

ANALISIS HASIL RESPON PESERTA DIDIK DAN GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MROVING (MODUL *PROBLEM SOLVING*)

Eka Melani Yosafa^{1*}, Arik Umi Pujiastuti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ekamelani744@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran abad 21 menekankan pada penguasaan peserta didik terhadap pemecahan masalah atau *problem solving*. *Problem solving* sendiri merupakan kemampuan dalam mengumpulkan data atau informasi, merumuskan masalah dari data yang telah dikumpulkan, menentukan sebab akibat dari suatu bacaan atau informasi, menentukan alternatif atau solusi untuk pemecahan masalah. Berdasarkan observasi yang dilakukan belum ada bahan ajar yang berfokus pada pemecahan masalah sehingga pada penelitian ini dikembangkan modul *problem solving* bagi peserta didik Sekolah Dasar. Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul *problem solving*, secara khusus tujuannya adalah mendeskripsikan respon dari peserta didik sebagai pengguna dan guru. Hasil dari respon peserta didik dan guru menjadikan kepraktisan modul bagi pengguna. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4-D yang terdiri dari tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Dessiminate* (penyebaran). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Bancar 1, dengan jumlah 17 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dan lembar angket digunakan sebagai instrument penelitian. Data yang sudah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Adapun pernyataan pada angket berjumlah 10. Hasil pengumpulan data yang dianalisis menunjukkan bahwa persentase setuju sebesar 94,1 % dan tidak setuju sebesar 5,9%. Respon dari guru dengan jumlah 10 pernyataan dalam angket menunjukkan persentase setuju sebesar 93.3% dan tidak setuju sebesar 6,7%. Berdasarkan hasil respon maka modul yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: hasil respon; mroving (*modul problem solving*)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting saat ini. Adanya kemajuan zaman membuat pendidikan lebih mudah diakses menggunakan teknologi. Teknologi yang semakin maju dan berkembang tidak dapat dipungkiri akan berpengaruh dalam bidang pendidikan [1]. Kurikulum merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Kurikulum mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ialah suatu kurikulum terintegrasi (*integrated curriculum*). Kurikulum tersebut menjadikan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan-bahan dalam bentuk unit atau keseluruhan [2]. Bentuk dari kurikulum tersebut adalah terintegrasi dan dibuat menjadi tema pada setiap pembelajaran dengan KD yang berbeda. Kurikulum 2013 menekankan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri. Pembelajaran harus disesuaikan dengan

kurikulum yang digunakan, salah satunya adalah *problem solving*. *Problem solving* merupakan salah satu bagian dari proses berpikir berupa kemampuan untuk memecahkan persoalan [3]. Pemecahan masalah atau *problem solving* sendiri merupakan kemampuan dalam mengumpulkan data atau informasi, merumuskan masalah dari data yang telah dikumpulkan, menentukan sebab akibat dari suatu bacaan atau informasi, menentukan alternatif atau solusi untuk pemecahan masalah.

Peserta didik masih kesulitan untuk memecahkan masalah, sehingga diperlukan pembelajaran secara terus menerus agar terlatih dan mudah dalam memecahkan masalah. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh [4] yang berjudul Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Daerah Pesisir Puger pada Materi Sistem Transformasi di SMP. mendeskripsikan bahwa modul adalah salah satu bahan ajar yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar dengan ataupun

tanpa bimbingan guru dan orang tua di rumah [5]. Berdasarkan observasi yang dilakukan belum ada bahan ajar yang berfokus pada pemecahan masalah. Pada umumnya hanya menggunakan LKS sebagai buku pendamping dalam pembelajaran. LKS berisikan materi-materi secara umum dan belum dikhususkan.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang digunakan untuk pembelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan oleh pendidik dan peserta dalam proses pembelajaran. [6]. Bahan ajar mempunyai beberapa bentuk, diantaranya (a) bahan ajar cetakan seperti handout, modul, buku, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan model/maket; (b) bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam, dan cakram digital audio; (c) bahan ajar pandang dengar seperti cakram digital video dan film; dan (d) bahan ajar interaktif seperti cakram digital interaktif [7]. Bahan ajar yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran salah satunya adalah modul. Modul memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran [8]. Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik [9].

