

Pengembangan Bahan Ajar IPS SMP Berbasis Proyek dan Bermuatan Ketrampilan Abad 21 pada Siswa Kelas VIII

Dyah Kartika Wulan Sari⁽¹⁾, Sulastrri Rini Rindrayani⁽²⁾, ³M. Abdul Rozieq A⁽³⁾

^{1,2,3}Pasca Sarjana Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

Email: ¹dyahkws2@gmail.com, ²info@ubhi.ac.id, ³info@ubhi.ac.id

Abstrak: Riset pengembangan bahan ajar IPS SMP, berbasis *PjBL*, melatih ketrampilan siswa. Aktivitas pembelajaran proyek mengadopsi langkah-langkah pembelajaran proyek dari Laboy Rush yang terdiri dari langkah refleksi (*Reflection*), riset (*Reseach*), diskusi penemuan (*Discovery*), perencanaan proyek (*Application*), dan komunikasi hasil proyek (*Communication*). Ketrampilan yang terintegrasi dalam bahan ajar IPS SMP meliputi kecakapan berpikir kreatif, kritis, ketrampilan komunikasi dan kolaborasi terapan *Design by Reseach* (DBR) dari Reeves. Metode pengumpulan data pada tahap pengembangan melalui wawancara dan kuisioner. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian menghasilkan bahan ajar IPS SMP berbasis proyek dan bermuatan pendidikan berkelanjutan yang layak digunakan siswa didik.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-01-2025

Disetujui pada : 20-01-2025

Dipublikasikan pada : 25-01-2025

Kata Kunci:

Bahan Ajar, Berbasis Proyek, Ketrampilan

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i1.1148

PENDAHULUAN

Program pembelajaran sosial memiliki tujuan utama memberikan bantuan kepada anak didik dalam upaya pengembangan kompetensi sekaligus potensi kemampuan-kemampuan yang dimilikinya sebagai upaya mendorong anak didik menyelesaikan berbagai masalah yang ada pada dirinya, maupun permasalahan sosial dalam lingkungannya. Program ini lebih menekankan pada tindakan yang melibatkan proses mengamati, menguasai, dan atau meniru yang banyak melibatkan terjadinya interaksi sosial dan ekosistem lingkungan anak didik untuk mendapatkan pengetahuan-pengetahuan serta multi-keterampilan (Saparuddin, S. A., & Nisa, K., 2024). Dewan Nasional untuk Studi Sosial (NCSS) menyatakan bahwa tujuan fundamental terkait studi sosial tersebut adalah sebagai upaya memberikan bantuan-bantuan kepada pemuda bagaimana menetapkan keputusan-keputusan yang benar dan tepat dengan alasan logis demi menerbitkan kebaikan-kebaikan publik dalam kehidupan bermasyarakat yang demokratis dengan keberagaman budaya yang saling ketergantungan yang berkelanjutan sosial-humaniora (*sustainables*) (Prayogo, B., Ardiansyah, A., & Setiawan, R. Y., 2024).

Tujuan mapel Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) jelas yakni upaya pengembangan kemampuan-kemampuan bernalar kritis, memecahkan berbagai masalah, inkuiri, serta meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial dalam pembangunan yang berkomitmen dan terbitnya kepemilikan kesadaran akan nilai kemanusiaan yang didukung peningkatan kompetensi kompetisi serta kemauan kuat untuk menjalin kerjasama dalam berkehidupan regional, nasional, dan skala internasional (Salsabilla, N. S., & Nurhalim, M., 2024).

Merujuk pada esensial tersebut, maka peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang kelak akan menjadi pemeran utama dalam kehidupan masyarakat di masa depan, perlu dibekali dengan keterampilan-keterampilan yang relevan dengan zamannya (Siswadi, G. A., 2024). Pembelajar 4.0 ini membutuhkan pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi diri mereka untuk mampu

berpikir kritis, berpikir kreatif, membangun kolaborasi positif dan berkomunikasi secara efektif. Pengajaran, kemudian implementasinya pada aspek pembelajaran, belajar dan mengajar, maka berbasis proyek menjadi bagian terpenting yang harus diterapkan, sekaligus direkomendasikan menjadi salah satu pilihan model pembelajaran abad melenium yang inklusif, egaliter, dan berbasis terintegrasi teknologi informasi super canggih (Tianti, T., Komalasari, K., & Ratmaningsih, N., 2024).

Artinya bahwa PjBL sebagai metode pengajaran yang terdesain berbasis proyek yang dipergunakan sebagai sarana-media pembelajaran akan mendorong dan mengajak anak didik secara langsung terlibat dan melibatkan diri secara riil menerapkan apa yang diketahui dengan keterampilan serta pemahaman yang dimilikinya. Sehingga, mendasar bahwa pembelajaran berbasis proyek ini akan melatih pekerjaan riil kepada anak didik pendidikan keterampilan-keterampilan mengorganisasikan, berkolaborasi, kemudian memenejemen waktu belajarnya dengan baik. Tindakan pendidikan, pengajaran, dan manifestasi pada pembelajaran secara riil (proyek) akan memberikan pengalaman-pengalaman secara langsung dan mengena berkelanjutan. Sehingga Pratiwi menegaskan bahwa pembelajaran proyek memacu kreativitas berpikir, pemecahan masalah, serta interaksi dalam penyelesaian masalah-masalah nyata peserta didik. Pembelajaran proyek memiliki kegiatan belajar dengan durasi waktu yang lebih panjang, bersifat holistic dan terpusat anak didik, terinterdisipliner, berintegrasi, serta berbasis kontekstual dalam kajian-kajian peristiwa yang terjadi di ekosistem lingkungan yang ada di masyarakat (Pratiwi, T. M., 2024).

