

Ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal Materi Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku Menggunakan *Barcode Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Yessica Putri Assidik¹, Ninik Indawati², Siti Halimatus Sakdiyah³

Email: yessicaputri21@gmail.com^a, ninikberty@unikama.ac.id^b, halimatus@unikama.ac.id^c

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Abstract

Social studies learning is a subject that teaches about the relationship between human interaction and the environment. Social studies learning in elementary schools is currently still oriented towards rote memorization and does not provide real examples in everyday life which causes students to have difficulty understanding the material and there is a lack of appropriate teaching materials in the 21st century era so that it is not uncommon for many students to have decreased motivation to learn. due to too much material being studied in social studies subjects, especially in cultural diversity material based on local wisdom. Local wisdom is all the potential of an area that contains wise and wise values and is passed down from generation to generation so that it becomes a characteristic of that area. The aim of this research is to develop an encyclopedia based on local wisdom about the beauty of my country's cultural diversity using a barcode creator to determine its feasibility, practicality and attractiveness. This development research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research consisted of material, media, language experts, as well as fourth grade teachers as validators and 27 fourth grade students. The data collection instrument uses a questionnaire. Data collection techniques use observation, interviews and tests for data analysis using quantitative and qualitative analysis. The research results showed that the assessment from material experts was 95.4% (very feasible), media experts were 95% (very feasible), and language experts were 97.5% (very feasible). Practitioner response results received an assessment of 96.4% (very practical), student responses 95.6% (very practical) and an average N-gain score of 0.81 in the high category. It was concluded that the encyclopedia based on local wisdom on the beauty of my country's cultural diversity using a barcode creator obtained very good qualifications so that it was suitable and practical to use in learning and was very effective in improving the learning outcomes of class IV students at SDN Selotapak, Trawas, Mojokerto.

Abstrak (Indonesia)

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang hubungan interaksi manusia dan lingkungannya. Pembelajaran IPS di sekolah dasar saat ini masih berorientasi pada hafalan semata serta tidak memberikan contoh nyata pada kehidupan sehari-hari yang menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi dan kurangnya bahan ajar yang sesuai pada era abad 21 ini sehingga tak jarang banyak peserta didik yang motivasi belajarnya menurun akibat terlalu banyaknya materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya berbasis kearifan lokal ini. Kearifan lokal merupakan segala potensi dari suatu daerah yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan kemenarikannya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: tahap analisis (Analysis), desain (Design), Pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian ini terdiri dari ahli materi, media, bahasa, serta guru kelas empat sebagai validator dan 27 peserta didik kelas empat. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes untuk analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi yaitu 95,4% (sangat layak), ahli media

Article History

Submitted: 26 September 2024

Accepted: 1 Oktober 2024

Published: 2 Oktober 2024

Key Words

Encyclopedia, Local Wisdom, *Barcode creator*, Learning Motivation

Sejarah Artikel

Submitted: 26 September 2024

Accepted: 1 Oktober 2024

Published: 2 Oktober 2024

Kata Kunci

Ensiklopedia, Kearifan Lokal, *Barcode Creator*, Motivasi Belajar

yaitu 95% (sangat layak), dan ahli bahasa yaitu 97,5% (sangat layak). Hasil respon praktisi mendapatkan penilaian 96,4% (sangat praktis), respon siswa 95,6% (sangat praktis) dan nilai rata - rata N-gain 0,81 dengan kategori tinggi. Disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis kearifan lokal pada materi indahya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Selotapak, Trawas, Mojokerto.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang hubungan interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya (Eka Yusnaldi et al., 2023). Pada pembelajaran IPS terdapat materi keanekaragaman budaya Indonesia yang membahas tentang kearifan lokal di suatu daerah.