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti mengembangkan modul *problem solving* bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Modul *problem solving* ini diberi nama MROVING (Modul *Problem Solving*), sehingga lebih mudah diingat dan menarik minat baca. Pengembangan suatu produk harus memperhatikan beberapa *quality criteria*, yaitu: *validity*, *practicality/usability*, dan *effectiveness* [10]. Sebelum MROVING (Modul *Problem Solving*) disebarluaskan perlu divalidasi kepada para ahli, agar modul ini dapat digunakan oleh peserta didik dan guru.

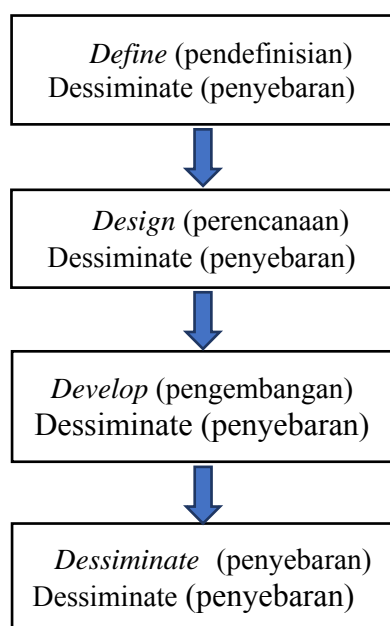
Kepraktisan perangkat pembelajaran dilihat dari hasil uji coba perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Perangkat berupa modul dikatakan praktis jika penilaian para responden melalui instrument angket respon peserta didik dan guru menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berupa modul dapat diterapkan selama proses pembelajaran [11].

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul [12]. Metode yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk menganalisis kepraktisan adalah angket respon bagi peserta didik dan guru. Adanya angket respon peneliti ingin melakukan penelitian tentang kepraktisan MROVING (Modul *Problem Solving*). Adanya angket respon peneliti ingin melakukan penelitian tentang kepraktisan MROVING (Modul *Problem Solving*) yang telah dikembangkan agar memenuhi *quality criteria*.

Adanya MROVING (Modul *Problem Solving*) sebagai sumber belajar pendamping LKS diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pemecahan masalah atau *problem solving* dan dapat digunakan guru untuk bahan ajar dikelas. Selain itu modul ini dilengkapi dengan gambar-gambar dan bacaan yang menarik dan sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research dan Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan dan kepraktisan produk tersebut [13]. Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model Thiagarajan merupakan pengembangan perangkat pembelajaran yang secara detail menjelaskan langkah-langkah operasional pengembangan perangkat. Berdasarkan pengembangan lebih lanjut, penelitian dan pengembangan model 4-D sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar modul dan bahan ajar lainnya, seperti: LKS dan buku ajar. Tidak hanya terbatas pada itu saja, peneliti dapat menggunakan model ini untuk mengembangkan produk lain. Modul pembelajaran yang dikategorikan praktis, jika respon peserta didik dan guru menggunakan modul dalam pembelajaran tergolong baik. Model ini memiliki empat tahapan, yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develope* (pengembangan), (4) *Dessiminate* (penyebaran) [14]. Berikut adalah alur utama model pengembangan 4-D Thiagarajan, dkk.



Gambar 1. Alur model pengembangan 4-D [15].

Define (pendefinisian) merupakan tahap yang dimulai dari analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran. *Design* (perancangan) merupakan tahapan yang bertujuan untuk merancang modul mulai dari pemilihan format dan desain awal modul. *Develop* (pengembangan) adalah tahap yang bertujuan untuk memodifikasi media akhir pembelajaran setelah mengalami revisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli serta data hasil uji coba produk. *Dessiminate* (penyebaran) merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk. Pada tahap ini, produk berupa modul dicetak dan kemudian disebarluaskan, dengan harapan dapat dipahami oleh orang lain dan digunakan pada kelas [16].

