

Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Karakter Lokal dan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pembelajar SD

Siti Maryam^{1*}, Mukhlis Lubis², Dharma Gyta Sari Harahap³

^{1,2} Universitas Graha Nusantara, Padangsidempuan, Indonesia

³ Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

*Corresponding Author: sitimaryam.pane89@gmail.com

Abstract

Technological developments in the digital era have influenced various aspects of life, including education. Current education requires the integration of local character content and character education to improve the social skills of elementary school students. This study aims to develop interactive teaching materials containing local characters and character education to improve valid and practical elementary school students' social skills that can be used in the learning process in class V SD Negeri 200205 Padang Sidumpuan Selatan. The research model used is the ADDIE Research and Development R&D type which has the stages of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data collection was obtained from expert tests which included material experts and media experts. The development of interactive teaching materials is categorized as valid which is proven through assessments given by material experts and media experts. It can be concluded that the interactive teaching materials developed by the researchers are appropriate for use in the learning process in class V SD Negeri 200205 Padang Sidumpuan Selatan.

Keywords: Interactive teaching materials, Local character, Character building, Social skill

Abstrak

Perkembangan teknologi di era digital telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan saat ini membutuhkan integrasi muatan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa SD. Penelitian ini bertujuan dalam mengembangkan bahan ajar interaktif bermuatan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial pembelajar SD yang valid dan praktis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 200205 Padang Sidumpuan Selatan. Model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development R&D* tipe ADDIE yang memiliki tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pengumpulan data diperoleh dari uji ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Pengembangan bahan ajar interaktif dikategorisasi sebagai valid yang dibuktikan melalui penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan didalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 200205 Padang Sidumpuan Selatan.

Kata Kunci: Bahan ajar interaktif; Karakter lokal; Pendidikan karakter; Keterampilan sosial

Article History:

Received 2023-06-16

Revised 2023-09-10

Accepted 2023-09-26

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.5712

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat pada abad ke-21 telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Era digital, yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi ini, telah memberikan dampak luar biasa pada kehidupan manusia (Gyta et al., 2023). Sektor pendidikan juga tidak luput dari dampak tersebut. Pendidikan saat ini terkait erat dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, yang mengharuskan para pembelajar untuk meningkatkan kemampuan akademik mereka guna mendukung masa depan mereka (Hidayaturrohman et al., 2017)

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi muda yang kompeten dan berintegritas (Laakso et al., 2021). Selain pengetahuan akademik, pendidikan karakter, pengetahuan tentang

muatan lokal kedaerahan, dan keterampilan sosial memiliki peran penting dalam membekali pembelajar dengan kemampuan untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli terhadap sesama, dan mampu berinteraksi secara positif dalam masyarakat (Nedeljkovic et al., 2023). Muatan karakter lokal merujuk pada nilai-nilai, budaya, tradisi, dan identitas unik dalam suatu daerah atau komunitas tertentu (Luo et al., 2022). Hal ini mencerminkan aspek khusus dari kehidupan dan budaya setempat yang memengaruhi cara individu dalam komunitas tersebut berinteraksi, berpikir, dan bersikap (Lin & Jiang, 2023). Muatan karakter lokal mencakup unsur-unsur seperti dongeng, tata cara adat, bahasa khas daerah, standar sosial, moralitas, dan gaya hidup unik bagi masyarakat setempat (Weil & Mayfield, 2020). Nilai-nilai dan norma-norma ini diwariskan dari generasi ke generasi dan memiliki peran sentral dalam membentuk identitas sosial dan budaya suatu wilayah (Birhan et al., 2021). Integrasi muatan karakter lokal dalam proses pembelajaran membantu pembelajar untuk lebih memahami dan menghargai warisan budaya mereka sendiri serta mendorong perkembangan karakter yang kuat dan nilai-nilai moral yang positif (Pane & Patriana, 2016).

Pendidikan karakter adalah proses yang dirancang untuk membantu individu, terutama pembelajar, mengembangkan dan memperkuat nilai-nilai, etika, sikap, dan perilaku yang positif (García-Moya et al., 2019). Tujuan utamanya adalah membentuk individu yang memiliki integritas moral, bertanggung jawab, peduli terhadap sesama, dan berperilaku baik dalam berbagai situasi kehidupan (Zynuddin et al., 2023). Selain mengajarkan nilai-nilai moral, pendidikan karakter juga melibatkan praktik dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajar dapat mengambil keputusan yang etis, berempati terhadap orang lain, bekerja sama dalam tim, dan menunjukkan kualitas kepemimpinan yang positif (Baan et al., 2022).