Keanekaragaman merupakan suatu kondisi masyarakat yang terdapat perbedaan suku bangsa, ras, agama, sosial politik, ekonomi, dan budaya (Lasfiani et al., 2022). Dalam materi pembelajaran IPS terdapat materi keanekaragaman budaya Indonesia, dan di setiap pembelajaran materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia jarang ditemukan media pembelajaran yang efektif dan dinilai sesuai minat belajar siswa. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar (Retno Kuning Dewi Pusparatri et al., 2023). Hal ini mencakup metode pembelajaran, media yang akan digunakan dalam pembelajaran, pemanfaatan waktu belajar serta faktor psikis dan sosial (Rasmitadila et al., 2020). Bahan ajar dari buku guru dan buku siswa dirasa guru belum cukup menunjang dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia, dan perlu menambahkan bahan ajar lain yang lebih inovatif agar peserta didik dapat mengetahui lebih banyak keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan memiliki sikap toleransi antar budaya. (Safrina et al., 2021), Namun kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah dasar masih berorientasi pada hafalan semata serta tidak memberikan contoh nyata pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru sering menerapkan metode ceramah ketika pembelajaran, padahal guru harus mampu memfasilitasi pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Siddiq et al., 2020). Dalam pembelajaran IPS guru jarang menggunakan media karena kurang terampilnya guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, guru sering menerapkan metode ceramah ketika pembelajaran, padahal guru harus mampu memfasilitasi pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Sukarini et al., 2021).

Hasil wawancara yang dikemukakan oleh guru kelas IV SDN Selotapak, Trawas, Mojokerto bahwa ketersediaan bahan ajar pembelajaran untuk siswa masih belum memadai untuk saat ini. Materi yang terdapat di dalam buku pendukung kurang memberikan contoh nyata pada kehidupan sehari-hari pada daerah yang peserta didik tinggal. Adapun upaya yang akan dilakukan dalam menyelesaikan masalah ini adalah dengan melakukan penyediaan dan penggunaan bahan ajar pendukung lain seperti ensiklopedia berbasis kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Ensiklopedia ini nantinya akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang akan dipelajarinya, karena ensiklopedia ini memberikan contoh nyata yang ada di lingkungan terdekat peserta didik, yang biasa dilihat dalam kehidupan sehari hari peserta didik. Dengan adanya pengembangan ensiklopedia berbasis kearifan lokal diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Ensiklopedia merupakan sumber bacaan atau alat belajar yang memberikan informasi berbagai hal yang mencakup berbagai bidang ilmu pengetahuan dan biasanya dilengkapi dengan ilustrasi gambar, dan unsur media lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan ajar kepada peserta didik sehingga mampu membantu peserta didik dalam pemahaman suatu konsep yang berisi tentang penjelasan berbagai macam informasi yang lengkap dan mudah dipahami berkaitan dengan ilmu pengetahuan atau khusus tentang cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun berdasarkan abjad atau kategori tertentu dan dicetak dalam bentuk buku (Prasetyo, 2015).

Di era zaman 4.0 pendidikan berbasis kearifan perlu diterapkan karena pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan konsep-konsep budaya yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran akan dapat tercapai secara

maksimal dengan adanya pendekatan budaya, adat, dan kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang di masyarakat (Wiryanti 2015). Nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki bangsa ini lambat laun telah memudar karena adanya dampak dari era global (Naomi Diah, 2018). Karena itu diperlukan sebuah upaya agar kearifan lokal dapat terus terpelihara, salah satu upaya strategis untuk melestarikan nilai-nilai kearifan lokal adalah dengan memasukkan muatan budaya lokal dalam proses pembelajaran (Setyaningrum, 2017).

Di era modern yang semakin maju ini perkembangan pendidikan semakin pesat dan terus mengalami inovasi seperti contohnya buku digital dengan menggunakan *barcode* hal ini tentunya memudahkan dalam mengakses buku dimana saja secara online. *Barcode* atau kode batang adalah sekumpulan data yang digambarkan dengan garis dan jarak spasi (ruang). *Barcode* menggunakan urutan garis batang vertikal dan jarak antar garis untuk mewakili angka atau simbol lainnya (Teknologi et al. 2022). Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi telah berkembang pesat dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan adalah *barcode*. *Barcode* dapat dibaca oleh alat pemindai atau scanner, seperti scanner *barcode* yang terdapat pada mesin kasir, *smartphone*, dan perangkat lainnya.

