

**WORKSHOP KOLABORATIF: PENYUSUNAN, VALIDASI DAN UJI COBA
BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS ANALISIS KEBUTUHAN SISWA SD**

A. Elfikasari¹, Suardi²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Makassar

¹andielfielfi@gmail.com, ²suardi@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop project-based thematic teaching materials on the theme of Indonesian Cultural Diversity for fifth-grade elementary school students and assess their feasibility and effectiveness in learning. The development was carried out through the stages of needs analysis, material determination, script preparation, validation, revision, and limited trials. The needs analysis indicated that students require open-ended visual, interactive, and easy-to-understand materials. The resulting product is a mini-module containing cultural diversity material, discussion activities, word search projects, evaluation, and reflection. The results of teacher validation showed that the teaching materials are suitable for use with high scores in the aspects of material suitability, language, and activities, although visualization still needs to be strengthened. The trial showed that students understood the material well, were actively involved in group activities, and showed positive attitudes towards cultural diversity. Teacher and student feedback also confirmed that the open-ended materials are interesting, easy to use, and support the achievement of learning objectives. Overall, the teaching materials proved effective in improving conceptual understanding, learning motivation, and attitudes of respect for diversity.

Keywords: *Teaching Materials, Cultural Diversity, Projects, Effectiveness, Elementary School Students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar tematik berbasis proyek pada tema Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas V SD serta menilai kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, penentuan materi, penyusunan naskah, validasi, revisi, dan uji coba terbatas. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar visual, interaktif, dan mudah dipahami. Produk yang dihasilkan berupa modul mini berisi materi keragaman budaya, aktivitas diskusi, proyek pencarian kata, evaluasi, dan refleksi. Hasil validasi guru menunjukkan bahan ajar layak digunakan dengan skor tinggi pada aspek kesesuaian materi, bahasa, dan aktivitas, meskipun visualisasi masih perlu penguatan. Uji coba menunjukkan bahwa siswa memahami materi dengan baik, terlibat aktif dalam

aktivitas kelompok, serta menunjukkan sikap positif terhadap keberagaman budaya. Umpan balik guru dan siswa juga mengonfirmasi bahwa bahan ajar menarik, mudah digunakan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, bahan ajar terbukti efektif meningkatkan keterpahaman konsep, motivasi belajar, dan sikap menghargai keberagaman.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Keragaman Budaya, Proyek, Efektivitas, Siswa SD

A. Pendahuluan

Penyusunan bahan ajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Pada jenjang sekolah dasar, bahan ajar idealnya dirancang melalui proses sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan belajar, pemetaan capaian pembelajaran (CP), dan pemahaman karakteristik peserta didik (Aditomo, 2024; Wahyudin et al., 2024). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual, berpusat pada siswa, serta mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya berisi informasi, tetapi juga mampu memfasilitasi aktivitas berpikir, kolaborasi, serta penguatan karakter (Ritonga et al., 2022).

Dalam konteks pembelajaran tematik, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia, ketersediaan bahan ajar yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas V SD lebih mudah memahami materi melalui media visual, contoh konkret, dan aktivitas kolaboratif. Namun, sumber belajar yang tersedia di sekolah masih didominasi oleh buku teks yang bersifat tekstual dan kurang mendukung gaya belajar visual siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta terbatasnya kesempatan mereka untuk mengeksplorasi budaya daerah secara lebih mendalam. Dengan demikian, terdapat kebutuhan nyata untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih visual, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Dafit & Mustika, 2021; Ulfa et al., 2024).

Urgensi pengembangan bahan ajar ini juga diperkuat oleh temuan

bahwa siswa mengalami kesulitan mengenali budaya daerah jika penyajian materi tidak dilengkapi gambar yang akurat dan menarik. Sebagian siswa juga menghadapi tantangan dalam membaca atau melafalkan nama budaya tertentu, sehingga diperlukan penyajian materi dengan bahasa yang lebih sederhana dan kontekstual (Margareta, 2021; Shidqon & Aceng, 2024). Dengan demikian, diperlukan strategi pengembangan bahan ajar yang memadukan kejelasan konsep, visualisasi yang representatif, serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa. Pendekatan berbasis proyek (project-based learning) menjadi salah satu alternatif solusi karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, bekerja dalam kelompok, dan membangun pemahaman melalui penyelidikan serta diskusi.