Pendidikan milenial, pendidikan ketrampilan Abad 21, sebuah konsep pengajaran sebagai langkah menyiapkan anak didik untuk menyongsong tuntutan-tuntutan perkembangan digital dalam upaya mendesain keterampilan bernalar, multi-literasi, disertai menguasai dengan baik teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Sehingga desain berdasarkan konsep tersebut, maka pembelajaran diperlukan untuk diintegrasikan dalam pendidikan, pengejara, dan implementasi di kelas esensial pembelajarannya. Artinya bahwa pendidik dituntut untuk melakukan gebrakan-gebrakan berupa desain pembelajaran, di dalam pengajarannya, disertai nuansa pendidikan yang diinginkan secara terstruktur, tersistem agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan 4C tersebut dalam pembelajaran yang diikutinya (Hadi, S., et al., 2024).

Pada abad pengetahuan ini, dibutuhkan reformasi untuk mengubah paradigma belajar yang dikembangkan menjadi paradigma belajar yang lebih berorientasi memecahkan masalah, melakukan proyek, melakukan penyelidikan (*inquiry*), melakukan penemuan dan penciptaan (Hadi, S., & Hermawan, A., 2024). Pembelajaran yang hanya berorientasi pada pengembangan sisi kognitif saja, diakui menjadi kurang efektif saat ini. Maknanya bahwa pengetahuan yang didapat harus diimbangkan dengan pendidikan etika budaya keraifan lokal yang selaras kebutuhan anak didik dengan multi-kompetensi yang mampu menjadi pondasi karakteristik bangsa dan negara Indonesia berkualitas generasi masa depan (generasi 4.0).

Bentuk mendasar lain di lapangan bahwa dalam praktiknya kegiatan belajar yang *cognitif oriented* dan *teacher oriented* menimbulkan kejenuhan pada peserta didik dan terkesan sangat konvensional (Hadi, S., & Pradana, H. H., 2024). Beberapa penelitian mendukung penerapan pembelajaran proyek untuk mendukung peningkatan pengajaran ketrampilan abad 21 peserta didik. Penelitian Romadhon menemukan bahwa pembelajaran proyek telah membuat peserta didik lebih baik dalam hal komunikasi dan kolaborasi, kreativitas, berfikir kritis, ketrampilan teknologi, rasa tanggung jawab, dan manajemen waktu. Selain itu peserta didik juga menganggap membuat proyek adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan (Romadhon, D. W. S., & Imawan, M. R., 2024).

Penelitian Irwansyah mendeskripsikan terdapatnya perbedaan-perbedaan dalam bernalar kritis kreatif serta keberbedaan dalam kinerja praktik literasi ilmiah di antara banyak kelompok peserta didik. Artinya bahwa keberbedaan itu terbit ketika peserta didik dalam pembelajaran dengan penerapan PjBL dengan anak didik, peserta

didik yang dalam pembelajarannya diterapkan model pengajaran yang berbasis konvensional. Kajian menunjukkan jika pengajaran berbasis PjBl lebih memberikan keluasaan anak didik untuk mengembangkan pengetahuannya, psikomotoriknya serta afektifnya (Irwansyah, T., Wibowo, A., & Pratama, A., 2024).

Hal ini selaras dengan hasil riset Prayogo yang menunjukkan bahwa dengan pembelajaran berbasis proyek mendorong signifikan meningkatnya soft-skills kemampuan akademis anak didik, bahkan terbit kemampuan mandiri anak yang mendorong kepercayaan diri dalam upaya memecahkan permasalahan-permasalahan sekaligus memotivasi anak lebih giat belajar (Prayogo, B., et al., 2024). Kemudian Julaidar dalam penelitian pengembangannya menyimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran berbasis proyek selaras kebutuhan anak didik, maka diperlukan desain BA (bahan ajar) yang tepat, kreatif, efektif, mendorong kemampuan bernalar yang logis inovatif (Julaidar, J., et al., 2024).

Fakta hasil observasi di 2 SMP di kabupaten Blitar yakni di UPT SMPN 1 Panggunrejo dan UPT SMPN 1 Sutojayan, menunjukkan pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode konvensional. Guru lebih berfokus pada penguasaan konten dan latihan soal dengan metode pengajaran didominasi metode ceramah, diskusi dan penugasan. Hal ini berdampak pada minat siswa terhadap pembelajaran IPS juga rendah. Siswa menilai mata pelajaran IPS kurang menarik karena materinya padat, banyak hafalan dan pembelajarannya monoton. Permasalahannya guru kesulitan menemukan perangkat pembelajaran inovatif dan kreatif.

