



Pengembangan Modul Berbasis Life Skill Dalam Pembelajaran Matematika Materi Kecepatan Pada Siswa Kelas V Di SDN Mranggon Lawang 1 Probolinggo

Firna Nahwa Farihah¹, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², Faridahtul Jannah³

^{1,2,3}Jurusan PGSD, Universitas Panca Marga, Jalan Yos Sudarso No.107
Probolinggo, Indonesia

Received: 09 November 2024
Revised : 15 November 2024
Accepted: 21 November 2024

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pada materi kecepatan untuk kelas V di SDN Mranggon Lawang Probolinggo dengan menggunakan pendekatan life skill. Modul ini dirancang secara sistematis dan mendukung pembelajaran mandiri. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu, angket validasi ahli materi, dan ahli media serta angket respon guru dan siswa. Pembelajaran menggunakan Modul berbasis Life Skill materi kecepatan yang mana konsepnya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sangat valid dan layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Hasil validasi pada penelitian ini berdasarkan tingkat perolehan hasil kualifikasi valid/sangat valid yaitu ahli materi mendapat skor 90,6%, ahli media mendapatkan skor 87,5%. Dalam uji coba skala kecil angket kepraktisan guru mencapai 87,5% dan angket kemenarikan siswa mencapai 89%. Sedangkan untuk uji coba skala besar tingkat kepraktisan modul mencapai 94%, tingkat kemenarikan 91%. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengukur kepraktisan Modul ini dalam meningkatkan pemahaman materi kecepatan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti valid dan praktis dengan sedikit revisi. Modul yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan valid, praktis dan memudahkan siswa dalam proses belajar yang berlangsung. Modul, Life Skill, Materi Kecepatan

Keywords:

(*) Corresponding Author:

farihahfirna@gmail.com

How to Cite: Farihah, F. N., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Modul Berbasis Life Skill Dalam Pembelajaran Matematika Materi Kecepatan Pada Siswa Kelas V Di SDN Mranggon Lawang 1 Probolinggo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14567222>.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional pada Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif dan mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan Undang – Undang tersebut, siswa diharapkan mempunyai sikap mandiri dan kecakapan untuk menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi di masa depan.

Permasalahan pembelajaran yang terjadi saat ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami pokok bahasan pada pembelajaran karena mereka dituntut untuk mempelajari materi yang tidak sesuai dengan latar belakang sosial dan budaya. Sehingga, prestasi belajar yang dimiliki siswa rendah dan sebagian guru hanya

berpegangan pada satu bahan ajar untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Ada banyak bahan ajar yang dapat menjadi pegangan bagi guru untuk memberikan materi, sehingga ketika guru memiliki beberapa bahan ajar, guru dapat memilih beberapa bahan ajar yang sesuai dengan karakter siswa. Guru hanya mengajar sesuai yang ada di buku paket kurikulum 2013 tanpa menyiapkan media pembelajaran pendukung proses belajar mengajar. Kurangnya perhatian guru akan media, model, dan strategi pembelajaran dan kurangnya pendekatan materi dengan alam semesta sehingga lebih memudahkan dalam belajar (Sriwijayanti et al., 2022)

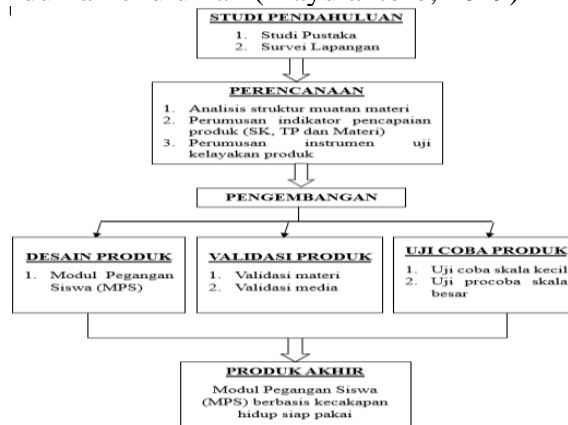
Pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk terampil dalam memecahkan masalah secara sistematis dan mampu menentukan solusi yang relevan dengan masalah yang dihadapi (Malik, 2019). Salah satu pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematis peserta didik adalah dengan pembelajaran berbasis *life skill*. Dengan menerapkan Modul yang sesuai siswa-siswi akan merasa tertarik dalam proses pembelajaran, dikarenakan penggunaan bahan ajar Modul tersebut tersusun dari komponen-komponen yang menstimulus siswa-siswi lebih semangat, kegiatan yang ada pada modul bervariasi dan diajikan gambar-gambar yang menarik. Proses pembelajaran yang sebagian besar berlangsung di sekolah dasar masih didominasi oleh peran guru di satu sisi, namun juga berdampak negatif yaitu kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan latar belakang ini maka penulis mengangkat permasalahan pengembangan sebuah produk berupa Modul materi kecepatan berbasis *life skill*. Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar (et al., 2023) Salah satu pembelajaran yang sulit dipahami siswa yakni mata pelajaran matematika. Pembuatan Modul berbasis *life skill* materi kecepatan yang mana konsepnya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V di SDN Mranggon Lawang 1 Probolinggo.