Subjek yang digunakan peneliti untuk uji coba dan penyebaran modul adalah peserta didik kelas V SDN Bancar 1 dengan jumlah 17 peserta didik yang terdiri dari 11 laki-laki dan 6 perempuan dan 3 guru kelas V dari 3 sekolah yang berbeda. Jenis data yang digunakan untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan produk yaitu data deskriptif kualitatif. Data ini diambil berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada peserta didik dan guru terhadap MROVING (Modul *Problem Solving*). Angket respon adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepraktisan MROVING (Modul *Problem Solving*) diketahui dari peserta didik dan guru melalui lembaran angket respon. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari lembaran angket respon yang diisi oleh 17 peserta didik dan 3 guru dari subjek uji coba. Lembar angket respon peserta didik dan guru terdapat 10 pernyataan, dengan pilihan jawaban setuju dan tidak setuju dan pada lembar angket respon guru diberikan kolom komentar. Angket respon peserta didik dan guru, kemudian akan dianalisis dalam skala Likert, melalui rumus persentase, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad [17]$$

Keterangan:

P = persentase jawaban responden

F = banyaknya jawaban responden

N = banyaknya responden

Hasil penilaian dari 10 pernyataan yang terdapat dalam angket respon tersebut dijumlahkan, ditentukan besar persentase dari skor yang diberikan responden. Skor persentase tersebut kemudian menjadi dasar respon kepraktisan berdasarkan kriteria skala Likert, sebagai berikut [18].

Tabel 1. Kriteria Skor Persentase Skala Likert

No	Skor	Kriteria
1	0 – 49%	Tidak Praktis
2	50 – 54%	Kurang Praktis
3	55 – 69%	Cukup Praktis
4	70 – 84%	Praktis
5	85 – 100%	Sangat Praktis

Adapun hasil analisis angket respon peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor Perolehan	
		S	TS
1	Tampilan MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) menarik sehingga menimbulkan minat baca bagi saya.	17	
2	Huruf yang di gunakan dalam MROVING	17	

	(Modul <i>Problem Solving</i>) menarik, jelas dan terbaca bagi oleh saya.		
3	Gambar yang di gunakan dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) menarik bagi saya.	17	
4	Kalimat yang di gunakan dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) jelas dan mudah saya pahami.	14	3
5	Bacaan yang ada dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) ada di kehidupan sehari-hari saya.	17	
6	Materi setiap Pb sesuai dengan subtema yang saya pelajari.	17	
7	Petunjuk penggunaan dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) mudah saya pahami.	13	4
8	Tugas pada MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) dapat membantu saya dalam memecahkan masalah.	14	3
9	Tugas pada MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) melatih kemampuan membaca saya.	17	
10	Tugas pada MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) melatih kemampuan menulis saya.	17	
Jumlah jawaban setuju: 160		Jumlah jawaban tidak setuju: 10	
Persentase setuju: 94,1%		Persentase tidak setuju: 5,9%	
Kategori: Sangat layak			

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa pada pernyataan 1,2,3,5,9 dan 10 semua peserta didik memilih jawaban setuju, pada pernyataan 4 dan 8 peserta didik yang memilih jawaban setuju sebanyak 14 dan tidak setuju

sebanyak 3 peserta didik, sedangkan pada pernyataan 7 peserta didik yang memilih jawaban setuju sebanyak 13 dan tidak setuju sebanyak 4 peserta didik. Adapun persentase dari kepraktisan respon peserta didik terhadap modul dengan jawaban setuju adalah 94,1% dan jawaban tidak setuju 5,9%.

