

---

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TEMA PAHLAWANKU KELAS IV SD SWASTA PAB 33 SIDODADI

Oleh

Dea Anastya Safira<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: <sup>1</sup>[deaanastyasafira@umnaw.ac.id](mailto:deaanastyasafira@umnaw.ac.id), <sup>2</sup>[betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:betarapitasilalahi@umnaw.ac.id)

---

### Article History:

Received: 17-04-2025

Revised: 03-05-2025

Accepted: 20-05-2025

### Keywords:

Thematic, Problem Based Learning, Teaching Materials.

**Abstract:** *This study aims to determine the design of the development of teaching materials based on Problem-Based Learning in learning Theme 4 My Hero, grade IV of SD Swasta PAB 33 Sidodadi and to determine the feasibility of teaching material products based on the Problem-Based Learning model in learning Theme 4 My Hero, grade IV of SD Swasta PAB 33 Sidodadi. In this study, the researcher used a research and development design which is better known as Research and Development (R&D). The subjects of the trial in the development of thematic teaching materials based on the Problem Based Learning model on the theme of my hero are validators, material experts and textbook experts. The object of this study is a thematic textbook based on the Problem Based Learning model. The product developed is a teaching material based on Problem Based Learning on the theme "My Hero". The total score obtained from the validation of teaching material experts is 98.8 with the category "Very Eligible", from the final validation of material experts, namely 98 with the category "Very Eligible" and from learning experts 92.2 with the category "Very Eligible". The average score from the expert assessment is 96.33. From the score, it can be said that the Problem Based Learning-based teaching material on the theme "My Hero" that was developed is "Very Suitable" for use in the learning process in grade IV of elementary school*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Namun dalam mengembangkan potensinya peserta didik haruslah difasilitasi dengan sumber belajar yang memadai dan berkualitas. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.

Guru sebagai pendamping siswa maupun fasilitator peserta didik, tentunya harus mempunyai banyak ide-ide kreatif dan inovatif seperti, menyediakan berbagai materi yang beragam, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan mampu menghidupkan suasana dalam proses pembelajaran, jika hal ini dilakukan maka akan menarik perhatian

peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang telah diharapkan. Maka dari itu, guru sangat berperan penting dalam mengelola pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Govin & Dwi, D.F (2023:719) Tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran adalah seorang pendidik.

Tetapi yang terjadi pada masa sekarang masih banyak sekolah-sekolah yang kekurangan fasilitas sumber belajar. Sumber belajar yang disediakan masih belum memadai bahkan hanya berpedoman pada satu buku berupa buku paket yang diperoleh dari sekolah atau pun pemerintah. Oleh sebab itu maka diperlukan usaha untuk mengembangkan sebuah bahan ajar untuk siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sinta, S. & Hasanah (2023:353) kemampuan yang harus dimiliki seorang guru sekolah dasar salah satunya adalah mempunyai kemampuan untuk menyusun dan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar.

Dari pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar swasta PAB 33, masih banyak siswa yang belum tertarik pada pembelajaran, bahkan masih banyak siswa yang bermain-main dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan guru masih belum bisa mengembangkan bahan ajar semenarik mungkin dan masih menggunakan metode ceramah yang terkesan membuat siswa bosan dan tidak menerapkan model atau pun menyertakan media pada proses pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga hanya berpedoman pada buku paket yang diberikan oleh pemerintah saja.

Sumber belajar yang hanya berupa buku tematik dari pemerintah mengakibatkan bahan ajar menjadi terbatas. Kurangnya sumber belajar membuat siswa menjadi kesulitan mempelajari topik dikarenakan terbatasnya materi yang ada di dalam buku. Keterbatasan tersebut membuat kurangnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca. Menurut Sukmawati dkk (2021) Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia.

Guru membutuhkan bahan ajar sebagai pelengkap dalam mengajar, sedangkan siswa membutuhkan bahan ajar sebagai penambah wawasan dalam memahami materi pelajaran. Maka peneliti melakukan alternatif tindakan dengan mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran tematik agar guru dan siswa mendapatkan materi ajar lebih luas, serta dapat dijadikan sumber belajar mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan peserta didik.