Tujuan utama kegiatan ini adalah mengembangkan bahan ajar tematik berbasis proyek pada tema Keragaman Budaya Indonesia untuk kelas V SD serta menilai kelayakannya melalui validasi dan uji coba terbatas. Bahan ajar yang dikembangkan dirancang mencakup

materi inti, aktivitas berbasis eksplorasi budaya, lembar diskusi, proyek mini berupa word search, evaluasi, dan refleksi. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui tahap-tahap sistematis, yaitu analisis kebutuhan, pemilihan materi esensial, penyusunan naskah bahan ajar, validasi ahli, revisi, dan uji coba. Tahapan ini merujuk pada prinsip pengembangan bahan ajar yang menekankan kesesuaian materi, bahasa, struktur visual, serta efektivitas aktivitas pembelajaran (Meilana & Aslam, 2022; Farhana et al., 2021; Nisa et al., 2024).

Tinjauan pustaka relevan menunjukkan bahwa penyusunan bahan ajar yang baik harus mempertimbangkan kesesuaian dengan capaian pembelajaran, menggunakan bahasa yang komunikatif, dan menyediakan aktivitas yang merangsang berpikir kritis serta kolaboratif. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa bahan ajar visual dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian juga menekankan pentingnya peran guru sebagai pengembang bahan ajar yang mampu menyesuaikan produk dengan

konteks kelas dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan landasan teoretis tersebut, hipotesis pengembangan dalam kegiatan ini adalah bahwa bahan ajar tematik berbasis proyek yang dirancang secara sistematis akan memberikan kontribusi positif terhadap keterpahaman materi, motivasi belajar, dan sikap menghargai keberagaman budaya pada siswa kelas V SD.

Dengan demikian, pendahuluan ini menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar tematik berbasis proyek merupakan upaya penting untuk menjawab kebutuhan pembelajaran pada materi keragaman budaya. Produk yang dihasilkan diharapkan tidak hanya menjadi sumber belajar yang menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan Kurikulum Merdeka serta Profil Pelajar Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif dengan tujuan menggambarkan proses pengembangan, validasi, dan uji coba terbatas bahan ajar tematik berbasis

proyek pada tema Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas V SD. Rancangan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji proses pengembangan produk secara sistematis serta menganalisis kelayakan dan respon pengguna terhadap bahan ajar yang dihasilkan. Ruang lingkup penelitian mencakup seluruh tahapan pengembangan mulai dari identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, perancangan aktivitas, validasi ahli, revisi, hingga uji coba implementatif pada peserta didik.

Objek penelitian berupa bahan ajar tematik berbasis proyek, sedangkan subjek penelitian meliputi seorang guru kelas V sebagai validator serta siswa kelas V yang terlibat dalam uji coba terbatas. Bahan dan alat utama yang digunakan meliputi draf bahan ajar, perangkat komputer untuk penyusunan dokumen, lembar validasi, lembar evaluasi siswa, lembar refleksi, serta instrumen uji coba berupa gambar budaya, aktivitas pencarian kata, dan tugas individu. Penelitian dilaksanakan di SD Islam Pertiwi Nusantara pada bulan November 2025

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat cara, yaitu: (1) studi dokumen kurikulum untuk analisis kebutuhan dan penentuan materi esensial; (2) wawancara ringan dengan guru untuk mengidentifikasi karakteristik siswa dan kebutuhan belajar; (3) validasi bahan ajar oleh guru menggunakan lembar penilaian; dan (4) uji coba bahan ajar melalui observasi aktivitas siswa, evaluasi individu, serta pengisian lembar umpan balik guru dan siswa.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini mencakup: (1) bahan ajar berbasis proyek, yaitu modul pembelajaran yang memuat materi keragaman budaya serta aktivitas eksploratif, kolaboratif, dan reflektif; (2) kualitas bahan ajar, yaitu kelayakan isi, bahasa, tampilan visual, aktivitas, evaluasi, dan refleksi berdasarkan penilaian validator; dan (3) efektivitas bahan ajar, yaitu tingkat keterpahaman, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik siswa.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah: mereduksi data dari validasi dan uji coba, menyajikan data dalam bentuk uraian deskriptif, serta menarik kesimpulan untuk

