



DEVELOPING A HANDOUT BASED ON BANTEN CULTURE FOR TEACHING MATERIALS

Ela Suhaelah¹, Ana Nurhasanah², Zerri Rahman Hakim³

^{1, 2, 3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

¹elasuhaelah14@gmail.com, ²ananur74@untirta.ac.id, ³zerrirahmanhakim@gmail.com

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *HANDOUT* BERBASIS BUDAYA BANTEN

ARTICLE HISTORY

Submitted:
16 September 2020
16th September 2020

Accepted:
07 Januari 2021
07th January 2021

Published:
22 Februari 2021
22nd February 2021

ABSTRACT

Abstract: This research aimed to find out stages in developing a handout based on Banten culture for teaching materials and the validity of the handout. This research utilized Research and Development (R&D) method by Sugiyono that consisted of 6 steps, namely: (1) problem analysis, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revisions, and (6) product trial test. The development of the handout was carried out through the validation test by the material experts, media experts, and education experts. Then, to accomplish the limited trial test, a product trial test was conducted after the validation test involving 15 fourth-grade students at SDN Unyur as the research subjects. Findings of this research were that the percentage from the material experts was 95% with a very feasible category. Then, the result from the media expert obtained a percentage of 78% with feasible category. After that, the result from the education expert indicated that the percentage for the handout was 93% with very feasible category. Meanwhile, the results of the trials product obtained the percentage of 90% with very feasible category. Based on these results, it could be concluded that the handout based on Banten culture for the fourth-grade students at SDN Unyur was feasible to be used using as the teaching materials after going through the six stages of development procedures.

Keywords: Teaching Materials, Handout, Banten Culture

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan bahan ajar handout budaya Banten dan kelayakan produk bahan ajar handout budaya Banten. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) Sugiyono (2017:298) yang meliputi enam langkah yaitu: (1) analisis masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Pada pengembangan bahan ajar handout ini dilakukan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan. Setelah dilakukan uji coba validasi oleh tim ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV A SD Negeri Unyur, dengan jumlah responden 15 peserta didik. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar handout memperoleh persentase 95% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar handout memperoleh persentase 78% masuk pada kriteria layak. Hasil uji ahli pendidikan menunjukkan bahwa bahan ajar handout memperoleh persentase 93% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji coba produk yaitu untuk mengetahui respons peserta didik memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar handout berbasis budaya Banten yang dikembangkan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Unyur sangat layak digunakan dalam pembelajaran setelah melalui enam tahap pengembangan.

Kata Kunci: bahan ajar, handout, budaya Banten

CITATION

Suhaelah, E., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2021). Developing a Handout Based On Banten Culture for Teaching Materials. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (1), 174 - 187. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8039>.

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang sampai saat ini memiliki peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud dapat berupa bahan ajar tertulis maupun yang tidak tertulis. Dengan bahan ajar dapat memungkinkan siswa untuk menguasai satu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Adapun contoh bahan ajar yaitu modul, *handout*, buku, lembar kerja siswa, foto atau gambar, dan lain sebagainya.

Handout merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran di sekolah. Selain itu, *handout* merupakan bahan pembelajaran yang ringkas dan mudah digunakan. Bahan ajar ini diberikan kepada peserta didik agar dapat memudahkan mereka mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat dirancang dan dikemas dengan sedemikian rupa untuk dapat menarik dan menimbulkan minat baca bagi peserta didik.

Pada masa ini diperlukan pengembangan bahan ajar *handout* khususnya di sekolah dasar. Kebutuhan peserta didik tentunya menjadi salah satu alasan pengembangan *handout* ini. Apalagi ketika melihat keadaan di sekolah dasar mengenai pengenalan budaya lokal, sangat kurang sekali *handout* yang menyajikan materi mengenai budaya tersebut. Sehingga pengembangan *handout* yang terintegrasi budaya lokal sangat dibutuhkan, agar peserta didik di sekolah dasar dapat mengenal budaya daerahnya sendiri sejak dini. Banten merupakan salah satu wilayah di pulau Jawa yang memiliki keanekaragaman budaya seperti kesenian, rumah adat, makanan khas, pakaian adat dan lain sebagainya.

