



Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Cerita *Jong Dobo* dan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka Kelas IV Sekolah Dasar

Desi Maria El Puang^{a1*}, Maria Angelina Fransiska Mbari^{b2}, Marianus Yufrinalis^{c3},
Adriana Alfrida^{d4}

a, b, c, dPendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Nipa, Indonesia

¹elpuangdesimaria@gmail.com, ²anjelinaanselmus@gmail.com, ³andryjfr88@gmail.com,

⁴inaadriana2210@gmail.com

* Penulis Korespondensi

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat: Diterima 15 Januari 2023 Revisi 21 Maret 2023 Dipublikasikan 17 April 2023</p> <p>Kata kunci: <i>Pengembangan, Buku Ajar Bahasa Indonesia, Jong Dobo, Permainan Tradisional</i></p>	<p>Kearifan lokal merupakan salah satu unsur yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari dari siswa, sehingga unsur budaya tidak bisa dilepaskan dalam merancang sebuah pembelajaran di sekolah karena dapat menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerahnya. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas materi, kearifan lokal dan desain media dalam buku ajar tematik berbasis cerita <i>jong dobo</i> dan permainan tradisional Kabupaten Sikka kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4-D. Subyek sasaran adalah guru dan siswa kelas IV SDK Nita 1. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi kelayakan buku ajar oleh ahli pembelajaran yaitu 94,11% dengan keterangan sangat baik dan sangat layak untuk diujicobakan di kelas. Hasil validasi oleh ahli kearifan lokal memperoleh persentase kelayakan 98% dengan keterangan sangat baik dan sangat layak diujicobakan di kelas. Hasil validasi oleh ahli desain memperoleh persentase 88,75% dengan keterangan sangat baik dan layak diujicobakan di kelas. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa hasil respon siswa mencapai 98,54% dengan keterangan sangat baik, dan respon guru diperoleh persentase sebesar 90,66% dengan keterangan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa buku ajar tematik berbasis cerita <i>jong dobo</i> dan permainan tradisional Kabupaten Sikka sangat baik dan sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran di sekolah dasar kelas IV.</p>

ABSTRACT

Keywords:

Development, Indonesian Textbooks,
Jong Dobo, Traditional Games



Copyright © 2023, Desi Maria
El Puang, dkk

This is an open access article
under the CC-BY-SA license



Local wisdom is one of the closest elements to students' daily life, so cultural elements cannot be separated in designing a lesson in schools because it can foster students' love for the culture of their area. This study aims to determine the quality of material, local wisdom, and media design in thematic textbooks based on jong dobo stories and traditional games of Sikka Regency grade IV elementary school. This type of research uses development research with a 4-D development model. The target subjects are teachers and students of grade IV SDK Nita 1. The data collection instrument uses validation sheets and teacher and student response questionnaire sheets. The data analysis technique in this study is qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the validation of textbook eligibility by learning experts are 94.11% with excellent information and are worthy of testing in class. The validation results by local wisdom experts obtained a percentage of 98% eligibility with excellent information and very worthy of being tested in class. The validation results by design experts obtained a percentage of 88.75%, with excellent information and worth testing in class. The product trial results showed that student responses reached 98.54% with excellent information, and teacher responses obtained a percentage of 90.66% with excellent information. The thematic textbooks based on jong dobo stories and traditional games of Sikka Regency are excellent and very worthy of being used as a learning resource in the learning process in grade IV elementary schools.

