

Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Kenduri Sko Menggunakan Aplikasi *Anyflip* Di Kelas 4 Tema 7 Sekolah Dasar

Shely Belia Endari¹, Asrial², Alirmansyah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

Email: endarishelybelia@gmail.com

Abstrak

Modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik. Kearifan Lokal merupakan jati diri dan budaya yang diturunkan kepada anak bangsa. Kearifan lokal yang terdapat pada beberapa kelompok/ masyarakat adat di Indonesia banyak mengandung nilai luhur budaya bangsa yang masih kuat menjadi identitas karakter warga masyarakatnya. Namun disisi lain, nilai kearifan lokal sering kali diabaikan, karena dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zamannya. Salah satu kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran adalah Kenduri Sko. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kevalidan modul aspek bahasa didapatkan dari validator bahasa dengan rata-rata 4,45 termasuk dalam kategori sangat valid dengan presentase 89%. Tingkat kevalidan media dengan rata-rata 4,875 termasuk dalam kategori 97,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Tingkat kevalidan materi dengan rata-rata 4,4 dengan presentase 88% termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari validasi praktisi dengan rata-rata 4,45 dengan presentase 89% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: *Kearifan Lokal; Kenduri Sko; Anyflip.*

Abstract

An electronic module is a form of presenting independent learning materials that are arranged systematically into the smallest learning units to achieve certain learning objectives presented in an electronic format. Local Wisdom is an identity and culture that is passed down to the nation's children. Local wisdom found in several indigenous groups/communities in Indonesia contains many noble values of national culture which are still strong as the identity of the character of its community members. But on the other hand, the value of local wisdom is often ignored, because it is considered not in accordance with the times. One of the local wisdoms that can be integrated with learning is Kenduri Sko. This type of research is research and development (Research and Development), using the 4D development model. The results of this study indicate that the level of validity of the language aspect module is obtained from language validators with an average of 4.45, included in the very valid category with a percentage of 89%. The media validity level with an average of 4.875 is included in the 97.5% category which is included in the very valid category. The level of material validity with an average of 4.4 with a percentage of 88% is included in the very valid category. While the results of practitioner validation with an average of 4.45 with a percentage of 89% are included in the very practical category.

Keywords: *Local Wisdom; Kenduri Sko; anyflip.*

PENDAHULUAN

Ada berbagai suku dan budaya di Indonesia yang luas ini. Hampir semua daerah memiliki kearifan lokal budaya yang berbeda-beda. Kearifan lokal adalah cara hidup dan pengetahuan serta strategi hidup yang berbeda dalam bentuk aktivitas masyarakat lokal untuk menjawab berbagai masalah yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan mereka (Priyatna, 2017). Terdapat banyak ragam budaya di Indonesia, dan keragaman budaya yang ada merupakan salah satu identitas negara Indonesia dengan negara lain. Berbagai kearifan lokal yang terdapat di seluruh Indonesia merupakan keunikan sendiri (Asrial, 2022).

Terbentuknya nilai-nilai luhur yang mampu mempola perilaku masyarakat Indonesia adalah karena adanya peran adat-istiadat yang begitu kuat, yang menjadi budaya dalam kehidupan masyarakat (Njatrijani, 2018) nilai di dalam Kearifan Lokal di implementasikan dalam pembelajaran karena memiliki sumber pelajaran berbasis budaya dan juga nilai-nilai karakter untuk mendirikan bangsa yang kuat dan berkarakter. Selain itu untuk mengambil nilai karakter juga untuk menambah wawasan tentang budaya yang ada di sekitar serta untuk selalu menjaga dan melestarikan budaya yang ada agar tidak hilang. Salah satunya Di provinsi Jambi, Kabupaten Kerinci yaitu kearifan lokal Kenduri Sko. Kearifan lokal Kenduri Sko adalah sebuah upacara kenduri adat yang telah diwariskan secara turun temurun sebagai ungkapan rasa syukur karena ladang telah di panen dan zakat telah di bayarkan. Kearifan lokal ini memiliki banyak sekali nilai edukasi sehingga cocok untuk di terapkan di dalam pembelajaran.