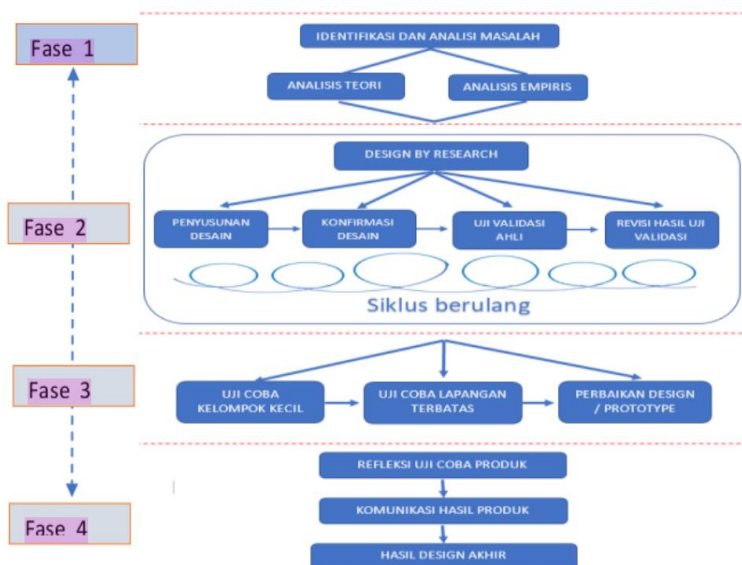
Dari analisis kebutuhan ditemukan guru membutuhkan bahan ajar yang bisa membantu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek. Siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat melatih ketrampilan-ketrampilan abad 21 sebagai bekal masa depan. Tema-tema yang menarik dan dekat dengan kehidupan nyata siswa, diharapkan menjadi daya tarik bahan ajar.

Permasalahan tersebut dirumuskan dalam pertanyaan penelitian bagaimana prosedur pengembangan Bahan Ajar IPS SMP berbasis proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21 pada siswa kelas VIII. Untuk itu tujuan penulisan artikel ini adalah mendeskripsikan pengembangan bahan ajar IPS SMP berbasis proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21 pada siswa kelas VIII.

METODE

Riset merujuk pengembangan mengadopsi model *Design by Reseach* (DBR) dari Reeves (Hadi, M. J., & Junaidi, M., 2020). Pemilihan pendekatan *Design-Based Reseach* dilatarbelakangi pemikiran bahwa *Design-Based Reseach* dikatakan sebagai ancangan riset yang dapat dijadikan fundamental penelitian pengembangan pendidikan (*development study educational materials*) (Putrawangsa, S. (2018). Alasan berikutnya dengan pendekatan *design by reseach* dan melibatkan guru-guru/pendidik FGD produk yang dikembangkan lebih sesuai dengan kebutuhan lapangan. Pengamatan, observasi, serta diterbitkannya kuesioner/angket menjadi media mengumpulkan data-data yang dibutuhkan (Hadi, S., et al., 2023). Data riset dalam tahap pengembangan adalah tanggapan responden terhadap produk, skor validasi instrument, skor validasi bahan ajar, tanggapan validator ahli terhadap bahan ajar (Pertwi, G. R., & Jailani, M. S., 2023). Kegiatan ini merupakan fase ke-2 dari pendekatan *Design by Reseach* (DBR) yang dilakukan, di mana langkah pokoknya meliputi (1) Penyusunan desain prototype, (2) Konfirmasi desain prototype (3) Uji Validasi Ahli (4) Revisi hasil uji validasi. Tahap-tahap tersebut di atas dilakukan secara spiral/berulang sesuai hasil yang diperoleh.

Secara keseluruhan prosedur penelitian dan pengembangan dengan pendekatan *Design-Based Reseach* dapat digambarkan di bawah ini:



Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (dikembangkan dari pendekatan *design based research* dari Amiel dan Reeves, Winarni, E. W. (2021).

Teknis, pada langkah awal pengembang melakukan kajian pustaka tentang pembelajaran IPS SMP, pembelajaran berbasis proyek, ketrampilan abad 21 dan teori pengembangan bahan ajar. Langkah berikutnya adalah tahap pengembangan desain bahan ajar. Obyek penelitian dalam pengembangan ini adalah prototype bahan ajar IPS SMP berbasis proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21 pada siswa kelas VIII. Sedangkan sumber data berasal dari responden. Responden adalah penanggap atau orang yang dimintai pendapat terhadap obyek penelitian. [12] Responden dalam tahap pengembangan ini adalah praktisi/guru IPS SMP anggota MGMP IPS kab. Blitar dan validator ahli.

HASIL dan PEMBAHASAN

Merujuk hasil riset pengembangan BA IPS berbasis PjBl diperoleh hasil-hasil penelitian sesuai tahap-tahap pengembangan sebagai berikut :

(1) Tahap penyusunan pola/desain

Pengembangan BA (bahan ajar) ini mengacu pada pendapat Magdalena yang mendeskripsikan sebagai media pembelajaran yang dibuat dan dipergunakan pendidik sebagai upaya memperlancar KBM (Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F., 2024). Tinjauan hasil kajian terhadap teori pengembangan bahan ajar yang disampaikan Kosasih (2021), karakteristik bahan ajar (BA) yang dikembangkan diringkas sbb.:

Aspek Tinjauan	Karakteristik yang dimiliki oleh bahan ajar yang dikembangkan
Subyek	Bahan ajar yang sengaja dirancang (didesain) untuk pembelajaran
Jenis	Bahan ajar cetak
Cakupan Materi	Meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor
Penentuan urutan materinya	Menggunakan pendekatan hirarkis
Fungsinya	Bahan ajar pendukung proses pembelajaran
Cara penyusunannya	<i>Information Repacking</i> (penyusunan kembali informasi)