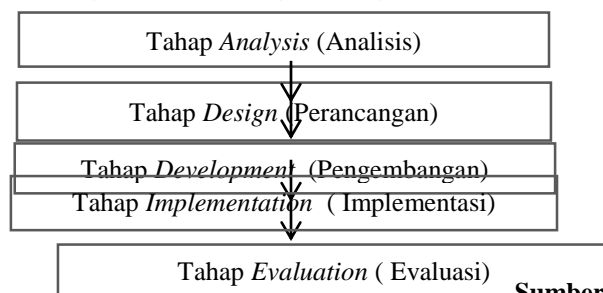
Penelitian terhadap pengembangan ensiklopedia dilakukan oleh (Sumarti et al., 2021; Novanti et al, 2023; Lasfiani et al., 2023; Iva Kurniasari et al., 2022; Nurdiansyah et al., 2021) menyatakan bahwa ensiklopedia layak digunakan dalam pembelajaran karena ensiklopedia dapat menambah wawasan, pemahaman serta memperkaya informasi mengenai ilmu pengetahuan peserta didik yang membacanya serta ensiklopedia ini memiliki daya tarik tersendiri. Ensiklopedia juga membantu proses pembelajaran yaitu untuk merangsang peserta didik agar berpikir secara kritis, aktif, kreatif (Arifah et al., 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan kemenarikan dalam pembelajaran sehingga menghasilkan produk yang kreatif, inovatif serta bermanfaat bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). (Astri Asmayanti et al., 2020).

Bagan Model Pengembangan ADDIE



Sumber: Ula & Fadila, 2018

Subjek penelitian ini melibatkan 5 subjek uji coba yaitu dosen ahli media sebagai validator desain media, dosen ahli materi sebagai validator mata pelajaran IPS, dosen ahli bahasa sebagai validator penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan kategori bahasa pada anak sekolah dasar, serta guru kelas yang memahami mata pelajaran di bidang IPS yang menjadi praktisi dalam proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan media ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator*, dan peserta didik yang akan menjadi model dalam proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* di kelas IV Sekolah Dasar.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ensiklopedia berbasis

kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* yaitu angket dengan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon kepraktisan guru dan peserta didik. Berikut hasil instrumen validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

1. Berdasarkan Kevalidan Ensiklopedia

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli Materi

Validasi	Persentase	Persentase Maksimal	Keterangan
Ahli Materi	95,4 %	100%	Sangat valid
Ahli Media	95 %	100%	Sangat valid
Ahli Bahasa	97,5 %	100%	Sangat valid
Persentase perolehan total	288%	300%	
Persentase rata-rata	96 %		
Kriteria kevalidan produk	Sangat valid		

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

Kevalidan ensiklopedia ditentukan dari hasil para ahli. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 95,4%. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan ensiklopedia tersebut menunjukkan bahwa ensiklopedia dari ahli materi yaitu sangat valid. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase skor sebesar 95%. Berdasarkan kriteria kevalidan, hasil penilaian kevalidan ensiklopedia yang diperoleh dari ahli media yaitu sangat valid. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh persentase skor sebesar 97,5%. Berdasarkan kriteria kevalidan, hasil penilaian kevalidan ensiklopedia yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu sangat valid. Hasil nilai validasi yang diperoleh dari para ahli, didapatkan nilai rekapitulasi sebesar 96%. Dengan demikian ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak untuk digunakan pada pembelajaran.