Salah satu tantangan masyarakat Banten pada masa ini adalah bagaimana mempertahankan budaya lokal. Seiring datangnya globalisasi, banyak budaya-budaya luar yang masuk sehingga dapat menjadi momok bagi budaya lokal. Potensi budaya Banten sangat kaya dan tentunya memiliki keunikan-keunikan tersendiri yang tidak dimiliki oleh masyarakat lainnya (Subdin Kebudayaan Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2003:2). Namun semua potensi budaya Banten belum dapat menarik masyarakat luar, terlebih lagi generasi muda Banten saat ini kurang mengenali budayanya sendiri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengenalkan budaya Banten kepada peserta didik di sekolah. Perlu adanya pengenalan budaya Banten sejak dini terhadap peserta didik, agar mereka kian tahu dan dapat mempelajari budayanya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Unyur bahwa pada proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan oleh pendidik hanya sebatas buku tematik dan LKS saja. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan pun hanya sebatas ceramah, walaupun ditambahkan tanya-jawab agar siswa tidak pasif dan penggunaan media berupa gambar. Selain itu referensi atau bahan ajar yang digunakan untuk mendukung pembelajaran masih sedikit.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV A. Beliau mengemukakan bahwa pada proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar yang telah tersedia di sekolah dan belum ada bahan ajar yang terintegrasi dengan budaya Banten. Beliau hanya menggunakan media gambar dan mengenalkan budaya Banten secara umum dan tidak mendalam. Sehingga peserta didik kurang menangkap jelas dan memahami materi budaya Banten. Untuk pengenalan budaya Banten sendiri di sekolah tersebut hanya sebatas muatan lokal bahasa Jawa Banten dan itupun sepekan sekali. Maka dengan ini peneliti hendak mengangkat konteks budaya Banten dalam bahan ajar

handout ini. Hal ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mengetahui budaya Banten dengan luas, karena Banten merupakan salah satu daerah yang memiliki kekayaan budaya.

Ditinjau dari penelitian sebelumnya, menurut Taufik (2019:7) pengadaan bahan ajar yang berkualitas masih sangat kurang. Seringkali penyusun bahan ajar kurang memikirkan perihal bahan ajar yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pada penyampaian materi budaya lokal biasanya hanya diperoleh dari penjelasan guru, pembelajaran pun menjadi kurang bermakna bagi peserta didik dikarenakan tidak ada pemaparan secara mendalam dan contoh konkretnya. Hal ini selaras dengan yang disampaikan Wijiningsih (2017:1032) bahwa perlu ada bahan ajar yang terintegrasi dengan budaya lokal agar peserta didik bisa belajar sesuai pengalaman yang dilihat pada kehidupan sehari-hari.

Salah satu bahan ajar yang diperkirakan dapat menjadi alternatif untuk melengkapi bahan ajar di sekolah yang terintegrasi dengan materi budaya Banten adalah *handout* budaya Banten. Bahan ajar ini akan dikemas dengan menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan mudah digunakan oleh peserta didik. Tidak hanya terkait materi mengenai budaya Banten yang dapat dibaca, tetapi dilengkapi juga dengan gambar serta soal latihan yang mampu mengasah keterampilan berpikir peserta didik untuk menyelesaikannya. Bahan ajar *handout* budaya Banten ini pun dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti hendak membuat penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa bahan ajar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Budaya Banten”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk, 1) mengembangkan bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten; dan 2) mengetahui kelayakan bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten di SDN Unyur.