menentukan kelayakan dan efektivitas bahan ajar. Analisis dilakukan secara bertahap pada setiap siklus pengembangan untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tiga tahapan utama, yaitu hasil analisis kebutuhan, hasil validasi bahan ajar, serta hasil uji coba dan umpan balik peserta didik dan guru. Ketiga tahapan ini digunakan untuk menilai kelayakan dan efektivitas bahan ajar tematik berbasis proyek yang dikembangkan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V membutuhkan bahan ajar yang bersifat visual, interaktif, dan dilengkapi aktivitas kolaboratif. Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap gambar budaya yang berwarna serta aktivitas berbasis permainan seperti pencarian kata. Namun, sumber belajar yang tersedia di sekolah masih terbatas pada buku paket yang dominan teks, sehingga kurang mendukung gaya belajar visual siswa. Selain itu, ditemukan bahwa siswa

mengalami kesulitan mengenali budaya daerah tanpa bantuan visual jelas serta membutuhkan penjelasan istilah dengan bahasa sederhana.

Hasil validasi oleh guru menunjukkan bahwa bahan ajar memenuhi kriteria kelayakan dengan skor tinggi pada sebagian besar aspek. Aspek kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) memperoleh skor 4, menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai. Aspek struktur dan bahasa juga mendapat skor 4 karena penyajian materi dinilai runtut, komunikatif, dan mudah dipahami. Aspek aktivitas proyek memperoleh skor 4 karena kegiatan diskusi kelompok dan pencarian kata dinilai relevan dan mampu mendorong keterlibatan siswa. Sementara itu, aspek visualisasi memperoleh skor 3 dengan catatan perbaikan pada tampilan agar lebih menarik dan informatif.

Uji coba bahan ajar dilakukan dalam satu pertemuan, meliputi penyampaian materi, aktivitas kelompok, evaluasi individu, dan refleksi siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam mengamati gambar

budaya, berdiskusi, serta menyelesaikan aktivitas pencarian kata. Pada evaluasi individu, sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi budaya dengan benar, menunjukkan bahwa bahan ajar membantu meningkatkan pemahaman konsep. Refleksi siswa mengungkap bahwa mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan berbeda dari biasanya.

Umpan balik dari guru menunjukkan penilaian sangat positif dengan skor 4 pada seluruh aspek. Guru menyatakan bahwa bahan ajar mudah dipahami, menarik, dan berpotensi digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Umpan balik siswa juga menunjukkan kecenderungan serupa dengan skor 3-4 pada aspek keterpahaman materi, kemenarikan gambar, dan kemudahan mengikuti aktivitas. Kendala yang muncul terutama terkait ketelitian dalam menyelesaikan pencarian kata, namun tidak menghambat kelancaran pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar tematik berbasis proyek pada tema Keragaman Budaya Indonesia mampu meningkatkan keterpahaman

konsep, keterlibatan siswa, serta sikap menghargai keberagaman. Temuan ini sejalan dengan teori pengembangan bahan ajar yang menekankan perlunya kesesuaian antara kebutuhan belajar siswa, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan yang dilakukan mengonfirmasi bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang visual, konkret, dan melibatkan aktivitas kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pendapat Aditomo (2024) dan Wahyudin et al. (2024) yang menyatakan bahwa penyusunan bahan ajar harus mempertimbangkan gaya belajar siswa dan konteks lingkungan belajar.

Temuan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar berwarna dan aktivitas eksplorasi mendukung hasil penelitian sebelumnya. Dafit et al. (2021) menjelaskan bahwa bahan ajar visual mampu meningkatkan fokus dan mempercepat pemahaman konsep pada anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini, penggunaan gambar budaya, aktivitas pengamatan, dan permainan pencarian kata terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Aktivitas

berbasis proyek yang diberikan juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang direkomendasikan Kurikulum Merdeka, yaitu memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna (Kemendikbudristek, 2022).

