

Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Karakter Pada Kelas IV SDN 2 Borokulon

Ditya Ayu Lathifah*, Suyoto, Titi Anjarini
Universitas Muhammadiyah Purworejo
*E-mail: ayulathifah23@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce teaching materials in the form of character-based encyclopedias of the beauty of the cultural diversity of my country for fourth grade elementary school students that are suitable for use by students. This research is a development research using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fourth grade students at SDN Borokulon. Data collection techniques using non-test techniques, including observation, questionnaires, and documentation. This research instrument is based on the implementation of learning and assessment for character-based encyclopedia products given to instrument experts, material experts, media experts, and student responses that previously went through validation through two aspects of the feasibility of a product, namely validity and practicality. Validity includes validation by material experts and media experts, while practicality includes student responses to character-based encyclopedias. The results of the validation by material experts get an average score of 3.12, while the results of the validation test by media experts get an average score of 3. From the two assessment results, an average score of 3.06 can be obtained and is included in the valid criteria. In addition, based on students' responses to the character-based encyclopedia, the average score of the respondents was 3.28, also classified as very practical criteria. So that the character-based encyclopedia of the sub-theme of the beauty of cultural diversity in my country that has been developed is appropriate to be used to support children's learning processes by building character in fourth grade elementary school students.

Keywords: base, encyclopedia; character; primary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar berupa ensiklopedia berbasis karakter materi indahnnya keragaman budaya negeriku kelas IV SD yang layak digunakan untuk peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Borokulon. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes, meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dan penilaian untuk produk ensiklopedia berbasis karakter yang diberikan kepada ahli instrumen, ahli materi, ahli media, dan respon siswa yang sebelumnya melalui validasi melalui dua aspek kelayakan suatu produk yaitu kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan meliputi validasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan meliputi respon siswa terhadap ensiklopedia berbasis karakter. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,12, sedangkan hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 3. Dari kedua hasil penilaian tersebut dapat diperoleh skor rata-rata sebesar 3,06 dan termasuk dalam kriteria valid. Selain itu berdasarkan respon siswa terhadap ensiklopedia berbasis karakter, skor rata-rata dari responden adalah 3,28 juga tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sehingga ensiklopedia berbasis karakter subtema indahnnya keragaman budaya di negeriku yang telah dikembangkan layak digunakan untuk menunjang proses belajar anak dengan membangun karakter dalam diri peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: basis, ensiklopedia; karakter; sekolah dasar

Submitted Aug 30, 2021 | Revised Oct 01, 2021 | Accepted Oct 07, 2021

Pendahuluan

Bangsa yang maju yaitu bangsa yang mampu memanfaatkan sumber daya dan potensi yang ada didalamnya. Salah satu sumber daya yang harus dimanfaatkan adalah sumber daya manusia. Sumber daya tersebut dibentuk sedari dini, karenanya anak merupakan pemegang peran penting dalam kemajuan bangsa pada masa yang akan datang. Sebagai pelopor kemajuan anak perlu dirawat, dibimbing, dan dijaga agar nantinya didalam diri mereka terbentuk karakter yang baik (Lubis dan Khadijah, 2018). Salah satu usaha yang dapat dilakukan dengan menunjang pendidikannya sedari usia

dini hingga perguruan tinggi. Pendidikan dasar anak diperoleh dari peran yang orang tua jalankan selama mengasuh dan membimbing mereka, utamanya saat di rumah. Selain dari keluarga, kebiasaan-kebiasaan perilaku anak juga didapat dari pengaruh lingkungan sekitar. Dari beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi bagaimana perkembangan belajar anak kedepannya. Santrok dan Yussen (dalam Sumantri, 2012: 1.3) mengemukakan perkembangan merupakan pola perubahan individu yang dimulai sejak di kandungan berlangsung terus menerus selama siklus kehidupan. Perkembangan terdiri atas beberapa fase yang dapat dilihat dari usia yang dilalui oleh setiap individu. Pada fase anak, mereka sudah bisa mengenal keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung. Oleh karena itu, anak mulai dimasukkan kedalam pendidikan formal yaitu sekolah dasar agar kemampuannya dapat berkembang.