KAJIAN TEORI

Bahan ajar secara umum adalah informasi atau seperangkat materi yang digunakan oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sudjana (dalam Jamaluddin dan Reza Rachmatullah, 2018:153) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan suatu pendekatan yang digunakan oleh seorang pendidik atau guru dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui tahapan-tahapan tertentu sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai (2015:1) bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Dengan kata lain, bahan pengajaran dikatakan sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Bahan ajar memiliki tujuan dan manfaat yang berguna bagi pendidik atau guru untuk keberlangsungan proses pembelajaran di kelas, dan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Bahan ajar yang disusun tentunya memiliki tujuan (Jamaluddin dan Reza Rachmatullah, 2018:158) sebagai berikut:

- Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik
- Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh
- Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Handout dapat dimaknai sebagai bahan ajar tertulis yang diharapkan dapat mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari guru. *Handout* biasanya merupakan bahan tertulis tambahan yang dapat memperkaya peserta didik dalam belajar untuk mencapai

kompetensinya. Penyusunan *handout* dibuat berdasarkan penjabaran dari kurikulum yang berlaku (Prastowo, 2014:194).

Ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh bahan ajar *handout* sebagai bahan cetak (Arsyad, 2014:40) antara lain a) peserta didik dapat belajar dan maju sesuatu dengan kecepatan masing-masing materi pelajaran; b) dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami. Namun pada akhirnya semua peserta didik diharapkan dapat menguasai materi pelajaran itu; c) peserta didik dapat mengikuti urutan pikiran secara logis; d) perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan; dan e) Lebih ekonomis dan mudah terdistribusi.

Indonesia memiliki kebudayaan lokal/daerah yang beragam dan patut kita lestarikan. Kebudayaan suatu daerah memiliki keunikannya masing-masing begitu pula dengan kebudayaan Banten. Banten adalah sebuah provinsi di Pulau Jawa, namun dipisahkan sejak tahun 2000 dengan keputusan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2000. Pusat Pemerintah provinsi Banten berada di Kota Serang. Banten pada masa lalu merupakan daerah dengan kota pelabuhan yang sangat ramai serta masyarakat yang terbuka dan makmur. Banten pada abad ke 5 merupakan bagian dari kerajaan Tarumanegara yang beragama Hindu. Setelah runtuhnya kerajaan Tarumanegara maka dilanjutkan oleh kerajaan Sunda, kemudian Maulana Hasanuddin mendirikan kesultanan Banten.

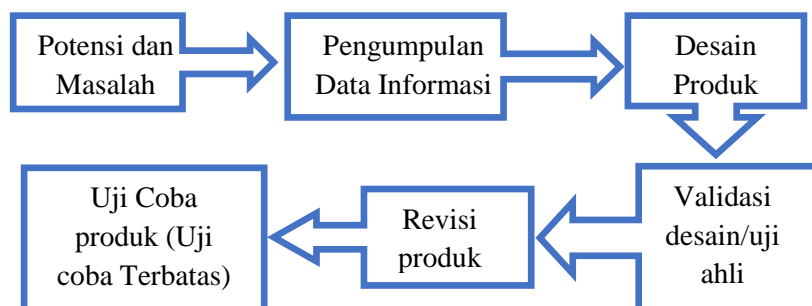
Menurut Taufiqurakhman (dalam Rasihah, 2018:38) budaya Banten sejatinya adalah budaya Sunda, sebagaimana budaya yang berlaku di wilayah-wilayah provinsi Jawa Barat. Kesamaan budaya tersebut antara lain dalam penggunaan bahasa Sunda dalam komunikasi di masyarakat yang begitu

dominan, walaupun pada wilayah tertentu ada kekhususan bahasa komunikasi antar masyarakat asli, seperti di wilayah Serang dengan bahasa yang terpengaruh oleh bahasa Jawa Cirebonan, wilayah Tangerang dengan pengaruh dialek Betawi pinggirannya yang campur aduk dengan bahasa sunda sehari-hari atau bahasa Sunda dengan logat yang sangat khas pada masyarakat Badui. Penggunaan bahasa Jawa sendiri akibat pengaruh kedatangan Sultan Cirebon Syarif Hidayatullah di Banten yang membawa serta rombongan prajurit dan pegawai tata praja lainnya, yang berasal dari Cirebon dan sebagian Demak, maka bahasa yang dipergunakan adalah bahasa Jawa.