2. Berdasarkan Kepraktisan Ensiklopedia

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Ensiklopedia

Sumber Data	Persentase	Persentase Maksimal	Keterangan
Uji coba kelompok kecil			
Siswa	97,8 %	100%	Sangat praktis
Uji coba lapangan			
Guru	96,4 %	100%	Sangat praktis
Siswa	95,6 %	100%	Sangat praktis
Jumlah	289,8 %	300%	
Persentase rata-rata	96,6 %		Sangat praktis

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

Kepraktisan ensiklopedia diperoleh dari hasil angket ketika uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek yang mengisi angket kepraktisan yaitu guru dan peserta didik. Hasil angket kepraktisan dari peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil diperoleh persentase skor 97,8%, sedangkan hasil angket kepraktisan dari guru pada saat uji coba lapangan diperoleh persentase skor 96,4%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, maka hasil kepraktisan dari guru pada saat uji coba lapangan yaitu sangat praktis. Untuk hasil angket kepraktisan dari peserta didik pada saat uji coba lapangan diperoleh persentase skor 95,6%. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil rekapitulasi diperoleh persentase sebesar 96,6%. Dengan demikian ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya eragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Berdasarkan Kemenarikan Ensiklopedia

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kemenarikan Ensiklopedia

Sumber Data	Persentase	Persentase Maksimal	Keterangan
Uji coba kelompok kecil			
Siswa	97,7 %	100%	Sangat menarik
Uji coba lapangan			
Guru	95 %	100%	Sangat menarik
Siswa	97,6 %	100%	Sangat menarik
Jumlah	290 %	300%	
Persentase rata-rata	96,7 %		Sangat menarik

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

Kemenarikan ensiklopedia diperoleh dari hasil angket ketika uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek yang mengisi angket kemenarikan yaitu guru dan peserta didik. Hasil angket kemenarikan dari peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil diperoleh persentase skor 97,7%, sedangkan hasil angket kemenarikan dari guru pada saat uji coba lapangan diperoleh persentase skor 95%. Berdasarkan kriteria kemenarikan, maka hasil kemenarikan dari guru pada saat uji coba lapangan yaitu sangat menarik. Untuk hasil angket kemenarikan dari peserta didik pada saat uji coba lapangan diperoleh persentase skor 97,6%. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil rekapitulasi diperoleh persentase sebesar 96,7%. Dengan demikian ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny eragaman budaya negeriku menggunakan barcode creator layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Berdasarkan Penghitungan N-Gain

Hasil pretest dan posttest peserta didik menunjukkan adanya peningkatan, yang semula hasil pretest sebesar 60,7 menjadi 92,7 pada saat posttest. Terdapat 26 peserta didik yang sudah mencapai KKM, sementara peserta didik lainnya masih belum mencapai KKM. Hasil perhitungan N-Gain skor diperoleh hasil sebesar 0,81 skor tersebut termasuk kedalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil yang didapatkan menunjukkan terdapat perbedaan antara pengetahuan peserta didik sebelum menggunakan ensiklopedia dengan sesudah menggunakan ensiklopedia, sehingga ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* dapat dikatakan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

No.	Subjek	Rata-rata		N-Gain		KKM
		Pretest	Posttest	N-Gain skor	N-Gain skor(%)	
1	Siswa	60,7%	92,7%	0,81	81,42 %	75
Keterangan				Sedang	Efektif	

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Observasi bertujuan untuk mengetahui kondisi awal di lapangan, wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan saat ini, angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang meminta responden untuk menjawab seperangkat pertanyaan tertulis, serta tes untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif

didapati dari angka penilaian dari ahli media, materi, bahasa, validator, dan peserta didik dimana sudah diisikan pada angket kemudian dianalisis menggunakan skala likert.

Analisis kelayakan dapat diperoleh melalui penskoran ahli materi, ahli media maupun ahli bahasa melalui lembar angket yang sudah di sajikan. Kemudian hasil perhitungan angket validasi tersebut dihitung melalui rumus : presentase sama dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal lalu dikali seratus persen. Hasil yang diperoleh dari perhitungan ditulis dengan kriteria yaitu nilai <20% berada pada kategori sangat tidak layak, nilai 21% - 40% berada pada kategori tidak layak, 41% - 60% kategori cukup layak, 61% - 80% kategori layak, dan 81% - 100% kategori sangat layak (Muhsan et al., 2022). Ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* yang dikembangkan dikatakan layak apabila mendapatkan hasil >61%.