How to cite: Desi Maria El Puang, dkk. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Cerita Jong Dobo dan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11 (1). 18-32 doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.24460>

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan salah satu komponen terpenting dalam sistem pendidikan nasional karena kurikulum berisi seperangkat program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai capaian pendidikan yang telah ditentukan. Kurikulum yang masih berlaku dan digunakan hingga saat ini adalah Kurikulum 2013 (K-13). Perubahan mendasar dalam K-13 di sekolah dasar terutama pada kompetensi yang semula berasal dari mata pelajaran menjadi mata pelajaran yang dikembangkan dari kompetensi (Mbari, dkk, 2022). K-13 dilaksanakan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Dengan pembelajaran tematik terpadu, siswa dapat melakukan pembelajaran berbasis tema yang

relevan dengan aktivitas sehari-hari. Tentu saja hal ini didukung oleh para pemangku kepentingan pendidikan di Indonesia dengan terus melaksanakan evaluasi secara berkala (Assingkiy, dkk, 2019). Oleh karena itu, dalam pembelajaran berbasis tema ini, guru dituntut untuk mampu melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa atau kehidupan nyata sehari-hari dari siswa itu sendiri.

Salah satu upaya guru yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan nilai-nilai atau unsur kearifan lokal dalam pembelajaran. Hal ini karena, kearifan lokal merupakan salah satu unsur yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari dari siswa, sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar karena dia mempelajari sesuatu hal yang sudah tidak asing lagi bagi dirinya. Seperti yang diungkapkan oleh Nadlir, bahwa pentingnya nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan siswa untuk mengenal kearifan lokal di lingkungannya serta sebagai media untuk menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerahnya, dan membekali sikap serta perilaku yang sejalan dengan nilai dan aturan yang berlaku di wilayah sekitar siswa (Safitri, 2019). Sehingga unsur budaya tidak bisa dilepaskan dalam merancang sebuah pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDK Nita 1 diketahui bahwa sekolah ini menggunakan K-13. Dalam pembelajaran ditemukan guru hanya menggunakan buku cetak (buku guru dan siswa) terbitan Kemendikbud tanpa adanya sumber atau referensi lain yang relevan untuk mendukung pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi dan telaah buku guru dan buku siswa kelas IV terbitan Kemendikbud revisi tahun 2017 pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan ini yaitu tujuan pembelajaran yang belum bersifat kontekstual sehingga berdampak pada materi yang akan dipelajari oleh siswa dimana siswa tidak atau belum mengenal potensi yang ada di luar daerahnya. Hal ini terlihat dari materi yang disajikan dalam buku tersebut berisi tentang kearifan lokal dari daerah lain. Sebagai contoh, pada buku siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Sub Tema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dimana keunikan yang ditampilkan merupakan keunikan Daerah Istimewa Yogyakarta yang dijuluki sebagai kota pelajar, simbol tugu Yogyakarta, tempat wisata Candi Prambanan, Tari Golek, Upacara Grebeg Maulud, Transportasi Andong, sampai pada cerita rakyat Yogyakarta.

Melihat kondisi ini, keterlibatan guru dalam memahami konsep pembelajaran tematik sangat diperlukan. Namun yang terjadi adalah, terlihat masih banyak guru di SDK Nita 1 yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran tematik sehingga guru masih belum memadukan pembelajaran ataupun materi yang ada dalam buku tematik dengan unsur kearifan lokal yang ada di wilayah Kabupaten Sikka. Guru-guru belum menggunakan referensi lain yang berkaitan dengan kearifan lokal Kabupaten Sikka. Kurangnya referensi inilah yang mengakibatkan siswa tidak mengenal kearifan lokal daerah asalnya masing-masing. Walaupun ada yang sudah mengenal kearifan lokal daerah sekitar, itu pun hanya sebagian kecil saja. Berkaitan dengan keadaan ini, maka guru dituntut untuk mampu menyusun atau melakukan pengembangan buku ajar yang sesuai dengan keadaan di sekitar siswa. Pengembangan buku ajar tematik dapat memfasilitasi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan siswa (Divan, 2018). Agar siswa dapat mengenal kearifan lokal daerahnya, salah satunya adalah dengan melakukan pembelajaran berbasis pada kearifan lokal daerah sekitar. Hal ini juga dikatakan oleh Saputra, dkk (2022) bahwa sejumlah masukan berupa pola pikir, sikap, dan keterampilan siswa dapat dijadikan