Pendidikan merupakan pilar utama setiap negara (Novita, 2019; Setiawan, 2020). jadi masa depan negara di bawa oleh generasi penerus, jika generasi penerus tidak memiliki pendidikan tentang kemajuan negara maka akan gagal. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan bagi negara. Pendidikan sangat penting bagi negara dan tujuannya adalah untuk memajukan negara. Sehingga negara dapat bersaing dengan negara lain dan memantau perkembangan global. Perkembangan global yang pesat juga menjadi daya saing bagi negara Indonesia khususnya dalam bidang pendidikan, sehingga pendidikan Indonesia harus mengutamakan kualitasnya untuk menjadi negara yang siap menghadapi segala tantangan. (Meganti, 2015; Sujana, 2019; Nastiti dan Abdu, 2020) pendidikan di Indonesia sedang dalam tahap perkembangan, semua peluang telah dibuat untuk pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

Dunia Pendidikan mengenalkan kearifan lokal pembelajaran dengan berbasis TIK yang berguna dalam proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi sangat pesat setiap tahunnya, karena untuk kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangan zaman saat ini dimana teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dimanapun. Pendidikan masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi (Budiman, 2017). Dalam memperkenalkan kearifan lokal di daerah bisa memanfaatkan Teknologi untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah program yang dipakai untuk mengimpelentasikan sesuatu alat, mengkomunikasikan dan memanipulasikan informasi (Darimi, 2017). Kehadiran TIK dalam dunia pendidikan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan kitadalam mencari informasi. Pengembangan modul dengan menggunakan TIK yang akan disajikan dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.

Guru belum maksimal mengintegrasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan kurangnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Sehingga solusi yang dapat diberikan peneliti yaitu sebuah bahan ajar dalam bentuk modul elektronik berbasis kearifan lokal untuk memperkenalkan tradisi kenduri sko kepada peserta didik yang dapat di kaitkan dengan pembelajaran tema 7 indahya keberagaman

negeriku dengan harapan bisa menambah wawasan tentang budaya lokal, meningkatkan minat peserta didik untuk mengenal budaya, serta ikut serta dalam melestarikan kearifan lokal yang ada khususnya di Provinsi Jambi di bidang pendidikan. Keterbaruan dari penelitian ini adalah Modul Elektronik yang di kembangkan menggunakan materi Kearifan Lokal dalam pembelajaran Tematik tetapi tidak menghilangkan Isi dari KI dan KD dalam materi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Adapun rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko menggunakan aplikasi *Anyflip* di sekolah dasar?
2. Bagaimana kevalidan dari pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal kenduri sko menggunakan aplikasi *Anyflip* di sekolah dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik dari uji coba modul elektronik berbasis kearifan lokal kenduri sko menggunakan aplikasi *Anyflip* di sekolah dasar?

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D. Produk yang dikembangkan adalah Modul Elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko menggunakan aplikasi *Anyflip* untuk kelas IV SD. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk, 1978. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan. Tahapan model 4D didefinisikan, dirancang, dikembangkan, dan disebarluaskan (Nurmanita dkk, 2019). Prosedur pengembangan mengacu pada model 4D. Berikut alur penelitian ini menggunakan model 4D.

Pada model 4D tahap pertama adalah tahap define. Tahap definisi bertujuan untuk menentukan kondisi pembelajaran. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa analisis yaitu analisis karakteristik siswa, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini masih berupa sketsa produk yang akan dibuat. Desain produk dalam pengembangan ini adalah memilih format atau komponen Modul yang akan digunakan dan membuat desain awal. Selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, produk dihasilkan dari desain awal. Desain awal yang dibuat pada tahap sebelumnya adalah dilaksanakan pada tahap ini. Kemudian produk yang telah dibuat diuji validitasnya, dan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap terakhir adalah tahap penyebaran. Tahap diseminasi adalah Modul yang dikembangkan Berbasis Kearifan Lokal menggunakan Media TIK yaitu *Anyflip* yang digunakan di kelas lain, guru lain, atau sekolah lain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 139/III Lempur Mudik. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling. Kriteria yang menjadi pertimbangan peneliti adalah pembelajaran dengan muatan Bahasa Indonesia, PPkn dan Ips belum diterapkan pada pembelajaran berbasis Kearifan Lokal. Serta belum adanya Modul Sebagai bahan ajar pendukung bagi siswa. Sampel adalah bagian yang diambil dari populasi, yang dapat mewakili populasi. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik yang berjumlah 31 siswa.