Adapun hasil analisis angket respon peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Penilaian	
		Skor	Komentar
1	Tampilan MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) menarik sehingga menimbulkan minat baca peserta didik.	3	Tampilan sudah menarik dan menimbulkan minat baca.
2	Huruf yang di gunakan dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) menarik dan jelas bagi peserta didik.	3	Huruf pada modul sudah jelas sehingga mudah dibaca
3	Gambar yang di gunakan dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) menarik dan sesuai bagi peserta didik.	3	Gambar yang disajikan cukup menarik dan sesuai dengan umur peserta didik
4	Bahasa yang di gunakan jelas dan mudah di pahami bagi peserta didik.	1	Masih ada bahasa yang sulit dipahami peserta didik
5	Materi dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>)	3	Materi sudah sesuai dengan subtema yang dipelajari

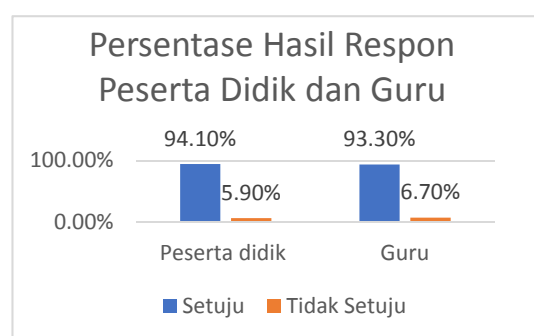
	sesuai dengan subtema.		
6	Materi setiap Pembelajaran sesuai dengan Kompetensi dasar.	3	Materi setiap pb sudah disesuaikan dengan KD yang ada
7	Tugas dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.	3	Tugas-tugas sangat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah
8	Tugas dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) membantu peserta didik dalam meningkatkan literasi bahasa.	3	Membantu peserta didik meningkatkan literasi bahasa
9	Petunjuk penggunaan modul dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) dapat di pahami oleh peserta didik.	3	Petunjuk dalam modul memudahkan peserta didik dalam memahami isi modul
10	Cover dalam MROVING (Modul <i>Problem Solving</i>) menarik dan sesuai dengan isi modul.	3	Cover yang ditampilkan sudah disesuaikan dengan isi modul
Jumlah jawaban setuju: 28		Jumlah jawaban tidak setuju: 2	
Persentase setuju: 93,3%		Persentase tidak setuju: 6,7%	
Kategori: Sangat praktis			

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa pada pernyataan 1,2,3,5,6,7,8,9,dan 10 semua guru memilih jawaban setuju dengan komentar pernyataan yang diberikan sudah sesuai dengan modul yang dikembangkan,

sedangkan pada pernyataan 4 guru yang memilih jawaban setuju sebanyak 1 guru dan tidak setuju sebanyak 2 guru dengan komentar masih ada bahasa yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Adapun persentase dari kepraktisan respon guru terhadap modul dengan jawaban setuju adalah 93,3% dan jawaban tidak setuju 6,7%.

Hasil analisis respon peserta didik dan guru dapat dilihat pada diagram pada tabel berikut ini.

Gambar 2. Hasil analisis respon peserta didik dan guru



Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik dan guru terhadap MROVING (Modul *Problem Solving*) dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan disebar luaskan.

KESIMPULAN

Hasil analisis respon peserta didik terhadap MROVING (Modul *Problem Solving*) diperoleh persentase respon setuju dari peserta didik sebesar 94,1% dan tidak setuju sebesar 5,9%, maka modul ini dikategorikan sangat praktis, karena tergolong dalam rentang skor 81-100%. MROVING (Modul *Problem Solving*) dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah dengan tugas-tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil analisis dari respon guru terhadap MROVING (Modul *Problem Solving*) diperoleh persentase setuju sebesar 93,3% dan tidak setuju sebesar 6,7% dengan kategori sangat praktis, meskipun masih ada bahasa yang sulit dipahami oleh peserta didik.