pengalaman belajarnya dengan mengintegrasikan budaya darha, kearifan lokal, dan lingkungan sekitar. Kabupaten Sikka merupakan salah satu wilayah yang mempunyai banyak suku dan budaya. Dengan adanya banyak suku dan budaya yang berbeda-beda ini diyakini terdapat budaya yang mengandung unsur pembelajaran (Supriyadi & Nurvitasari, 2019). Sehingga dari sekian banyak budaya yang ada di Kabupaten Sikka, peneliti menggunakan cerita “*Jong Dobo*” untuk muatan pembelajaran Bahasa Indonesia serta permainan tradisional berupa *kotir*, *nabe*, *sepa raga* dan *roga terang* untuk muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kearifan lokal ini yang akan dijadikan sebagai muatan pembelajaran dalam pengembangan buku ajar.

Pengembangan buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka ini diyakini dapat meningkatkan semangat dan antusias belajar siswa karena anak-anak tertarik untuk belajar, hal ini didasari oleh penelitian yang dilakukan oleh Zinnurain & Muzanni (2018) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji coba produk pada aspek sistematika, kesesuaian isi, pengembangan materi, perkembangan kognitif, penggunaan bahasa, keserasian ilustrasi, moral dan idiom baku kedaerahan dinyatakan layak sebagai salah satu buku ajar yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian Safitri (2021) menunjukkan bahwa uji kelayakan bahan ajar berbasis kearifan ini dilakukan menggunakan uji validasi dengan lembar validasi oleh dua pakar ahli yaitu dosen dan guru yang menyatakan bahwa bahan ajar ini layak dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini, dengan demikian, maka dianggap perlu untuk melakukan pengkajian mengenai kearifan lokal masyarakat Kabupaten Sikka yang sangat beragam diantaranya tempat wisata bersejarah seperti *jong dobo*, permainan tradisional seperti *kotir*, *nabe*, *roga terang* dan *sepa raga*, serta cerita bersejarah di Kabupaten Sikka yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka kelas IV sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan pendidikan. Menurut Setyosari, penelitian pengembangan pendidikan merupakan sebuah kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal (Hidayatulla, dkk, 2022). Penelitian pengembangan juga diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono dalam Saputro, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah suatu kajian untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk atau program sehingga dapat memenuhi unsur keefektifan atau kelayakan. Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan berupa buku ajar tematik berbasis kearifan lokal (*jong dobo* dan permainan tradisional).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel dengan tahapan *define*, *design*, *develop* dan *disseminate* (Kristianti & Julia, 2017). Namun, pada tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas yaitu hanya kepada siswa yang menjadi subjek uji coba produk (Latief dalam Wahyudi, dkk, 2021). Pemilihan model 4-D ini didasarkan atas produk yang akan dikembangkan yaitu berupa buku ajar. Menurut

Arywiantari (dalam Jazuli, dkk., 2017), model 4-D lebih tepat digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran seperti media, bahan ajar, dan sejenisnya dari pada sistem pembelajaran.

Model 4-D secara garis besar terdiri atas tahap pendefinisian (*define*) yaitu dengan melakukan analisis awal dengan dilakukannya observasi di SDK Nita 1, analisis karakteristik siswa, analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi dari materi yang akan dikembangkan melalui buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka, analisis konsep untuk menentukan isi materi dalam buku ajar yang dikembangkan, dan analisis tujuan pembelajaran untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi serta analisis kurikulum. Tahap perancangan (*design*) yang dilakukan dengan empat tahapan yaitu penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. desain awal yaitu rancangan buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*) yang bertujuan untuk menghasilkan buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Tahap yang terakhir adalah penyebaran (*disseminate*) buku ajar dilakukan secara terbatas pada siswa kelas IV SDK Nita 1.