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tahap kritik, saran, dan tanggapan dari validator materi, validator media, validator bahasa, dan guru. Validasi validator perlu dilakukan karena pengembangan bahan ajar yang sesuai memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efisien. Tanggapan dari masing-masing validator diperoleh dengan menggunakan instrumen penilaian. Instrumen penilaian berisi kriteria yang menggambarkan validitas produk yang dikembangkan. Selain itu, terdapat kolom untuk menulis kritik, saran, dan tanggapan dari validator. Data kuantitatif

diperoleh dari angket berpikir kritis dan angket minat siswa. Angket yang digunakan bersifat tertutup karena sudah terdapat pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan. Pada angket Respon siswa memiliki 16 pertanyaan yang valid menggunakan skala Likert 1-5, dengan pernyataan positif Sangat Setuju dengan nilai 5, setuju dengan nilai 4, cukup bernilai 3, tidak setuju dengan nilai 2 dan sangat tidak setuju dengan nilai

1. Berikut ini adalah kisi-kisi angket respon siswa terhadap pengembangan Modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko.

	Indikator	Indikator Pertanyaan	
		Positif	Negatif
	Ketertarikan pada tampilan bahan ajar yang diberikan guru.	1,2,3,4	-
	Menanyakan apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran	5,6,7	-
	Melihat respon peserta didik jika timbul rasa senang jika pembelajaran menggunakan teknologi.	8,9,10,12	11
	Mencontohkan milik oranglain atau kecurangan kepada teman saat mengerjakan tugas	13,14	15,16

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik pada saat pembelajaran dengan uji coba produk yaitu modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko dengan aplikasi *Anyflip*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fase definisi adalah langkah pertama yang penulis ambil dalam proses penelitian dan pengembangan model 4D. Tahap ini terdiri dari beberapa analisis. Tujuan analisis adalah untuk mengetahui arah utama yang diperlukan untuk pengembangan manual praktis. Tahap pendefinisian terdiri dari beberapa analisis yaitu analisis karakteristik siswa dan analisis konsep. Menganalisis karakteristik siswa merupakan tahapan menganalisis karakteristik siswa sekolah dasar. Usia siswa kelas IV SD biasanya berusia 9-10 tahun. Anak TK memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap tindakan nyata. Pada tahap aktif konkrit, siswa membutuhkan sesuatu yang konkrit untuk dipelajari. Pada usia ini, siswa juga menikmati kegiatan yang menarik, menantang, dan memecahkan masalah. Selain itu, siswa pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mau melakukan sesuatu secara langsung, bermain dan aktif.

Dalam menentukan materi modul yang akan dikembangkan dilakukan analisis konsep. Dasar analisis ini adalah Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai dalam kurikulum 2013. Siswa belajar tentang berbagai genre budaya yang ada di Indonesia, selain mengenalkannya juga dapat mengenal dan mengolah budaya yang ada, khususnya kearifan lokal. Berdasarkan analisis KD, terdapat lima KD semester II kelas SD IV yang dilengkapi dengan kegiatan dan kegiatan penemuan, sehingga peneliti mengadopsi kompetensi inti identifikasi budaya yaitu kearifan lokal Kenduri Sko. KD digunakan sebagai acuan dalam pengembangan modul elektronik. Fase perencanaan Perumusan tujuan didasarkan pada analisis keterampilan atau konsep kunci. Untuk memudahkan perumusan tujuan pembelajaran, maka ditentukan indikator pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah perencanaan. Pada tahap ini, penulis memilih media dan membuat desain awal media. Di bawah ini adalah desain asli Modul Elektronik Kearifan Lokal Kenduri Sko menggunakan *Anyflip*.



Cover Modul



Kata Pengantar

Dalam pemilihan format modul mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan. Format yang digunakan adalah judul halaman, halaman publikasi, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, petunjuk modul, isi modul, daftar pustaka, indeks dan profil penulis. Berikut adalah struktur tutorial modular, yaitu: judul modul, tujuan modul, landasan teori, alat dan bahan, prosedur modul, data observasi, analisis data serta pembahasan dan kesimpulan. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Berdasarkan kearifan lokal, validasi e-modul adalah validasi materi, validasi bahasa, validasi media dan validasi praktisi dilanjutkan dengan review produk. Evaluasi validitas menentukan apakah modul dapat digunakan atau tidak. Validator memberikan rekomendasi untuk mengukur audit. Tujuan evaluasi adalah untuk mengembangkan produk yang dikembangkan. Validasi materi menunjukkan bahwa materi dari buku pedoman pelatihan yang dikembangkan harus diselesaikan. Namun, validasi media menunjukkan bahwa gambar pada modul perlu di tambah. Validator melaporkan bahwa modul elektronik disetujui, setelah itu produk diuji. Pengujian produk memberikan informasi tentang kegunaan produk. Kepraktisan produk diperoleh dari guru dan siswa yang menyatakan bahwa modul elektronik dapat digunakan.