Pendidikan diartikan sebagai segala pengaruh untuk menimbulkan kemampuan dan pengembangan potensi yang dimiliki seseorang melalui jalur sekolah atau lembaga pendidikan (Siregar, 2017). Melalui pendidikan anak dapat membentuk perkembangan belajarnya baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya. Karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebajikan dan kematangan moral seseorang (Paramita & Arini, 2020; Rohmanurmeta, & Dewi, 2019; Rosidah, 2018). Karakter merupakan cara berperilaku dan berpikir yang khas dari setiap individu untuk hidup dan bekerjasama baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara (Saifurrohman, 2014; Samani & Hariyanto, 2012). Sistem pendidikan yang ada di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 atau biasa disebut dengan K13. Menurut Sholekah (2020: 4) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berorientasi pada pengembangan karakter. dapat disimpulkan bahwa didalam kurikulum 2013 perkembangan karakter digunakan sebagai acuan dalam keberhasilan pendidikan, dimana karakter merupakan ciri khas dari cara berperilaku setiap individu yang bertujuan untuk hidup dan bekerjasama dengan orang lain. Solekah (2020: 4) mengutarakan bahwa nilai karakter yang diimplementasikan kedalam kurikulum 2013 dikembangkan pada peserta didik melalui dua sikap yaitu spiritual dan sosial.

Sikap spiritual meliputi menghargai, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut peserta didik. Sedangkan sikap sosial terdiri atas jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri yang berkenaan antara dirinya dengan orang lain (Wiguna, 2017: 49). Sikap menjadi salah satu dari tiga standar kemampuan lulusan, disamping pengetahuan dan keterampilan sebagai acuan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pengembangan sikap dari setiap jenjang pendidikan mempunyai persentase yang berbeda, pada sekolah dasar sebesar $\pm 70\%$, Sekolah Menengah Pertama $\pm 55\%$, dan Sekolah Menengah Atas sebesar $\pm 30\%$. Besarnya persentase pada jenjang sekolah dasar, menjadikan pengembangan karakter akan mencapai keberhasilan yang lebih tinggi dibanding pada jenjang pendidikan yang lainnya. Akan tetapi, kenyataan yang ada karakter belum bisa mencapai keberhasilan yang diharapkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN 2 Borokulon, dalam pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang dialami peserta didik. Nilai sikap yang terdiri atas KI.1, dan KI.2 hanya menunjukkan kriteria baik karenanya masih perlu dilakukan pembinaan. Dibuktikan dengan hasil perolehan nilai peserta didik kelas IV yang masih berada di bawah KKM. Rata-rata keseluruhan nilai yang didapat pada subtema indahnya keragaman budaya negeriku menunjukkan nilai sebesar 64,43. Sedangkan rata-rata perolehan nilai yang didapat dari beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah kriteria tuntas sebesar 57,93. Pendidik perlu mengupayakan berbagai usaha dalam mengembangkan karakter peserta didik melalui penerapan sikap di sekolah dengan lebih mendalam. Keberhasilan pengembangan karakter tersebut akan dipengaruhi dari bagaimana kualitas pembelajaran berlangsung saat proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pembelajaran dikatakan berkualitas apabila menitik fokuskan pada pengenalan karakter peserta didik. Oleh karenanya, pendidik perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak. Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan adalah bahan ajar. Bahan ajar

merupakan sarana informasi berupa teks maupun alat yang dapat membantu pendidik untuk merencanakan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2013: 17). Sedangkan menurut Utami *et al.*, (2019: 59) cara untuk menentukan apakah bahan ajar yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran, dengan menjadikan pengenalan karakter sebagai fokus utama dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, merencanakan implementasi pembelajaran, pendidik memerlukan alat berupa bahan ajar dimana muatan materinya disesuaikan dengan karakter peserta didik. Permasalahan yang ditemui di lapangan, penggunaan bahan ajar hanya difokuskan pada buku-buku yang disediakan oleh pemerintah seperti buku siswa, guru, maupun LKS. Alasan pendidik lebih mengutamakan bahan ajar tersebut karena materi yang ada sudah disesuaikan dengan standar kompetensinya. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik belum bisa mengaitkan materi dengan menanamkan nilai moral dan agama, sehingga hal itu kerap ditinggalkan. Fokus utama lebih ditekankan pada pemahaman materi saja, dengan sedikit melibatkan agar peserta didik memiliki sikap spiritual dan sosial yang baik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Berawal dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar cetak berupa ensiklopedia berbasis karakter untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam hal pengetahuan dan pengembangan karakter. Menurut Erdawati (2018: 45) ensiklopedia merupakan kumpulan tulisan yang berisi penjelasan, disajikan secara lengkap, luas, dan disusun berdasarkan kategori tertentu dengan bahasan yang berkaitan ilmu pengetahuan tertentu. Ensiklopedia yang dikembangkan berisi materi pembelajaran yang ada pada kelas IV semester dua Sub Tema Indahny Keragaman Budaya Negeriku yang dilengkapi dengan gambar dan memuat pengembangan karakter melalui sikap spiritual dan sikap sosial. Model pengembangan digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang akan disusun. Salah satu model pengembangan yang dipilih adalah ADDIE atau singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Ensiklopedia ini diharapkan dapat berguna bagi peserta didik dan juga pendidik dalam proses pembelajaran agar dapat menambah pengetahuan dan menumbuhkan karakternya setelah mempelajari bahan ajar yang ada.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Metode dalam penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Memilih menggunakan jenis penelitian R&D dikarenakan ingin mengembangkan ensiklopedia berbasis karakter subtema indahny keragaman budaya negeriku. Subjek penelitian menggunakan peserta didik kelas IV SDN 2 Borokulon. Adapun prosedur pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).



Sumber: Sugiyono (2017: 39)

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik nontes. Teknik nontes berfungsi sebagai alat untuk mengukur karakteristik suatu objek yang akan diteliti. Meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen nontes yang digunakan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dan penilaian untuk produk ensiklopedia berbasis karakter yang diberikan kepada ahli instrumen, ahli materi, ahli media, dan respon siswa yang sebelumnya melalui validasi melalui dua aspek kelayakan

suatu produk yaitu kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan meliputi validasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan meliputi respon siswa terhadap ensiklopedia berbasis karakter. Pengisian angket ahli materi dan ahli media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu 1 ahli dari dosen pendidikan guru sekolah dasar dan 1 ahli dari dosen pendidikan teknik informatika. Hasil yang didapatkan berupa kritik dan saran perbaikan terhadap ensiklopedia berbasis karakter.

Data yang diperoleh dari uji validasi ahli, kemudian dilakukan analisis untuk menjawab apakah ensiklopedia berbasis karakter yang dikembangkan sudah dikatakan layak untuk digunakan. Hasil dari uji validasi ahli materi dan ahli media dalam ensiklopedia berbasis karakter dapat dikatakan valid untuk diujicobakan apabila skor akhir minimal berada pada rentan $>2,50 - 3,25$, sama halnya dengan hasil respon siswa terhadap ensiklopedia berbasis karakter dikatakan praktis apabila skor akhir minimal berada pada rentan $>2,50 - 3,25$ (Nusaibah dan Murdiyani, 2017: 478).

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan ensiklopedia berbasis karakter subtema indahny keragaman di negeriku. menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis dibagi menjadi tiga, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis pengembangan ensiklopedia. Hasil dari analisis kebutuhan berupa lembar observasi ketika proses pembelajaran berlangsung dan lembar wawancara terhadap wali kelas. Dari wawancara didapatkan hasil rata-rata nilai yang didapat peserta didik pada subtema indahny keragaman budaya negeriku masih berada di bawah KKM. Ketika kegiatan pembelajaran, pendidik belum bisa mengaitkan materi yang ada dengan nilai moral dan agama, sehingga hal itu kerap ditinggalkan. Ditemukan permasalahan yaitu bahan ajar yang digunakan khususnya pada materi subtema indahny keragaman budaya negeriku belum dapat membantu peserta didik memahami materi yang ada serta membentuk karakter mereka. Fokus utama lebih ditekankan pada pemahaman materi saja, dengan sedikit melibatkan agar peserta didik memiliki sikap spiritual dan sosial yang baik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Analisis kurikulum diperoleh dari hasil observasi terkait kurikulum yang digunakan. Pada subjek penelitian yang akan diteliti menggunakan Kurikulum 2013 dengan memperhatikan KI dan KD sesuai materi yang diajarkan. Sedangkan hasil analisis pengembangan ensiklopedia berdasar pada analisis kebutuhan terhadap ensiklopedia dan aspek- aspek yang harus dipenuhi dalam sebuah ensiklopedia, berupa aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kegrafikan, dan aspek muatan karakter.