METODE

Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti merupakan model R&D. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia Pendidikan (Maydiantoro, 2019)



Gambar 1: Tahapan Model Pengembangan R&D

Pada Gambar 1 merupakan blok diagram sistem yang terdiri dari: Tahap pertama yakni tahap studi pendahuluan yaitu tahap awal melakukan penelitian dan pengembangan model penelitian. Peneliti melakukan observasi dalam rangka mengumpulkan informasi dan data terkait pelaksanaan penelitian selanjutnya. Tahap kedua, yakni tahap perencanaan, pada tahap ini akan dirancang desain pengembangan produk berdasarkan data analisis yang dilakukan, penyusunan bahan ajar modul berbasis *life skill* (kecakapan hidup). Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan, pada tahap ini Modul dikembangkan menjadi produk yang seutuhnya. Tahap keempat, yakni tahap Produk Akhir, pada tahap ini fokus kegiatan mengimplementasikan produk yang sudah selesai dibuat serta sudah melalui tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap ini dilakukan dengan cara mengujicobakan Modul kepada siswa kelas 5.

Tahap Studi Pendahuluan

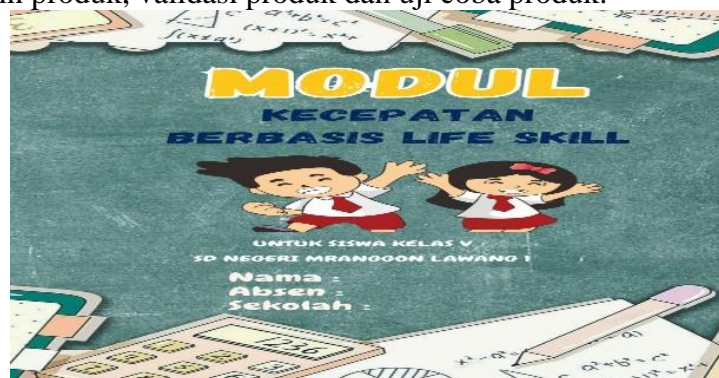
Pada tahapan ini Peneliti melakukan observasi dalam rangka mengumpulkan informasi dan data terkait pelaksanaan penelitian selanjutnya. Studi pendahuluan dilaksanakan secara sistematis dengan tujuan mendapatkan informasi awal yang dibutuhkan sehingga pada saat penelitian dilakukan dapat menetapkan langkah yang tepat sehingga luaran penelitian dapat dimanfaatkan secara maksimal. Studi pendahuluan terdiri dari studi pustaka dan survei lapangan.

Tahap Perencanaan

Setelah melakukan survei, dilanjutkan dengan kegiatan perencanaan. Perencanaan yang dimaksud adalah penyusunan bahan ajar modul berbasis *life skill* (kecakapan hidup). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu : a) analisis struktur muatan materi yang terdiri dari standar kompetensi, tujuan pembelajaran dan pengembangan materi, b) perumusan indikator pencapaian kompetensi, c) perumusan instrumen uji kelayakan Produk.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk dengan sistematis diawali dengan desain produk, validasi produk dan uji coba produk.



Gambar 3. Cover Modul Kecepatan

Produk Akhir

Pada tahap ini, produk yang telah dibuat telah melewati validasi produk oleh ahli media, materi, praktisi dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Mranggon Lawang 1 dalam pembelajaran matematika materi kecepatan bahwa siswa kesulitan memahami dalam memahami mata pelajaran matematika terutama pada materi Kecepatan. Rendahnya pemahaman siswa dalam materi kecepatan yakni guru hanya menggunakan bahan ajar lain selain buku ajar.



