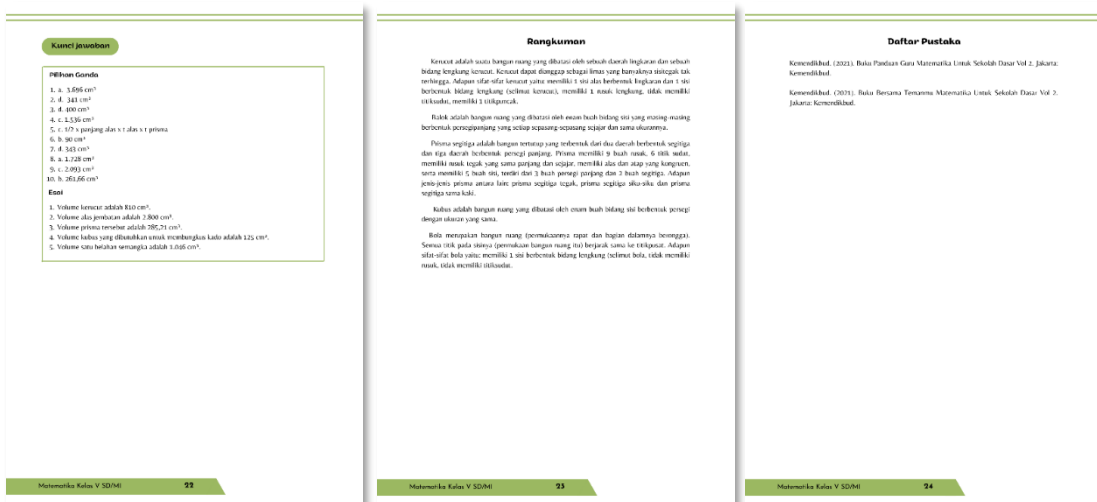
- 4) Isi materi, lembar kegiatan, tes formatif. Materi pada bahan ajar sesuai dengan pelajaran yang akan diajarkan serta dilengkapi dengan gambar wisata Kota

Lubuklinggau. Lembar kegiatan berisi latihan soal yang dilengkapi dengan tujuan kegiatan, ilustrasi pemecahan masalah dan langkah-langkah kegiatan. Tes formatif digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 4. Rancangan isi materi, lembar kegiatan, tes formatif

5) Kunci jawaban, rangkuman daftar pustaka. Kunci jawaban untuk mengukur pemahaman peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Rangkuman dapat membantu peserta didik memahami keseluruhan materi dan mengingat kembali bacaan, uraian panjang dan isi modul. Daftar pustaka berisi sumber-sumber rujukan materi maupun latihan soal yang terdapat pada bahan ajar.



Gambar 5. Rancangan kunci jawaban, rangkuman, daftar pustaka

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah awal yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu mencetak modul. Setelah produk dicetak menjadi modul, selanjutnya bahan ajar divalidasi oleh validator

ahli bahasa, materi, dan media untuk mengetahui kevalidan modul yang dikembangkan. Hasil dari validasi akan dijadikan pedoman bagi peneliti dalam melakan perbaikan (revisi) modul hingga dinyatakan valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

1) Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bahan ajar dilakukan oleh Ibu Sri Murti, M.Pd., yang merupakan salah satu dosen program studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari. Validasi ahli bahasa bahan ajar terdiri dari 10 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator bahasa terhadap bahan ajar diperoleh skor rata-rata *aiken`v* 0,87 dengan kriteria “tinggi”. Sehingga bahan ajar layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

2) Ahli Materi

Validasi ahli bahasa bahan ajar dilakukan oleh guru wali kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo, yaitu Ibu Yulisa, S.Pd. Validasi ahli materi bahan ajar terdiri dari 10 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator bahasa terhadap bahan ajar diperoleh skor rata-rata *aiken`v* 0,87 dengan kriteria “tinggi”. Sehingga bahan ajar layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

3) Ahli Media

Validasi ahli bahasa bahan ajar dilakukan oleh Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd., yang merupakan salah satu dosen program Pascasarjana Universitas PGRI Silampari. Validasi ahli bahasa bahan ajar terdiri dari 15 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator bahasa terhadap bahan ajar diperoleh skor rata-rata *aiken`v* 0,81 dengan kriteria “tinggi”. Sehingga bahan ajar layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

4) Rekapitulasi Penilaian Validator

Hasil keseluruhan penilaian validator yang dilakukan oleh validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan bahan ajar matematika berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi validitas bahan ajar

No	Nama Ahli	<i>Aiken`V</i>	Kategori
1	Sri Murti, M.Pd.	0.87	Tinggi
2	Yulisa, S.Pd.	0.87	Tinggi
3	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.	0.81	Tinggi