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik yang dapat dihitung dengan rumus : persentase sama dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal lalu dikali seratus persen. Hasil yang diperoleh dari perhitungan ditulis dengan kriteria yaitu nilai <20% berada pada kategori sangat tidak praktis, 21% - 40% kategori tidak praktis, 41%- 60% kategori cukup praktis, 61% - 80% kategori praktis dan 81% - 100% kategori sangat praktis (Irawan et al., 2021). Hasil persentase media jika lebih dari 60%, maka media pengembangan tersebut dapat dikatakan praktis.

Analisis kemenarikan diperoleh melalui angket tanggapan guru dan siswa yang dapat dihitung dengan rumus : presentase sama dengan Jumlah skor total dibagi dengan jumlah skor maksimal sebelumnya dan lalu dikalikan 100 %. Hasil yang diperoleh dihasilkan dengan kriteria yaitu nilai <20% berada pada kategori sangat tidak menarik, 01% - 50,00% kategori tidak menarik, 50,01%- 70,00% kategori kurang menarik, 70,01% - 85,00% kategori menarik dan 85,01% - 100% kategori sangat menarik (Akbar,2015:4). Hasil presentase media jika lebih dari 60%, maka media pengembangan tersebut dapat dikatakan menarik.

Uji N-Gain diperoleh melalui perhitungan Normalized Gain ($N - Gain$) untuk menunjukkan perbedaan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran yang dapat dihitung dengan rumus $n-gain$ sama dengan skor *posttest* dikurangi skor *pretest* lalu dibagi skor maksimal dikurangi skor *pretest*. Hasil yang diperoleh dari perhitungan ditulis dengan kriteria yaitu persentase $-1,00 < g < 0,00$ kategori menurun, persentase $g = 0,00$ kategori stabil, persentase $0,00 < g < 0,03$ kategori rendah, persentase $0,03 < g < 0,70$ kategori sedang, dan persentase $0,07 < g < 1,00$ kategori tinggi. Data kualitatif dikumpulkan melalui evaluasi dan rekomendasi yang didapatkan dari validator ahli (media, materi, bahasa) serta respon guru dan siswa disesuaikan dengan kriteria yang terdapat dalam ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator*.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* untuk menjadikan pembelajaran agar lebih menarik, bermakna dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut agar melatih siswa berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat menghasilkan produk yang layak digunakan dan bisa bermanfaat untuk jangka panjang. Ensiklopedia ini dirancang untuk memfasilitasi sumber belajar bagi peserta didik dengan menyajikan sebuah ensiklopedia yang menyenangkan untuk pembelajaran. Pernyataan ini didukung dari pendapat peserta didik yang diisikan pada angket bahwa responden mengatakan, media pembelajaran menarik dan perlu diterapkan.

Pengembangan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan, evaluasi. Namun penelitian ini terbatas pada tahap implentasi, karena peneliti mengembangkan ensiklopedia hanya untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan. Selama tahap analisis dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran secara langsung kemudian wawancara dengan guru kelas 4, menganalisis sarana prasarana, model dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran serta analisis tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian tujuan

pembelajaran yang membutuhkan media yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Selotapak Trawas, Mojokerto diketahui bahwa diperlukan media berupa ensiklopedia menggunakan *barcode creator* yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Tahap pertama yaitu tahap analisis yaitu proses penafsiran tentang apa yang dibutuhkan peserta didik yaitu tahap awal analisis kebutuhan peserta didik seperti menganalisis materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, kemudian memilih dan memilah materi yang relevan serta disusun kembali dengan sistematis. Sehingga, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan yang telah dianalisis sebelumnya.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada langkah ini informasi yang diperoleh dari tahap analisis lalu dikembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang telah didapatkan sebelumnya. Pada tahap desain dilakukan tahap pengumpulan data yang meliputi pengumpulan data dari berbagai komponen yang digunakan dalam pengembangan ensiklopedia, termasuk pengumpulan konten materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian yang telah dianalisis sebelumnya. Pada tahap ini juga terdapat gambar pendukung yang konkret dan dikemas secara sistematis dalam produk pengembangan. Setelah ensiklopedia sudah tersusun dengan baik dan benar maka dilanjutkan dengan menggunggah ensiklopedia ke dalam *barcode creator* agar ensiklopedia tersebut dapat terdeteksi pada alat scanner *barcode*.

