



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 2706-2720

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila  
(P5) Pada Materi Ragam Kearifan Lokal yang Ada Di Indonesia  
Kelas IV SD Namira Kraksaan

Ika Silviana<sup>1</sup>, Ludfi Arya Wardana<sup>2✉</sup>, Faridahtul Jannah<sup>3</sup>

Universitas Panca Marga

Email: [ludfiaryawardana@upm.ac.id](mailto:ludfiaryawardana@upm.ac.id)<sup>2✉</sup>

Abstrak

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat sebuah produk bahan ajar, dan juga untuk mengukur tingkat keefektifan dan kevalidan bahan ajar berbasis P5 pada materi ragam kearifan lokal di Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 langkah-langkah dalam tahapannya, yaitu: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV peserta didik SD Namira Kraksaan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu angket, yang di berikan kepada validator yaitu ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa. Hasil uji coba produk yang telah peneliti lakukan kepada ahli materi/ isi dan ahli media jika di rata-rata mendapatkan nilai 90,46 yang berada pada tingkat Sangat valid. Jika dijabarkan yaitu ahli materi/isi mendapatkan nilai 88,75% dan ahli media mendapatkan nilai 92,18%. Berdasarkan uji coba lapangan, perolehan nilai dari guru kelas IV memperoleh nilai sebesar 87,5% hasil ini termasuk dalam kategori efektif dan valid. Jika dilihat dari skala kecil tingkat keefektifan mencapai nilai 91,3% dan tingkat kevalidan mencapai nilai 98%. Berdasarkan skala besar tingkat keefektifan mencapai nilai 89% dan tingkat kevalidan mencapai nilai 90%.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Kearifan Lokal, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*

## Abstract

This research aims to produce product development for teaching materials, and also to determine the level of effectiveness and validity based on the P5 various local wisdom materials in Indonesian. This type of research is research and development that uses the ADDIE model, model has 5 steps in its stages, namely: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. This research was carried out in class IV students at Elementary School Namira Kraksaan. The data collection instrument used by researchers is a questionnaire. Which is given to validators, namely materials experts, media experts, class teachers and students. The result of product trials that researchers have conducted with material/content experts and media experts on average get a score of 90,46% which is at the very valid level. If broken down materials/content experts get a score of 88,75% and media experts get a score of 92,18%. Based on field trials, the score obtained by class IV teachers was 87,5% this result is included in the effective and valid category. If viewed from a small scale, the effectiveness level reaches 91,3% and the validity level reaches 98%. Based on a large scale the effectiveness level reaches 89 and the validity level reaches 90%.

Keywords: *Teaching Materials, Local Wisdom, Project for Strengthening Pancasila Student Profiles*

## PENDAHULUAN

Salah satu aspek untuk membangun suatu perubahan menuju bangsa yang lebih baik adalah dengan adanya pendidikan (Jannah & Sulianti, 2021). Pendidikan juga merupakan suatu proses yang berkelanjutan, tidak ada batas akhir dalam menjalankannya (Faridahtul Jannah, Thooriq Irtifaq' Fathuddin, 2022). Kondisi lingkungan sekolah juga merupakan salah satu aspek keberhasilan suatu pembelajaran (Arya Wardana et al., 2023) menjadikan kondisi lingkungan yang menyenangkan dapat dilakukan dengan penggunaan bahan ajar (Arya Wardana et al., 2022) dan guru memiliki peran penting sebagai transformator dan motivator untuk meningkatkan minat siswa dalam belajarnya (L A Wardana, 2015).

Saat ini satuan pendidikan menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Pada kurikulum ini guru memiliki kebebasan untuk menggunakan perangkat ajar yang dilihat melalui karakteristik siswanya (Kemdikbud, 2022). Pada kurikulum ini ada sebuah program baru yaitu P5, P5 merupakan sebuah program yang akan menumbuhkan jiwa kreasi untuk meningkatkan kemampuan individu dan memperkuat karakter dalam perkembangan anak (Sari et al., 2023). Program P5 ini dilakukan untuk melatih siswa untuk mengenali masalah nyata dilingkungan sekitarnya, pembelajaran P5 ini memiliki alokasi waktu tersendiri agar tujuan projek yang akan dilaksanakan berjalan dengan baik (Kemdikbud, 2022).

Hasil penelitian awal dengan guru kelas IV di SD Namira Kraksaan, diperoleh informasi bahwa siswa masih pasif, kurang konsentrasi dan kurang bersemangat ketika belajar

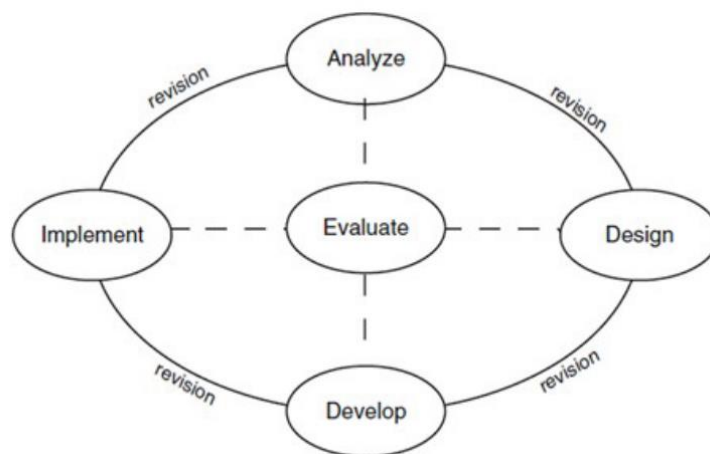
didalam kelas. Pendidik hanya berpatokan kepada buku guru, jadi pembelajaran mengikuti alur buku. Dan ketika kegiatan P5 pendidik belum mengajak siswa untuk menciptakan sesuatu produk.

Peneliti memberikan solusi dari beberapa kendala diatas adalah dengan mengembangkan sebuah produk buku berbasis P5. Peneliti berharap setelah adanya buku berbasis P5 ini memiliki pengaruh yang baik untuk pendidik dan siswa, antara lain: 1) pendidik memiliki bahan ajar yang menarik untuk diimplementasikan kepada peserta didiknya; 2) untuk menambah semangat belajar siswa; 3) menjadikan pembelajaran didalam kelas lebih aktif dan bermakna bagi siswa; 4) siswa akan menghasilkan sebuah produk dari kegiatan proyek yang dibuatnya sendiri. Bahan ajar berbasis P5 ini adalah unsur penting yang digunakan pada pembelajaran Kurikulum Merdeka pada pendidikan saat ini dan 5) mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi antar teman dan gurunya (Ludfi A. Wardana et al., 2022).

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang akan membuat sebuah produk yang valid dan efektif, jika, produk sudah melalui tahapan-tahapan pengembangan, produk dapat digunakan oleh pendidik sebagai bahan ajar menjelaskan materi kepada siswa (Sugiono, 2017).

Model penelitian dan pengembangan ini adalah prosedural. Model prosedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan tahapan yang harus diikuti untuk mengembangkan sebuah produk tertentu. Ada beberapa contoh model penelitian dan pengembangan prosedural yaitu, model ADDIE, model Borg and Gall. Dari beberapa jenis model penelitian dan pengembangan, peneliti mengadaptasi model ADDIE.



Gambar 1 Tahapan model pengembangan ADDIE

Sumber: (Cahyadi, 2019)

Maka tahapan penelitian dan pengembangan ada 5 sebagai berikut.

1. *Analysis* (analisis)

Analisis adalah tahap untuk melakukan observasi kepada sekolah dan melakukan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kendala yang terjadi dan pemilihan materi yang dirasa mengalami permasalahan didalamnya.

- a. Pemilihan sekolah, Sekolah yang digunakan yaitu SD Namira yang beralamatkan di Jl. Pang. Sudirman No.170, Kel Patokan Kraksaan.
- b. Pemilihan Materi, Materi yang digunakan adalah mata pelajaran IPAS materi Ragam Kearifan Lokal di Indonesia. Materi tersebut dikemas dalam bahan ajar yang berbasis P5.

2. *Design* (desain)

Tahap desain ini membuat sebuah rancangan produk bahan ajar yang akan digunakan, peneliti harus menentukan tujuan produk, pengguna produk, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam produk.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ini adalah sebuah proses merealisasikan sebuah konsep produk menjadi sebuah bahan ajar yang dapat digunakan. Kemudian produk dilakukan uji validitas oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Ketika dalam proses validasi produk mendapatkan saran atau kritikan, produk harus dilakukan revisi produk terlebih dahulu sampai produk siap untuk digunakan.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk mengimplementasikan produk kepada sasaran atau kepada siswa kelas IV SD Namira.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Setelah peneliti mendapatkan saran dan masukan dari hasil melakukan uji coba lapangan dari penerapan awal, peneliti kemudian melakukan perbaikan dari produk yang dikembangkannya. Pada tahap revisi ini bertujuan meningkatkan kualitas dari produk yang dihasilkan berdasarkan tahapan revisi ahli dan pengguna.

Uji coba produk yang dilakukan yaitu: 1) validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan 2) uji coba lapangan, dilakukan oleh guru kelas dan siswa menggunakan angket. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat keefektifan dan kevalidan produk. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif yang digunakan untuk menjelaskan hasil wawancara. Dan analisis kuantitatif untuk menjelaskan hasil angket yang telah diberikan kepada validator,

untuk mendapatkan hasil dan juga nilai sebagai tolak ukur apakah bahan ajar sudah efektif dan valid untuk digunakan atau belum (Kasdriyanto & Wardana, 2021).

Teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut ini adalah tabel untuk mengukur tingkat keefektifan dan kevalidan produk:

### 1. Tingkat Keefektifan

Tabel menentukan tingkat keefektifan untuk merevisi bahan ajar.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Keefektifan Bahan Ajar

No	Presentase	Tingkat Keefektifan	Keterangan
1	90%-100%	Sangat Efektif	Tidak revisi
2	80%-89%	Efektif	Tidak revisi
3	65%-79%	Cukup Efektif	Sangat Revisi
4	55%-64%	Kurang Efektif	Revisi
5	0%-54%	Tidak Efektif	Revisi total

### 2. Tingkat Kevalidan

Tabel menentukan tingkat kevalidan untuk merevisi bahan ajar.

Tabel 2. Kriteria Penskoran Kevalidan Bahan Ajar

No	Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	90%-100%	Sangat Valid	Tidak revisi
2	80%-89%	Valid	Tidak revisi
3	65%-79%	Cukup Valid	Sangat Revisi
4	55%-64%	Kurang Valid	Revisi
5	0%-54%	Tidak Valid	Revisi total

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini membuat sebuah produk yaitu buku berbasis P5 pada materi ragam kearifan lokal di Indonesia untuk siswa kelas IV SD Namira Kraksaan. Uji

coba dilakukan pada subjek coba diantaranya ahli materi atau isi, ahli media, guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Namira Kraksaan.

### Penyajian Data Uji Coba

1. Analisis, peneliti melakukan pemilihan materi, pemilihan sekolah dan analisis kebutuhan apa yang di perluhan oleh sasaran tersebut.
2. Desain, peneliti mengonsep apa saja yang harus ditulis dan hias dalam buku tesebut.
3. Pengembangan
  - a. Validasi Produk

Validator ahli materi adalah Bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd.,M.Pd

Tabel 3. Validator ahli materi

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi	1. Kelengkapan Materi				✓
		2. Keluasan materi				✓
		3. Kedalaman Materi			✓	
2	Halaman Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi			✓	
		5. Keakuratan data dan fakta				✓
		6. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi				✓
3.	Kemutkhiran materi	7. Gambar diagram dan ilustrasi dalam kegiatan sehari-hari.				✓
		8. Menggunakan Contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
4	Mendorong Keingintahuan	9. Mendorong rasa ingin tahu.				✓
		10. Menciptakan kemampuan bertanya.			✓	
<b>Jumlah</b>					<b>12</b>	<b>24</b>

### Kebahasaan

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓
		2. Keefektifan kalimat				✓
		3. Kebakuan istilah				✓
2	Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan			✓	

3	Dialog dan interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik		✓
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik		✓
		7. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik		✓
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketepatan tata bahasa		✓
		9. Ketepatan ejaan		✓
		10. Kesesuaian bahasa		✓
<b>JUMLAH</b>			<b>15</b>	<b>20</b>

Rumus Menghitung presentase ahli materi

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{71}{20 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{71}{80} \times 100 \%$$

$$P = 88,75 \%$$

Validasi Ahli Media oleh Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd

Tabel 4. Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Ukuran bahan ajar dan desain bahan ajar ( <i>cover</i> )	1. Kesesuaian ukuran bahan ajar dengan standar ISO				✓
		2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi bahan ajar				✓
		3. Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran bahan ajar, nama pengarang				✓
		4. Warja judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang				✓
		5. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf				✓

		6. Pemisah antar paragraph jelas	✓
		7. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	✓
		8. Penempatan unsur tata letak konsisten, berdasarkan pola	✓
		9. Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar, dan angka halaman	✓
		10. Ilustrasi dan kerangka gambar	✓
2	Desain isi bahan ajar	11. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu	✓
		12. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	✓
		13. Jenjang judul jelas, konsisten, dan proposal	✓
		14. Mampu menggunakan makna / arti dari objek	✓
		15. Bentuk akurat sesuai dengan kenyataan	✓
		16. Kreatif dan dinamis	✓
		TOTAL	15 44

Rumus Menghitung presentase ahli media

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{59}{20 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{59}{80} \times 100 \%$$

$$P = 92,18 \%$$

Setelah didapat tingkat kevalidan dari angket validasi ahli materi dan ahli desain, maka akan dilakukan pengambilan rata-rata sebagai berikut:

$$Vm = \frac{Kevalidan Materi + Kevalidan Desain}{2} \times 100\%$$

$$Vm = \frac{88,75 + 92,18}{2} \times 100\%$$

$$Vm = \frac{180,93}{2} \times 100\%$$

$$Vm = 90,46 \%$$

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat kevalidan bahan ajar ( $Vm$ ) mencapai 90,46 % dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria kevalidan bahan ajar berada pada katagori Sangat Valid.

#### 4. Implementasi

##### a. Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 2. Menjelaskan Materi Kepada Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Uji Coba guru kelas

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kevalidan Media</b>					
1.	Langkah-langkah yang disajikan dalam bahan ajar membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diisyaratkan dalam indikator pencapaian pembelajaran			✓	
2.	Gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar yang disajikan berdasarkan masalah sehari-hari yang efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik				✓
3.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam bahan ajar jelas sehingga mempermudah peserta didik melakukan semua kegiatan yang ada dalam pembelajaran			✓	
<b>TOTAL</b>				6	4

Tabel 6. Tabel Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Kategori	
		1	2
<b>Kevalidan Media</b>			
1	Apakah kalian dapat mengetahui apa saja kearifan lokal yang ada sekitar?	-	4
2	Apakah kalian berminat untuk menggunakan bahan ajar pada materi ini?	-	4
3	Apakah buku sesuai dengan materi pembelajaran?	1	3
<b>TOTAL</b>		1	22
<b>Keefektifan Media</b>			
1	Apakah kalian paham dengan bahan ajar berbasis P5 ini?	1	3
2	Apakah kalian senang jika materi dijelaskan menggunakan projek ini?	-	4
3	Apakah kalian bersemangat dan termotivasi belajarnya menggunakan bahan ajar IPAS ?	1	3
4	Apakah bahan ajar buku mudah digunakan?	1	3
5	Apakah kalian berminat untuk menggunakan bahan ajar ini?	-	4
6	Apakah kamu suka tampilan buku ini?	-	4
7	Apakah bahan ajar berbasis P5 ini mudah digunakan?	-	4
<b>Total</b>		3	50

Keterangan : 4 Peserta didik

:  $2 \times 3 = 6$ ,  $6 \times 4 = 24$  Skor maksimal Keefektifan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{23}{24} \times 100 \%$$

$$P = 95,8 \%$$
 (Nilai Keefektifan Peserta Didik)

$$\text{Keefektifan} = \frac{\text{Guru}}{\text{Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$\text{Keefektifan} = \frac{87,5}{95,8} \times 100\%$$

$$\text{Keefektifan} = 91,3 \%$$

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat keefektifan bahan ajar mencapai 91,3% dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria keefektifan bahan ajar berada dalam katagori Sangat Efektif.

Keterangan : 4 Peserta didik

:  $2 \times 7 = 14$ ,  $14 \times 4 = 56$  Skor maksimal Kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{50}{56} \times 100 \%$$

$$P = 89,2 \% \text{ (Nilai Kevalidan Peserta Didik)}$$

$$\text{kevalidan} = \frac{\text{Guru}}{\text{Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$\text{kevalidan} = \frac{87,5}{89,2} \times 100\%$$

$$\text{kevalidan} = 98\%$$

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat kevalidan bahan ajar mencapai 98% dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria kevalidan bahan ajar berada dalam katagori Sangat Valid.

b. Uji Coba Kelompok besar



Gambar 3. Kegiatan Inti Menjelaskan Materi Menggunakan Bahan Ajar Kelompok Besar

Tabel 7. Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Kategori	
		1	2
<b>Kevalidan Media</b>			
1	Apakah kalian dapat mengetahui apa saja kearifan lokal yang ada sekitar?	2	17
2	Apakah kalian berminat untuk menggunakan bahan ajar pada materi ini?	1	18
3	Apakah buku sesuai dengan materi pembelajaran?	-	19
<b>Total</b>		<b>4</b>	<b>108</b>
<b>Keefektifan Media</b>			
1	Apakah kalian paham dengan bahan ajar buku berbasis P5 ini?	2	17
2	Apakah kalian senang jika materi di jelaskan menggunakan projek ini?	-	19
3	Apakah kalian bersemangat dan termotivasi belajarnya menggunakan bahan ajar IPAS?	1	18
4	Apakah bahan ajar buku mudah digunakan?	2	17
5	Apakah kalian berminat untuk menggunakan bahan ajar ini?	1	18
6	Apakah kamu suka tampilan buku ini?	-	19
7	Apakah bahan ajar berbasis P5 ini mudah digunakan?	2	17
<b>Total</b>		<b>8</b>	<b>250</b>

Keterangan : 19 Peserta didik

:  $2 \times 3 = 6$ ,  $6 \times 19 = 114$  Skor maksimal keefektifan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{112}{114} \times 100 \%$$

$$P = 98\% \text{ (Nilai Keefektifan Peserta Didik)}$$

$$\text{Keefektifan} = \frac{\text{Guru}}{\text{Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$\text{Keefektifan} = \frac{87,5}{98} \times 100\%$$

$$\text{Keefektifan} = 89\%$$

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat keefektifan bahan ajar mencapai 89% dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria keefektifan bahan ajar berada dalam katagori efektif.

Keterangan : 19 Peserta didik

:  $2 \times 7 = 14$ ,  $14 \times 19 = 266$  Skor maksimal kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{258}{266} \times 100 \%$$

$$P = 97\% \text{ (nilai Kevalidan Peserta Didik)}$$

$$\text{kevalidan} = \frac{\text{Guru}}{\text{Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$\text{kevalidan} = \frac{87,5}{97} \times 100\%$$

$$\text{kevalidan} = 90\%$$

Berdasarkan hitungan diatas, maka tingkat kevalidan bahan ajar mencapai 90% dan apabila disesuaikan ke dalam tabel tentang kriteria kevalidan bahan ajar berada dalam katagori Sangat Valid.

Evaluasi, dilakukan oleh peneliti setelah melakukan uji coba dan penilaian angket kepada ahli materi, ahli media, dan guru kelas.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah buku yang berbasis P5 untuk dapat diterapkan ketika pembelajaran, bahan ajar ini disusun dengan utuh yang memiliki spesifikasi produk diantaranya cover, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, daftar isi, materi, praktik P5, daftar pustaka, dan biodata penulis. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia bahwa pengembangan modul ajar berbasis etnosains dan kearifan lokal yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia (Rasyid, 2023). Analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif yang digunakan untuk menjelaskan hasil wawancara. Dan analisis kuantitatif untuk menjelaskan hasil angket yang telah diberikan kepada validator, untuk mendapatkan hasil dan juga nilai sebagai tolak ukur apakah bahan ajar sudah efektif dan valid untuk digunakan atau belum (Kasdriyanto & Wardana, 2021).

Bahan Ajar ini dikembangkan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian, kelebihan dan saran untuk memperbaiki produk lebih baik lagi, penilaian ini diambil melalui angket yang disediakan oleh peneliti. Total penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk pengembangan ini berada pada tingkat kualifikasi valid dengan mendapatkan rata-rata skor 90,46 % yang berada pada tingkat sangat valid. Dapat dijabarkan ahli materi mendapatkan skor 88,75%, dan ahli media mendapatkan skor 92,18%. Kemudian dari angket guru kelas dalam tingkat keefektifan dan kevalidan mendapatkan skor 87,5% yang berada pada tingkat valid dan efektif. Sedangkan hasil angket dari siswa berdasarkan skala kecil, nilai dari tingkat

keefektifan mendapatkan skor 91,3% (Sangat Efektif) dan nilai dari tingkat kevalidan mendapatkan skor 98% (Sangat Valid). Sedangkan jika dilihat dari skala besar nilai dari tingkat keefektifan mendapatkan skor 89% (Efektif) dan nilai dari tingkat kevalidan mendapatkan skor 90% (Sangat Valid).

Produk pengembangan ini berfokus pada mata pelajaran IPAS dalam tema kearifan lokal, sebaiknya dilakukan pengembangan lebih lanjut mengenai tema-tema lainnya yang ada didalam pembelajaran IPAS, agar siswa lebih semangat belajar dan memahami materi lebih detail dalam pembelajaran IPAS nantinya. Produk pengembangan buku ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk elektronik yaitu *e-book*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arya Wardana, L., Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, & Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo. (2023). Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1216–1225. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2871>
- Arya Wardana, L., Nuriyanti, R., Sayu Athilah, F., Sastia Novita Sari, M., & Utami Prastyaningsih, T. (2022). Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 524–529. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i2.2050>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Faridahtul Jannah, Thooriq Irtifaq' Fathuddin, P. F. A. Z. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.
- Jannah, F., & Sulianti, A. (2021). Perspektif Mahasiswa sebagai Agen Of Change melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(2), 181–193. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i2.3193>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Kemdikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–50.
- Rasyid, A. N. (2023). *Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka belajar pada*

*mata pelajaran proyek IPA sosial terintegrasi kearifan lokal batik bondowoso di SMKN 1 tamanan bondowoso.*

- Sari, M., Zhafirah, N., Arrahmaniyah, S., Gede, S. B., Bojong, A., Terong, P., Cipayung, K., Depok, K., & Barat, J. (2023). *Inovasi Penanaman Karakter Gotong Royong Berbasis Penguatan Profil Pelajar Pancasila ( P5 ) pada Jenjang Sekolah Dasar Strategi pendidikan Merdeka Belajar merupakan grand design pendidikan nasional yang bertujuan untuk perubahan secara esensial dalam meng. 1(3).*
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D.* Bandung : Alfabeta
- Wardana, L A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Memahami Isi Cerita Pendek pada Siswa Kelas V SDN Mayangan V Kota .... *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1–7. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/66>
- Wardana, Ludfi A., Rulyansah, A., Izzuddin, A., & Nuriyanti, R. (2022). Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(1), 211–222. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.23>.