Gambar 2: Karakteristik BA IPS SMP berfundamentalkan proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21 yang dikembangkan

Komponen-komponen bahan ajar mengacu Wahyudi dan Kosasih bahwa bahan ajar harus memuat komponen-komponen seperti petunjuk untuk pendidik dan peserta didik, tujuan/kompetensi yang akan dicapai, informasi-informasi yang mendukung, latihan soal, adanya petunjuk kerja seperti lembar-lembar kerja, dan terakhir evaluasi-evaluasi (Wahyudi, A., 2022). BA IPS disusun dengan garis besar sistematika informasi umum, komponen inti dan lampiran. Sistematika ditetapkan untuk memudahkan implementasi langkah-langkah kegiatan proyek dan pengembangan ketrampilan abad 21 (4C) siswa. Misalnya pada bagian “pertanyaan pemantik” merupakan bagian dari langkah pembelajaran proyek melakukan refleksi (*reflection*) dan mengasah ketrampilan abad 21 pada kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*). Perbandingan sistematika BA IPS pengembangan diperbandingkan dengan BA IPS lama atau sebelumnya yang dipergunakan guru adalah sebagai berikut:

Bahan Ajar yang digunakan saat ini	Bahan Ajar yang akan dikembangkan
<p>a. Buku Teks dari pemerintah berupa buku siswa yang memuat sistematika :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Judul 2) Kata pengantar 3) Daftar Isi <ol style="list-style-type: none"> (a) Bab I : ... (b) Bab II : ... dst (c) Rangkuman 4) Uji Kompetensi 5) Refleksi <p>b. Buku LKS dari penerbit yang memuat sistematika :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Judul 2) Uraian Materi 3) Latihan Soal 	<p>Bahan Ajar Pendukung berbasis proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21, yang memuat sistematika :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Informasi Umum <ol style="list-style-type: none"> (a) Sampul/Judul (b) Kata Pengantar (c) Daftar Isi (d) Alur Kegiatan Proyek (e) Relevansi Proyek Untuk Satuan Pendidikan 2) Isi <ol style="list-style-type: none"> (a) Identitas (b) Indikator Capaian Pembelajaran (c) Apersepsi (d) Ringkasan Unit (e) Pertanyaan Pemantik <ol style="list-style-type: none"> (a) Lembar Kerja Proyek (b) Bahan Bacaan (c) Pengayaan Materi (d) Lembar Refleksi (e) Evaluasi 3) Lampiran <ol style="list-style-type: none"> (a) Rubrik Penilaian (b) Glosarium (c) Daftar Pustaka

Gambar 3. Perbedaan sistematika bahan ajar yang digunakan responden/guru dan yang akan dikembangkan.

Setelah ditetapkan karakteristik dan sistematikanya, maka disusunlah informasi-informasi yang sudah dikumpulkan menunjang BA IPS pengembangan. Judul bahan ajar ditetapkan “Aku Masih Indonesia”. Muatan materi bahan ajar meliputi sejarah tumbuhnya nasionalisme di Indonesia, peran kaum muda dalam berkembangnya semangat kebangsaan (nasionalisme) di Indonesia, upaya merawat semangat kebangsaan (nasionalisme) di kalangan anak muda. Pola sajian BA terdesain selaras kebutuhan anak didik, mulai informasi umum, cover kulit terdepan, kemudian dalam, terdapatnya pengantar, DI, alur kegiatan proyek, dan relevansi proyek untuk satuan Pendidikan. Bagian isi memuat (a) Identitas, (b) “Indikator Capaian Pembelajaran”, (c) “Apersepsi”, (d) “Ringkasan Unit”, (e) “Pertanyaan Pemantik”, (f) “Lembar Kerja Proyek”, (g) “Bahan Bacaan”, (h) “Pengayaan Materi”, (i) “Lembar Refleksi”, (j) “Evaluasi”. Sedangkan bagian lampiran dilengkapi rubrik penilaian, glosarium dan daftar pustaka. Beberapa bagian gambar cover depan BA IPS sebagai berikut:



Gambar 4. Gambar Sampul Luar dan Sampul Dalam Bahan Ajar (2) Konfirmasi desain

Setelah desain selesai disusun, langkah selanjutnya adalah melakukan review internal melalui *focus discussion group* (FGD). FGD dilakukan bersama 5 orang praktisi (guru IPS SMP anggota MGMP IPS kabupaten Blitar) yang telah terbiasa menggunakan bahan ajar dalam kegiatan pembelajarannya. Pada kegiatan ini pengembang melakukan wawancara semi struktur untuk memperoleh tanggapan terhadap desain bahan ajar.

Dari kegiatan ini diperoleh data yang dapat dituangkan pada bagan berikut ini:

No	Aspek Pengembangan Bahan Ajar	Tanggapan, Kritik, Saran Responden
1.	Materi / Isi	<ul style="list-style-type: none"> Materi banyak yang sama dengan buku siswa. Materi perlu dikembangkan lagi.
2.	Lembar Kerja	<ul style="list-style-type: none"> Tugas proyek jangan terlalu sulit. Karena dalam kelas siswa campur-campur kemampuannya. Tuliskan urutan kegiatan proyek dengan lebih jelas untuk memudahkan siswa melaksanakannya.
3.	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Tambahkan rubrik penilaian evaluasi Tambahkan rubrik penilaian hasil proyek
4.	Sistimatika Bahan Ajar	<ul style="list-style-type: none"> Belum ada petunjuk penggunaan bahan ajar
5.	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Banyak Bahasa asing yang belum dituliskan terjemahannya Sebaiknya bahasanya lebih sederhana.
6.	Kegrafikan	<ul style="list-style-type: none"> Desain cover sudah bagus. Menarik Bukunya dibuat kecil saja, agar praktis dibawa, apalagi fungsinya sebagai buku pelengkap.