Gambar 3: Uji Coba Skala Kecil Modul



Gambar 4. Uji coba Skala Besar Modul

Berdasarkan hasil penelitian validasi materi mencapai 90,6% dan validasi ahli media mencapai 87,5%. Hasil rata-rata angket kepraktisan mencapai 87,5% dan hasil angket kemenarikan siswa mencapai presentase 89% dalam uji coba skala kecil. Sedangkan untuk uji coba skala besar tingkat kepraktisan modul mencapai 94%, tingkat kemenarikan 91%.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan Modul berbasis *life skill* dilaksanakan dengan minimal bimbingan guru. Diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan Modul berbasis *life skill* berpengaruh pada hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validator dari aspek kevalidan dan kepraktisan Modul berbasis *life skill* memenuhi aspek valid dengan sedikit revisi dan praktis tanpa revisi. Hasil angket guru dan siswa dari aspek kepraktisan dan kemenarikan kriteria praktis. Tingkat perolehan hasil kualifikasi valid/sangat valid yaitu ahli materi mendapat skor 90,6%, ahli media mendapatkan skor 87,5%, dan angket respon guru mendapat skor 94%. Disimpulkan bahwa Modul materi kecepatan berbasis *life skill* layak digunakan untuk menjadi solusi dalam pembelajaran sehingga berdampak positif dalam perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik serta motivasi belajar anak sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang selalu mendukung dan memberikan doa restu dan semangat sehingga dapat menyelesaikan jurnal ini, penulis ucapkan terima kasih kepada Ibu Ribut Prastiwi Sriwijayanti dan Ibu Faridahtul Jannah yang telah membimbing penulis dalam menyusun serta membuat skripsi dengan baik dan cepat. Semoga Allah melimpahkan segala kemudahan, rezeki yang berkah, dan umur yang barokah bagi mereka, Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan UNY*, 5(2), 124669. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/4747/4106>
- . B. E. S., . D. Y. K., & . F. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III Di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(3), 622–633. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.1077>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Sriwijayanti, R. P., Hasanah, U., Munawarah, M., Ridho, A., & Sejatu, B. S. (2022). Pengembangan Media Buku Lift The Flap Ensiklopedia Anak Mengatasi Learning Obstacles Mengenai Tema 6 Hewan Yang Dilestarikan Dan Berhitung (Siswa Kelas IV di SDN Kedungcaluk II Tahun 2020). *Seminar Nasional Sosial Sains*, 1, 130–142. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Cristiana, D. I., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Materi Suhu Dan Kalor Di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 2(2), 145–160. <https://doi.org/10.30762/sittah.v2i2.3400>
- Eka, A., & Saputra, W. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Materi Siklus Akuntansi. 15, 20. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.19527>
- [Jannah, F., & Irtifa'Fathuddi, T. \(2023\). Penerapan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka II UPT SD Negeri 323 Gresik. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3\(1\), 131-143.](https://doi.org/10.30762/sittah.v2i2.3400)
- [Jannah, F., Hattarina, S., & Ariyanti, D. \(2023\). The Implementation of Educational Games as a Digital Learning Culture in Elementary School Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7\(5\), 5523-5530.](https://doi.org/10.30762/sittah.v2i2.3400)
- Kusmastuti,R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Project Based Learning Di Kelas IV SD Gending 1.
- Nur Shaumi, A. (2015). Pendidikan Kecakapan Hidup (LifeSkill) dalam Pembelajaran Sains di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Dasar, 2(2), 240–252. Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Rulyansah, A., Sriwijayanti, R. P., Anjarwati, A., & Mariati, P. (2022). Powtoon sebagai Media Alternatif Bimbingan Belajar Online SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo. *Indonesia Berdaya*, 3(2), 247-254
- Rulyansah, A., & Sholihati, M. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.30651/must.v3i2.2088>
- Saila, N., Jannah, F., & Isyuniandri, D. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3444-3451.
- Salsabila, W. T., Faza, M. R., & Hidayat, M. R. (2021). Pendidikan Kecakapan Hidup Sebagai Solusi Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar dalam Menjawab Tantangan PISA. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 105–118.
- Sriwijayanti, R. P., Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., & Pratiwi, E. Y. R. (2022). Pelatihan Menulis Kreatif dalam Konteks Cerita Anak Melalui Project-based Learning: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 3(2), 367-372.
- . B. E. S., . D. Y. K., & . F. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III Di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(3), 622–633. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.1077>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Sriwijayanti, R. P., Hasanah, U., Munawarah, M., Ridho, A., & Sejatu, B. S. (2022). Pengembangan Media Buku Lift The Flap Ensiklopedia Anak Mengatasi Learning Obstacles Mengenai Tema 6 Hewan Yang Dilestarikan Dan Berhitung (Siswa Kelas IV di SDN Kedungcaluk II Tahun 2020). *Seminar Nasional Sosial Sains*, 1, 130–142. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>