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum formal, program-program khusus, dan budaya sekolah untuk menciptakan kesempatan bagi pembelajar untuk belajar dan berlatih nilai-nilai karakter (Marmoah & Poerwanti, Suharno, 2022). Pendidikan karakter memiliki dampak signifikan dalam membentuk individu yang lebih baik dan meningkatkan kualitas masyarakat (Gaygisiz & Lajunen, 2022). Ini juga membantu individu menghadapi dilema moral dalam kehidupan mereka dan memberikan landasan untuk kehidupan yang bermakna (Sewell et al., 2022). Dengan mengintegrasikan karakter lokal dalam pembelajaran, pembelajar dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang warisan budaya mereka dan meningkatkan keterampilan sosial mereka, yang sangat penting untuk pengembangan pelajar SD (Bräuninger & Rösli, 2023).

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berperilaku secara efektif dalam situasi sosial dan hubungan antar manusia (Connolly, 2023; Karaca-Atik et al., 2023). Ini melibatkan pemahaman norma sosial, empati, kemampuan berkomunikasi, pengelolaan konflik, serta kemampuan untuk bekerja sama dalam tim dan menjalin hubungan interpersonal yang sehat (Alasmari, 2023). Keterampilan sosial sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks pribadi maupun profesional, karena membantu individu membangun hubungan yang sehat, mengatasi konflik, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan beragam individu dan kelompok dalam masyarakat (Liu et al., 2023).

Pengembangan bahan ajar interaktif dengan muatan karakter lokal dan pendidikan karakter bertujuan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif, dengan memanfaatkan teknologi, aktivitas interaktif, dan metode pengajaran yang merangsang keterlibatan pembelajar (Zulvira, 2022). Hal ini sangat mendesak untuk membantu pembelajar SD meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Hasil wawancara dengan para guru menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini masih terbatas pada buku teks ajar yang monoton dan LKS pelengkap yang kurang inovatif. Selain itu, belum ada bahan ajar yang mengintegrasikan pentingnya mengangkat budaya karakter lokal dalam pendidikan karakter pembelajar SD untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif dengan muatan karakter lokal dan pendidikan karakter menjadi suatu perhatian utama untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif (Kusmana et al., 2021).

Pengembangan bahan ajar interaktif ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, partisipatif, dan efektif dengan melibatkan aktifitas pembelajar, serta menggunakan teknologi multimedia untuk meningkatkan motivasi dan efisiensi belajar (Martha et al., 2022). Penelitian sebelumnya telah mengukur kelayakan penggunaan bahan ajar interaktif dalam berbagai konteks, tetapi penelitian ini memiliki

keunggulan karena menggabungkan muatan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial pembelajar SD (Kusmana et al., 2021).

Kesimpulannya, pengembangan bahan ajar interaktif dengan muatan karakter lokal dan pendidikan karakter sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang lebih baik di SD. Hal ini akan membantu meningkatkan keterampilan sosial pembelajar SD dan memberikan mereka pengetahuan tentang budaya lokal mereka. Dengan demikian, perlu diperhatikan untuk mengintegrasikan muatan karakter lokal dan pendidikan karakter dalam bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2016) mengatakan bahwa Metode penelitian R&D bertujuan untuk menciptakan produk khusus dan menguji tingkat efektivitasnya. objek penelitian adalah kelayakan bahan ajar interaktif yang mencakup aspek materi, tampilan, penyajian media maupun aspek pembelajaran. Prosedur penelitian yang diadaptasi mengacu pada model ADDIE. Gafur dalam (Rafi'y et al., 2022) menjabarkan model ADDIE mengacu pada 5 (lima) tahapan yakni (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Develop* (4) *Implement* dan (5) *Evaluate*.