Berdasarkan website resmi provinsi Banten, kebudayaan di Banten memiliki kekhasan yang dapat dilihat dari sisi budaya dan nilai, bahasa, senjata, pakaian adat, tarian, alat musik, rumah adat, tradisi masyarakat dan keseniannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Unyur tahun ajaran 2020 dimulai dari 27 November 2019 s/d 14 September 2020. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *handout* budaya Banten. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Dari 10 langkah tahapan penelitian dari Borg dan Gall penelitian ini hanya terbatas sampai 6 tahapan. Hal ini dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan waktu dan biaya, sehingga peneliti hanya mengambil 6 langkah dari desain pengembangan yang dilakukan oleh Sugiyono. Adapun 6 langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan uji coba produk.



Gambar 1. Alur Modifikasi R&D Sugiyono

Proses pengembangan produk dimulai dengan melakukan analisis masalah terdiri dari tiga kegiatan yaitu, (1) analisis kebutuhan yang dimaksudkan untuk mengetahui jenis bahan ajar yang digunakan di sekolah dan menjadi pedoman dalam pengembangan bahan ajar *handout* budaya Banten, (2) analisis kurikulum dimaksudkan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di sekolah, dan (3) analisis materi dimaksudkan agar materi dalam bahan ajar *handout* sesuai dengan kompetensi dasar pada materi keragaman budaya, yang pada pengembangan ini dikhususkan materi budaya Banten.

Setelah mengetahui masalah yang ada, tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan studi literatur dan studi lapangan studi literatur dilakukan dengan menetapkan Tema 1 Indahnya Kebersamaan dan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa pada kurikulum 2013. Sedangkan untuk studi lapangan dilakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas IV di SD Negeri Nyur.

Tahap desain produk yang dilakukan berupa bahan ajar *handout* budaya Banten yang sudah dibuat desainnya terlebih dahulu dalam bentuk *story board*. Setelah dibuat desainnya, selanjutnya *story board handout*

budaya Banten diwujudkan dalam bentuk bahan ajar cetak untuk kemudian digunakan dalam proses penilaian.

Tahap validasi desain dilakukan untuk mengetahui bahan ajar *handout* yang telah dibuat dapat memenuhi kriteria atau belum. Pada tahap ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dikembangkan. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

Tahap revisi desain dilakukan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada bahan ajar *handout* budaya Banten yang sedang dikembangkan sehingga menjadi layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Tahap uji coba produk dilakukan agar dapat mengetahui bahan ajar yang diuji cobakan efektif atau tidak, maka diperlukan angket untuk mengetahui respons peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket penilaian uji ahli yang digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *handout*. Untuk uji ahli terdiri dari 3 bidang, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan. Adapun kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Tujuan Pembelajaran	Tercantum Sesuai dengan isi pembelajaran Terfokus dengan jelas
Kesesuaian KD	Tercantum Relevan dengan materi yang disajikan Terpisah menjadi sub menu
Kesesuaian KD dan tujuan pembelajaran	Tepat dan sesuai Terfokus dengan jelas Terpisah menjadi sub menu
Apersepsi	Memotivasi dan tidak membosankan Sederhana dan mudah dipahami Sesuai dengan materi
Keakuratan Materi	Kebenaran konsep dan materi Pendukung berupa gambar sesuai konsep
Kemudahan Untuk Dipahami	Sederhana dan mudah dipahami Materi disajikan dengan jelas Tidak berlebihan dan terfokus
Kesesuaian Materi dengan Tujuan	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Materi tidak berlebihan dan terfokus Materi mudah dipahami
Penguatan motivasi	Materi dapat memotivasi Materi tidak membosankan
Keteraturan Pemakaian Bahasa	Bahasa sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia yang baik dan benar Bahasa sederhana dan mudah dipahami
Mengikuti Sistematika Keilmuan	Materi sistematis dan logis Materi mulai dari sederhana ke sulit Penulisan ilmiah sudah tepat