Berdasarkan penilaian ahli bahasa, validitas bahan ajar terhadap kalayakan bahasa diperoleh nilai *aiken`v* = 0,87 dengan kategori tinggi. Berdasarkan penilaian ahli materi, validitas terhadap kelayakan materi diperoleh nilai *aiken`v* = 0,87 dengan kategori tinggi. Berdasarkan penilaian ahli media, validitas bahan ajar terhadap kelayakan media diperoleh nilai *aiken`v* = 0,81 dengan kategori tinggi.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini bahan ajar yang telah direvisi berdasarkan saran validator selanjutnya akan diimplementasi atau diujicoba kepada guru dan siswa kelas V SDN 1 Tegalrejo. Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil (*small group*) dan kelompok besar. Kemudian diujikan kepada guru kelas untuk mendapatkan hasil kepraktisan bahan ajar dengan mengisi angket respon guru.

#### 1) Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo yang terbagi menjadi 3 siswa dengan kemampuan tinggi dan 3 siswa dengan kemampuan rendah. Uji coba dilakukan dengan memberikan penilaian pada lembar angket kepraktisan siswa yang terdiri dari 10 butir pernyataan dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil uji coba kepraktisan guru dan uji coba kepraktisan kelompok kecil (*small group*) terhadap bahan ajar dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kepraktisan Bahan Ajar

No	Uji Coba	Persentase	Kategori
1	Uji Coba Kepraktisan Guru	92%	Sangat Tinggi
2	Uji Coba Kepraktisan Kelompok Kecil ( <i>Small Group</i> )	89%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil keseluruhan uji coba kepraktisan oleh guru dan siswa didapatkan bahwa penilaian uji coba kepraktisan guru menunjukkan persentase 92% dengan kategori sangat tinggi dan uji coba kepraktisan kelompok kecil (*small group*) menunjukkan persentase 89% dengan kategori sangat tinggi.

#### 2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo dengan jumlah 24 orang siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* sebelum menggunakan bahan ajar dan pemberian soal *post-test* setelah menggunakan bahan ajar, hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun hasil data uji keefektifan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Keefektifan Bahan Ajar

No	Subjek	<i>N-Gain</i>	Klasifikasi
1	24 Siswa Kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo	0,67	Sedang

Berdasarkan hasil uji coba keefektifan oleh siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalrejo menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan memperoleh skor rata-rata *N-Gain* 0,67 dengan kategori sedang.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan berhasil. Kegiatan evaluasi dilakukan sebagai proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi pada tahap validasi dan evaluasi pada tahap implementasi (uji coba).

Evaluasi sebelumnya telah dilakukan pada tahap pengembangan berdasarkan komentar dan saran dari validator. Evaluasi pada tahap implementasi (uji coba) dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diberi oleh responden uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji kepraktisan dari guru.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar dapat disimpulkan bahwa: 1) Kevalidan bahan ajar berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli bahasa sebesar 0,87 dengan kategori tinggi, validasi materi 0,87 dengan kategori tinggi, dan validasi media didapatkan skor 0,81 dengan kategori tinggi. 2) Kepraktisan bahan ajar berdasarkan hasil persentase angket kepraktisan guru dan siswa didapat skor rata-rata 91% dengan kriteria sangat praktis. 3) Keefektifan bahan ajar dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dan dihitung menggunakan rumus *N-gain* diperoleh skor rata-rata 0,67 dengan katagori sedang. Dengan demikian, bahan ajar matematika berorientasi pemecahan masalah dengan konteks wisata Kota Lubuklinggau pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tegalorejo dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

### **Daftar Rujukan**

- Adha, I., & Refainti, R. (2018). *Missauri Mathematics Project* Berbasis Soal *Open Ended* Terhadap Kemampuan Pemecahan Komunikasi Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*. 1(2).
- Adha, I., & Refianti, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Konteks Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 2(1), 1-10.
- Friansah, D., Adha, I., dan Refianti, R. (2018). Pengembangan Pocket Book Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 1(1), 1-11.
- Hidayah, N., Aisyah, & Dewi, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Cs6 dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII di SMP Negeri 6 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2), 98-103.
- Leonardy, J. (2023). *Peran Fisikawan Indonesia dalam Pengembangan Ilmu Pendidikan, Sains dan Teknologi sebagai Upaya Membangun Sumber Daya Manusia yang Berkualitas di Era Society 5.0*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

- Luthfiana, M., & Purwasi, L.A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judikal Education*. 1 (2), 126-134.
- Mandasari, N., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis PMRI Dengan Menggunakan *QR Code* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*. 6 (1), 46-53.
- Mulyono, D., & Hidayati, A.N. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition*. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*. 2 (1), 22-37.
- Purwasi, L.A., & Fitriyana, N. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan *Open-Ended* Untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10 (1), 18–26.
- Purwasi, L.A., & Fitriyana, N. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 9 (4), 894-908.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rosalina, E. & Mandasari, N. (2021). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*. 4 (1), 19-24.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2022). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model Of RD&D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.