Alur penelitian dari model ADDIE dapat dijabarkan secara berurutan sebagai berikut yaitu (1) *Analysis* merupakan tahap awal yang bertujuan untuk menemukan masalah pembelajaran yang perlu diatasi dan menetapkan tujuan pembelajaran. Ini melibatkan identifikasi kebutuhan, (2) *Design* adalah tahap dimana peneliti mulai mengembangkan serta membuat *storyboard*, menghimpun elemen desain serta merancang instrumen penilaian, (3) *Develop*, pada tahap ini peneliti membuat materi pembelajaran dan menguji validitasnya dengan melibatkan dua ahli yang telah dipilih sebelumnya, (4) *Implement & Evaluate* merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menguji apakah produk yang telah dibuat dapat dikategorisasi sebagai bahan ajar yang sudah praktis dan efektif. Dalam menilai praktisitas dan efektivitasnya, bahan ajar interaktif ini akan diuji coba kepada pembelajar, dan selanjutnya data akan diperoleh melalui lembar angket respon pembelajar. Namun, dalam penelitian ini membatasi hanya pada tahap pengembangan saja, tahap implementasi akan dilakukan pada penelitian selanjutnya.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 200205 Padang Sidumpuan Selatan pada bulan Agustus 2023. Subjek penelitian ini berjumlah dua orang yang terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Menurut (Latifah & Utami, 2019) Lembar validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi didalam media pembelajaran serta mendapatkan saran serta masukan terkait ketepatan materi yang digunakan, lembar validasi ahli media bertujuan untuk mengukur kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan serta nantinya mendapatkan saran dan masukan terkait pengembangan bahan ajar interaktif ini. Metode pengumpulan data yang digunakan melibatkan wawancara untuk mengumpulkan data kualitatif, sementara data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket untuk menguji tingkat validitas bahan ajar yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah pedoman wawancara, pedoman observasi serta validasi angket para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sesuai dengan urutan ADDIE, yakni *Analyze, Design, Development, Implement & Evaluate* pada materi pembelajaran IPS di kelas V SD.

1. Tahap analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dalam pengembangan bahan ajar ini melibatkan dua langkah penting: analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 200205 Padang Sidumpuan Selatan dengan mengumpulkan informasi melalui lembar pedoman wawancara dan lembar observasi.

Hasil dari tahap analisis kebutuhan mengindikasikan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini masih terbatas pada buku teks ajar yang kurang menarik dan cenderung monoton yang

diproduksi secara umum. Selain itu, LKS yang digunakan juga bersifat pelengkap dan kurang inovatif. Selanjutnya, penelitian menemukan bahwa belum ada bahan ajar yang mengintegrasikan budaya karakter lokal untuk meningkatkan pendidikan karakter pembelajar SD. Ini disebabkan oleh keterbatasan wawasan guru dalam mengembangkan bahan ajar interaktif serta keterbatasan waktu yang mereka miliki. Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru tersebut mencerminkan pada kinerja pelajar. Beberapa pelajar merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang hanya terpaku pada buku teks dan LKS yang kurang bervariasi. Minat belajar menurun, dan hal ini berdampak pada penurunan nilai pelajar yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, rendahnya pengetahuan dan penerapan karakter lokal juga menjadi masalah, karena tidak ada bahan ajar yang mengintegrasikan konsep pendidikan karakter dengan budaya lokal. Karakter-karakter seperti kejujuran, toleransi, bersahabat, komunikatif, peduli sosial, dan tanggung jawab belum menjadi prioritas dalam pembelajaran, dan hal ini memengaruhi keterampilan sosial yang kurang berkembang di antara pelajar, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menerima kritik, serta berbagi dan membantu sesama. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan mengembangkan bahan ajar interaktif yang mengintegrasikan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial pembelajar SD.

Langkah berikutnya adalah melakukan analisis materi, yang melibatkan diskusi antara peneliti dan guru yang mengajar materi IPS. Diskusi ini dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023 dan mencakup pembahasan materi yang akan dimasukkan dalam bahan ajar interaktif yang sedang dikembangkan, dengan merujuk pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPP) yang ada. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, diputuskan bahwa materi yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar interaktif akan diintegrasikan dengan aplikasi pembelajaran yang mencakup karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial para pembelajar. Materi yang akan menjadi fokus dalam pengembangan bahan ajar ini mencakup "Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia," "Tokoh sejarah Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia," serta "Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia." Aplikasi pembelajaran yang dipilih untuk diintegrasikan ke dalam pengembangan bahan ajar ini adalah aplikasi "Lectora." Dengan demikian, analisis materi ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan bahan ajar interaktif yang akan membantu meningkatkan pembelajaran, meningkatkan pemahaman tentang karakter lokal, dan mengembangkan keterampilan sosial para pembelajar SD.

2. Tahap desain (*Design*)

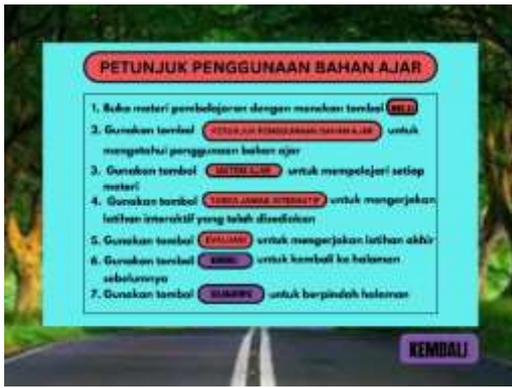
Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengembangan produk bahan ajar interaktif yang bermuatan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial pembelajar SD. Dalam tahap ini, peneliti melakukan sejumlah kegiatan yaitu (1) membuat standar tes dengan pertimbangan berbagai aspek seperti capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP) serta indikatornya, (2) mendesain materi ajar yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan (3) mengatur materi ajar agar sesuai dengan struktur materi yang telah ditetapkan (4) merancang materi ajar agar sesuai dengan aplikasi yang akan digunakan, (5) membuat perencanaan yang matang untuk menu-menu yang akan ditampilkan dalam materi ajar, (6) mengatur tampilan penyajian materi ajar. Contoh desain produk bahan ajar interaktif bermuatan karakter lokal dan pendidikan karakter bantuan aplikasi *lectora* dapat dilihat di gambar 1-6.



Gambar 1. Cover Bahan Ajar Interaktif



Gambar 2. Kolom Identitas Pembelajar



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar



Gambar 4. Tampilan Isi Pembelajaran yang Bermuatan Karakter Lokal dan Pendidikan Karakter



Gambar 5. Tampilan Proses Tanya Jawab Interaktif



Gambar 6. Tampilan Evaluasi Akhir

3. Tahap pengembangan (*Development*)

a. Validasi Materi

Materi pembelajaran divalidasi oleh seorang ahli materi dari dosen IPS UNP. Instrumen penilaian yang digunakan adalah angket dengan skala likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Instrumen penilaian materi ini terbagi menjadi 9 pernyataan yang menilai aspek isi materi dan 5 pernyataan yang mengevaluasi kelayakan penyajian. Materi ajar divalidasi oleh ahli materi untuk kemudian direvisi ulang. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi Sebelum dan Setelah Revisi

No	Pernyataan	Skor	
		Sebelum	Setelah
Indikator Kelayakan isi			
1	Kejelasan tujuan penyusunan bahan ajar interaktif	4	5
2	Keluasan materi sesuai dengan tujuan penyusunan Bahan ajar interaktif	3	5
3	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan penyusunan bahan ajar interaktif	3	5
4	Kejelasan materi dan konten	5	5
5	Akurasi fakta dan data	5	5
6	Akurasi konsep/teori	4	4
7	Akurasi gambar dan ilustrasi	3	5
8	Kesesuaian dengan perkembangan terbaru ilmu pengetahuan saat ini	4	5
9	Menyajikan contoh-contoh mutakhir yang aktual	3	4
Jumlah skor komponen kelayakan isi		34 (76%) Layak	43(96%) Sangat Layak

Indikator Kelayakan isi			
10	Konsistensi sistematika sajian	5	5
11	Kelogisan penyajian serta keruntutan konsep	4	4
12	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	3	5
13	Membangkitkan motivasi pembaca	3	5
14	Ketepatan pengetikan dan pemilihan gambar	5	5
Jumlah skor komponen Kelayakan isi		20(77%) Layak	24(96%) Sangat Layak

Tabel 1 menunjukkan hasil penilaian oleh ahli materi terhadap bahan ajar interaktif sebelum dan setelah dilakukan revisi. Penilaian ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan isi dari bahan ajar tersebut. Sebelum revisi, penilaian ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif memiliki total skor komponen sebesar 34 (76%), yang dikategorikan sebagai "Layak." Namun, setelah dilakukan revisi, total skor komponen meningkat menjadi 43 (96%), yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak."

Pada indikator kelayakan isi, semua pernyataan mendapatkan peningkatan skor setelah revisi. Kejelasan tujuan penyusunan bahan ajar interaktif, keluasan materi, kedalaman materi, kejelasan materi dan konten, akurasi fakta dan data, akurasi konsep/teori, akurasi gambar dan ilustrasi, kesesuaian dengan perkembangan terbaru ilmu pengetahuan saat ini, serta penyajian contoh-contoh mutakhir yang aktual semuanya memiliki skor yang lebih tinggi setelah revisi. Pada indikator kelayakan isi lainnya, semua indikator ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor setelah revisi. Secara keseluruhan, hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa revisi bahan ajar interaktif telah berhasil meningkatkan kualitas dan kelayakan isi bahan ajar tersebut, sehingga bahan ajar ini dianggap sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Media

Media pembelajaran divalidasi oleh seorang ahli media yang juga seorang dosen ahli media di UNP. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket dengan skala likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Instrumen penilaian ini terdiri dari 15 pernyataan, dengan 8 pernyataan yang mengevaluasi kelayakan isi dan 7 pernyataan yang menilai pengembangan. Hasil penilaian ahli media ini menjadi acuan untuk memperbaiki dan merevisi kembali aspek-aspek yang dipandang kurang pada produk. Setelah direvisi, media kemudian divalidasi kembali oleh ahli. Hasil validasi ahli media sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat di tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi

No	Pernyataan	Skor	
		Sebelum	Sesudah
Indikator Kelayakan isi			
1	Komposisi bahan ajar interaktif sesuai dengan tujuan	4	5
2	Penyusunan bahan ajar interaktif yang dikembangkan	3	4
3	Penggunaan teks dan grafis proporsional	4	4
4	Kemenarikan layout dan tata letak	4	5
5	Pemilihan warna menarik	4	5
6	Keserasian teks dan grafis	4	5
7	Produk bahan ajar membantu mengembangkan pengetahuan pembaca	5	5
8	Produk bahan ajar interaktif bersifat informatif kepada pembaca	4	5
8	Secara keseluruhan produk bahan ajar interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu pembaca	3	5
Indikator Pengembangan			
1	Konsistensi sistematika sajian didalam materi	5	5
2	Kelogisan penyajian serta keruntutan konsep	4	5
3	Koherensi substansi antar materi	4	4
4	Keseimbangan substansi antar materi	4	4
5	Kesesuaian dan ketetapan ilustrasi	3	5
6	Kesesuaian antara gambar dan keterangan	3	4
7	Adanya rujukan acuan	5	5
Jumlah skor komponen kelayakan isi		59(77%)	75(93%)
Kelayakan isi		Layak	Sangat layak

Tabel 2 menunjukkan hasil penilaian oleh ahli media terhadap bahan ajar interaktif sebelum dilakukan revisi. Penilaian ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan isi dan pengembangan dari bahan ajar tersebut. Sebelum revisi, penilaian ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif memiliki total skor komponen sebesar 59 (77%), yang dikategorikan sebagai "Layak."

Pada indikator kelayakan isi, terlihat bahwa beberapa pernyataan mendapatkan peningkatan skor setelah revisi. Misalnya, penggunaan teks dan grafis yang proporsional, pemilihan warna yang menarik, keserasian teks dan grafis, produk bahan ajar yang membantu mengembangkan pengetahuan pembaca, produk bahan ajar yang bersifat informatif kepada pembaca, dan produk bahan ajar interaktif yang menumbuhkan rasa ingin tahu pembaca semuanya memiliki skor yang lebih tinggi setelah revisi. Pada indikator pengembangan, sebagian besar pernyataan telah mendapatkan skor tinggi sebelum revisi, dan beberapa di antaranya tetap tinggi setelah revisi. Misalnya, konsistensi sistematika sajian, kelogisan penyajian serta keruntutan konsep, keseimbangan substansi antar materi, dan adanya rujukan acuan memiliki skor yang tinggi baik sebelum maupun setelah revisi. Secara keseluruhan, hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif sebelum revisi sudah cukup layak dengan skor 77%. Namun, setelah dilakukan revisi, kualitas bahan ajar ini meningkat signifikan dengan total skor komponen mencapai 93%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak." Ini menunjukkan bahwa revisi telah berhasil meningkatkan kualitas dan kelayakan isi serta pengembangan bahan ajar interaktif tersebut menjadi lebih baik dan lebih siap digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, bahan ajar interaktif bermuatan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial pembelajar SD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak dalam hal penyajian materi maupun dalam hal tampilan. Oleh karena itu, produk berupa bahan ajar interaktif yang telah dibuat dapat dianggap sah dan memenuhi kriteria untuk dapat digunakan didalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 200205 Padang Sidempuan Selatan.