Pengembangan Ensiklopedia ini, dapat dilihat pada *barcode* dibawah ini

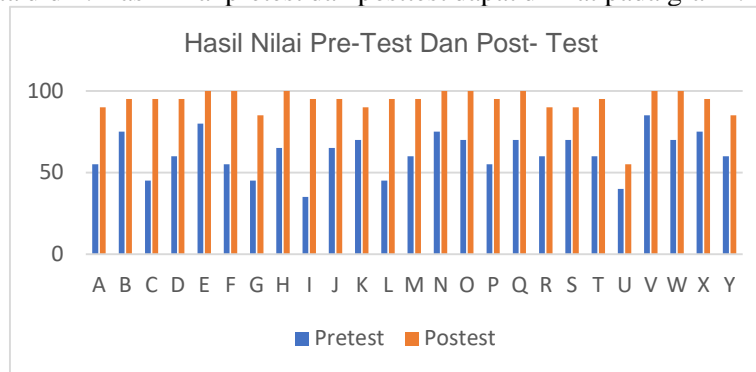


Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) pada tahap ini dilakukan dengan melakukan validasi kepada penguji atau ahli, yang mana akan memberikan penilaian produk yang telah dibuat valid atau tidaknya, mulai dari cover modul, isi, materi, dan bentuk. Jika penguji produk sudah memberikan penilaian dan kritiknya, maka hasil tersebut digunakan sebagai revisi produk peneliti sebagai tindak lanjut produk yang lebih baik. Selain itu, dari hasil penguji tersebut, peneliti mengetahui keefektifan penggunaan ensiklopedia yang telah dikembangkan. Untuk hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 95,4% dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak, dan hasil penilaian dari ahli bahasa sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak. Sehingga ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*) pada tahap ini implementasi produk dilakukan penerapan media dan uji produk kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Selotapak Trawas. Implementasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan ensiklopedia pada peserta didik sehingga dapat tercapai hasil tujuan. Selain itu agar tidak terjadi kesalahan kembali dalam tahap penyebaran produk. Pada hasil penilaian guru kelas IV sebesar 96,4% dengan kategori sangat praktis, dan penilaian dari peserta didik sebesar 97,5% kategori sangat praktis. Sehingga ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* praktis digunakan dalam pembelajaran. Untuk hasil uji kemenarikan dari penilaian guru kelas IV mendapatkan 95% dengan kategori sangat menarik, dan penilaian dari peserta didik mendapatkan 97,7% dengan kategori sangat menarik. Sehingga ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kelima yaitu Evaluasi (*Evaluation*) dengan melakukan uji keefektifan sebagai tolak

ukur kualitas produk yang dikembangkan dan merupakan hasil akhir dari media pembelajaran. Adapun hasil keefektifan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* diperoleh dari hasil pretest dan posttest setelah media diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Selotapak, Trawas Mojokerto. Hasil *pretest* memperoleh nilai rata – rata 60,7% dan *posttest* memperoleh nilai rata – rata 92,7% serta nilai N-gain sebesar 0,81. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada grafik.



Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* mendapatkan kualifikasi sangat baik, dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Masukan yang diberikan oleh para ahli adalah perlu ditambahkan logo unikama dan menambahkan gambar-gambar pendukung yang sesuai dengan tema. Kedua, perlu ditambahkan petunjuk penggunaan *barcode*. Selain itu ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* juga sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* untuk peserta didik kelas IV di SDN Selotapak. Hasil penilaian kelayakan isi materi sebesar 95,4% (sangat layak), hasil penilaian ahli media pebelajaran sebesar 95% (sangat layak), dan penilaian ahli bahasa sebesar 97,5 % (sangat layak). Dari penilaian tersebut pengembangan media ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian kepraktisan dari guru mendapatkan persentase 96,4% (sangat praktis), dan hasil penilaian kepraktisan dari peserta didik mendapatkan persentase 97,8% (sangat praktis). Dari penilaian tersebut pengembangan ensiklopedia sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Ensiklopedia berbasis kearifan lokal menggunakan *barcode creator* ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, disebabkan oleh beberapa faktor yaitu ensiklopedia berbasis kearifan lokal menggunakan *barcode creator* dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia menurut (ArifahNoor., 2017) yang menjelaskan bahwa ensiklopedia dapat menstimulasi siswa untuk berpikir kritis, aktif dan kreatif karena memiliki desain unik dan menarik dengan perpaduan antara materi, gambar, tulisan yang menarik dan relevan serta mudah dipelajari sehingga siswa tertarik untuk mempelajari media ensiklopedia. Di sekolah dasar, tampilan dari buku-buku pelajaran yang digunakan tersebut kurang bervariasi dan memiliki bahasa yang sulit dipahami peserta didik. Kondisi tersebut kurang sesuai apabila diterapkan di sekolah dasar dengan karakter peserta didik yang cenderung menyukai sesuatu menarik dan penuh warna. Hal ini dipertegas oleh pendapat Suwanto dalam Intika (2018) bahwa peserta didik lebih menyukai buku bacaan dengan sedikit uraian tetapi berdasar ilustrasi berupa gambar dan penuh warna.

Ensiklopedia berbasis kearifan lokal merupakan media yang cocok digunakan pada materi

keragaman budaya karena menurut (Syamsijulianto 2020) yang menyatakan adanya pembelajaran dengan kearifan lokal akan memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami serta menciptakan kebanggaan tersendiri terhadap kearifan lokal di daerahnya. Selain mengenalkan keunggulan daerah, siswa akan lebih mudah memahami karena contohnya sudah terdapat di lingkungan sekitar terutama di daerah Mojokerto. Kearifan lokal menurut (Nurdiansyah et al., 2021) berperan penting dalam memperkuat identitas nasional dalam lingkup masyarakat internasional sehingga dapat menjadi ikon dari sebuah bangsa yang dapat dikenal secara luas. Tidak hanya itu, menurut (Santika, 2022) kearifan lokal dapat diterapkan ke dalam sebuah pembelajaran kurikulum merdeka belajar karena memberikan peluang yang sangat besar dalam penguatan nilai-nilai kearifan lokal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penilaian dari para ahli, validator, serta respon siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik dan praktis. Dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil *pretest* dan *posttest pengembangan ensiklopedia* berbasis kearifan lokal materi indahya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Selotapak terlihat dari nilai rata-rata nilai N-gain sebesar 0,81 yang mendapatkan kategori tinggi. Selain itu ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* dapat membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya yang ada di daerah tempat tinggal mereka serta bisa mengenal ragam budaya di daerahnya. Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya ensiklopedia yang khusus membahas keragaman budaya di daerah Mojokerto dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran dan dapat menjadi informasi baru mengenai keragaman budaya di Mojokerto. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan ensiklopedia yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi lainnya serta materi yang disajikan bisa lebih beragam dan tidak hanya berfokus pada muatan pembelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd. Ghofur (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran.*
- Alidawati, Alidawati. (2019). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko." Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE) 1(1): 78–84.
- Andriani, S. (2016). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo.* 10 (1).
- Arif Alam, Dewi N.K., Setiawan, H., (2021) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bima Tema 8 Subtema 2 Untuk Kelas IV SDN INPRES RATO Tahun Pelajaran 2020/2021*
- Astri Asmayanti., dkk (2020) *Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajarmenulis Teks Eksplanasi berbasis Pengalaman*
- Ayu, D. L., Suyoto., Anjarini, T., (2021). *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Karakter Pada Kelas IV SDN 2 Borokulon.*
- Darmajaya, I. (2014). *Prosiding Seminar Bisnis & Teknologi* ISSN : 2407-6171.
- Eka Yusnaldi., Aulia, D., dkk (2023) *Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial*
- Febriyanto, D., Nurjana, K., & Anista, E. (2021). *Kearifan Lokal dalam Hikayat Komering Pitu Phuyang.* 4.
- Fitrotunnisa., Suhartiningsih., Kurniasih, F., (2021). *Pengembangan Buku Ajar Tema 7 Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Lumajang Kelas IV di SDN Lumajang*
- Humairah, E. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran*