2. Design (Desain)

Dilakukan penyusunan draf produk awal sebagai bentuk tanggapan dari hasil studi pendahuluan. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan menyusun draf ensiklopedia berbasis karakter mencakup (1) Draf ensiklopedia, Kompetensi dasar yang digunakan untuk mengembangkan ensiklopedia adalah subtema indahny keragaman budaya negeriku kelas IV; (2) *Outline*, Produk ensiklopedia berbasis karakter memuat tiga bagian yakni: komponen pendahuluan, komponen isi, dan komponen penutup; (3) Sistematika Ensiklopedia, Sistematika Ensiklopedia berbasis karakter meliputi: (a) Komponen pendahuluan berisi halaman depan, prakata, cara jelajah ensiklopedia, daftar isi, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, (b) Komponen isi unit meliputi tentang ensiklopedia, uraian materi mulai dari pembelajaran 1 sampai 6 berdasarkan muatan karakter yang berisikan evaluasi, (c) Komponen penutup berisi daftar pustaka dan biografi penulis.

3. Development (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan berupa proses merealisasikan rancangan produk dan pengujian kualitas produk. Berikut adalah hasil produk pengembangan ensiklopedia berbasis karakter:

Tabel 3. Spesifikasi Produk

No.	Komponen	Visual
A. Pendahuluan		
1.	Sampul	
2.	Prakata	<p>PRAKATA</p> <p>Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga ensiklopedia yang berjudul "Ensiklopedia Berbasis Karakter Budaya Keragaman Budaya di Negeriku" dapat terwujud.</p> <p>Keterlibatan penyusun tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa kerennya kepada:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bapak Dedi Prasno Dan Ibu Sulmiyati yang telah memberikan semangat dan perhatian yang tidak terhingga. 2. Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Bapak Dr. Rafiq Nurhikmah, M.A.P. 3. Bapak Dr. Yuli Wahyuni, M.Pi, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto. 4. Bapak Suyoto, M.Pi dan Ibu Tin Anjarini, M.Pd dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, bimbingan dan dorongan sehingga penyusun dapat menyelesaikan ensiklopedia ini. 5. Bapak Hamid M. Jusanta, S.T, M.Eng dan Ibu Nur Nuzulita, validator ahli media dan materi, yang senantiasa memberikan kritik dan saran untuk perbaikan ensiklopedia ini. 6. Berbagai pihak yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penyusun dalam menyelesaikan ensiklopedia ini. <p>Semoga ensiklopedia ini dapat bermanfaat.</p> <p>Purwokerto, Juli 2021 Penyusun, Ditya Ayu Lathifah</p>
3.	Cara jelajah ensiklopedia	<p>Dalam Ensiklopedia Berbasis Karakter ini terdapat bermacam-macam rumah adat yang ada di Indonesia beserta penjelasannya. Kalian dapat mempelajarinya mulai dari segi bentuk, ciri khas, dan fungsi pada bahan pembuatannya.</p> <p>Dalam ensiklopedia berbasis karakter ini, dilengkapi juga mengenai bagaimana cara untuk melestarikan budaya di Indonesia. Cara melestarikan budaya Indonesia dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari.</p>
4.	Daftar isi	<p>DAFTAR ISI</p> <p>Prakata vi</p> <p>Cara Jelajah Ensiklopedia Berbasis Karakter vi</p> <p>Dasar sebelum belajar vi</p> <p>Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar vi</p> <p>Rumah Adat dan Keragaman Rumah Adat di Indonesia vi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rumah Adat di Pulau Jawa 2 2. Rumah Adat di Pulau Sumatera 7 3. Rumah Adat di Pulau Kalimantan 14 4. Rumah Adat di Pulau Sulawesi 18 5. Rumah Adat di Pulau Maluku 22 6. Rumah Adat di Pulau Papua 26 7. Rumah Adat di Pulau Bali 27 8. Rumah Adat di Pulau Nusa Tenggara Barat 29 9. Melestarikan Nilai Budaya Rumah Adat 33 <p>Paklisan Adat 36</p> <p>Paklisan Adat di Indonesia 40</p> <p>Keragaman Kerajinan Tradisional di Indonesia 46</p> <p>Pengertian Garuk Dasar Tali 55</p> <p>Alat Musik Tradisional 58</p> <p>Energi Listrik 63</p> <p>Perubahan Energi Listrik dan Macamnya 64</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran 1 68 2. Pembelajaran 2 71 3. Pembelajaran 3 75 4. Pembelajaran 4 76 5. Pembelajaran 5 79 6. Pembelajaran 6 82 <p>Daftar Pustaka 85</p> <p>Tentang Ensiklopedia 86</p> <p>Bantuan Penulis 87</p>

