

## Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pagelip Profesional Sekolah Dasar

Muhammad Dewa Zulkhi<sup>1</sup>, Rusdyanti<sup>2</sup>, Ayu Astari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FKIP, Universitas Jambi, <sup>2,3</sup>SDN 02/VII Sarolangun

Email : [dewasarolangun@gmail.com](mailto:dewasarolangun@gmail.com)<sup>1</sup>, [rusdyantirus@gmail.com](mailto:rusdyantirus@gmail.com)<sup>2</sup>, [ayas.ayuastari@gmail.com](mailto:ayas.ayuastari@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Modul elektronik merupakan salah satu sumber bahan ajar yang dapat digunakan dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, bahan ajar disusun dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kurikulum 2013 yang menuntut untuk dapat mengintegrasikan kearifan lokal atau potensi yang ada di daerah, sehingga diperlukan sebuah bahan ajar yang mendukung yaitu bahan ajar berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal memuat nilai-nilai luhur yang dapat mengembangkan pengetahuan hingga membentuk karakter peserta didik. Salah satu kearifan lokal yang dapat diintegrasikan kedalam proses pembelajaran adalah Balumbo Biduk. Kearifan lokal tersebut dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran PPkn, IPS serta Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar, pengembangan bahan ajar yang dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan TIK maka bahan ajar yang dikembangkan berupa modul elektronik yang layak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis Kearifan lokal yang valid. 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 4,4 termasuk dalam kategori sangat valid dengan presentase 88 %. Tingkat kevalidan media dengan rata-rata 4,625 termasuk dalam kategori 92,5 % 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 4,6 dengan presentase 92% termasuk dalam kategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** *Kearifan Lokal; Balumbo Biduk; 3D PageFlip Profesional.*

### Abstract

The electronic module is one of the sources of teaching materials that can be used by students in conducting learning. Teaching materials have a very important role in achieving learning objectives, teaching materials are arranged according to the characteristics of students. The 2013 curriculum demands to be able to integrate local wisdom or the potential that exists in the region, so that a supportive teaching material is needed, namely teaching materials based on local wisdom. Local wisdom contains noble values that can develop knowledge to shape the character of students. One of the local wisdoms that can be integrated into the learning process is Balumbo Biduk. This local wisdom can be integrated into learning PPkn, Social Studies and Indonesian for grade IV Elementary School, the development of teaching materials is carried out by utilizing ICT developments, the teaching materials developed are in the form of appropriate electronic modules. This study aims to produce teaching materials in the form of electronic modules based on valid local Wisdom. This type of research is research and development (*Research and Development*), using a 4D development model. The results of this study indicate that the level of validity of the language aspect module obtained from the language validator with an average of 4.4 is included in the very valid category with a percentage of 88%. The media validity level with an average of 4,625 is included in the 92.5% category, which is included in the very valid category. The level of validity of the material with an average of 4.4 with a percentage of 88% is included in the very valid category. While the results of the validation of practitioners with an average of 4.6 with a percentage of 92% are included in the very practical category.

**Keywords:** *E Module; local wisdom; Balumbo Biduk; 3D PageFlip Profesional*

### PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beraneka ragam budaya, baik itu bahasa, suku, etnis dan sebagainya, setiap tempat memiliki kearifan lokalnya masing-masing sebagai kebiasaan yang diturunkan dari nenek moyang. Menurut Njatriani (2018) "Kearifan lokal adalah ilmu pengetahuan atau suatu pandangan terhadap suatu aktivitas masyarakat setempat dalam memenuhi kebutuhan hidup". Negara Indonesia memiliki beragam budaya yang

sangat beragam, dengan memiliki berbagai macam budaya yang ada ini menjadi salah satu identitas negara Indonesia dengan negara lain. Berbagai kearifan lokal yang terdapat di seluruh Indonesia merupakan keunikan sendiri (Asrial, 2021).