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Nita 1, Desa Nita, Kecamatan Nita, Kabupaten Sikka, dengan subjek sebanyak 18 orang siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Lembar validasi ahli merupakan lembar penilaian buku ajar yang diberikan kepada validator. Lembar validasi divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli pembelajaran, ahli kearifan lokal Kabupaten Sikka, dan ahli desain. Sedangkan lembar angket respon siswa dan guru, dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan menggunakan buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka dimana siswa mengisi pernyataan dengan memberikan tanda centang pada kolom yang disediakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi data uji kelayakan ahli materi kearifan lokal, ahli pembelajaran, dan ahli desain serta respon siswa dan guru sebagai subjek uji coba. Data yang diperoleh dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala *likert* yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pernyataan dalam angket. Untuk menentukan persentase, menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto dalam Prasetyo & Perwiraningtyas, 2017):

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$: jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum Xi$: jumlah nilai ideal dalam item

100% : konstanta

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk buku ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Buku Ajar

Skala Nilai (Skor)	Tingkat Pencapaian	Kriteria	Keterangan
5	81 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid/tidak revisi
4	61 – 80 %	Baik	layak/valid/ tidak revisi
3	41 – 60 %	Cukup Baik	Cukup layak/kurang valid/perlu direvisi
2	21 – 40 %	Kurang Baik	Kurang layak/tidak valid/perlu direvisi
1	< 20 %	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu direvisi

(Sugiyono dalam Safitri, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan buku ajar tematik berbasis cerita *jong dobo* dan permainan tradisional Kabupaten Sikka mengadaptasi langkah-langkah dari model penelitian pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), karena kegiatan dalam model pengembangan ini disusun secara sistematis dan dapat digunakan untuk membantu pemecahan masalah.

Tahap pertama pada penelitian ini adalah dilakukannya analisis atau *define*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah melakukan analisis awal, analisis siswa dan analisis tugas. Pada analisis awal dilakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan ditemukan data yaitu: 1). guru hanya menggunakan buku terbitan dari Kemendikbud tanpa adanya sumber atau referensi lain yang relevan untuk mendukung pembelajaran di kelas. 2). Pada buku siswa dan buku guru kelas IV terbitan Kemendikbud revisi tahun 2017 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 masih terdapat beberapa kekurangan salah satunya adalah indikator pencapaian kompetensi yang belum bersifat kontekstual. 3). Materi yang disajikan dalam buku siswa kurang konkret dan tidak dekat dengan siswa karena menyajikan tentang kebudayaan nasional sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Pada analisis siswa dilakukan pengamatan terhadap karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dalam buku tematik yang cenderung mengangkat kebudayaan Nasional. Hal ini mengakibatkan siswa kurang dan bahkan ada yang tidak mengenal kebudayaan yang ada di daerahnya sendiri. Pada tahap analisis tugas dilakukan analisis terhadap kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi terkait materi yang akan dikembangkan dalam buku ajar.

Hasil analisis tugas diperoleh:

Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.9 : Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
- 4.9 : Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.4 : Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar
- 4.4 : Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

- 3.9.1 : Menuliskan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi “*Jong Dobo*”
- 4.9.1 : Menentukan karakter tokoh-tokoh yang terdapat dalam teks cerita fiksi “*Jong Dobo*”
- 4.9.2 : Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi “*Jong Dobo*”

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.4.1 : Menjelaskan hubungan antara gaya dengan gerak benda berdasarkan gambar
- 4.4.1 : Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak benda
- 4.4.2 : Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak benda

Selanjutnya pada tahap analisis dilakukan analisis konsep yaitu dengan menentukan isi materi dalam buku ajar tematik yang dikembangkan. Pada buku tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 memuat materi tentang cerita fiksi serta gaya dan gerak. Materi tersebut akan dikaitkan dengan kearifan lokal Kabupaten Sikka berupa cerita fiksi “*Jong Dobo*” dan percobaan gaya dan gerak menggunakan permainan tradisional dari Kabupaten Sikka yang terdiri dari *kotir*, *nabe*, *sepa raga* dan *roga terang*. Langkah berikutnya adalah analisis tujuan pembelajaran untuk mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka dan menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