5. KI dan KD

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KI

- Menjelaskan pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan mencari berdasarkan cara yang telah terapan dengan memilih sumber belajar dan bahan-baca yang disesuaikan di rumah dan di sekolah.
- Menggunakan pengetahuan faktual dalam hal-hal yang ada, situasi dan kondisi, dalam karya yang kreatif, dalam praktik yang menggunakan media atau dalam tindakan yang menggunakan prosedur atau hukum dan berdiskusi untuk

KD

Keberhasilan

- Mengapli pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- Menggunakan pengetahuan baru dan teks untuk ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

IPA

- Mengidentifikasi susunan susunan gas, antara lain: gas oksigen, gas nitrogen, gas argon, gas karbon dioksida, dan gas lainnya.
- Mendemonstrasikan sifat-sifat gas dalam kehidupan sehari-hari, melalui percobaan yang menggunakan peralatan, prosedur, dan gaya pemrosesan.

SBMP

- Mengidentifikasi kelestarian alam.
- Menggunakan praktik kelestarian alam.

IPS

- Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi sebagai akibat alam, budaya, dan kondisi geografis, serta keragaman dan perbedaan antar provinsi dan antar negara.
- Mengidentifikasi keragaman keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi sebagai akibat situasi, kondisi, dan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi sebagai akibat situasi, kondisi, dan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Provinsi.

PPKn

- Mengidentifikasi keragaman keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia yang terdapat di provinsi dan kabupaten.
- Mengidentifikasi keragaman keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia yang terdapat di provinsi dan kabupaten.
- Mengidentifikasi keragaman keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia yang terdapat di provinsi dan kabupaten.
- Mengidentifikasi keragaman keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia yang terdapat di provinsi dan kabupaten.

B. Isi
6. Tentang Ensiklopedia

TENTANG ENSIKLOPEDIA

Ensiklopedia bahasa karikatur adalah kumpulan buku-buku yang terdapat pada ensiklopedia ini sesuai dengan yang terdapat pada pada kelas IV tema 7 sub Tema 2. Penjelasan yang dilengkapi dengan gambar berwarna membuat bahasa yang pelajaran yang ada didalamnya menjadi lebih menarik dan menarik sebagai pengantar yang hidup, menarik, dan membantu belajar.

Ensiklopedia bahasa karikatur ini juga dilengkapi dengan pembahasan yang terdapat pada tema 7 subtema 2 sebagai bahan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Materi karikatur juga menjadi khas dari ensiklopedia bahasa karikatur ini. Karikatur yang terdapat pada ensiklopedia bahasa karikatur sesuai dengan karikatur yang diwarnai oleh Karikatur 2013 adalah karikatur yang termasuk sebagai berikut:

- Religius
- Nasionalisme
- Ketegasan
- Mandiri
- Cercong menyeng

7. Muatan Materi

Rumah Adat Dan Keragaman Rumah Adat Di Indonesia

Rumah adat adalah bangunan tradisional yang memiliki ciri khas tersendiri. Dengan adanya dan diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat yang tinggal di rumah adat tersebut. Rumah adat merupakan bagian dari keragaman budaya. Kebudayaan daerah di Indonesia merupakan salah satu bagian yang kelengkapan masyarakat di setiap daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas etnisitas yang berbeda-beda sehingga rumah adat pun berbeda-beda.

