

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ENSIKLOPEDIA
KEANEKARAGAMAN BUDAYA, KEARIFAN LOKAL DAN SEJARAH PADA
SISWA SEKOLAH DASAR**

Rahyal Piqri Nanda¹, Destrinelli², Muhammad Sofwan³

¹Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi

²³Magister Pendidikan Dasar Universitas Jambi

Alamat Email : ¹rahyalballe2@gmail.com, ²destrinelli@unja.ac.id,

³muhammad.sofwan@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk menghasilkan produk Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Pada Siswa Sekolah Dasar. (2) Untuk menguji validitas Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar. (3) Untuk mengetahui Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan Model pengembangan ADDIE oleh Branch 2009 (Analyze, Design, Development, Implementation, & Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 31 Kota Jambi. Data penelitian diperoleh dari validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media serta diperoleh juga data dari angket respon guru dan wawancara peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata 98,68% % dengan jumlah 75 yang dinyatakan Sangat Valid/Sangat layak, dari penilaian ahli bahasa memperoleh skor 95,45% dengan jumlah 42 yang dinyatakan Sangat Sesuai. dan dari penilaian ahli materi memperoleh skor 94,23% dengan jumlah 49 yang dinyatakan Sangat Layak. selanjutnya hasil dari penilaian angket respon guru memperoleh nilai 38 dengan jumlah maksimal sebesar 40, sehingga persentase yang didapatkan dengan nilai rata-rata 95% berada pada tingkat Sangat Praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal Dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar dinyatakan valid, sangat sesuai dan praktis.

Keywords: Bahan Ajar, Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal, Sejarah, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini sudah mulai mengikuti perkembangan zaman, terbukti pada saat ini pembelajaran mulai beralih kepada pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Seiring dengan itu perkembang teknologi diharapkan

mampu membuat pendidikan menjadi lebih berkembang (Fatmala & Yelianti, 2016: 1).

Tujuan dari pendidik nasional yaitu termuat didalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dan untuk mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan kegiatan pendidikan baik formal atau non formal. Apabila dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan bahan ajar tambahan yang bervariasi seperti ensiklopedia, itu sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terutama pada pembelajaran IPAS tema Materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, mengemukakan Teknologi dapat dijadikan alat oleh pendidik untuk mempermudah proses pendidikan.

Kurikulum merdeka akan dapat berjalan secara optimal dengan bantuan teknologi, oleh karena itu pentingnya teknologi dalam Pendidikan. Didalam Kurikulum Merdeka pada Fase B capaian pembelajaran yang

diharapkan untuk dicapai oleh siswa adalah peserta didik mampu mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 31 Kota Jambi, Pada kelas IV yang telah menerapkan kurikulum Merdeka lebih tepatnya pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya, guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku paket dan LKS saja, hal tersebut karena terbatasnya bahan ajar yang dimiliki oleh guru. Sehingga pada proses pengenalan budaya lokal akan tidak terealisasi atau tidak tersampaikan kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka guru harus mempunyai tindakan yang tepat atau solusi yang membangun yaitu untuk mengenalkan kebudayaan lokal, guru harus dapat menciptakan bahan pembelajaran yang menarik seperti bahan pembelajaran ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah, pembelajaran dengan menggunakan ensiklopedia akan bisa menarik perhatian siswa

dalam penyerapan bahan materi dan akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS Serta memudahkan guru dalam mengenalkan kebudayaan daerah akan dapat terrealisasikan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Tujuan pada penelitian ini adalah pertama untuk mendeskripsikan proses pengembangan produk Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar. dan kedua untuk mengetahui Validitas Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar. Serta untuk mengetahui Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian akan menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut

Sutarti dan Irawan (2017:4-6) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mendesain, memvalidasi, menghasilkan, mengevaluasi produk pendidikan serta menguji efektivitasnya. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Alasan digunakan model pengembangan ini adalah sifatnya yang deskriptif untuk menguraikan alur atau tahapan yang harus diikuti dari awal hingga akhir untuk mendapatkan suatu produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Peserta Didik Sekolah Dasar

a. Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini dilakukan identifikasi penyebab permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 31/ IV Kota Jambi terutama pada kelas IV didapatkan hasil kisaran usia peserta didik 8-10 tahun. Anak Sekolah Dasar adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu

secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak Sekolah Dasar yang usia 8 -10 tahun telah memasuki tahap operasional konkret. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri atau melihat sendiri baik berupa gambar atau melihat langsung dibanding guru hanya menjelaskan. Sejalan dengan penjelasan tersebut

Menurut Zaini (2017:2) dengan media pembelajarn, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian peserta didik, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain adalah tahap perencanaan proyek multimedia Anda. Perencanaan merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan proyek. Pada tahapan desain pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan sejarah ini diawali dengan mengumpulkan berbagai keperluan dalam proses pengembangan produk yaitu menyiapkan tim pengembang, menyiapkan sumber daya pendukung,

serta mengumpulkan Bahan, menentukan spesifikasi Produk dan menyiapkan prototype Produk