Skor validasi yang tinggi pada aspek kesesuaian CP-TP, bahasa, struktur, dan aktivitas menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi prinsip pengembangan yang baik sebagaimana dijelaskan oleh Shidqon & Aceng (2024), yaitu penyajian materi harus runtut, komunikatif, dan terarah. Aspek visualisasi yang memperoleh skor sedikit lebih rendah (skor 3) memberi gambaran bahwa peningkatan kualitas visual dapat semakin memperkuat pemahaman siswa. Namun demikian, keseluruhan hasil validasi tetap mengindikasikan bahwa produk telah layak diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba memperkuat temuan bahwa bahan ajar interaktif berpengaruh pada peningkatan keterlibatan dan keterpahaman siswa. Respons siswa yang memberikan skor tinggi pada kemenarikan gambar dan aktivitas mendukung temuan Ulfa

et al. (2024) bahwa kegiatan belajar berbasis permainan dan kolaborasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, kemampuan siswa menyelesaikan evaluasi secara mandiri menunjukkan bahwa pendekatan bertahap mulai dari penyajian konsep, diskusi kelompok, kemudian evaluasi individu efektif dalam membangun pemahaman yang berkelanjutan.

Peran aktivitas refleksi dalam bahan ajar juga terbukti mampu menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya menghargai keberagaman budaya. Temuan ini mendukung prinsip Profil Pelajar Pancasila yang menekankan dimensi Berkebinekaan Global sebagai bagian integral dari proses pendidikan dasar. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter melalui kegiatan yang relevan dan kontekstual.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memperlihatkan persamaan dalam efektivitas penggunaan media visual dan berbasis proyek, namun memiliki

kekhasan pada integrasi aktivitas budaya melalui permainan edukatif word search. Aktivitas ini terbukti mampu meningkatkan kolaborasi sekaligus melatih ketelitian siswa, meskipun beberapa siswa memerlukan bantuan tambahan pada tahap ini. Perbedaan ini memberikan kontribusi baru dalam bentuk alternatif strategi pembelajaran tematik yang menarik dan mudah diaplikasikan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa bahan ajar tematik berbasis proyek yang dikembangkan telah berhasil memenuhi kebutuhan belajar siswa dan selaras dengan teori serta pedoman kurikulum. Temuan penelitian mendukung literatur yang ada sekaligus memberikan inovasi melalui penerapan aktivitas visual dan kolaboratif yang relevan dengan konteks budaya Indonesia.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar tematik berbasis proyek pada tema Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas V SD yang dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan materi, penyusunan naskah, validasi, revisi, serta uji coba terbatas. Hasil

analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang bersifat visual, interaktif, dan didukung aktivitas kolaboratif. Proses validasi oleh guru memberikan skor tinggi pada aspek kesesuaian capaian pembelajaran, kelayakan isi, struktur bahasa, dan aktivitas proyek, sehingga bahan ajar dinyatakan layak digunakan dengan perbaikan minor pada visualisasi.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar efektif meningkatkan pemahaman siswa mengenai keragaman budaya, mendorong keterlibatan aktif, serta menumbuhkan sikap toleransi dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap gambar berwarna dan permainan edukatif, sementara guru memberikan penilaian positif terhadap kemudahan penggunaan dan relevansi bahan ajar dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, bahan ajar yang dikembangkan terbukti mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A. (2024). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024.
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889-4903.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran bahasa inggris di smk atlantis plus depok. *Instruksional*, 3(1), 1-17.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Margareta, E. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN.
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605-5613.
- Nisa, D. C., dkk. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655–1661. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2468>
- Ritonga, R., dkk. (2022). Penguatan Kompetensi Sosial-Emosional Bagi

- Kepala Sekolah Penggerak Melalui Kegiatan Lokakarya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), Maret 2022 (terakreditasi). Sumatra Utara: UKI STAIN MADINA
- Shidqon, F, & Aceng, L. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 01–12.
<https://doi.org/10.61132/karakter.v1i2.156>
- Ulfa, M., dkk. (2024). Peningkatan Keterampilan Presentasi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Canva Interaktif DI SDN 53 O'I FO'O. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 123-128.
- Wahyudin, D., dkk. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.