Saran untuk penelitian selanjutnya terhadap MROVING (Modul *Problem Solving*) ialah gunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak hanya disebar pada satu sekolah, tetapi lebih dari satu sekolah, agar respon yang didapatkan terlihat lebih menyeluruh sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. P. Kumalasan, "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD," *J. Bid. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1A, pp. 1–11, 2018, doi: 10.21067/jbpd.v2i1a.2345.
- [2] M. Ariyanto, F. Kristin, and I. Anugraheni, "Penerapan model pembelajaran problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa," *Jgk (Jurnal Guru Kita)*, vol. 2, no. 3, pp. 106–115, 2018.
- [3] S. Sulasamono Bambang, "Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, Dan Ragamnya," *Satya Widya*, vol. Vol. 28, p. 161, 2012, [Online]. Available: <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/132>
- [4] A. Saputra and S. Wahyuni, "Pengembangan Modul Ipa Berbasis Kearifan Lokal Daerah Pesisir Puger Pada Pokok Bahasan Sistem Transportasi Di SMP," *J. Pembelajaran Fis.*, vol. 5, no. 2, pp. 182–189, 2017.
- [5] Pujiastuti, "Validitas modul berbasis kearifan lokal kabupaten tuban bagi siswa kelas iv sekolah dasar," vol. 7, pp. 82–99, 2021, doi: 10.29407/jpdn.v7i1.15855.
- [6] N. Nurdyansyah, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Univ. Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.
- [7] Y. Zamrodah, "濟無 No Title No Title No Title," vol. 15, no. 2, pp. 1–23, 2016.
- [8] H. H. Al Azka, R. D. Setyawati, and I. U. Albab, "Pengembangan Modul Pembelajaran," *Imajiner J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 5, pp. 224–236, 2019, doi: 10.26877/imajiner.v1i5.4473.
- [9] T. Prayoga, B. Ajar, P. Pembelajaran Bagian, P. Pembelajaran, and Y. Priambodo, "TEKNIK PENYUSUNAN MODUL Related papers langkah langkah pembuat an modul Harpaariht a Tarigan," pp. 1–7, 2016.
- [10] I. N. YENTI, "Kepraktisan Bahan Ajar Berbasise-Learning Untuk Mata Kuliah Kalkulus Peubah Banyak 1 (Kpb 1)," *Ta'dib*, vol. 17, no. 1, p. 14, 2016, doi: 10.31958/jt.v17i1.253.
- [11] C. Rahayu, E. Eliyarti, and F. Festiyed, "Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Generative Learning dengan Pendekatan Open-ended Problem," *Berk. Ilm. Pendidik. Fis.*, vol. 7, no. 3, p. 164, 2019, doi: 10.20527/bipf.v7i3.6139.
- [12] Y. E. Setiawan and M. Mustangin, "Kepraktisan Model Pembelajaran Idea (Issue, Discussion, Establish, and Apply) Dalam Pembelajaran Matematika," *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 3, p. 776, 2020, doi: 10.24127/ajpm.v9i3.2917.
- [13] Sri Haryati, "(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia*, vol. 37, no. 1, p. 13, 2012.
- [14] N. Sholihah and S. Indana, "Validitas Kepraktisan LKPD Literasi Sains Pada Materi Jamur Untuk Melatihkan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA," *Bioedu Berk. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 7, no. 2, pp. 177–186, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/28766>
- [15] K. Fajri and T. Taufiqurrahman, "Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Pendidik. Islam Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–15, 2017, doi: 10.35316/jpii.v2i1.56.
- [16] Rochmad, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika," vol. 3, 2012.
- [17] P. Studi, P. Kimia, U. Mataram, J. Majapahit, and N. Mataram, "PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM KIMIA BAHAN ALAM : ISOLASI SENYAWA STIGMASTERROL DARI DAUN TUMBUHAN MAJAPAHIT Development of Chemical Practicum Module of Natural Materials : Isolation of Stigmasterrol Compounds From the Leaves of Majapahi Plant (Crescentia , " 2021, doi: 10.29303/cep.v4i3.2129.
- [18] A. Zaidah and S. Wijaya, "Pengembangan

Modul Pembelajaran Fisika Menggunakan Pendekatan Saintifik,” *J. Ilm. Glob. Educ.*, vol. IV, pp. 20–26, 2021, doi: 10.55681/jige.v2i1.73.