Dalam menentukan materi modul yang akan dikembangkan dilakukan analisis konsep. Dasar dari analisis ini adalah kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai dalam kurikulum 2013. Siswa belajar tentang berbagai tentang budaya Indonesia dan, selain mempresentasikannya, dapat mengidentifikasi dan mengolah budaya yang ada, khususnya budaya lokal 2013. kebijaksanaan. karakter siswa.

Berdasarkan analisis KD, terdapat lima KD Semester II untuk kelas SD IV yang dilengkapi dengan kegiatan dan kegiatan penemuan sehingga peneliti mengadopsi kompetensi inti identifikasi budaya yaitu kearifan lokal Kenduri Sko. KD digunakan sebagai acuan dalam pengembangan modul elektronik. Fase perencanaan Perumusan tujuan didasarkan pada analisis keterampilan atau konsep kunci. Untuk memudahkan perumusan tujuan pembelajaran, maka ditentukan indikator pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah perencanaan. Pada tahap ini, penulis memilih media dan membuat desain awal media. Di bawah ini adalah desain asli modul elektronik Kearifan Lokal Kenduri Sko menggunakan *Anyflip*.

Tahap keempat adalah tahap penyebaran. Setelah dilakukan pengembangan produk, kemudian diadopsi oleh siswa Kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik. Produk yang dikembangkan digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa kelas SD. Setelah lulus, siswa diminta mengisi angket minat menggunakan e-modul berbasis kearifan lokal Kenduri Sko. Hasil dari data terkait yang diperoleh ditunjukkan pada tabel di bawah ini. Berdasarkan hasil analisis data diketahui tanggapan siswa SD Negeri 139/III Lempur Mudik menggunakan modul elektronik berbasis kearifan lokal, kenduri sko terlihat sangat bagus dalam kategori ini. Data survei yang sesuai menunjukkan bahwa minat belajar siswa melalui e-modul berbasis kearifan lokal berada pada kategori sesuai, artinya modul kearifan lokal berbasis kearifan lokal Kenduri Sdapat digunakan.

Pembahasan

Pada tema tujuh pembelajaran tematik di kelas IV materi utamanya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia PPKN dan IPS. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dikenalkan dengan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, membaca, berdiskusi, menulis, berdiskusi dan lainnya (Utami, 2017). Pelajaran bahasa indoensia merupakan pelajaran wajib harus dipelajari karena suatu kebutuhan khususnya berbahasa indoensia. Pembelajaran PPkn adalah pembelajaran yang mengajarkan tentang kewarganeraan, pancasila dan negara serta karakternya (Nono, Hermuttaqien, & Wadu, 2018). Pembelajaran ppkn mempelajari hal-hal tentang negara, dasar pancasila, bagaimana cara menjadi warga negara yang baik dan lainnya. Sedangkan Pembelajaran IPS di sekolah dasar Mempelajari tentang bagaimana bersosialisasi dengan lingkungan dan juga menanamkan karakter. (Siska, 2018). Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu pada kelas IV Sekolah Dasar akan lebih baik jika di temnag dengan bahan ajar pendukung yaitu Modul Elektronik berbasis kearifan lokal dengan menggabungkan 3 mata pelajaran.

Tahap keempat adalah tahap penyebaran. Setelah dilakukan pengembangan produk, kemudian diadopsi oleh siswa kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik. Produk yang dikembangkan digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa sekolah dasar. Hasil informasi relevan yang diperoleh ditunjukkan pada tabel di bawah ini. Berdasarkan hasil analisis data diketahui tanggapan siswa SD Negeri 139/III Lempur Mudik, Kerinci. Menggunakan modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko terlihat sangat bagus dalam kategori ini. Data penelitian yang sesuai menunjukkan bahwa minat belajar siswa melalui e-modul berbasis kearifan lokal berada pada kategori sesuai, artinya modul kearifan lokal berbasis kearifan lokal Kenduri Sko dapat digunakan.

Tahap keempat adalah tahap penyebaran. Setelah pengembangan produk diadopsi oleh siswa kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik. Produk yang dikembangkan digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis data diketahui tanggapan siswa SD Negeri 139/III Lempur Mudik. menggunakan modul elektronik berbasis kearifan lokal kenduri sko terlihat sangat bagus dalam kategori ini. Data survei yang sesuai menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar melalui e-modul berbasis kearifan lokal berada dalam kategori sesuai, artinya modul kearifan lokal berbasis kearifan lokal Kenduri Sko dapat digunakan.

