

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN ETNOPEDAGOGIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV

Anggio Pana¹, Asrin², Muhammad Sobri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram,

¹anggiopana15@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop an ethnopedagogical learning module based on local Sasak wisdom that is valid and practical in grade 4 science and technology learning at SDN Gugus V Cakranegara. This research is a type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE analysis, design, development, implementation and evaluation models. The data collection techniques used were interviews, observation, questionnaires and documentation. This research was conducted at SDN Gugus V Cakranegara, namely at SDN 19 and 29 Cakranegara using media and material expert validation sheet instruments, teacher and student response questionnaires. The results of this research show that the ethnopedagogical learning module based on Sasak local wisdom received a percentage of 94% with very valid criteria from media experts, a percentage of 93.3% with very valid criteria from material experts, a percentage of 91.7% with very practical criteria from teacher responses, 97.9% percentage with very practical criteria from student responses in small group trials, 90.9% percentage with practical criteria from student responses in large group trials. Therefore, it can be concluded based on the research results that the development of ethnopedagogical learning modules based on Sasak local wisdom in class IV science and science learning was carried out through five main stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage and based on the results of data analysis obtained. So the ethnopedagogical learning module based on Sasak local wisdom can be declared valid and practical.

Keywords: ethnopedagogy, sasak local wisdom, learning module

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak yang valid dan praktis pada pembelajaran IPAS kelas 4 di SDN Gugus V Cakranegara. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE

analyze (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus V Cakranegara yaitu di SDN 19 dan 29 Cakranegara dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan juga peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak mendapatkan presentase 94% dengan kriteria sangat valid dari ahli media, presentase 93,3% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi, presentase 91,7% dengan kriteria sangat praktis dari respon guru, presentase 97,9% dengan kriteria sangat praktis dari respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil, presentase 90,9% dengan kriteria praktis dari respon peserta didik pada uji coba kelompok besar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas IV dilakukan melalui lima tahapan utama yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi dan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh maka modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak dapat dinyatakan telah valid dan praktis.

Kata Kunci: etnopedagogik, kearifan lokal sasak, modul pembelajaran

A. Pendahuluan

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam hal ini telah berupaya melakukan peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal sebagai "Kurikulum Merdeka". Pada kurikulum merdeka pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS.

Pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya dapat

menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal yang ada di daerah peserta didik. Oleh karena itu, materi pembelajaran ini sangat penting dikarenakan dapat membentuk jiwa dan kepribadian peserta didik dengan nilai dan karakteristik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Anggraena, 2020). Maka untuk menjabarkan materi yang berbasis kearifan lokal tersebut maka dibutuhkan wadah, salah satunya dapat berupa modul pembelajaran. Modul pembelajaran pada dasarnya

berisi target pembelajaran, materi/substansi pembelajaran, dan penilaian (Yuniarti, 2021). Modul pembelajaran saat ini seharusnya dapat direncanakan dan diciptakan sesuai dengan kondisi dan keadaan pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik. Namun pada kenyataannya, modul pembelajaran hanya berisi materi pembelajaran yang bersifat umum, sehingga tujuan dari modul pembelajaran yang seharusnya diharapkan dapat menggerakkan, membantu dalam menemukan dan menumbuhkan ide serta dapat membangkitkan peserta didik dalam belajar secara mandiri tidak tercapai (Yuniarti, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV yaitu Ibu Nurul, S.Pd dari SDN 29 Cakranegara, bahwa terdapat permasalahan pembelajaran yang dialami oleh guru yaitu guru mengalami kendala dalam penyajian materi dikarenakan guru hanya menggunakan buku pelajaran dari pemerintah yang masih bersifat umum.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 19 Cakranegara dengan guru wali kelas IV yaitu Ibu Asmini, S.Pd,

menjelaskan bahwa kekurangan dari modul pembelajaran yang berasal dari pemerintah yaitu, materinya masih bersifat umum sehingga guru harus mengembangkan sendiri materi pembelajaran agar dapat bersifat kontekstual, dikarenakan apabila peserta didik hanya diberikan modul pembelajaran tersebut dan diminta untuk membacanya, maka hampir 40% peserta didik tidak mengetahui apa yang dipelajari, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami konsep-konsep, karena materi pembelajaran yang dipelajarinya kurang kontekstual.