Rumah adat adalah bangunan tradisional yang memiliki ciri khas tersendiri. Dengan adanya dan diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat yang tinggal di rumah adat tersebut. Rumah adat merupakan bagian dari keragaman budaya. Kebudayaan daerah di Indonesia merupakan salah satu bagian yang kelengkapan masyarakat di setiap daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas etnisitas yang berbeda-beda sehingga rumah adat pun berbeda-beda.

Apakah kamu tahu berapa banyak rumah adat yang ada di Indonesia? Apa nama rumah adat di daerah tempat tinggalmu? Berapa daerah memiliki ciri khas dan bentuk rumah yang berbeda-beda? Coba sebutkan sesuai pengetahuanmu!

Mari kita Mengenal Budaya Keragaman Yang ada di Seluruh Daerah. Bagaimana rumah adat keragaman rumah adat keragaman Daerah Keragaman Budaya.

8. Pembelajaran 1 sampai 6

PEMBELAJARAN 4

Sebelum kita belajar bersama, mari kita berdoa bersama. Teman-teman yang belum hafal bacakan dulu sebelum belajar dan artinya, bisa melihat pada halaman 101. Pada pembelajaran 4 ini kamu akan mempelajari berbagai macam pengetahuan baru.

AYO BELAJAR
100a-11, A. dan 4.3

Pelajari materi berikut dengan penuh semangat!

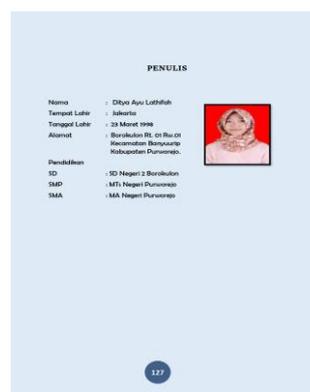
Berkas ini adalah materi yang akan kamu pelajari. Kamu bisa melihat materi yang akan kamu pelajari. Kamu bisa melihat materi yang akan kamu pelajari. Kamu bisa melihat materi yang akan kamu pelajari.

AYO BERLATIH
100c

Sebelum kamu mempelajari materi ini, coba kamu membaca materi ini dengan penuh semangat!

C. Penutup

9. Biografi Penulis



4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi atau penerapan produk berupa ensiklopedia ini dibagi menjadi tiga yaitu uji coba skala kecil, sedang, dan besar. Pada uji skala kecil digunakan untuk uji lapangan terbatas, dengan subjek penelitian sebanyak 6 peserta didik, sedangkan skala sedang menggunakan sebagian subjek penelitian dari seluruh sampel, serta skala besar menggunakan seluruh sampel yang digunakan sebagai uji lapangan luas yaitu sejumlah 22 peserta didik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil dari tahap evaluasi berupa penilaian terhadap endiklopedia berbasis karakter. Adapun hasil ujinya meliputi: Uji validitas materi dari ahli materi mendapat nilai 3,12 dan dapat dikatakan valid, sedangkan uji validitas media oleh ahli media memperoleh nilai 3, juga tergolong kedalam kriteria valid. Serta kepraktisan yang didapat dari enam responden mendapatkan nilai 3,28 yang tergolong dalam kriteria sangat praktis. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ensiklopedia berbasis karakter tergolong dalam kriteria sangat praktis. Dari hasil kevalidan dan kepraktisan, sudah memenuhi syarat kelayakan suatu produk, maka dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis karakter dapat dikatakan layak.

Analisis data yang digunakan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang dianalisis menggunakan data kualitatif terbagi menjadi tiga yaitu saran dan komentar dari validasi ensiklopedia berbasis karakter dan respon siswa. Berisi mengenai saran masukan perbaikan dari dosen ahli, serta respon peserta didik setelah menggunakan ensiklopedia berbasis karakter. Hasil penelitian tersebut dijelaskan secara deskripsi berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Sedangkan hasil analisis data kuantitatif berupa konversi skor penilaian untuk mendapatkan kriteria kelayakan sebuah produk. Adapun penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kevalidan dan kepraktisan. Berdasarkan hasil uji kevalidan dan kepraktisan di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa ensiklopedia berbasis karakter dikatakan layak. Seperti yang dikemukakan oleh Alfiriani dan Hutari (2018: 21) menyatakan bahwa suatu produk dapat dikatakan praktis apabila pembacanya dapat merasakan kemudahan dalam menggunakan produk yang dikembangkan, sehingga akan tercipta pembelajaran yang bermakna, menarik, dan menyenangkan bagi pembaca. Hasil penelitian sebelumnya juga mengemukakan bahwa buku teks dengan penulisan ensiklopedia adalah salah satu sumber belajar yang cocok digunakan oleh peserta didik sebagai pegangan dalam belajar, karena setiap penjelasan materinya dilengkapi dengan gambar membuat pembelajaran lebih terasa kontekstual (Iskandar *et al.*, 2016: 139). Pengembangan ensiklopedia yang ada diharapkan dapat membiasakan peserta didik agar gemar membaca dan menerapkan nilai-nilai karakter yang ada di dalam bacaan.

Kesimpulan

Pengembangan ensiklopedia berbasis karakter subtema indahny keragaman budaya di negeriku menggunakan model ADDIE telah berhasil dikembangkan. Kualitas ensiklopedia berbasis karakter yang dikembangkan memenuhi kelayakan sebuah produk. Berdasarkan penilaian materi dan

media yang di dapat dari validator ahli materi dan media, penilaian materi mendapatkan skor rata-rata 3,12, sedangkan penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 3. Dari kedua hasil penilaian tersebut dapat diperoleh skor rata-rata sebesar termasuk dalam kriteria valid. Selain itu berdasarkan respon siswa terhadap ensiklopedia berbasis karakter, skor rata-rata dari responden adalah 3,28 juga tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sehingga ensiklopedia berbasis karakter subtema indahnnya keragaman budaya di negeriku yang telah dikembangkan layak digunakan untuk menunjang proses belajar anak dengan membangun karakter dalam diri peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Erdawati, S. (2018). Pengembangan Ensiklopedia Ipa Berbasis Integrasi Islam Sains Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 003 Enok Kecamatan Enok. *Jurnal Al-Aulia*, 4(01), 40–57. <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/al-aulia/article/view/41>.
- Iskandar, Budijanto, & Amirudin, A. (2016). Pengembangan Buku Teks Geografi Dengan Struktur Penulisan Ensiklopedia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(2), 137–143.
- Lubis, R., & Khadijah. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186.
- Nusaibah, N., & Murdiyani, N. M. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Lingkaran untuk Siswa Kelas VII SMP. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 475–482.
- Paramita, I. B. G., & Arini, I. A. D. (2020). Tradisi Mesatua Sebagai Media Komunikasi Penanaman Karakter Anak. *Danapati: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 16-25.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Baban Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rohmanurmeta, F. M. R., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2), 100.
- Rosidah, S. (2018). Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Hasil Belajar Fiqih Siswa. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 17(2), 89-108.
- Saifurrohman, S. (2014). Pendidikan Berbasis Karakter. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2).
- Samani, M., & Hariyanto, M.S. (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6.
- Siregar, L. Y. S. (2017). Full Day School Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter (Perspektif Psikologi Pendidikan Islam). *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 0502, 307–319.
- Sumantri., M. (2012). *Materi Pokok Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Utami, A. R., Suhendri, & Dian, P. (2019). Hubungan Antara Kreativitas Guru Dengan Hasil Belajar Siswa Ajeng. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 4(2), 56–62.
- Wiguna, A. (2017). Upaya Mengembangkan Sikap Spiritual Dan Sosial Peserta Didik Berbasis Psikologi Positif Di Sekolah. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 01(02), 47–61.