Adapun rumusan dari tujuan pembelajaran meliputi: 1). Siswa dapat menuliskan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi melalui kegiatan membaca teks cerita fiksi “*Jong Dobo*” dengan benar. 2). Siswa dapat menentukan karakter tokoh-tokoh yang terdapat dalam teks cerita fiksi melalui membaca teks cerita fiksi “*Jong Dobo*” dengan tepat. 3). Siswa dapat mempresentasikan hasil identifikasi tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi melalui kegiatan membaca teks cerita fiksi “*Jong Dobo*” dengan benar. 4). Siswa dapat menjelaskan hubungan antara gaya dan gerak benda melalui kegiatan mengamati gambar orang bermain gasing dan bola kaki dengan benar. 5). Siswa dapat melakukan percobaan untuk membuktikan pengaruh gaya terhadap arah gerak benda melalui kegiatan mencoba melakukan percobaan gaya tarikan dengan benar. 6). Siswa dapat mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak benda melalui kegiatan mencoba melakukan percobaan gaya tarikan dengan benar.

Tahap kedua pada penelitian ini adalah *design* atau perancangan dengan tujuan untuk merancang buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan

ini meliputi penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Tahap penyusunan dibuat berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa yang menjadi tolak ukur dalam melakukan penilaian kelayakan terhadap produk buku ajar yang dikembangkan. Penyusunan instrumen ini berupa angket dengan menggunakan pengukuran skala *likert* lima tingkat yang terdiri atas lembar validasi ahli desain, validasi ahli pembelajaran, validasi ahli materi kearifan lokal, angket respon siswa dan angket respon guru.

Kegiatan selanjutnya adalah pemilihan media dengan tujuan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis konsep, analisis tugas, dan karakteristik target pengguna. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan buku ajar berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 untuk meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan siswa kelas IV dalam mengenal kearifan lokal di Kabupaten Sikka. Langkah berikutnya adalah pemilihan format dengan tujuan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Buku ajar yang dikembangkan diberi judul “Buku Ajar Tematik Berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1”.

Format buku ajar terdiri dari 1 pembelajaran yang berisikan KD, IPK, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku ajar, materi ajar, serta latihan soal dan percobaan yang akan dilakukan siswa terkait materi yang dipelajari. Buku ajar ini juga dilengkapi dengan *cover*, kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, glosarium serta profil penulis. Pengembangan buku ajar didesain menggunakan *software Microsoft Word 2013* dan *software pdf* untuk memudahkan dalam pencetakan hasil pengembangan ketika berpindah komputer. Produk dikemas dalam sebuah buku ajar ukuran A4 berbahan *Art Paper* 210 gram tujuannya agar buku ajar yang dikembangkan awet dan menarik.

Tahap ketiga pada penelitian ini adalah *develop* atau pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba. Uji validasi ahli dilakukan oleh ahli pembelajaran, ahli kearifan lokal Kabupaten Sikka, dan ahli desain. Validasi pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali oleh Ibu Maria Herliyani Dua Bunga, M.Pd yang merupakan dosen PGSD Universitas Nusa Nipa. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan (Prabowo dalam Tinja, dkk, 2017), sedangkan validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan KI dan KD, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa (Tinja, dkk, 2017). Validasi tahap pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 12 Oktober 2021.

Berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran tahap pertama pada buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka memperoleh persentase kelayakan 47,05% dengan keterangan cukup baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut buku ajar yang dikembangkan belum layak untuk digunakan dan harus dilakukan revisi pada beberapa bagian dalam buku ini. Bagian yang harus direvisi merupakan upaya untuk menyempurnakan bahan ajar agar layak untuk diujicobakan ke lapang. Adapun detail hasil penilaian bahan ajar di tahap pertama dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	P1(%)/ Keterangan	P2(%)/ Keterangan	P3(%)/ Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	60% (Cukup Baik)	80% (Baik)	100% (Sangat Baik)
2.	Keakuratan Materi	42,85% (Cukup Baik)	80% (Baik)	100% (Sangat Baik)
3.	Kelayakan Kebahasaan	40% (Kurang Baik)	60% (Cukup Baik)	80% (Baik)
	Jumlah	47,05% (Cukup Baik)	74,11% (Baik)	94,11% (Sangat Baik)

Selanjutnya revisi tahap pertama terhadap buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Revisi Buku Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Produk Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Menambahkan info dalam narasi buku		
2.	Dibuat cukup 1 teks cerita		
3.	Belum ada keterkaitan antara materi Bahasa Indonesia dan IPA		

Setelah divalidasi tahap pertama oleh ahli pembelajaran, kemudian produk direvisi dan dilakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua dilakukan pada hari Selasa 19 Oktober 2021 (Tabel 3). Berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran tahap kedua pada buku ajar tematik berbasis cerita “Jong Dobo” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka memperoleh persentase kelayakan 74,11% dengan keterangan baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut buku ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan, namun masih terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Revisi tahap kedua terhadap buku

ajar tematik berbasis cerita “Jong Dobo” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Revisi Buku Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Produk Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tambahkan keterangan gambar		
2.	Info dibuat lebih menarik		

Setelah divalidasi tahap kedua oleh ahli pembelajaran, kemudian produk direvisi dan dilakukan validasi tahap ketiga. Validasi tahap ketiga dilakukan pada hari Senin 25 Oktober 2021. Hasil penilaian ahli pembelajaran tahap ketiga (tabel 4). Berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran tahap ketiga pada buku ajar tematik berbasis cerita “Jong Dobo” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka memperoleh persentase kelayakan 94,11% dengan keterangan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut buku ajar yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan di kelas tanpa adanya revisi dari ahli pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Meilana & Aslam (2022) yang menyatakan bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap bahan ajar berbasis kearifan lokal yang telah dibuat baik dan layak untuk digunakan. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dibuat telah disesuaikan dengan KI, KD, keakuratan materi dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini karena siswa yang mampu membuat pembelajaran lebih bermakna. Seperti yang dikatakan oleh Angraini, dkk (2022) dalam penelitiannya bahwa pembelajaran adalah proses dimana adanya interaktif antara guru dan siswa.

Validasi ahli kearifan lokal dilakukan oleh bapak Thomas Tesun Nurak yang merupakan salah seorang staf di Museum Bikon Blewut. Validasi kearifan lokal dilakukan sebanyak 1 kali untuk mengetahui kelayakan dari buku ajar yang dikembangkan. Validasi dilakukan pada hari kamis tanggal 02 Desember 2021. Hasil penilaian ahli kearifan lokal dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Kearifan Lokal

No.	Indikator Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Keterangan
1.	Keakuratan materi kearifan lokal Kabupaten Sikka	14	15	93,33%	Sangat baik
2.	Keakuratan bahasa	15	15	100%	Sangat baik
3.	Ketepatan penggunaan huruf dan tanda baca	10	10	100%	Sangat baik
4.	Kesesuaian gambar	10	10	100%	Sangat baik
Jumlah		49	50	98%	Sangat baik

Berdasarkan penilaian dari ahli kearifan lokal pada buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka memperoleh persentase kelayakan 98% dengan keterangan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut buku ajar yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan di kelas tanpa adanya revisi dari ahli kearifan lokal.

Validasi ahli desain dilakukan oleh Ibu Elisabeth Mayonista, S.Pd yang merupakan salah seorang guru di SMP Negeri 1 Lela dengan bidang keilmuan Teknologi Pendidikan. Validasi desain dilakukan sebanyak 2 kali untuk mengetahui kelayakan dari buku ajar yang dikembangkan. Validasi tahap pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 29 November 2021. Hasil penilaian ahli desain dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Desain Tahap 1

No.	Indikator Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Keterangan
1.	Ukuran buku ajar	4	5	80%	Baik
2.	Desain sampul buku ajar	19	25	76%	Baik
3.	Desain isi buku ajar	41	50	82%	Sangat baik
Jumlah		64	80	80%	Baik

Berdasarkan penilaian tahap pertama dari ahli desain pada buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka diperoleh persentase kelayakan 80% dengan keterangan baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut buku ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan, namun masih terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Revisi tahap pertama terhadap buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Revisi Buku Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Desain

No.	Produk Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Gunakan logo format jpg. original agar gambarnya lebih jelas		
2.	Kata info diganti menjadi informasi		
3.	Pada kolom jawaban di tambah dengan titik-titik		

Setelah divalidasi tahap pertama oleh ahli desain, kemudian produk direvisi dan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua dilakukan pada hari Senin 6 Desember 2021. Hasil penilaian ahli desain tahap kedua dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Desain Tahap 2

No.	Indikator Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Keterangan
1.	Ukuran buku ajar	4	5	80%	Baik
2.	Desain sampul buku ajar	22	25	88%	Sangat baik
3.	Desain isi buku ajar	45	50	90%	Sangat baik
Jumlah		71	80	88,75%	Sangat baik

Berdasarkan penilaian tahap kedua dari ahli desain pada buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka memperoleh persentase kelayakan 88,75% dengan keterangan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut buku ajar yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan di kelas tanpa adanya revisi dari ahli desain.

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas kepada siswa dan guru kelas IV. Produk diujicobakan dengan melibatkan 18 siswa kelas IV dan guru kelas IV SDK Nita 1. Uji Coba produk dilakukan selama 1 hari dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka. Setelah itu peneliti membagikan angket kepada siswa dan guru kelas untuk mengetahui kelayakan dari buku ajar yang dikembangkan. Hasil angket siswa kelas IV SDK Nita 1 dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sikka

No.	Subyek	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Keterangan
1	Siswa	1153	1170	98,54	Sangat baik
2	Guru	68	75	90,66%	Sangat baik

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh hasil uji lapangan terhadap siswa yang mencapai 98,54% dengan keterangan “sangat baik”. Secara umum buku ajar ini tidak perlu direvisi kembali. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak, karena produk buku ajar tersebut memudahkan siswa untuk memahami materi, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari. Hasil uji lapangan terhadap guru kelas yang mencapai 90,66% dengan keterangan sangat baik. Dari pembahasan hasil penelitian di atas setelah dikonversikan bahwa skala persentase tingkat pencapaian uji coba dari siswa sebesar 98,54% dan dari guru kelas sebesar 90,66% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa buku ajar tematik berbasis kearifan lokal Kabupaten Sikka sangat baik atau layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, guna meningkatkan keaktifan siswa, serta menambah wawasan dan mengenalkan kearifan lokal Kabupaten Sikka kepada siswa.

Tahap yang terakhir dari model pengembangan 4-D adalah *disseminate* atau penyebaran dimana buku ajar yang telah dikembangkan dan telah diujicobakan di kelas penelitian mendapat respon yang baik dan tanpa revisi. Sehingga buku ajar ini disebarluaskan secara terbatas pada siswa kelas IV dan guru kelas IV SDK Nita 1. Validasi yang dilakukan oleh validator memiliki korelasi positif terhadap pengembangan bahan ajar (Ade, dkk., 2021; Arsyad, 2013). Buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa aktif dan lebih memahami materi pembelajaran yang disajikan. Hal tersebut dapat

terlihat dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, siswa sangat aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat uji coba produk, sebelumnya peneliti melakukan apersepsi kepada siswa dengan tujuan menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari, setelah itu diberikan materi yang terdapat dalam buku ajar. Kemudian, peneliti menjelaskan mengenai kegiatan yang akan dilakukan dalam buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka. Beberapa siswa aktif bertanya dan peneliti memberikan kesempatan kepada sebagian siswa lainnya menjawab pertanyaan dari temannya sesuai dengan apa yang diketahuinya. Siswa juga sangat aktif dalam melakukan kegiatan percobaan menggunakan permainan tradisional dari Kabupaten Sikka. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Lestariningsih & Suardiman (2017) bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan sangat memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar secara aktif dan mandiri. Selain mudah digunakan, bahan ajar ini menurut siswa tidak membosankan karena di dalamnya dimuat materi yang sangat menarik.

Pada penelitian ini siswa sudah termotivasi dengan buku ajar yang menurutnya menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Materi yang diberikan oleh guru mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Sehingga buku ajar yang dikembangkan ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah uji coba produk selesai dilakukan, kemudian peneliti membagikan angket dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru kelas terhadap buku ajar tematik berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1. Buku ajar ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar yang disajikan, serta menambah wawasan siswa terkait kearifan lokal Kabupaten Sikka.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, secara umum penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar berbasis cerita “*Jong Dobo*” dan permainan tradisional Kabupaten Sikka telah dilaksanakan dengan baik dan telah memenuhi seluruh aspek indikator keberhasilan. Hasil validasi oleh ahli pembelajaran sebesar 94,11%, ahli kearifan lokal sebesar 98%, ahli desain sebesar 88,75%. Ketiga hasil ini menunjukkan bahwa buku ajar sangat baik dan sangat layak untuk digunakan. Selain itu penilaian dan respon pada uji coba terbatas dari 1 orang guru kelas sebesar 90,66% dengan kategori sangat baik dan 18 siswa sebesar 98,54% dengan kategori sangat baik.

REFERENSI

- Ade, M. Y. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Materi Sistem Gerak Untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(2), 63–75.
- Anggraini, F., Frima, A., & Valen, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja pada Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2883–2891.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Assingkily, M. S., Fauzi, M. R., Hardiyati, M., & Saktiani, S. (2019). *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD (Dari Konvensional Menuju Kontekstual yang Fungsional)*. Yogyakarta: K-Media.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114.
- Hidayatullah, P. A. A., Widana, I. W., & Adnyana, I. K. S. (2022). Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 10(1), 74–87.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65.
- Kristianti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1), 38–50.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 86–99.
- Mbari, M. A. F., El Puang, D. M., & Gleko, E. (2022). Pengembangan Perangkat Penilaian Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Integratif dengan Pendekatan Saintifik di Kelas V Sekolah Dasar. *Variabel*, 5(1), 33–42.
- Meilana, S. F., & Aslam. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613.
- Prasetyo, N. A., & Perwiraningtyas, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup pada Matakuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tunggaladewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 19–27.
- Safitri. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Jenjang SD/MI Kelas IV Tema 9 Makananku Sehat dan Bergizi Subtema 1 Makananku Sehat dan Bergizi*. Skripsi tidak Diterbitkan. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Safitri, D. N. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunika Daerah Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN I Ngenep Kabupaten Malang*. Skripsi tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Saputra, A. D., Purwanti, R., & Lieung, K. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik SD Kelas IV Berorientasi Ethno-STEM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(01), 197–206.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- Supriyadi, & Nurvitasari, E. (2019). Inventarisasi Sains Asli Suku Malind: Upaya Dalam Pengembangan Kurikulum IPA Kontekstual Papua Berbasis Etnosains. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 7(1), 10–21.

- Tinja, Y., Towaf, S. M., & Hariyono. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1257–1261.
- Wahyudi, G., Ramadhan, S., & Arief, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Picture and Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 966–973.
- Zinnurain, & Muzanni, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 4(2), 63–69.