- IPA SD. Prosiding Seminar Nasional, 1(1).
<https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>
- Kurniasari, I., Anjarini, T., & Khaq, M. (2022). *Pengembangan Ensiklopedia Terintegrasi Nilai Karakter Pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Lasfiani, E., Purwoko, R. Y., & Khaq, M. (2022). *Pengembangan Ensiklopedia Terintegrasi Nilai Pendidikan Karakter pada Tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku untuk Sekolah Dasar*.
- Mahmudah, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "SCRABBLE BERBARCODE" Pada Materi Bentuk Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar*
- Naomi Diah B.S., (2018) *Budaya Lokal Di Era Global*
- Novanti, N. T., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2023). *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Kelas IV di SDN Kliwonan. 10*.
- Nugroho, R. A., Laliu, M. L., & Habibi, M. M. (2023). *Efektivitas Penerapan Barcode Based Test Dalam Meningkatkan Kemampuan Pedagogis Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Cangkringan*.
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. E., Setiawan, S. A., & Alghifari, M. A. (2021). *Pengembangan Ensiklopedia Identitas Nasional Berbasis Kearifan Lokal*.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan. Prosiding Seminar Nasional Biotik 2022, 10(1)*. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>
- Pristyawati, Anjani, dkk (2023) *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Barcode Creator Pada Materi Keragaman Tarian Nusantara Sebagai Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas V di UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar*
- Puspitasari, P., Hamzah, A., Tastin (2022) *Pengembangan Bahan Ajar Subtema Keberagaman Budaya Kelas IV Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bangka Barat*
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Retno Kuning Dewi Pusparatri, Iah Nadiatul Jannah, Primajati Endarwanto, Jekcson Wuwute, Edison, E., Pinta Hayu Faizzana, & Supardi, S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar IPS Pada Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi. Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 15(1), 75–85.*
- Rohmatilahi, L., Kholisah, N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). *Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. 6*.
- Rosnawati, V., Kaharudin, L, O. (2020). *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Potensi Lokal Yang Terdapat Di Wakatobi Pada Materi Pokok Animalia Invertebrata (Mollusca Dan Echinodermata)*
- Savana, P., Budiana, Dkk. (2023) *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku*
- Safrina, A. M., Sakdiyah, S. H., & Indawati, N. (2021). *Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Elektronik Materi Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Siddiq, Yunia, I., Komang Sudarma, I., & Hamonangan Simamora, A. (2020). *Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. In Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha 8(2)*.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Siregar, Y. D., & Bahri, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema 7 Indahnnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas V SD*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). *Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 48–56*.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Sumarti, S., Anjarini, T., Khaq, M., (2021) *Pengembangan Ensiklopedia Digital Terintegrasi*

Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas V SD

Susiana. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Malang Berdasarkan Kurikulum 2013 yang disempurnakan untuk SMP/MTs Kelas VII Semester Gasal, NOSI, 5(2): 175-186.*

Tampubolon, Anggita., R, Sumarni, W., Utomo, U. (2021) "Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu 5, no. 5 (August 14, 2021): 3125-33.*

Wijiningsih, N, dkk. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal, Pendidikan, 2 (8): 1030-1036.*

Yudhanto, Y., & Kom, S. (2020). *Sejarah Teknologi Barcode.*