Bahan ajar pembelajaran tematik ini disusun dengan berbasis *Problem Based Learning*. Peneliti memilih model PBL karena sesuai dengan Peraturan Menteri dan Kebudayaan No.22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang mana disebutkan bahwa proses pembelajaran dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah. Kosasih (2016) berpendapat bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahan ajar *Problem Based Learning* mengajak siswa untuk melakukan percobaan atau pengamatan terhadap masalah nyata yang terjadi disekitar siswa sebagai konteks untuk belajar berfikir kritis dan terampil dalam

memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan sehingga siswa lebih mudah memahami materi, belajar lebih berkesan, dan materi menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mendesain pengembangan bahan ajar berbasis *Problem-Based Learning* pada pembelajaran Tema 4 Pahlawanku kelas IV SD Swasta PAB 33 Sidodadi?
2. Bagaimana kelayakan dari produk bahan ajar berbasis model *Problem-Based Learning* pada pembelajaran Tema 4 Pahlawanku Kelas IV SD Swasta PAB 33 Sidodadi?

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan bahan ajar berbasis *Problem-Based Learning* pada pembelajaran Tema 4 Pahlawanku kelas IV SD Swasta PAB 33 Sidodadi
2. Untuk mengetahui kelayakan dari produk bahan ajar berbasis model *Problem-Based Learning* pada pembelajaran Tema 4 Pahlawanku Kelas IV SD Swasta PAB 33 Sidodadi

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang lebih di kenal dengan istilah *Research and development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019), metode Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada, serta menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar tematik berbasis model *Problem Based Learning* tema pahlawan ku yaitu validator ahli materi dan ahli bahan ajar. Validator ahli materi yaitu guru kelas IV SD Swasta PAB 33 Sidodadi dan validator ahli bahan ajar adalah dosen UMN Al Washliyah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui proses kuesioner (angket). Sugiyono (2016:199) menyatakan bahwa Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Untuk menghitung presentase skor bahan ajar yang dikembangkan digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Rata-rata skor

N = Skor maksimal

Dari hasil validasi ahli yang telah dihitung dengan rumus tersebut akan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian Lembar Validasi Ahli**

No	Skor	Deskripsi
1	0-20	Tidak Layak
2	21-40	Kurang Layak
3	41-60	Cukup Layak
4	61-80	Layak
5	81-100	Sangat Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Akan tetapi prosedur ADDIE yang digunakan pada penelitian ini dilaksanakan hanya sampai tahap ketiga, yaitu *Development* (Pengembangan). Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian pengembangan menggunakan prosedur ADDIE yang digunakan, disajikan di bawah ini:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis, di antaranya:

#### a. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Bahan ajar yang digunakan hanya berisi teks materi dan kumpulan-kumpulan soal. Hal ini membuat siswa tidak bersemangat dan cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari temuan ini peneliti berasumsi bahwa siswa kelas IV SD swasta PAB membutuhkan sebuah bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat menarik perhatian siswa.

#### b. Analisis Kurikulum

SD swasta PAB masih menggunakan kurikulum 2013 (K13). Adapun materi pelajaran siswa kelas IV, yaitu pembelajaran tematik tema 5 "Pahlawanku". Dari temuan tersebut, maka peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) yang layak digunakan pada proses pembelajaran tematik tema 5 "Pahlawanku".