Gambar 5. Rekap tanggapan responden desain bahan ajar

Setelah memperoleh tanggapan dari responden guru dalam FGD, maka dilakukan perbaikan sesuai tanggapan yang diperoleh. Perbaikan pertama adalah pada muatan materi. Karena bahan ajar berbasis proyek, maka materi (M) perlu disusun agar selaras dengan kegiatan proyek. Untuk itu materi dirubah agar selaras dengan tema yaitu lebih menonjolkan Peran Kaum Muda dalam tumbuhnya semangat kebangsaan/nasionalisme di Indonesia. Untuk melatih kebiasaan berliterasi, dalam bahan ajar berbasis proyek ini, uraian bahan ajar tidak harus dibuat sangat lengkap. Tetapi penulis memberikan daftar referensi agar peserta didik dapat memperkaya bacaan untuk lebih memahami materi. Perbaikan berikutnya adalah pada lembar kerja. Urutan /langkah-langkah kegiatan peserta didik pada bahan ajar dibuat lebih runtut. Perbaikan berikutnya adalah dengan menambahkan terjemahan untuk istilah-istilah bahasa asing yang digunakan. Selanjutnya dilakukan penambahan sesuai tanggapan

yaitu rubrik penilaian evaluasi, rubrik penilaian hasil proyek, dan petunjuk penggunaan bahan ajar.

Setelah dilakukan perbaikan maka kembali dilakukan konfirmasi ulang desain bahan ajar kepada responden melalui FGD. Pengembang menunjukkan perbaikan dan penambahan komponen bahan ajar sesuai tanggapan yang diperoleh pada FGD sebelumnya. Kemudian dilakukan wawancara semi terstruktur dengan pedoman wawancara untuk kembali memperoleh tanggapan dari responden. Berikut rekapitulasi tanggapan yang diperoleh setelah revisi.

No	Aspek Pengembangan Bahan Ajar	Tanggapan, Kritik, Saran Responden
1.	Materi / Isi	<ul style="list-style-type: none"> • Materi sudah memadai.
2.	Lembar Kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Kerja sudah runtut dan jelas. Tetapi tetap butuh penjelasan guru agar peserta didik lebih mudah memahami.
3.	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi di akhir unit sudah memadai untuk penilaian formatif. Untuk sumatif disarankan guru menyusun tes lagi.
4.	Sistematika Bahan Ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah bagus.
5.	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah ada terjemahan untuk istilah asing. • Sudah ada glosarium untuk kata-kata sulit.
6.	Kegrafikan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain cover sudah bagus dan menarik. • Ukuran buku sudah sesuai.

Gambar 6. Rekapitulasi tanggapan responden terhadap bahan ajar setelah revisi

Merujuk data bagan tabel tersebut ditemukan evaluasi yang menunjukkan desain BA IPS SMP berbasis proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21 telah memperoleh tanggapan yang bagus dari praktisi. Selanjutnya desain (D) tersebut diwujudkan dalam produk bahan ajar. Produk bahan ajar tersebut selanjutnya akan divalidasi oleh validator ahli. Pengembang bahan ajar bersama FGD menyiapkan instrument validasi diperuntukkan penilaian validator ahli produk BA IPS tersebut.

Instrumen validasi ahli (VA) disiapkan untuk penilaian VAM dan VAD-BA. Untuk ahli materi (AM) akan menilai hasil pengembangan produk BA ditinjau berdasarkan nilai aspek muatan isinya, lembar kerja dan evaluasi. Sedangkan ahli desain (AD) akan menilai produk bahan ajar dari aspek sistematika, kebahasaan dan kegrafikan. Instrumen validasi akan dilakukan analisis-analisis, kemudian dilakukan uji kevalidannya sekaligus seberapa besar kereabilitasnya. Hasil uji reliabilitas angket validasi ahli materi diperoleh angka koefisien reliabilitas 0,87 dan validasi angket ahli desain angka koefisien reliabilitas 0,89. Perhitungan angka koefisien reliabilitas tersebut keduanya menunjukkan bahwa kedua angket instrument validasi sangat valid dan reliabel sehingga layak digunakan.

Validator ahli yang ditetapkan untuk menguji produk bahan ajar adalah validator AM serta AD-BA yang terpercaya kemampuannya. Rincian indicator evaluasi sebagai hasil penilaian-penilaian pada instrument riset pengembangan untuk menguji validitas terlihat pada tabel berikut ini:

Aspek	Indikator
Muatan Isi	Kesesuaian materi dengan kurikulum
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Materi kontekstual dan kekinian
	Merupakan materi yang esensial bagi peserta didik
	Kesesuaian materi dengan pendekatan proyek yang digunakan
LK Proyek	Kesesuaian materi dengan upaya peningkatan ketrampilan abad 21 berupa communication skill, collaboration skill, critical thinking, creative thinking dan pembiasaan literasi.
	LK mendorong peserta didik untuk dapat melakukan refleksi dan berpikir kritis untuk memahami masalah
	LK mendorong peserta didik untuk melakukan riset dan mengidentifikasi pemecahan masalah
	LK mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif menemukan rancangan proyek
	LK mendorong peserta didik untuk berkolaborasi mengaplikasikan rancangan proyek
	Kegiatan yang disajikan dapat meningkatkan kebiasaan literasi peserta didik
Evaluasi	Kegiatan yang disajikan dapat membiasakan ketrampilan abad 21 berupa communication skill, collaboration skill, critical thinking, creative thinking dan pembiasaan literasi.
	Soal sesuai indikator
	Soal berbasis HOTS
	Soal memiliki konstruksi yang baik

Gambar 7: Rincian indikator penilaian materi bahan ajar

Aspek	Indikator
Sistematika	Kejelasan tujuan bahan ajar
	Keruntutan isi bahan ajar
	Konsistensi isi bahan ajar
	Materi disajikan secara sistematis
	Kelengkapan bagian-bagian bahan ajar
Kebahasaan	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat kognitif peserta didik
	Kesesuaian Bahasa dengan emosional dan social peserta didik
	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah jelas dan mudah dipahami peserta didik (<i>user friendly</i>)
	Penggunaan bahasa dalam bahan ajar sudah efektif dan efisien
Kegrafikaan	Desain cover/kulit bahan ajar menarik
	Desain isi bahan ajar menarik
	Jenis dan ukuran font yang digunakan dalam bahan ajar pembelajaran sesuai dan menarik
	Kesesuaian pemberian ilustrasi, grafis dan gambar lain sudah tepat dan menarik
	Lay out bagian-bagian bahan ajar sudah bagus dan memudahkan bahan ajar untuk dibaca

Gambar 8 Rincian indikator penilaian desain bahan ajar

Pada uji validasi siklus I, diperoleh hasil pengujian VAM dan AD yang tertuang pada bagan tabel di bawah ini:

No	Indikator Penilaian	Skor				Jml Skor	Skor Mak	(%)	Ket.
		4	3	2	1				
A.	Muatan Materi / Isi	1	5	-	-	19	24	79%	Valid
B.	LK Proyek	2	4	-	-	20	24	83%	Valid
C.	Evaluasi	2	2	-	-	14	16	88%	Valid
Jumlah Total		6	10	-	-	54	64		
Rata-rata								83%	Valid

Gambar 9 Rekapitulasi temuan AM (ahli materi) siklus ke-1

No	Indikator Penilaian	Skor				Jml Skor	Skor Mak	(%)	Ket.
		4	3	2	1				
A.	Sistematika	3	2	-	-	18	20	90%	Valid
B.	Kebahasaan	2	2	-	-	14	16	88%	Valid
C.	Kegrafikan	2	2	-	-	14	16	88%	Valid
Jumlah Total		7	6	-	-	46	52		
Rata-rata								88%	Valid

Gambar 10 Rekapitulasi hasil validasi ahli desain (VAD) pada siklus ke-1

Setelah diperoleh hasil validasi, kemudian diinterpretasikan selaras kriteria-kriteria penilaian V-BA merujuk indikator-indikator kriteria yang ditetapkan, didapatkan hasil di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validitas Bahan Ajar

No	Interval Skor Hasil Penilaian	Kategori Penilaian	Keterangan
1.	86% - 100%	sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	76% - 85% :	valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	66% - 75%	Cukup valid	Dapat digunakan dengan cukup banyak revisi
4.	56% - 65%	Kurang valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
5.	0% - 55%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan

(Modifikasi dari Ratumanan dan Laurens (Prayogo, B., Ardiansyah, A., & Setiawan, R. Y., 2024)).

Dari hasil validasi siklus 1 diatas, berdasarkan penilaian validator ahli materi bahan ajar dapat digunakan dengan sedikit revisi. Revisi yang dilakukan didasarkan pada saran dari validator ahli yang dituliskan di kolom komentar instrument validasi seperti terlihat dalam rekap berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Komentar Validator Ahli Terhadap Bahan Ajar Pada Uji Validasi Siklus Ke-1

No	Validator	Komentar
1.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> Tujuan pembelajaran lebih baik disesuaikan dengan kegiatan proyek. Perbaiki materi agar lebih sesuai dengan pendekatan proyek yang digunakan sebagai pendekatan utama. Selain itu materi juga perlu lebih disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.
2.	Ahli Desain	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan bahasa diharapkan lebih efektif dan efisien. Kesesuaian pemberian ilustrasi, grafis dan gambar lain diharapkan lebih banyak dan menarik.

Dari hasil validasi dan komentar yang diperoleh pada kegiatan validasi siklus 1, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran validator. Perbaikan yang dilakukan diantaranya perubahan tujuan pembelajaran, dengan memfokuskan tujuan sesuai kegiatan proyek yang dilakukan, seperti gambar berikut :

Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan latar belakang munculnya semangat kebangsaan di Indonesia.	1. Melalui kegiatan proyek pembuatan media belajar, peserta didik dapat mendeskripsikan sejarah tumbuh dan berkembangnya nasionalisme dan semangat kebangsaan di Indonesia.
2. Melalui kegiatan proyek pembuatan media belajar, peserta didik dapat mendeskripsikan sejarah tumbuh dan berkembangnya nasionalisme dan semangat kebangsaan di Indonesia.	2. Melalui observasi peserta didik dapat menganalisis rasa nasionalisme atau semangat kebangsaan yang dimiliki masyarakat di lingkungan sekitarnya.
3. Melalui observasi peserta didik dapat menganalisis rasa nasionalisme atau semangat kebangsaan yang dimiliki masyarakat di lingkungan sekitarnya.	3. Melalui pembuatan proposal, peserta didik dapat membuat perencanaan kegiatan yang bertujuan memupuk rasa nasionalisme di lingkungan sekolah.
4. Melalui pembuatan proposal, peserta didik dapat membuat perencanaan kegiatan yang bertujuan memupuk rasa nasionalisme di lingkungan sekolah.	4. Melalui pembuatan poster publikasi, peserta didik dapat memanfaatkan TIK untuk mempromosikan nilai-nilai nasionalisme di lingkungan anak muda.
5. Melalui pembuatan poster publikasi, peserta didik dapat memanfaatkan TIK untuk mempromosikan nilai-nilai nasionalisme di lingkungan anak muda.	

Gambar 11 Contoh Perubahan bahan ajar setelah setelah dilakukan validasi siklus 1

(3) Uji Validasi ahli Siklus ke- II

Kegiatan ini dilakukan setelah pengembang, periset melakukan perbaikan produk berdasarkan masukan dan hasil kajian dari kegiatan validasi siklus ke-1. Rincian skor perolehan setiap indikator tertuang di bawah ini:

No	Indikator Penilaian	Skor				Jml Skor	Skor Mak	(%)	Ket.
		4	3	2	1				
A.	Muatan Materi/Isi	2	4	-	-	20	24	83%	Valid
B.	LK Proyek	4	2	-	-	22	24	92%	Valid
C.	Evaluasi	2	2	-	-	14	16	88%	Valid
	Jumlah Total	6	10	-	-	54	64		
	Rata-rata							88%	Valid

Gambar 11 Rekapitulasi temuan VAM pada kegiatan validasi ke-2

Sedangkan dari validasi dari ahli desain (VAD) memperoleh penilaian seperti tampak tertuang pada bagan di bawah ini:

No	Indikator Penilaian	Skor				Jml Skor	Skor Mak	(%)	Ket.
		4	3	2	1				
A	Sistematika	3	2	-	-	18	20	90%	Valid
B	Kebahasaan	3	1	-	-	15	16	94%	Valid
C	Kegrafikan	2	2	-	-	14	16	88%	Valid
	Jumlah Total	11	6	-	-	46	52		
	Rata-rata							91%	Valid

Gambar 12 rekapitulasi VAD kegiatan validasi siklus Ke-2

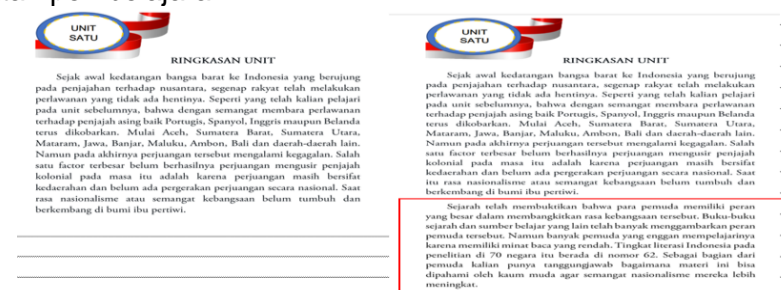
Hasil validasi ahli materi pada kegiatan validasi siklus ke-II memperoleh skor 88%, pada kategori SV dengan kriteria dapat dilanjutkan dipergunakan dan diterapkan. Terkait hasil evaluasi VAD kategori SV (sangat valid), dapat diterapkan tidak terdapat revisi mendasar, dan pada evaluasi penilaian pakar desain pada kegiatan validasi ke-2 dieproleh rerata 91% dalam kriteria SV. Selain merujuk pola skor penilaian secara kuantitatif, validator juga memberikan catatan-catatan yang akan menjadi masukan bagi pengembang untuk memperbaiki produk bahan ajar.

Catatan-catatan yang dapat dituangkan menurut masukan para pakar validator AM di sesi tahapan kedua dapat dituangkan pada bagan tabel di bawah ini:

No	Validator	Komentar
1.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> Materi pada ringkasan unit sebaiknya sudah mengarah kepada kegiatan pembelajaran proyek yang akan dilakukan peserta didik. Sehingga siswa memperoleh gambaran tentang tujuan pembelajaran proyek yang akan dilakukannya. Untuk sumber belajar dan pengayaan materi hendaknya lebih diperluas lagi.
2.	Ahli Desain	<ul style="list-style-type: none"> Pada produk akhir bahan ajar, lengkapi bagian-bagian bahan ajar sebagai sebuah buku, misalnya tambahkan petunjuk penggunaan, daftar isi, dan kata pengantar. Ilustrasi, gambar, grafik bisa diperbanyak agar bahan ajar lebih menarik. Cek ulang pengetikan atau penulisan dengan ejaan yang sesuai EYD

Gambar 13. Rekapitulasi Komentar Validator Ahli Terhadap Bahan Ajar Pada Uji Validasi Siklus Ke-2

Berdasarkan hasil validasi pada siklus ke-II, dilakukan beberapa perbaikan produk. Contoh perbaikan produk diantaranya menambah alinea pada ringkasan unit yang berisi materi yang memancing peserta didik untuk tertarik melaksanakan kegiatan pembelajaran.



Gambar 14 Contoh Perubahan bahan ajar setelah setelah dilakukan validasi siklus 2

Hasil uji coba sebanyak 2 siklus, produk bahan ajar IPS SMP berbasis proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21 yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan

KESIMPULAN

Merujuk hasil aplikatif media yang dikembangkan, hasil produk media BA IPS SMP menunjukkan evaluasi siklus I memperoleh skor 83% dari VAM dan tahap 2 dengan skor 88%. Hasil tersebut menunjukkan rerata 86%, kriteria layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan secara desain, validator ahli desain memberikan skor 88% tahap 1, dengan 91% pada tahapan kedua. Hal ini menunjukkan rerata penilaian desain bahan ajar adalah 90%, dengan kriteria layak digunakan tanpa revisi. Hasil uji validitas menunjukkan produk bahan ajar IPS SMP berbasis proyek dan bermuatan ketrampilan abad 21 pada siswa kelas VIII dengan tema “Aku Masih Indonesia” sangat layak untuk digunakan. Produk ini dapat dinilai sebagai bahan ajar yang berkualitas dengan telah memenuhi syarat ketepatan, kegunaan, keterlaksanaan dan kemenarikan. Diharapkan produk bahan ajar ini akan membantu guru khususnya pendidik mapel Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian model produks BA berbasis proyek (PjBL) dalam kegiatan belajar dan pembelajaran mapel IPS selaras kebutuhan peserta didik sesuai fase pertumbuhan dan perkembangannya. Penggunaan produk bahan ajar ini juga diharapkan akan melatih ketrampilan abad 21 peserta didik berupa multi-kecakapan bernalar-kritis (*Critical-thinking*), kecakapan

bernaral-kreative (*Creative-Thinking*), ketrampilan berkomunikasi (*Communication-skills*) dan ketampilan berkolaborasi (*Collaboration Skill*).

DAFTAR RUJUKAN

- Hadi, M. J., & Junaidi, M. (2020). *Prinsip dan Langkah-Langkah Penerapan Focus Group Discussion untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Berpikir Kritis Mahasiswa*. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra Dan Pendidikan*, 5(2), 126-134.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436-447.
- Hadi, S., & Pradana, H. H. *Pengaruh Media Belajar terhadap Perkembangan Belajar Peserta Didik Siswa SD*.
- Hadi, S., Chairyadi, E., Fatria, N. A. E., Hermawan, A., Narendra, R., Swastika, G. T., ... & Sa'diyah, L. (2023). *Bimtek: Otomasi Format Kepenulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Meningkatkan "Learn To Do" (Studi Abdi: Menulis Ilmiah Mahasiswa-Mahasiswa Unu Blitar)*. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(2), 228-236.
- Hadi, S., Roziah, R., Yani, J., Mulyono, E. C., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2024). *Bimtek: Optimalisasi Potensi Mahasiswa Dalam Penulisan Artikel Ilmiah Terakreditasi Sinta (Studi Abdi: Menulis Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)*. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 6(1), 57-67.
- Irwansyah, T., Wibowo, A., & Pratama, A. (2024). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Project based learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas Xi Sman 64 Jakarta*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2).
- Julaidar, J., Marsithah, I., & Jannah, M. (2024). *Pengembangan E-Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis Kearifan Lokal pada Fase E*. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 95-117.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2024). *BAHAN AJAR. Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(6), 21-30.
- Pertiwi, G. R., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan*. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 41-52.
- Pratiwi, T. M. (2024). *Implementasi Pembelajaran IPS Berdasarkan Kurikulum Merdeka di Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2023/2024*.
- Prayogo, B., Ardiansyah, A., & Setiawan, R. Y. (2024, September). *Development Of Project-Based Social Science Teaching Materials And 21st Century Skills For Junior High School Grade Vii Students*. In *Internasional Conference on Aplied Social Sciences in Education (Vol. 1, No. 1, pp. 53-60)*.
- Prayogo, B., Ardiansyah, A., & Setiawan, R. Y. (2024, September). *Development Of Project-Based Social Science Teaching Materials And 21st Century Skills For Junior High School Grade Vii Students*. In *Internasional Conference on Aplied Social Sciences in Education (Vol. 1, No. 1, pp. 53-60)*.
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. CV. Reka Karya Amerta.
- Romadhon, D. W. S., & Imawan, M. R. (2024). *Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Organisasi Kehidupan Melalui Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl)*. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1).
- Salsabilla, N. S., & Nurhalim, M. (2024). *Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS*. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 7(1).
- Saparuddin, S. A., & Nisa, K. (2024). *Strategi dan Metode Pembelajaran Cerdas: Menuju Pendidik Profesional Yang Disenangi*. Cendekia Publisher.

- Siswadi, G. A. (2024). *Paradigma Pendidikan Kritis Paulo Freire dan Relevansinya dalam Pengembangan Pendidikan Humanis di Indonesia*. Japam (Jurnal Pendidikan Agama), 4(2), 176-187.
- Tianti, T., Komalasari, K., & Ratmaningsih, N. (2024). *Pengaruh Project-Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Penurunan Social Loafing Kelas 7 SMP Negeri 29 Bandung*. The Indonesian Journal of Social Studies, 7(1), 13-24.
- Wahyudi, A. (2022). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS*. JESS: Jurnal Education Social Science, 2(1), 51-61.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.