Kelayakan isi bahan ajar interaktif ini membantu pembelajar SD untuk lebih memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai secara maksimal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Martha et al (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar bermuatan kearifan lokal dan pendidikan karakter yang berada pada kategori layak dapat meningkatkan capaian hasil dari tujuan yang telah di tetapkan sebelumnya. Senada dengan itu Kusmana et al (2021) mengatakan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi dan telah di validasi dengan kategori yang baik akan mendapatkan hasil yang lebih baik di bandingkan dengan bahan ajar konvensional yang dikembangkan dalam bentuk cetak.

Selain itu, aspek penyajian merupakan hal yang juga harus diperhatikan dengan baik agar dapat mendukung proses pembelajaran. Penyajian yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar pembelajar sehingga bahan ajar interaktif dapat dimanfaatkan secara optimal didalam proses pembelajaran yang akan berujung pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, seperti yang dikemukakan oleh Nilasari Harahap & Abidin (2021)

Pada validasi ahli media, terdapat indikator kelayakan isi dan kelayakan penyajian. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media, diperoleh nilai sebesar 93 yang menunjukkan bahwa aspek media dalam bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan juga sangat memadai dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Puspasari (2022) yang menyebutkan bahwa bahan ajar interaktif yang telah memenuhi syarat kelayakan pada aspek media sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pemahaman pembelajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa SD, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar

interaktif ini telah melewati proses validasi dan memenuhi kriteria kelayakan. Ini membuatnya cocok digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi dan penyajian memperoleh nilai sebesar 96, yang mengindikasikan bahwa modul ini sangat sesuai untuk digunakan. Demikian pula hasil penilaian dari ahli media, yang menunjukkan aspek kelayakan isi dan penyajian, mendapatkan nilai 93. Ini menandakan bahwa penggunaan media dalam bahan ajar interaktif ini juga sangat layak. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan bahan ajar interaktif dari peneliti lain. Hal ini dikarenakan bahan ajar interaktif ini mengintegrasikan karakter lokal dan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Selain itu, bahan ajar interaktif ini diimplementasikan melalui aplikasi pembelajaran Lectora yang menarik bagi siswa SD. Bahan ajar interaktif ini menawarkan variasi ilustrasi yang lucu, dengan ragam warna, konsep materi yang disajikan dengan metodologi yang sederhana, serta evaluasi yang menghibur seolah-olah siswa sedang bermain game. Dengan cara ini, siswa secara tidak sadar terlibat dalam aktivitas pembelajaran, yang dianggap menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alasmari, A. A. (2023). Challenges and social adaptation of international students in Saudi Arabia. *Heliyon*, 9(5). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16283>
- Baan, A., Girik Allo, M. D., & Patak, A. A. (2022). The cultural attitudes of a funeral ritual discourse in the indigenous Torajan, Indonesia. *Heliyon*, 8(2). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08925>
- Birhan, W., Shiferaw, G., Amsalu, A., Tamiru, M., & Tiruye, H. (2021). Exploring the context of teaching character education to children in preprimary and primary schools. *Social Sciences and Humanities Open*, 4(1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100171>
- Bräuninger, I., & Rösli, P. (2023). Promoting social-emotional skills and reducing behavioural problems in children through group psychomotor therapy: A randomized controlled trial. *Arts in Psychotherapy*, 85. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2023.102051>
- Connolly, H. (2023). "They're training us to be helpless:" Medical student socialization around social determinants of health. *JSM - Qualitative Research in Health*, 100327. <https://doi.org/10.1016/j.ssmqr.2023.100327>
- García-Moya, I., Moreno, C., & Brooks, F. M. (2019). The 'balancing acts' of building positive relationships with students: Secondary school teachers' perspectives in England and Spain. *Teaching and Teacher Education*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102883>
- Gaygisiz, E., & Lajunen, T. (2022). Cultural values, national personality characteristics, and intelligence as correlates of corruption: A nation level analysis. *Heliyon*, 8(5). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09506>
- Gyta, D., Harahap, S., Sormin, S. A., Fitrianti, H., & Rafi, M. (2023). *Implementation of Merdeka Curriculum Using Learning Management System (LMS)*. <https://doi.org/10.55299/ijere.v2i1.439>
- Hidayaturrohman, R., Lesmono, A. D., & Prihandono, T. (2017). "Peran Pendidikan, Sains, dan Teknologi untuk Mengembangkan Budaya Ilmiah dan Inovasi terbaru dalam mendukung Sustainable Development Goals (SDGs) 2030" (Vol. 2).
- Karaca-Atik, A., Meeuwisse, M., Gorgievski, M., & Smeets, G. (2023). Uncovering important 21st-century skills for sustainable career development of social sciences graduates: A systematic review. In *Educational Research Review* (Vol. 39). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100528>
- Kusmana, S., Mulyaningsih, I., Suryaman, M., & Septiaji, A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia (Development of Fables Text Teaching Materials with Local Authenticity for Indonesian Language Learning)* (Vol. 27, Issue 1).
- Laakso, N. L., Korhonen, T. S., & Hakkarainen, K. P. J. (2021). Developing students' digital competences through collaborative game design. *Computers and Education*, 174. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104308>

- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3924>
- Lin, Z., & Jiang, Y. (2023). Character strengths, meaning in life, personal goal, and career adaptability among impoverished college students: A chain-mediating model. *Heliyon*, 9(2). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13232>
- Liu, Y., Chen, J., Chen, K., Liu, J., & Wang, W. (2023). The associations between academic stress and depression among college students: A moderated chain mediation model of negative affect, sleep quality, and social support. *Acta Psychologica*, 239. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104014>
- Luo, J., Jian, I. Y., Chan, E. H. W., & Chen, W. (2022). Cultural regeneration and neighborhood image from the aesthetic perspective: Case of heritage conservation areas in Shanghai. *Habitat International*, 129. <https://doi.org/10.1016/j.habitatint.2022.102689>
- Marmoah, S., & Poerwanti, Suharno, J. I. S. (2022). Literacy culture management of elementary school in Indonesia. *Heliyon*, 8(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09315>
- Martha, N. U., Wijayawati, D., Krisnawati, V., & Nugroho, B. A. P. (2022). Pengembangan bahan ajar menulis naskah drama bermuatan kearifan lokal dan pendidikan karakter. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19554>
- Nedeljkovic, D., Jurenec, T., & Djokic, L. (2023). Comparative analysis of multi-criteria models for decision-making in the process of building adaptation. In *Heliyon* (Vol. 9, Issue 6). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16620>
- Nilasari Harahap, A., & Abidin, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. In *Mathematic Education Journal)MathEdu* (Vol. 4, Issue 2). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Pane, M. M., & Patriana, R. (2016). The Significance of Environmental Contents in Character Education for Quality of Life. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 222, 244–252. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.153>
- Putri, T. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis CASE (Creative, Active, Systematic, Effective) pada Mata Pelajaran Korespondensi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4956–4967. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2969>
- Rafi'y, M., Normalita De Lima, C., Siti, W. O., Day, H., Welerubun, P., & Merauke, U. M. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Terpadu Untuk Mahasiswa Pg-Paud Universitas Musamus* (Vol. 2, Issue 6).
- Sewell, M. N., Soto, C. J., Napolitano, C. M., Yoon, H. J., & Roberts, B. W. (2022). Survey data of social, emotional, and behavioral skills among seven independent samples. *Data in Brief*, 40. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2022.107792>
- Weil, D., & Mayfield, M. (2020). Tomorrow's Critical Design Competencies: Building a Course System for 21st Century Designers. *She Ji*, 6(2), 157–169. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.03.001>
- Zulvira, R., & Negeri Padang, U. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas III SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3133>
- Zynuddin, S. N., Kenayathulla, H. B., & Sumintono, B. (2023). The relationship between school climate and students' non-cognitive skills: A systematic literature review. In *Heliyon* (Vol. 9, Issue 4). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14773>