Menurut Riski Rika Ameliya (2020) menjelaskan bahwa kesulitan belajar yaitu suatu permasalahan yang dapat menyebabkan peserta didik tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Penyebab kesulitan belajar pada peserta didik sekolah dasar yaitu adanya faktor internal seperti aspek minat, motivasi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita-cita. Selain itu juga terdapat faktor eksternal yang berupa terbatasnya media pembelajaran, peserta didik kesulitan memahami materi tanpa tersedianya modul pembelajaran yang sifatnya

kontekstual, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton.

Menurut Agustina, et.al (2022) menyebutkan bahwa kemampuan *Pedagogical Content Knowledge* peserta didik juga masih rendah. Pengenalan wilayah lokal, juga harus dapat mengidentifikasi sejumlah nilai kearifan lokal yang perlu untuk di *introduksi* sejak dini melalui berbagai media dan sarana agar fungsi sekolah sebagai wahana agar transmisi nilai-nilai budaya dapat terjadi (Pingge & Haingu, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu menyediakan media atau modul pembelajaran yang kontekstual yang berbasis kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar agar peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Adinugraha (2020) pada penelitiannya yang membuktikan bahwa penerapan modul pembelajaran etnopedagogik tentang keaneekaragaman hayati dengan pendekatan kearifan lokal dan budaya ini dapat mempermudah pemahaman konsep materi peserta didik.

Pembelajaran yang berbasis etnopedagogik ini sangat penting untuk di implementasikan di sekolah dasar dikarenakan etnopedagogi ini merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang berbasis kearifan lokal dengan tujuan untuk menguji dimensi pedagogik melalui perspektif sosiologi pedagogik (Fatmi, 2022). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Asrin,et.al (2021) menyatakan bahwa pengembangan budaya mutu berbasis kearifan lokal menjadi kebutuhan mutlak sekolah dalam rangka meningkatkan keunggulan dan daya saing sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas IV dan untuk mengembangkan modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak yang valid dan praktis pada pembelajaran IPAS kelas IV.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Pada penelitian ini, model penelitian

dan pengembangan (R&D) yang dipilih merupakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Tempat penelitian ini akan dilakukan di Gugus V Cakranegara, yaitu di SDN 29 Cakranegara dan SDN 19 Cakranegara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu diantaranya: Wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data secara kualitatif yang dilakukan untuk menjabarkan penilaian atau hasil validasi ahli juga hasil respon peserta didik dan guru pada tahapan uji coba, kemudian analisis kuantitatif digunakan dalam menghitung tingkat validasi produk dari akumulasi nilai rata-rata yang diberikan validator ahli serta dalam menghitung pemberian nilai pada angket respon peserta didik.

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, tahapan pengembangan akan melalui 5 tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan

kemudian akan dilakukan dua tahapan pengujian yaitu terdiri dari uji validitas dan uji kepraktisan. Adapun tahapan model penelitian ADDIE yang digunakan sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Analisis yang pertama yaitu analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Gugus V Cakranegara yaitu SDN 29 dan 19 Cakranegara ditemukan permasalahan pembelajaran di kelas 4 dan 4A yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Menurut Utami (2020) menyatakan bahwa kesulitan belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal seperti minat dan motivasi belajar dan juga faktor eksternal seperti pembelajaran yang kurang kontekstual dan cara mengajar guru yang monoton sehingga hal tersebut menjadi tantangan yang selalu dihadapi oleh guru. Permasalahan yang kedua yaitu guru mengalami kendala dalam menyajikan materi. Menurut Ibu Asmini, S.Pd berdasarkan hasil wawancara bahwa buku dari pemerintah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya menunjukkan budaya Indonesia secara umum tidak memasukkan unsur lingkungan sekitar peserta didik

sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik kurang kontekstual. Menurut Winda (2021) menyatakan bahwa kesulitan yang dialami guru pada saat menyajikan materi dapat disebabkan karena materi yang dekat dengan pengalaman awal peserta didik atau pembelajaran kontekstual tidak termuat di buku ajar.