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Ukuran Bahan Ajar	Kesesuaian ukuran bahan ajar
Desain Sampul Bahan Ajar (Cover)	Desain kulit buku Keharmonisan unsur penggunaan warna Komposisi dan ukuran (judul dan gambar pada cover) Kelengkapan tata letak judul
Desain Isi Bahan Ajar	Keterkaitan susunan teks Komposisi dan ukuran (sub materi, ilustrasi gambar, dan lain-lain) Keterkaitan pola dan konsisten dalam tata letak unsur-unsur isi buku Kelengkapan tata letak (sub materi, halaman, ilustrasi gambar, ikon, dan lain-lain) Penggunaan jenis dan variasi huruf Kesesuaian jenis huruf dengan isi materi Penggunaan spasi antar baris susunan

teks
 Penggunaan ilustrasi dan keterangan gambar
 Kesesuaian penyajian seluruh ilustrasi dengan materi
 Kemampuan ilustrasi dan gambar menyajikan isi materi
 Kesesuaian bidang cetak dan margin buku
 Kesesuaian penempatan gambar dan tulisan

Sumber : BNSP (Urip Purwono, 2008) DEPDIKNAS (2002) yang dimodifikasi

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Pendidikan

Aspek	Indikator
Isi atau Materi	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Kesesuaian materi dengan bahan ajar <i>handout</i> Materi dikemas secara menarik Materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>handout</i> mudah dipahami Materi keanekaragaman budaya Banten sesuai dengan gambar yang dipilih
Tampilan atau Kualitas Media	Bahan ajar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama Kemudahan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran Bahan ajar disajikan sesuai dengan materi Penggunaan bahan ajar dapat menghasilkan hasil belajar peserta didik Bahan ajar <i>handout</i> mudah dipahami Bahan ajar <i>handout</i> yang digunakan memenuhi konsep belajar sambil bermain Pemilihan gambar pada bahan ajar sesuai dengan materi
Bahasa	Bahasa yang digunakan terbaca dan mudah dipahami Gaya bahasa yang digunakan tidak berlebihan

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik

Aspek	Indikator
Kualitas Media	Media mudah dipahami Media dapat dimengerti Meningkatkan motivasi belajar



Kualitas Materi	Gambar pada media mudah dipahami dan menarik Penyajian materi menarik Penggunaan bahasa Isi mudah dipahami
ketertarikan	Materi berhubungan dengan budaya Banten Media ini membuat saya senang Media ini memotivasi untuk belajar Pembelajaran menjadi terarah Pembelajaran menjadi menyenangkan Meningkatkan motivasi untuk membaca

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang pertama dalam pengembangan ini adalah mengidentifikasi atau menganalisis masalah. Analisis masalah yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan memberikan angket analisis kebutuhan kepada guru kelas IV di SD Negeri Unyur. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui jenis bahan ajar yang digunakan di sekolah mengenai pembelajaran budaya Banten. Hasil dari angket menunjukkan bahwa guru kelas IV di SD Negeri Unyur masih menggunakan buku paket yang disediakan oleh pemerintah sebagai penunjang pembelajaran budaya Banten. Berdasarkan angket, guru juga setuju dengan adanya bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten sebagai bahan penunjang pembelajaran. Diharapkan bahan ajar *handout* tersebut dapat meningkatkan ketertarikan minat belajar peserta didik dan memudahkannya dalam memahami materi.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya analisis kurikulum yang dilakukan dengan menggunakan analisis Tema 1 Subtema 1 dengan menjabarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) menjadi indikator pembelajaran. Analisis kurikulum

dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di sekolah. Setelah melakukan analisis kurikulum, selanjutnya analisis materi yang dilakukan dengan menyesuaikan materi dan kompetensi dasar yang termuat dalam kurikulum 2013. Tujuan dari analisis materi ini agar materi dalam bahan ajar *handout* sesuai dengan kompetensi dasar pada materi keragaman budaya, yang pada pengembangan ini dikhususkan materi budaya Banten.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan berbagai informasi dan studi lapangan yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan pengembangan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah pada tahapan awal. Pada tahap ini dilakukan studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan dengan menetapkan Tema 1 Indahnya Kebersamaan dan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pada kurikulum 2013. Sedangkan untuk studi lapangan dilakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas IV di SD Negeri Unyur.

Tahap selanjutnya yaitu dilakukan pembuatan bahan ajar *handout* berbasis budaya

Banten dalam bentuk *story board*. Hal ini dimaksudnya agar proses penyusunan bahan ajar *handout* ini lebih terarah dan terkonsep. *Story board* yang dibuat berupa desain yang memuat isi dari bahan ajar yang dikembangkan. Pada pembuatan bahan ajar *handout*, peneliti menggunakan aplikasi *powerpoint* dan *photoshop* dengan penjabaran sebagai berikut:

- a. Bentuk : Bahan ajar cetak
- b. Jenis kertas : Art Karton dan HVS
- c. Ukuran kertas : A5 (5.83 x 8.271 inch)

- d. Ketebalan : 30 halaman
- e. Jenis font : Comic Sans MS
- f. Materi : Budaya Banten

Pada bagian cover depan terdapat judul *handout*, nama penulis, dan ilustrasi gambar. *Cover* depan didesain dengan gambar yang mengkhaskan kebantenan sesuai dengan judul *handout* yang diangkat yaitu keragaman budaya Banten. *Cover* belakang memuat logo dan nama universitas serta barcode bahan ajar *handout*. Pada isi buku terdapat kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan dan materi. Berikut ini contoh desain produk:



Gambar 2. Contoh Cover Depan Dan Bagian Isi Materi

Setelah bahan ajar *handout* dibuat, selanjutnya dilakukan validasi produk dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten

yang telah dibuat. Validasi desain produk dilakukan oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya. Berikut ini penjabaran hasil validasi desain produk oleh para ahli:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tujuan Pembelajaran	15
2.	Kesesuaian KD	15
3.	Kesesuaian KD dan tujuan pembelajaran	15
4.	Apersepsi	12
5.	Keakuratan materi	8
6.	Kemudahan untuk dipahami	15
7.	Kesesuaian materi dengan tujuan	15

8.	Penguatan materi	9
9.	Keteraturan pemakaian bahasa	15
Jumlah		119
Persentase Nilai		95%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapatkan sebesar 119 dari jumlah skor maksimal 125 dengan persentase nilai akhir

sebesar 95% masuk pada kriteria “Sangat Layak” sehingga materi dapat digunakan pada bahan ajar *handout* budaya Banten.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Ukuran bahan ajar	4
2.	Desain sampul bahan ajar (cover)	15
3.	Desain isi bahan ajar	47
Jumlah		66
Persentase Nilai		78%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapatkan sebesar 66 dari jumlah skor maksimal 85 dengan persentase nilai akhir

sebesar 78% masuk pada kriteria “Layak” sehingga desain dapat digunakan pada bahan ajar *handout* budaya Banten.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Isi atau materi	23
2.	Tampilan atau kualitas media	33
3.	Bahasa	9
Jumlah		65
NP		93%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapatkan sebesar 65 dari jumlah skor maksimal 70 dengan persentase nilai akhir

sebesar 93% masuk pada kriteria “Sangat Layak” sehingga bahan ajar *handout* budaya Banten dapat digunakan.

Tabel 8. Data Hasil Respons Peserta Didik

No	Responden	Media	Materi	Ketertarikan	Skor	Nilai Akhir
1	Responden 1	19	13	14	46	82
2	Responden 2	18	15	17	50	89
3	Responden 3	20	15	19	54	96
4	Responden 4	19	13	18	50	89
5	Responden 5	19	12	15	46	82
6	Responden 6	18	12	16	46	82
7	Responden 7	19	15	18	52	93
8	Responden 8	18	13	17	48	86
9	Responden 9	18	12	18	48	86
10	Responden 10	18	14	19	51	91
11	Responden 11	18	15	19	52	93
12	Responden 12	20	16	20	56	100
13	Responden 13	20	14	20	54	96
14	Responden 14	20	14	18	52	93
15	Responden 15	20	15	19	54	96
	Skor	284	208	267	759	1354
	Nilai Akhir	95%	87%	89%	90%	90%

Berdasarkan data hasil respons peserta didik di atas, menunjukkan bahwa bahan ajar *handout* budaya Banten yang telah diuji coba mendapatkan persentase nilai sebesar 90% masuk kategori sangat layak dan dapat digunakan. Uji coba produk berjalan dengan lancar dan siswa antusias ketika menggunakan bahan ajar *handout* budaya Banten. Hasil akhir dari pengembangan bahan ajar ini adalah bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, karena peneliti melakukan pengembangan bahan ajar *handout*

budaya Banten yang memiliki nilai valid berdasarkan uji validasi. Penelitian dan pengembangan menggunakan metode penelitian R&D modifikasi Sugiyono (2017) yang diawali dengan tahap analisis masalah. Pada tahap analisis masalah dilaksanakan dengan kegiatan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Berdasarkan hasil analisis tersebut perlu adanya bahan ajar *handout* budaya Banten karena terbatasnya bahan ajar yang terintegrasi dengan budaya Banten.

Bahan Ajar *Handout* budaya Banten merupakan bahan ajar cetak yang berisi informasi dalam bentuk naratif maupun

deskriptif, dilengkapi dengan gambar dan kegiatan evaluasi yang dapat membangun pemahaman siswa serta disajikan dengan menarik. Penggunaan gambar dalam *handout* budaya Banten dapat memberikan nilai yang sangat berarti, terutama dalam membentuk dan memperjelas pengertian baru, serta memperkuat pengertian tentang suatu konsep tertentu (Hosnan, 2014:112). Selain itu, penggunaan gambar dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kegiatan evaluasi yang terdapat dalam bahan ajar *handout* budaya Banten juga dapat mengasah kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini selaras dengan Nurdin (Jamaludin dan Reza Rachmatullah, 2018:27) bahwa bahan ajar hendaknya diikuti dengan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka membangun pemahaman dan kompetensinya.

Bahan ajar *handout* budaya Banten yang dikembangkan bertujuan untuk memperkenalkan budaya Banten kepada peserta didik. Banten merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keragaman budaya. Materi yang disajikan dalam *handout* terkait budaya Banten meliputi suku baduy, kesenian daerah, tarian daerah, makanan tradisional, cara melestarikan budaya Banten serta manfaat melestarikan. Bahan ajar *handout* ini tentu belum diketahui kelayakannya sehingga membutuhkan uji validasi oleh para ahli yang berkompeten pada bidangnya. Uji validasi dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat ukur kelayakan sebuah produk. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Sanjaya (2012:225) bahwa angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk dalam pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan subjek uji coba lapangan.

Penilaian ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Sejarah. Penilaian ahli materi mencapai persentase nilai 95% dengan kategori sangat layak. Pada penilaian yang

dilakukan oleh ahli materi diketahui bahwa materi sudah sesuai dan layak digunakan di sekolah tanpa ada revisi.

Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah yang mencapai persentase nilai 78% dengan kategori layak. Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli media terdapat revisi yakni mengenai penambahan MI (Madrasah Ibtidaiyah) sebagai judul *cover* dan perbaikan tata letak identitas buku. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar ahli media.

Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli pendidikan yang melibatkan seorang guru kelas IV SD dengan persentase nilai 93% dengan kategori sangat layak. Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli pendidikan terdapat revisi yakni mengenai gambar peta Banten dan letak informasi tambahan. Oleh karena itu, gambar peta Banten di ganti dengan peta Banten yang memuat keterangan nama daerah dan letak informasi tambahan lagu daerah yang diletakkan setelah lirik lagu daerah.

Setelah proses validasi dan revisi desain dilakukan, dilanjutkan dengan uji coba lapangan pada bahan ajar *handout* budaya Banten yang dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan di rumah, peneliti mengunjungi kediaman peserta didik kelas IV dikarenakan di tengah pandemi covid-19 saat ini peserta didik dihimbau untuk belajar di rumah karena kegiatan pembelajaran di sekolah diliburkan. Bahan ajar *handout* budaya Banten yang sudah di uji coba, mendapat respons peserta didik mencapai persentase nilai 90% dengan kategori sangat layak sesuai dengan kriteria interpretasi respons peserta didik (Riduwan, 2009:41).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Bahan ajar *handout* budaya Banten dilakukan melalui metode penelitian

pengembangan (R&D) dengan tahapan modifikasi dari Sugiyono yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu Analisis Masalah, Pengumpulan Data, Desain produk, Validasi Produk, Revisi Produk dan Uji Coba Produk (Uji Terbatas)

2. Hasil kelayakan bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten didapat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak dengan memperoleh persentase nilai sebesar 95%. Hasil validasi oleh ahli media termasuk dalam kriteria layak dengan memperoleh persentase nilai sebesar 78%. Hasil validasi ahli pendidik termasuk dalam kriteria sangat layak dengan memperoleh persentase nilai sebesar 93%. Hasil dari angket respons peserta didik pada uji coba lapangan menunjukkan kriteria sangat baik dengan diperoleh persentase nilai 90%. Berdasarkan hasil tersebut, produk akhir yang berupa bahan ajar *handout* berbasis budaya Banten yang dihasilkan layak digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik kelas IV SD.

Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan untuk membantu guru dalam mengajarkan dan memperkenalkan budaya Banten kepada peserta didik. Peneliti yang akan mengembangkan bahan ajar *handout* budaya Banten dapat berinovasi dengan memuat lebih banyak konten materi juga aktivitas yang dapat dilakukan peserta didik serta dapat membuat bahan ajar dengan ukuran yang lebih besar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Ana Nurhasanah, M.Pd (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa), Bapak Zerri Rahman Hakim, M.Pd (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa), Ibu Chintia Damayanti, S.Pd (SD Negeri Unyur), Peserta didik kelas IV A SD Negeri Unyur, serta pihak-pihak yang telah

memberikan dukungan, saran, dan bantuan selama berlangsungnya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Jamaluddin, U., & Rachmatullah, R. (2018). *Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bekasi: Nurani
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Riduwan. (2009). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 4:35-49.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subdin Kebudayaan Dinas Pendidikan Provinsi Banten. (2003). *Profil Seni Budaya Banten*. Dinas Pendidikan Provinsi Banten: Serang.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik, M., dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Handout* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III di SDN Ciwaktu. *Indonesian Journal of Basic Education*. 2:5-13
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20.
- Website Resmi Provinsi Banten. *Kebudayaan-Profil Banten*. Tersedia pada <https://www.bantenprov.go.id/profil->



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

VOLUME 10 NOMOR 1 NOVEMBER 2021

ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949

DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8039>

<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

provinsi/kebudayaan, diakses pada
Kamis 21 November 2019.

Wijiningsih, N., Wahjoedi, & Sumarmi.
(2017). Pengembangan Bahan Ajar
Tematik Berbasis Budaya Lokal.
Jurnal Pendidikan. 2:1030-1036.