Kearifan Lokal merupakan segala bentuk kegiatan yang dimiliki setiap daerah dengan memiliki khas tertentu. selaras dengan (Furio, et al, 2013; Lum, et al, 2018; Selasih & Sudarsana, 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 sarolangun yaitu kearifan lokal balumbo Biduk. Kearifan lokal Balumbo Biduk adalah kegiatan perlombaan perahu yang di lakukan di hari raya idul fitri untuk memeriahkan dan bentuk rasa syukur telah mencapai kemenangan dibulan ramadhan. Kearifan lokal ini memiliki banyak sekali nilai edukasi sehingga cocok untuk di terapkan di dalam pembelajaran.

Pendidikan adalah tiang utama bagi setiap Negara, (Novalita, 2019; Setiawan, 2020). karenanya masa depan negara akan di lanjutkan oleh generasi berikutnya, jika generasi berikutnya tidak memiliki pendidikan bagaimana suatu negara akan maju, justru akan mengalami kemunduran. Maka dari itu pentingnya suatu pendidikan bagi suatu negara. Selaras dengan (Lawn, 2013; Hartong & Förschler, 2019; Armstrong, 2020). Pendidikan bagi suatu negara sangat penting dan bertujuan untuk memajukan negara. Agar Negara bisa bersaing dengan Negara lain dan mengikuti perkembangan global. Perkembangan global yang begitu cepat menjadi suatu tuntutan bagi Negara Indonesia untuk bisa bersaing dalam hal apapun khususnya dalam bidang pendidikan maka dari itu pendidikan di Indonesia harus di tekankan kualitasnya untuk menjadi Negara yang siap menghadapi tantangan apapun. Menurut (Megawanti, 2015; Sujana, 2019; Nastiti & Abdu, 2020), pendidikan di indonesia dalam proses perkembangan, segala upaya di lakukan untuk pembelajaran yang berkualitas agar terpenuhi kebutuhan pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, mengenalkan kearifan lokal pembelajaran dengan berbasis TIK sangat 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. Seperti yang diungkapkan Budiman (2017), "Pendidikan masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi". Dalam memperkenalkan kearifan lokal di daerah bisa memanfaatkan Teknologi untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Menurut Darimi (2017) "Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah program yang dipakai untuk mengimpelentasikan sesuatu alat, mengkomunikasikan dan memanipulasikan informasi". Kehadiran TIK dalam dunia pendidikan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan kita dalam mencari informasi. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran akan sangat berguna seperti yang diungkapkan Chandrashekar & sahin (2014), "*Integration of ICT in the education system has the ability of enriching the quality and effectiveness of learning and teaching processes*", (Pengintegrasian dari teknologi informasi dan komunikasi di dalam sistem pendidikan memiliki kemampuan memperkaya kualitas dan efektivitas dari proses belajar belajar). Pengembangan modul dengan menggunakan TIK yang akan disajikan dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.

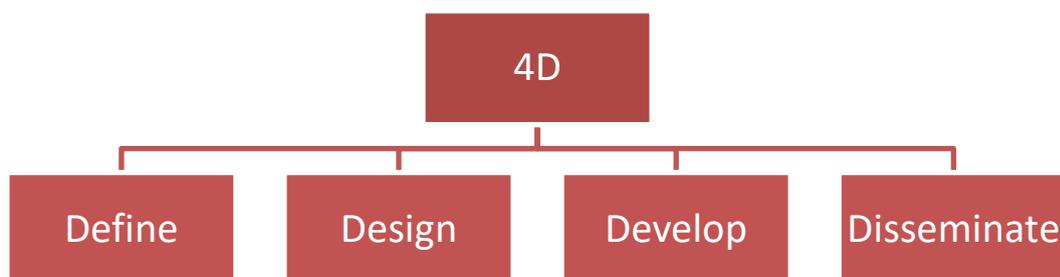
Guru belum mengintegrasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan kurangnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Sehingga solusi yang dapat diberikan peneliti yaitu sebuah bahan ajar dalam bentuk modul elektronik berbasis kearifan lokal untuk memperkenalkan tradisi balumbo biduk kepada peserta didik yang dapat di kaitkan dengan pembelajaran tema 7 indah nya keberagaman negeriku dengan harapan bisa menambah wawasan tentang budaya lokal, meningkatkan minat peserta didik untuk mengenali 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 cara mengembangkan modul elektronik berbasis kearifan lokal Balumbo biduk menggunakan aplikasi 3D *pageflip professional* pada kelas IV tema 7 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan dari pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal Balumbo Biduk menggunakan aplikasi 3D *Pageflip professional* pada kelas IV tema 7 Sekolah Dasar?

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D. Produk yang dikembangkan adalah Modul Elektronik berbasis kearifan lokal balumbo biduk menggunakan aplikasi 3D pageflip professional untuk kelas IV SD. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh thiagarajan dkk, 1978. Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan. Tahapan model 4-D didefinisikan, dirancang, dikembangkan, dan disebarluaskan (Nurmanita et al., 2019). Prosedur pengembangan mengacu pada model 4-D. Berikut alur penelitian ini menggunakan model 4-D (Achmad Samsudin et al., 2021).



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 3D page flip Professional yang digunakan di kelas lain, guru lain, atau sekolah lain. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 02/VII Pasar Sarolangun. 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 seluruh siswa kelas IV B SD Negeri 02/VII Pasar Sarolangun yang berjumlah 22 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 evaluasi, 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. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup karena sudah terdapat pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan. Pada angket Respon siswa memiliki 15 pertanyaan yang valid, dengan reliabilitas pertanyaan menggunakan rumus dihilangkan Cronbach. Setelah ditelaah dengan kelalaian Cronbach didapatkan nilai angket minat siswa sebesar 0,67 dan berpikir kritis sebesar 0,64. Kuesioner minat dan berpikir kritis 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 Balumbo Biduk.

No	Indikator	Indikator Pertanyaan	
		Positif	Negatif
1.	Ketertarikan pada tampilan bahan ajar yang diberikan guru.	1,2,3,4	-

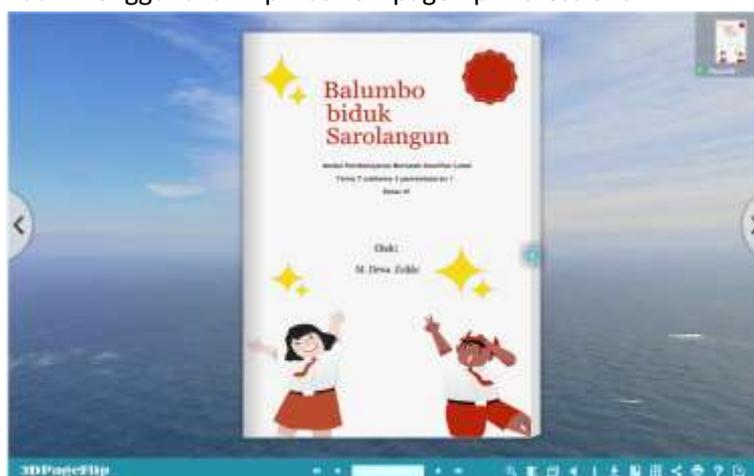
2.	Bertanya apabila menemukan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.	5,6,7	-
3.	Merasa senang jika guru memberikan pembelajaran yang menarik terlebih menggunakan teknologi.	8,9,10,12	11
4.	Mencontek serta melakukan kecurangan lain kepada teman jika tidak bisa mengerjakan soal.	13,14	15,16

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik pada saat pembelajaran dengan uji coba produk yaitu modul elektronik berbasis kearifan lokal Balumbo Biduk dengan aplikasi *3D pageflip professional*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap definisi merupakan tahap pertama yang penulis lakukan dalam proses penelitian dan pengembangan model 4-D. Tahap ini terdiri dari beberapa analisis. Tujuan dari analisis adalah untuk menentukan arah utama yang diperlukan untuk mengembangkan manual praktikum. Tahap definisi terdiri dari beberapa analisis, yaitu analisis karakteristik siswa dan analisis konsep. Analisis karakteristik siswa merupakan tahapan menganalisis karakteristik yang ada pada siswa sekolah dasar. Usia kelas empat siswa sekolah dasar biasanya 9-10 tahun. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap operasional konkrit, siswa membutuhkan sesuatu yang konkrit dalam pembelajaran. Pada usia ini, siswa juga lebih menyukai kegiatan yang menarik, menantang, dan memecahkan masalah. Selain itu, siswa pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka melakukan sesuatu secara langsung, suka bermain, dan aktif.

Analisis konsep dilakukan dalam menentukan materi dalam Modul yang akan dikembangkan. Analisis ini didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai dalam kurikulum 2013. Peserta didik mengenalkan berbagaimacam budaya yang ada di Indonesia selain mengenalkan, juga bisa untuk mengidentifikasi budaya-budaya yang ada khususnya kearifan lokal serta menumbuhkan karakter peserta didik. Berdasarkan analisis KD, terdapat lima KD semester II kelas IV SD yang harus dilaksanakan kegiatan mengenalkan dan mengidentifikasi. Maka peneliti mengambil kompetensi dasar mengidentifikasi budaya yaitu kearifan lokal Balumbo Biduk. KD digunakan sebagai acuan dalam pengembangan Modul Elektronik. Tahap Perancangan (Perencanaan) Perumusan tujuan didasarkan pada kompetensi esensial atau analisis konsep. Untuk memudahkan perumusan tujuan pembelajaran, maka ditentukan indikator pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini penulis memilih media dan membuat desain awal media. Berikut adalah desain awal Modul Elektronik berbasis kearifan lokal Balumbo Biduk menggunakan Aplikasi 3D pageflip Professional.



Cover Modul



Kata pengantar

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 Penerbitan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel, Petunjuk Penggunaan Modul, Isi Modul, Daftar Pustaka, Indeks, dan Profil Penulis. Berikut struktur pedoman Modul 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. Tahap validasi Modul Elektronik berbasis Kearifan Lokal yaitu validasi materi, validasi media, evaluasi, dan validasi guru, dilanjutkan dengan revisi produk. Penilaian validasi menentukan Modul dapat digunakan atau tidak. Validator memberikan saran-saran yang menjadi tolak ukur dalam melakukan revisi. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Validasi materi mengungkapkan bahwa materi dalam manual praktikum yang dikembangkan perlu dilengkapi. Pada saat yang sama, validasi media mengungkapkan perlunya perbaikan warna tampilan modul. Validator menyatakan bahwa Modul Elektronik telah dinyatakan valid, kemudian produk tersebut diujicobakan. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data kepraktisan produk. Kepraktisan produk diperoleh dari guru dan siswa yang mengungkapkan bahwa Modul elektronik layak digunakan..

Tahap keempat adalah tahap penyebaran. Setelah produk dikembangkan kemudian diimplementasikan pada siswa kelas IV SD Negeri 02/VII Pasar Sarolangun. Produk yang dikembangkan digunakan sebagai Bahan Ajar untuk siswa kelas IV. Setelah selesai, siswa diminta untuk mengisi kuesioner tertarik menggunakan Modul Elektronik berbasis kearifan lokal balumbo biduk. Hasil data Respon yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa Respon siswa SD Negeri 02/VII Pasar Sarolangun. dalam menggunakan Modul Elektronik berbaais Kearifan lokal Balumbo Biduk menunjukkan dalam kategori sangat baik. Data angket Respon menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan odul elektronik berbasis kearifan lokal berada pada kategori sesuai, artinya Modul kearifan lokal bebrbasis kearifan lokal Balumbo Biduk Layak di gunakan.

## 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;Subandiyah, 2015). 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. (Susanto, 2014; Siska, 2018). Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu pada kelas IV Sekolah Dasar akan lebih baik jika di temng dengan bahan ajar pendukung yaitu Modul Elektronik berbasis kearifan lokal dengan menggabungkan 3 mata pelajaran.

Adanya modul elektronik ini akan memudahkan para tenaga pendidik dalam mendapatkan bahan

ajar dan menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kearifan lokal yang ada sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut (Asyhar, dkk, 2015) 3D PageFlip Professional merupakan perangkat atau software aplikasi yang digunakan untuk membuat E-Paper, majalah digital, E-Book dan sebagainya. Menurut Syahrial, dkk (2019) memaparkan bahwa modul elektronik yang dikembangkan menggunakan software *3D Pageflip Professional* memiliki tampilan yang sangat bagus dan menarik, karena dengan menggunakan software *3D Pageflip* modul memiliki tampilan seperti sebuah buku yang sesungguhnya. Dengan adanya aplikasi *3D Pageflip* ini bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Dan memudahkan para tenaga pendidik dalam mendapatkan bahan ajar sesuai dengan kearifan lokal yang ada sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Modul ajar tidak secara khusus tersedia di sekolah dasar. Padahal, dengan adanya Modul Ajar, proses pembelajaran berbasis Kearifan Lokal akan lebih efektif (Manikowati & Iskandar, 2018; Novita, 2020). Modul Ajar yang digunakan diambil dari buku siswa dan guru serta perpaduan kearifan lokal. Materi yang diajarkan akan lebih mudah diingat dan dihayati serta membentuk karakter (Misbah et al., 2018; Ningsi et al., 2021). Dengan adanya Modul Elektronik berbasis kearifan lokal Balumbo Biduk maka pelaksanaan belajar lebih terarah, terencana, dan sistematis. Kegiatan menganalisis karakteristik siswa merupakan metode yang digunakan untuk memahami minat dan kebutuhan. Setelah itu dilakukan analisis konsep. Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi yang akan dipraktikkan dan diterbitkan dalam Modul Elektronik berbasis kearifan lokal (Hamdunah et al., 2016). Selanjutnya, perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan target kompetensi yang ingin dicapai dari proses pembelajaran. Pada tahap desain, dipilih format Modul, dan dibuat desain awal Modul. Setelah memilih format Modul, barulah dibuat media awal atau desain Modul. Desain awal Modul menjadi acuan dalam mengembangkan Modul. Penggunaan Modul Elektronik yang telah dikembangkan berpengaruh baik terhadap peningkatan Respon belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil tabel penilaian siswa terhadap Respon belajar. Respon adalah kecenderungan mental terhadap sesuatu yang terdiri dari perasaan senang, perhatian, ketulusan, dan motif dalam mencapai suatu tujuan (Fadillah, 2016). Sehingga tingkat perhatian atau kesenangan siswa terhadap mata pelajaran dipengaruhi oleh tingkat minat siswa tersebut. Siswa yang memiliki minat dalam kegiatan belajar akan berusaha lebih keras jika dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat belajar (Yunitasari & Hanifah, 2020). Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa semakin baik minat belajar siswa maka semakin baik hasil belajar siswa tersebut (Maison et al., 2019; Arsil dkk, 2021). Sehingga penggunaan Modul Elektronik berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Kelas IV Tema 7 layak di gunakan.

## SIMPULAN

Tingkat kevalidan modul elektronik berbasis Kearifan lokal Balumbo Biduk kelas IV pada Tema 7 dan Subtema 1 Pembelajaran 1 menggunakan aplikasi *3D PageflipProfessional* yang diperoleh dari validator media yaitu 4,62 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 92,5%, validator materi yaitu 4,4 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 88%, validator bahasa yaitu 4,4 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 88%. Validator ahli praktisi 2 orang guru diperoleh dengan nilai yang sama yaitu 4,6 termasuk kategori sangat praktis dengan presentase 92%.

Uji coba produk dilakukan kelompok kecil dan kelompok besar yang dilakukan di kelas IV B di SD Negeri 002/VII pasar Sarolangun. uji coba dilakukan oleh kelompok kecil berjumlah 10 peserta didik untuk melihat keterbacaan Modul Elektronik yang mana hasilnya, 1. Kurang besarnya tulisan, bahasa yang sulit dimengerti oleh siswa, gambar yang kurang jelas, dan masih banyak typo. Setelah melakukan ujicoba kelompok kecil untuk melihat keterbacaan dan telah melakukan revisi, peneliti melakukan uji coba modul elektronik di kelompok besar untuk melihat Respon peserta didik. Hasilnya diperoleh 45,45% (10 dari 22 siswa) yang mana termasuk dalam kategori baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anif, S., Utama, S., Prayitno, H. J., & Sukartono, S. (2020). EVALUASI PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Manajemen Pendidikan, 14*(2).
- Armstrong, M. (2020). *Human resource management practice*. Kogan page limited.
- Arsil, A., Noviyanti, S., Kurniawan, D. A., Zulkhi, M. D., Saputri, J., Silvia, N., & Ubaidillah, U. (2021). Buku Panduan

- Praktikum Tematik Tema 2: Minat Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4).
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2021). Traditional Games on Character Building: Integrating Hide and Seek on Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2651-2666. : <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.813>
- Asyhar, R., Afrida, A., & Widiastiningsih, W. (2015). Pengembangan E-Modul Menggunakan Software 3D Pageflip Professional untuk Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X SMA Islam Al Falah Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 7(1), 18-24.
- 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.
- Chandrashekar, G., & Sahin, F. (2014). A survey on feature selection methods. *Computers & Electrical Engineering*, 40(1), 16-28.
- 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
- Hartong, S., & Förschler, A. (2019). Opening the black box of data-based school monitoring: Data infrastructures, flows and practices in state education agencies. *Big Data & Society*, 6(1), 2053951719853311.
- Indonesia, R. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang digunakan oleh satuan Pendidikan. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Lawn, M. (Ed.). (2013, May). The rise of data in education systems: Collection, visualization and use. Symposium Books Ltd.
- Maison, Agus Kurniawan, D., Perdana, R., & Anggraini, L. (2019). The Phenomenon of Psychology Senior High School Education: Relationship of Students' Attitudes toward Physic, Learning Style, Motivation. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10), 2199-2207. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071018>.
- Manikowati, Nf., & Iskandar, D. (2018). Pengembangan Model Mobile Virtual Laboratorium Untuk Pembelajaran Praktikum Siswa Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 23.
- Megawanti, P. (2015). Meretas permasalahan pendidikan di Indonesia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Misbah, M., Wati, M., Rif'at, M. F., & prastika, miranti diah. (2018). Pengembangan Petunjuk Praktikum Fisika Dasar I Berbasis 5M Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains dan Karakter Wasaka. *Jurnal Fisika Flux: Jurnal Ilmiah Fisika FMIPA Universitas Lambung Mangkurat*, 15(1), 26-30. <https://doi.org/10.20527/flux.v15i1.4480>.
- Nastiti, F. E., & Abdu, A. R. N. (2020). Kajian: Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Edcomtech*, 5(1), 61-66.
- 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.
- Novianti, U. (2020). "Pengembangan Modul Elektronik berbasis kearifan lokal tari nek pung menggunakan aplikasi 3D Pageflip Professional kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 1". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar. Universitas Jambi. Jambi
- 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>.
- Sabil, H., Asrial, A., Syahrial, S., Robiansah, M. A., Zulkhi, M. D., Damayanti, L., ... & Ubaidillah, U. (2021). Understanding the Concept of two-dimensional figure for Fourth Grade Elementary School Students: Implementation of Geoboard Online Media in Mathematics Learning. *International Journal of Elementary Education*, 5(4) : <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v5i4.41785>
- 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.

- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., Chan, F., Hariandi, A., Pratama, R. A., ... & Septiasari, R. (2019). The Impact of Etnoconstructivism in Social Affairs on Pedagogic Competencies. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(3), 409-416.
- 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 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Zulkhi, M. D., Wardani, R., Oktafia, S. R., Anggraini, W., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2018). PEMEROLEHAN BAHASA ANAK DI SEKOLAH DASAR. *Repository Unja*.
- Zulkhi, M. D., & Jannah, M. (2021). Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 2(2), 42-46.  
<https://doi.org/10.37251/jber.v2i2.196>