Analisis yang kedua yaitu analisis kurikulum. Secara umum di SDN Gugus V Cakranegara tepatnya di SDN 29 dan 19 Cakranegara sudah menerapkan kurikulum merdeka terutama pada kelas IV sekolah dasar.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan ini desain produk modul yang dikembangkan adalah modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak dengan ukuran kertas yang digunakan 1410 piks x 2250 piks. Tampilan atau desain pada produk modul disesuaikan dengan kearifan lokal suku Sasak. Berikut gambar desain modul pembelajaran.



Gambar 1. Desain

Berdasarkan gambar 1 di atas adapun dalam penyajiannya, modul ini didasarkan pada urutan sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, petunjuk penggunaan modul pembelajaran, peta konsep, kegiatan belajar yang berisikan 3 topik materi yang dibahas yaitu topik A tentang Indonesiaku kaya budaya, Kemudian pada topik B tentang kekayaan budaya Indonesia. Selanjutnya pada bagian topik C tentang manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya, proyek belajar, uji pemahaman, glosarium, daftar pustaka, pada setiap bagian modul pembelajaran di desain dengan menarik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Lasmiyati & Harta (2014) menyatakan bahwa penggunaan modul pembelajaran yang di desain menarik dan mudah untuk dipelajari akan dapat menjawab kebutuhan peserta didik dan akan menimbulkan motivasi peserta didik untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Oksa & Soenarto (2020) menyatakan bahwa pengembangan modul yang dibuat menarik akan dapat lebih mudah membuat peserta didik

memahami setiap materi yang dipelajari.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan terdiri dari tahap pembuatan modul pembelajaran yang kemudian memerlukan pemeriksaan dengan memvalidasi produk modul pembelajaran kepada ahli media dan materi. Berikut ini setiap bagian dalam produk modul pembelajaran:

1) Sampul (Cover) modul pembelajaran

Sampul adalah suatu bagian pertama dari modul pembelajaran.



Gambar 2. Sampul modul pembelajaran

Berdasarkan gambar 2. di atas bagian ini menyediakan informasi awal dari suatu modul.

2) Kata Pengantar

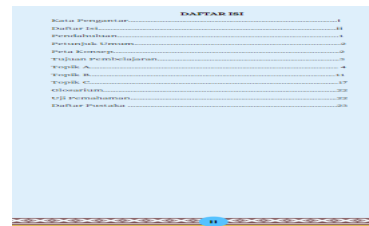
Kata pada modul pembelajaran merupakan sambutan yang diberikan oleh penulis kepada pengguna modul pembelajaran tersebut.



Gambar 3. Tampilan Kata pengantar Berdasarkan gambar 3. di atas kata pengantar ini berisikan ucapan penulis kepada pembaca modul pembelajaran.

3) Daftar isi

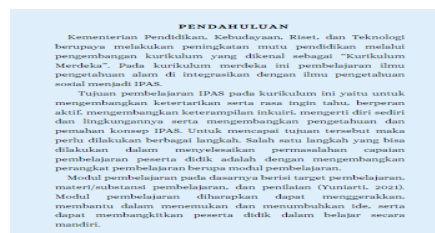
Daftar isi pada modul pembelajaran berisikan informasi letak halaman setiap bagian dari materi yang terdapat di dalam modul.



Gambar 4. Tampilan daftar isi Berdasarkan gambar 4. di atas daftar isi ini berisi penomoran dari sub materi yang terdapat dalam modul.

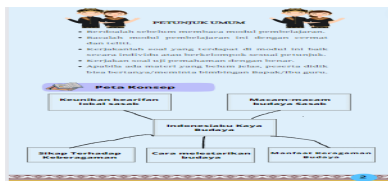
4) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian modul yang berfungsi memberikan penjelasan awal terkait informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.



Gambar 5. Tampilan pendahuluan Berdasarkan gambar 5. di atas berisikan informasi gambaran awal dan tujuan dari modul pembelajaran.

5) Petunjuk umum dan peta konsep
 Petunjuk umum dan peta konsep yang terdapat pada modul pembelajaran berisikan informasi mengenai petunjuk penggunaan modul pembelajaran.



Gambar 6 Petunjuk dan peta konsep Berdasarkan gambar 6 tersebut berisikan petunjuk penggunaan dan garis-garis besar materi yang akan di pelajari

6) Kegiatan belajar
 Kegiatan belajar pada modul pembelajaran ini, yaitu antara lain:
 1. Gambaran awal materi dan tujuan pembelajaran berisikan informasi dan pengetahuan awal tentang Indonesiaku kaya budaya.



Gambar 7. Tampilan awal kegiatan pembelajaran

Berdasarkan gambar 7. di atas berisikan informasi awal terkait dengan materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan belajar Topik A
 Kegiatan belajar topik A tentang “Keunikan kebiasaan masyarakat disekitarku” merupakan bagian inti dalam modul pembelajaran ini dimana pada bagian ini berisikan materi dan tahapan-tahapan dalam pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran pada topik A dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Bau	Tempat	Waktu
Sandi	Taman	Siang hari
Aggi	Dora	Petang
Lika	Taman	Siang hari

Bau	Tempat	Waktu
Sandi	Taman	Siang hari
Aggi	Dora	Petang
Lika	Taman	Siang hari

Gambar 8, Tampilan Kegiatan topik A
 Gambar 8. di atas berisikan kegiatan pembelajaran topik A.

3. Kegiatan belajar topik B
 Pada kegiatan belajar topik B membahas tentang “kekayaan budaya Indonesia”.

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia

Pertanyaan Dasar

1. Apa saja kebudayaan Indonesia?
2. Bagaimana Indonesia memelihara kebudayaannya?

Mari Mencari

No	Daerah	Kepercayaan	Bahasa
1.	Sumatera	Islam	Bahasa Melayu
2.	Jawa	Hindu	Bahasa Jawa

Bentuk Kearifan Budaya di Indonesia

Apa yang Sudah Aku Pelajari

Manfaat kebergamaman budaya adalah sebagai berikut:

1. Berkeragaman budaya meningkatkan harg diri.
2. Meningkatkan sikap toleransi dan sikap persatuan bangsa.
3. Menumbuhkan sikap nasionalisme.

Cara melestarikan budaya yang ada di Indonesia adalah:

1. Dengan menggunakan produk-produk lokal.
2. Menjaga dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia.
3. Menjaga dan melestarikan budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Proyek Belajar

Belajar dengan baik dan benar adalah, saat kita melakukan suatu kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh.

1. Menentukan tujuan belajar.
2. Menentukan materi yang akan dipelajari.
3. Menentukan metode belajar.
4. Menentukan media belajar.
5. Menentukan waktu belajar.
6. Menentukan tempat belajar.
7. Menentukan alat belajar.
8. Menentukan cara belajar.
9. Menentukan hasil belajar.
10. Menentukan evaluasi belajar.

Lakukan Bersama

Membuat Pus Kertugaman

1. Siapkan alat dan bahan berikut ini!
2. Buatlah dari karton bekas yang sudah di potong-potong menjadi beberapa bagian.
3. Buatlah dari karton bekas yang sudah di potong-potong menjadi beberapa bagian.
4. Buatlah dari karton bekas yang sudah di potong-potong menjadi beberapa bagian.
5. Buatlah dari karton bekas yang sudah di potong-potong menjadi beberapa bagian.

Mari Mencari Tahu

Apakah kebudayaan bangsa Indonesia? Mari kita cari tahu bersama!

- Cara terbaik mempelajari kebudayaan adalah dengan mengunjungi situs-situs kebudayaan.
- Berdiskusi dengan teman sekelas untuk mempelajari kebudayaan di sekitar kita.
- Sepulsi buku-buku tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.
- Cara lain untuk mempelajari kebudayaan adalah dengan mengunjungi situs-situs kebudayaan.

Mari Refleksi

1. Bagaimana budaya Indonesia berkembang?
2. Bagaimana perbedaan budaya Indonesia di daerah lain?
3. Bagaimana perbedaan budaya Indonesia di daerah lain?
4. Bagaimana perbedaan budaya Indonesia di daerah lain?

Rumah Adat Suku Sasak

Rumah Adat Suku Sasak adalah rumah tradisional yang dibangun dengan menggunakan bahan-bahan lokal seperti kayu dan bambu. Rumah ini memiliki atap yang miring dan dinding yang terbuat dari anyaman bambu.

Memilih Tantangan

Membuat Pus Kertugaman

Buatlah pus karta dengan tema kebergamaman budaya Indonesia dengan kriteria sebagai berikut:

1. Diberi judul
2. Terdapat foto atau gambar yang mendukung tema kebergamaman budaya Indonesia
3. Terdapat foto atau gambar yang mendukung tema kebergamaman budaya Indonesia
4. Terdapat foto atau gambar yang mendukung tema kebergamaman budaya Indonesia

Apa yang sudah aku pelajari?

1. Kegamaman budaya bisa berupa makanan, pakaian, bahasa, gaya hidup, rumah tradisional, kesenian daerah, senjata tradisional, dan lain sebagainya.
2. Cara melestarikan kebergamaman budaya Indonesia adalah sebagai berikut:
3. Cara melestarikan kebergamaman budaya Indonesia adalah sebagai berikut:
4. Cara melestarikan kebergamaman budaya Indonesia adalah sebagai berikut:

Gambar 10. Kegiatan topik C Berdasarkan gambar 10. di atas berisikan kegiatan pembelajaran topik C.

7) Uji pemahaman Uji pemahaman merupakan bagian dalam modul pembelajaran.

Uji Pemahaman

Isilah sesuai dengan pemahaman kalian!

1. apa contoh kearifan lokal yang masih banyak digunakan oleh masyarakat disekitar kalian?
2. Ceritakan provinsi lengkap dengan ragam budayanya yang kalian ketahui atau yang menarik perhatian kalian! Ragam budaya bisa beranekaragam seperti yang sudah kalian pelajari!
3. Bagaimana sikap kalian terhadap keberagaman budaya di Indonesia?
4. sebagai pelajar, cara apa yang bisa kalian lakukan agar dapat membantu melestarikan keberagaman budaya di Indonesia?

Gambar 9. Tampilan kegiatan topik B
 Gambar 9. di atas berisikan kegiatan pembelajaran topik A.
 4. Kegiatan belajar topik C

Pada kegiatan belajar topik C membahas tentang” Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya”.

Gambar 11. Tampilan uji pemahaman Berdasarkan gambar 11. di atas berisikan soal-soal untuk melihat dan mengevaluasi sejauh mana kompetensi atau pemahaman peserta didik dari materi yang sudah dipelajari.

8) Glosarium Pada bagian ini berisikan pengertian atau arti dari kata-kata kunci dalam modul pembelajaran.

Topik C: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Pertanyaan Dasar

1. Apa itu keberagaman budaya?
2. Bagaimana Indonesia memelihara kebudayaannya?

Mari Mencari

No	Daerah	Kepercayaan	Bahasa
1.	Sumatera	Islam	Bahasa Melayu
2.	Jawa	Hindu	Bahasa Jawa

Lakukan Bersama

Buatlah pus karta dengan tema kebergamaman budaya Indonesia dengan kriteria sebagai berikut:

1. Diberi judul
2. Terdapat foto atau gambar yang mendukung tema kebergamaman budaya Indonesia
3. Terdapat foto atau gambar yang mendukung tema kebergamaman budaya Indonesia
4. Terdapat foto atau gambar yang mendukung tema kebergamaman budaya Indonesia

Glosarium

- **Kearifan Lokal:** Nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari.
- **Batu Nyale:** Kegiatan menangkap cacing-cacing laut.
- **Tuah:** Keistimewaan
- **Persewaan:** Aksi atau kekuatan yang memiliki nilai-nilai tersendiri.
- **Ras:** Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik.
- **Bale:** Tempat tinggal/Rumah
- **Bale Tani:** Bangunan yang digunakan sebagai tempat tinggal menyimpan padi hasil panen.

Gambar 12. Tampilan Glosarium

Berdasarkan gambar 12. di atas berisikan kata-kata istilah yang terdapat dalam modul pembelajaran.

9) Daftar pustaka

Bagian terakhir dalam modul pembelajaran adalah daftar pustaka.



Gambar 13. Tampilan daftar pustaka

Berdasarkan gambar 13. di atas berisikan informasi daftar referensi yang digunakan dalam menyusun modul pembelajaran.

Pengembangan modul pembelajaran ini dikembangkan semenarik mungkin dengan gambar yang nyata dan jelas agar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar secara mandiri. Menurut Aprinawati (2017) menyatakan bahwa gambar yang digemari dan dapat menarik perhatian peserta didik pada materi pembelajaran yaitu gambar yang berwarna, melukiskan situasi nyata, serta ukuran besar kecil antar gambar terlihat jelas.

Setelah pengembangan modul pembelajaran selesai dilakukan maka diperlukan pemeriksaan melalui uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk

menilai kualitas dan kesesuaian produk modul pembelajaran dengan kriteria modul pembelajaran yang valid, serta mendapatkan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas modul pembelajaran. Uji validitas ini terdiri dari:

1. Validasi Ahli Media

Validasi tahap pertama dilakukan oleh validator ahli media yakni Bapak Arif Widodo, M.Pd, untuk menilai pemenuhan kriteria pada aspek tampilan dan penggunaan bahasa dalam modul pembelajaran. Berikut ini hasil penilaian uji validitas media dari modul pembelajaran etnopedagogik.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Total Skor
Tampilan Modul	23
Penggunaan Bahasa	24

Jumlah Skor: 47

Berdasarkan tabel 1. di atas maka dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 47. Tingkat persentase kelayakan produk modul, sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

50

= 94%

Dari hasil uji validasi media, didapatkan persentase tingkat validitas produk 94% sehingga masuk dalam kategori sangat valid.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi tahap kedua dilakukan oleh validator ahli materi yakni Bapak Moh. Irawan Zain, M.Pd untuk menilai kelayakan muatan materi dari produk modul pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini hasil penilaian pada uji validitas materi.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Materi Tahap 1 (Sebelum Revisi)

Aspek Penilaian	Total Skor
Muatan Materi	26

Berdasarkan tabel 2. di atas maka dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 26. Tingkat pencapaian kelayakan produk modul pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{26}{30} \times 100\%$$

$$= 86,6\%$$

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, maka didapatkan persentase tingkat validitas muatan materi pada produk modul pembelajaran yakni

86,6% dan ada beberapa saran perbaikan yang dilakukan.

Setelah semua tahapan perbaikan selesai dilakukan, maka kembali dilakukan uji validasi untuk melihat pengaruh dari perbaikan yang telah dilakukan terhadap peningkatan kualitas modul pembelajaran. Berikut ini hasil uji validitas materi tahap kedua pada produk modul pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi Tahap II (Sesudah Revisi)

Aspek penilaian	Total skor
Muatan Materi	28

Berdasarkan tabel 3. di atas maka dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 28. Tingkat pencapaian kelayakan produk modul pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{28}{30} \times 100\%$$

$$= 93,3\%$$

Dari hasil uji validitas materi tahap kedua diketahui bahwa terdapat peningkatan validitas muatan materi pada modul pembelajaran, bahwa didapatkan persentase tingkat validitas 93,3% sehingga muatan

materi pada modul pembelajaran masuk dalam kategori sangat valid.

Materi dan Efektivitas 5 25

4. Implementation (Implementasi)

Jumlah Skor;235 13 49

Pada tahap ini, produk modul pembelajaran yang dikembangkan berbasis kearifan lokal. Menurut Fatimah, dkk, (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memiliki muatan kebudayaan atau kearifan lokal di dalamnya dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, hal ini timbul karena proses pembelajaran menjadi lebih dekat dengan peserta didik.

Berdasarkan tabel 4. di atas maka dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 235. Kemudian tingkat pencapaian kelayakan dari produk modul pembelajaran sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{235}{240} \times 100\%$$

$$= 97,9\%$$

Pada tahapan ini juga dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisannya. Uji kepraktisan modul pembelajaran ini dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu:

Berdasarkan hasil uji coba tahap pertama diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan produk modul pembelajaran mencapai 97,9% dan masuk dalam kategori sangat praktis.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap enam orang peserta didik kelas 4A dari SDN 19 Cakranegara. Berikut hasil uji coba kelompok kecil.

Uji coba tahap kedua dilakukan terhadap dua puluh enam orang peserta didik kelas 4 dan guru wali kelas 4. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan proses pembelajaran secara langsung yang dipandu oleh guru dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran pada modul pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Coba

Aspek penilaian	Skor penilain			
	1	2	3	4
Tampilan Media			4	9
Penggunaan Bahasa			4	15

Setelah pembelajaran selesai peserta didik dan guru diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk modul pembelajaran pada angket respon peserta didik dan guru.

Berikut ini hasil penilaian peserta didik terhadap tingkat kepraktisan produk modul pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar (Peserta Didik)

Aspek penilaian	Skor penilain			
	1	2	3	4
Tampilan Media		1	11	34
Penggunaan Bahasa	1	6	16	46
Materi dan Efektivitas		4	32	79
Jumlah Skor:	1	1	59	15
836		1		9

Berdasarkan tabel 5. di atas maka dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 836. Kemudian untuk mengetahui persentase tingkat pencapaian kelayakan produk modul dihitung menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{836}{920} \times 100\%$$

$$= 90,9\%$$

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada peserta didik diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan produk modul pembelajaran mencapai 90,9% dan masuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya, berikut ini hasil penilaian

guru terhadap tingkat kepraktisan produk modul pembelajaran.

Tabel 6. Uji coba kelompok besar (Guru)

Aspek penilaian	Jumlah skor
Tampilan Media	8
Penggunaan Bahasa	11
Materi dan Efektivitas	21
Jumlah Skor: 44	

Berdasarkan tabel 6. di atas maka dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 44. Kemudian untuk mengetahui persentase tingkat pencapaian kelayakan produk modul pembelajaran berdasarkan angket respon guru dihitung menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{44}{48} \times 100\%$$

$$= 91,7\%$$

Berdasarkan hasil uji coba tahap kedua yang dilakukan terhadap guru kelas 4 di SDN 29 Cakranegara, diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan produk adalah 91,7% sehingga produk modul pembelajaran masuk dalam kategori sangat praktis.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan metode ADDIE. Adapun Evaluasi yang diterima berdasarkan angket hasil validasi ahli dan respon guru maupun peserta didik bahwa modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak ini dapat dikatakan sangat valid dan praktis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba terhadap modul pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas 4 dilakukan melalui lima tahapan utama yakni tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan kurikulum, tahapan kedua yakni desain, tahapan ketiga yakni pengembangan yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dan dilakukan juga proses validasi untuk menilai kelayakan modul yang dikembangkan. Tahap keempat yakni implementasi dan tahapan terakhir adalah evaluasi.
2. Berdasarkan analisis data dari validator bahwa tingkat validasi media produk modul pembelajaran adalah

94% dan 93,3% hasil validasi materi. Selanjutnya pada uji coba produk modul pada tahap pertama tingkat kepraktisan modul sebesar 97,9% dan 90,9 % pada tahap ke dua dari respon peserta didik. Kemudian 91,7% dari respon guru. Berdasarkan keseluruhan tahapan pengembangan yang telah dilakukan maka, produk modul pembelajaran etnopedagogik berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas 4 telah valid dan praktis.

Daftar Pustaka

- Adinugraha, F. (2020). Students perception of biodiversity module with local andand cultural approach in Purworejo district persepsi. *Prosiding STKIP PGRI Sumatera Barat*, 3(1).
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu* , 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.

- Anggraena, Y. dkk. (2020). Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila(1st ed., Vol. 1, Issue 1). Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan: Kemendikbudristek.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Asrin, Haryati, L. F., Syazali, M., Wira, L., & Amrullah, Z. (2021). Pelatihan implementasi budaya mutu berbasis kearifan lokal di sdn gugus i pemenang lombok utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5, 488–493.
- Fatmi, N. (2022). Kajian pendekatan etnopedagogi dalam pendidikan melalui kearifan lokal aceh. *Journal.Stajamitar.Ac.Id*, 3(2), 31–41.
- Fatimah, F., Tolla, I., & Makkasau, A. (2018). pengaruh penggunaan media kearifan lokal dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di sdn 35 tajuncu kecamatan donri donri kabupaten soppeng. *Doctoral dissertation, Universitya Negeri Makassar*).
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 161-174.
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan e-modul berbasis proyek untuk memotivasi belajar siswa sekolah kejuruan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99-111.
- Pingge, H. D., & Haingu, R. M. (2020). Kain Tenun Ikat Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jipsindo*, 7(1), 22–43.
- Riski Rika Ameliya, A. S. (2020). Analisis Penyebab Kesulitan Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN SOCAH 2. *Prosiding Nasional Pendidikan:Lppm Ikip PGRI Bojonegoro*, 1(1), 319–328.
- Utami, F. N. (2020). Peranan Guru Dalam Mengatasi Kesulitan

- Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93-101.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221.