#### c. Analisis Karakteristik Siswa

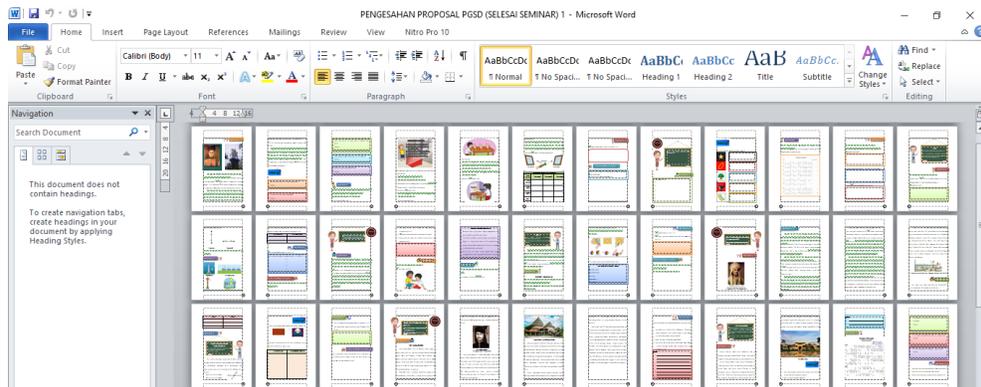
Siswa kelas IV SD swasta PAB berada pada rentang usia 10-11 tahun, di mana pada usia ini anak-anak masih senang bermain dan melihat gambar-gambar kartun. Dari temuan tersebut peneliti berasumsi bahwa desain gambar-gambar kartun dengan warna-warna yang menarik akan dapat menarik perhatian siswa. Selain itu pada usia tersebut siswa juga sedang mengembangkan kemampuan berpikirnya dan cenderung memiliki rasa keingintahuan yang besar. Oleh sebab itu peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* pada bahan ajar yang dikembangkan.

### 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan, antara lain:

#### a. Menyusun Materi

Materi yang disusun disesuaikan dengan materi pelajaran siswa, yaitu materi pembelajaran tematik tema 5 "Pahlawanku".



b. *Design Gambar*

Bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* tema “Pahlawanku” didesain menggunakan *Software Adobe Photoshop CS 3*.



c. *Mencetak Hasil Rancangan*

Hasil rancangan bahan ajar dicetak menggunakan kertas konstruk berukuran A4. Kertas ini dipilih karena bertekstur tebal dengan permukaan kilat, sehingga gambar dan tulisan pada bahan ajar tampak lebih cerah.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian beberapa validator ahli, seperti ahli bahan ajar, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian dari validator ahli terhadap kelayakan bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan, dapat dilihat di bawah ini:

a. *Validasi Ahli Bahan Ajar*

Validasi ahli bahan ajar dilakukan oleh seorang ahli yang berprofesi sebagai Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Mhd. Zulkifli Hasibuan, M.Pd.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran Bahan Ajar	Ukuran Bahan Ajar sesuai dengan ketentuan UNESCO, yaitu ukuran A4 (21cm x 29,7cm).					√
			Ukuran Bahan Ajar sesuai dengan buku siswa pada umumnya.				√	
		Desain Sampul Bahan Ajar	Desain sampul Bahan Ajar menarik.					√
			Desain sampul Bahan Ajar tampak jelas.					√
			Desain sampul Bahan Ajar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.					√
		Desain Isi	Warna dan tulisan pada sampul pada Bahan Ajar jelas dan mudah dibaca.					√
Desain Bahan Ajar sesuai dengan materi pembelajaran.						√		
2	Kelayakan Bahasa	Lugas	Ketepatan struktur Kalimat.					√
			Keefektifan Kalimat.					√
			Kebakuan Istilah.					√
		Komunikatif	Bahasa yang digunakan memberikan pemahaman terhadap pesan dan informasi.					√
			Dialogis dan Interaktif	Kalimat pada Bahan Ajar dapat memotivasi peserta didik.				
		Kalimat pada Bahan Ajar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.						√
		Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan taraf intelektual peserta didik.					√
		Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan Ejaan.					√
			Ketepatan tata bahasa.					√
		Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	Istilah, simbol atau ikon yang terdapat pada bahan ajar sesuai dengan pemahaman peserta didik.					√
Ketepatan penggunaan Istilah, simbol atau ikon.						√		
<b>Total Skor</b>				<b>89</b>				
<b>Rata-Rata</b>				<b>4,94</b>				

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validasi ahli bahan ajar didapatkan skor sebesar 98,8. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* tema 5 Pahlawanku yang dikembangkan "Sangat Layak" digunakan pada proses

pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh seorang ahli yang berprofesi sebagai Guru di SD Swasta PAB Medan, yaitu Ibu Juariah, S.Pd.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disajikan sesuai dengan SK & KD.					√
		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					√
		Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran.					√
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
2	Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	Materi disajikan dengan jelas.					√
		Sistematika penyampaian materi	Materi disajikan secara sistematis.					√
		Kemenerikan materi	Materi dikemas dengan menarik.					√
		Kelengkapan materi	Materi disajikan dengan lengkap.					√
		Kejelasan gambar	Gambar yang disajikan jelas.					√
3	Evaluasi/ Latihan	Sistematika penyampaian pesan	Latihan soal disajikan sesuai tujuan pembelajaran.					√
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan disajikan dengan jelas.					√
		Kejelasan perumusan soal	Perumusan soal-soal disusun dengan jelas.					√
		Kebenaran konsep soal	Soal-soal diberikan dengan menggunakan konsep yang benar.					√
		Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi.					√
		Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai pemahaman peserta didik.					√
4	Strategi Bagi Pembelajaran	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Bahan Ajar menambah rasa ingin tahu peserta didik.					√
		Dukungan Bahan Ajar untuk kemandirian peserta didik	Bahan Ajar dapat digunakan peserta didik secara mandiri.					√
		Kemampuan Bahan Ajar menambah pengetahuan	Bahan Ajar dapat menambah pengetahuan peserta didik.					√

	peserta didik								
	Kemampuan Bahan Ajar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	Bahan Ajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran.						√	
	Kemampuan Bahan Ajar untuk menambah motivasi peserta didik	Bahan Ajar dapat menambah motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.						√	
<b>Total Skor</b>								<b>98</b>	
<b>Rata-Rata</b>								<b>4,9</b>	

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validasi ahli materi didapatkan skor sebesar 98. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa materi pada bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* tema 5 Pahlawanku yang dikembangkan "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh seorang ahli yang berprofesi sebagai Guru di SD Swasta PAB Medan, yaitu Ibu Suwarningsih, S.Pd.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran Bahan Ajar	Ukuran Bahan Ajar sesuai dengan ketentuan UNESCO, yaitu ukuran A4 (21cm x 29,7cm).				√	
			Ukuran Bahan Ajar sesuai dengan buku siswa pada umumnya.				√	
	Desain Sampul Bahan Ajar	Desain sampul Bahan Ajar menarik.					√	
		Desain sampul Bahan Ajar tampak jelas.					√	
		Desain sampul Bahan Ajar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.					√	
	Desain Isi	Warna dan tulisan pada sampul pada Bahan Ajar jelas dan mudah dibaca.					√	
Desain Bahan Ajar sesuai dengan materi pembelajaran.						√		
2	Kelayakan Bahasa	Lugas	Ketepatan struktur Kalimat.				√	
			Keefektifan Kalimat.				√	
			Kebakuan Istilah.				√	
	Dialogis dan Interaktif	Bahasa yang digunakan memberikan pemahaman terhadap pesan dan informasi.					√	
Kalimat pada Bahan Ajar dapat memotivasi peserta didik.						√		

		Kalimat pada Bahan Ajar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.					√
	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan taraf intelektual peserta didik.					√
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan Ejaan.					√
		Ketepatan tata bahasa.					√
	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	Istilah, simbol atau ikon yang terdapat pada bahan ajar sesuai dengan pemahaman peserta didik.					√
		Ketepatan penggunaan Istilah, simbol atau ikon.				√	
<b>Total Skor</b>			<b>83</b>				
<b>Rata-Rata</b>			<b>4,61</b>				

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validasi ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 92,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* tema 5 Pahlawanku yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

### KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan dari tahap *Analysis* (Anallisis) sampai pada tahap *Development* (Pengembangan), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* pada tema “Pahlawanku”.
2. Total skor yang didapatkan dari validasi ahli bahan ajar, yaitu 98,8 dengan kategori “Sangat Layak”, dari validasi akhir ahli materi, yaitu 98 dengan kategori “Sangat Layak” dan dari ahli pembelajaran sebesar 92,2 dengan kategori “Sangat Layak”. Rata-rata skor dari penilaian para ahli, yaitu 96,33. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* pada tema “Pahlawanku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Govin & Dara Fitrah Dwi. 2023. *Pengembangan Media Videoscribe Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi Kelas III SD*. <https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada/article/view/705>
- [2] Kosasih, 2016, *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum*, Bandung: Yrama Widiya.
- [3] Ria Alda & Hasanah. 2023. *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- [4] Sonia Sinta & Hasanah. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar*.

EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3.

- [5] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- [6] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- [7] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10-18.  
<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>