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahapan pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan Sejarah, peneliti pertama kali menyiapkan tim pengembang, dan langsung melaksanakan proses pengembangan dengan mengacu pada flowchart dan storyboard yang telah dirancang, maka tahap selanjutnya adalah pengumpulan bahan yang peneliti akan gunakan dalam proses pengembangan. Pada tahap awal dalam pembuatan produk, peneliti menyiapkan logo produk, pencarian sampel foto, mengumpulkan referensi, lalu membuat diagram rancangan. Setelah rancangan dibuat pada Software Power Point lalu dilanjutkan pada tahap konversi, proses komversi akan menggunakan Aplikasi iSpring Suite 11 agar menjadi format HTML sehingga nanti akan dapat di proses menjadi aplikasi android. Setelah desain menjadi HTML5 maka akan dilakukan proses konversi menjadi sebuah aplikasi android dengan menggunakan Website 2 apk builder pro.

d. Tahap Implementasi (Implementation).

Tahap ini merupakan tahap dilakukannya uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dengan tujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan produk yang akan dilakukan kepada peserta didik kelas IV dan guru kelas IV Sdn 31 Kota Jambi. Untuk Uji Coba Kelompok Kecil dilakukan pada materi IPAS kelas IV Sekolah Dasar akan dilakukan pada 4 orang peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda, yakni: 1) 1 orang peserta didik yang berkemampuan tinggi; 2) 1 orang peserta didik yang berkemampuan sedang; serta 3) 2 orang peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji Coba Kelompok Besar akan dilakukan pada seluruh peserta didik.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan sejarah dilakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya Pertama Evaluasi Proses merupakan tahapan pada saat pelaksanaan validasi Bersama ahli, dengan memperbaiki berbagai revisi, hingga produk dinyatakan layak untuk dipergunakan, evaluasi ini terdiri dari

Evaluasi Media, Evaluasi Materi dan Evaluasi Bahasa.

Kedua Evaluasi Akhir merupakan hasil akhir berupa penilaian dari angket pada proses validitas hingga produk dinyatakan layak untuk dipergunakan. Yaitu Evaluasi Hasil Validitas Media, Hasil Validitas Materi dan Hasil Validitas Bahasa.

2. Hasil Validasi Produk

Tahap validasi materi, bahasa dan media dilakukan guna mengetahui kelayakan materi, bahasa dan media yang digunakan. Uji validitas sangat penting dilakukan pada penelitian pengembangan,

Menurut Ina Magdalena, dkk (2023) Uji kelayakan akan menghasilkan produk yang bermutu, uji kelayakan data memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki mutu yang tinggi dan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Hal ini penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang diharapkan

a. Hasil Pengembangan

Proses pengembangan merupakan tahapan pengembangan hasil tahapan desain yang berlandaskan prototype yang telah dibuat sebelumnya dengan, yang

terdiri atas beberapa bagian, yaitu Menu Pembuka yang merupakan tampilan awal sebelum memasuki Menu Beranda Utama yang berisikan materi, permainan, referensi dan biodata. Serta tampilan isi materi.

Gambar 1 Hasil Pengembangan



Menu Referensi

Isi Referensi

b. Hasil Validitas

Produk bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan sejarah dapat dikatakan valid jika validasi media, validasi materi dan validasi Bahasa dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil validasi yang telah dilakukan pada validasi ahli materi, validasi bahasa dan validasi media

a) Ahli Media

Tabel 1 Hasil Validasi Media

Hasil Validasi Media	
Validasi 1	Validasi 2
66	75
86,84%	98,68%
Sangat Valid/Sangat layak	Sangat Valid/Sangat layak

Hasil skor rata-rata validasi media tahap pertama menunjukkan tingkat pencapaian interval 86, 84% dengan jumlah 66 memperoleh kategori Sangat Valid/Sangat layak. Meskipun sudah mendapat kategori Sangat Valid/Sangat layak tetapi

masih ada perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti.

Hasil skor rata-rata validasi tahap II menunjukkan validasi media memperoleh tingkat pencapaian interval 98,68% % dengan jumlah 75 yang dinyatakan Sangat Valid/Sangat layak. Validator memberikan kesimpulan secara keseluruhan, produk sudah layak digunakan untuk keperluan penelitian.

Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Kifron (2024) Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi tahap II maka diperoleh nilai skor total 40 dengan rata-rata 4. Hasil skor ratarata validasi tahap kedua menunjukkan multimedia interaktif yang di kembangkan masuk kedalam kategori “valid”. Validator memberikan kesimpulan “materi Sangat sesuai” terhadap materi yang terdapat pada multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga layak untuk diuji cobakan.

b) Ahli Bahasa

Tabel 2 Hasil Validasi Bahasa

Hasil Validasi Bahasa	
Validasi 1	Validasi 2
31	42
70,45	95,45%
Sesuai	Sangat Sesuai

Hasil skor rata-rata validasi bahasa tahap pertama menunjukkan

tingkat pencapaian interval 70,45 % dengan jumlah 31 memperoleh kategori Sesuai. Meskipun sudah mendapat kategori Bahasa Sesuai, tetapi masih ada perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti.

Hasil skor rata-rata validasi tahap II menunjukkan validasi Bahasa memperoleh hasil pada tingkat pencapaian interval 95,45% dengan jumlah 42 yang dinyatakan Sangat Sesuai. Validator memberikan kesimpulan secara keseluruhan, produk sudah sesuai dengan tata Bahasa yang baik, dan produk sudah sangat layak digunakan untuk keperluan penelitian.

c) Ahli Materi

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

Hasil Validasi Materi	
Validasi 1	Validasi 2
36	49
69,23%	94,23%
Materi Layak	Sangat Layak

Hasil skor rata-rata Validasi Materi tahap pertama menunjukkan tingkat pencapaian interval 69,23% dengan jumlah 36 memperoleh kategori Layak. Meskipun sudah mendapat kategori Materi Layak, tetapi masih ada perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti.

Hasil skor rata-rata validasi tahap II menunjukkan validasi materi memperoleh hasil pada tingkat pencapaian interval 94,23% dengan jumlah 49 yang dinyatakan Sangat Layak. Validator memberikan kesimpulan secara keseluruhan, produk sudah menjelaskan materi yang sesuai dan baik, dan produk sudah sangat layak digunakan untuk keperluan penelitian

Menurut Adip Wahyudi (2022) Pembelajaran yang didukung oleh bahan ajar yang layak dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa dapat lebih kreatif dalam mempelajari materi dan menemukan cara-cara baru untuk memahami konsep yang diajarkan

c. Hasil Kepraktisan

Kepraktisan produk bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan sejarah dapat dapat diketahui dari hasil kerapktisan peserta didik dan pendidik.

1. Hasil kepraktisan Peserta didik

Berdasarkan wawancara terhadap peserta didik, peserta didik menyatakan bahwa sangat ingin menggunakan bahan ajar berbasis ensiklopedia yang diberikan, peserta

didik sangat mudah mengoperasikan berbagai fitur-fitur menu-menu yang terdapat di dalam Bahan ajar berbasis ensiklopedia, tampilan gambar dan materi dalam bahan ajar berbasis ensiklopedia juga mudah dipahami, kuis yang terdapat dalam Bahan ajar berbasis ensiklopedia mampu menguji pemahaman peserta didik. Terlebih tampilan pada Bahan ajar berbasis ensiklopedia yang menarik, serta peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Siti S & Yuni Mariani M (2020) Proses pembelajaran dengan bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa. Bahan ajar yang berkualitas dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dengan lebih efektif, mengajarkan mereka bahwa manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain dalam pemenuhan kebutuhan dan penyelesaian masalah

2. Hasil Kepraktisan Oleh Pendidik

Tabel 2 Hasil Kepraktisan Oleh Pendidik

Hasil Kepraktisan
38
95 %
Sangat Praktis

Hasil angket kepraktisan oleh pendidik terhadap bahan ajar berbasis

ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan Sejarah memperoleh nilai 38 dengan jumlah maksimal sebesar 40, sehingga persentase yang didapatkan dengan nilai rata-rata 95% berada pada tingkat Sangat Praktis.

Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wendra Priatama (2021) Penilaian kelayakan berdasarkan respon guru diperoleh skor rata-rata 67,5 (84,37%) berada pada kategori sangat baik. Respon siswa pada ujicoba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata 71,22 (89,02%) dan siswa kelompok besar diperoleh skor rata-rata 105,55 (87,96%) berada pada kategori sangat baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti Pengembangan produk berupa Bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan Sejarah menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas 5 tahap utama, yaitu Analisis (analyze), Perancangan (design), Pengembangan (Development),

Implementasi (implementation), Evaluasi (evaluation). Tahapan Validasi terdiri dari ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media dengan hasil produk di nyatakan valid/ layak untuk digunakan dan memiliki kebahasaan yang sesuai untuk proses pembelajaran di sekolah dasar. Dan bahan ajar berbasis ensiklopedia keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan Sejarah termasuk praktis untuk digunakan

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sutarti, T dan Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibab Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Jurnal :

Adip Wahyudi (2022) Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Education Social Science*, 2(1).

Fatmala & Yelianti (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik Vol 2 No. 1*.

- Ina Magdalena, Aulia F, Diah Kurniawati F, Dinda H & Romadona Yulia Q (2023) Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan : Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas IV SDN Pondok Kacang Barat 03. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2).
- Muhammad Kifron (2024) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipas Di Kelas V Sekolah Dasar. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Siti S & Yuni Mariani M (2020) Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 8(1).
- Wendra Priatama (2021) Pengembangan Ensiklopedia Keanekaragaman Ikan Di Danau Kerinci Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Kelas X Sma. Tesis : Program Studi Magister, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Jambi.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.