Modul belajar tidak tersedia secara khusus di sekolah dasar. Padahal, dengan bantuan modul ajar, pembelajaran berbasis kearifan lokal lebih efektif (Novita, 2020). Modul ajar yang digunakan diambil dari buku siswa dan guru serta campuran dari kearifan lokal. Materi yang diajarkan lebih mudah diingat dan dihayati serta membangun karakter. Berkat modul elektronik Kenduri Sko berbasis kearifan lokal, pembelajaran lebih terarah, terencana dan sistematis. Menganalisis karakteristik siswa merupakan salah satu cara untuk memahami minat dan kebutuhan. Setelah itu dilakukan analisis konsep. Analisis konsep berbasis kearifan lokal dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan dipublikasikan dan dipraktikkan dalam modul elektronik (Hamdunah dkk, 2016). Selanjutnya, merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah tujuan kompetensi yang dicapai melalui proses pembelajaran. Pada tahap desain, bentuk modul dipilih dan struktur modul asli dibuat. Setelah memilih format modul, media asli atau struktur modul dibuat. Desain asli modul menjadi acuan saat mengembangkan modul. Penggunaan modul elektronik yang dikembangkan memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan respon belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil tabel evaluasi respon belajar siswa. Jawabannya adalah kecenderungan mental terhadap sesuatu yang terdiri dari kesenangan, perhatian, keikhlasan dan motif untuk mencapai suatu tujuan (Fadillah, 2016). Jadi tingkat minat siswa akan mempengaruhi tingkat perhatian atau kesenangan siswa terhadap mata pelajaran. Siswa yang berminat belajar lebih banyak mencoba daripada siswa yang kurang berminat belajar (Yunitasari dan Hanifah, 2020). Sehingga Kenduri Sko Kelas IV Tema 7 Topik Kearifan Lokal berbasis modul elektronik dimungkinkan.

SIMPULAN

Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Kenduri Sko Kelas IV dengan Topik 7 dan Subtopik 1 Pembelajaran 1 Menggunakan *Anyflip* Validator media yaitu 4,875 Termasuk Kelas Sangat Memenuhi Syarat 97,5% Persentase Validator Materi Kelas Inklusif Sangat 88%, validasi bahasa valid 89% , berada pada kategori sangat valid. Validator Pakar Praktisi guru mendapatkan nilai yaitu 4,45 termasuk kategori sangat praktis sebesar 89%.

Uji coba produk dilakukan dalam kelompok kecil dan kelompok besar di Kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik. Sebuah percobaan dilakukan oleh kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa untuk melihat keterbacaan modul elektronik, bahasa sulit dipahami siswa. Setelah melakukan uji kelompok kecil untuk melihat keterbacaan dan melakukan perubahan, peneliti melakukan uji kelompok besar terhadap modul elektronik untuk melihat respon siswa. Hasilnya adalah 61,29% (19/31 siswa) yang termasuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Alirmansyah, A., Sholeh, M., & Zulkhi, M. D. (2022). The Influence of Application of Local-wisdom-based Modules toward Peace-loving Characters of Elementary School Students. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(2), 157-170. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.17068>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Darimi, I. (2017). Information And Communication Technologies Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Era Teknologi Informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111-121.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>.

- Hamdunah, Yunita, A., Zulkardi, & Muhafzan. (2016). Development a Constructivist Module and Web on Circle and Sphere Material with Wingeom Software. *Journal on Mathematics Education*, 7(2), 109–116
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16-31.
- Nono, G. U., Hermuttaqien, B. P. F., & Wadu, L. B. (2018). Hubungan Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Karakter Siswa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(2), 52-56.
- Novita, E. (2020). Pengembangan Buku Pedoman Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Dasar Sains Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1), 34–41.
<https://doi.org/10.37251/JEE.V1i1.38>.
- Nurmanita, N., Siagian, P., & Sitompul, P. (2019). Development of Learning Device through Problem Based Learning Model Assisted by Geogebra to Improve Students' Critical Mathematical Thinking Ability. *Journal of Mathematical Sciences and Applications*, 7(1), 1–9.
<https://doi.org/10.12691/JMSA-7-1-1>.
- Priyatna, M. (2017). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(10).
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Garudhawaca.
- Thiagarajan. 1974. *Instructional development for training teachers of exceptional children*
- Utami, S. R. (2017). Pembelajaran Aspek Tata Bahasa dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 189-203.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID