



## Pengembangan Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Nusantara Untuk Meningkatkan *Indigenous Knowledge* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Bella Mardatillah<sup>1</sup>, Kirana Prama Dewi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Correspondence: E-mail: [bella1900005305@webmail.uad.ac.id](mailto:bella1900005305@webmail.uad.ac.id)

### ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan bahan ajar pada mata pelajaran IPAS terutama pada materi pakaian adat. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan ensiklopedia cetak sebagai bahan ajar pembelajaran mata pelajaran IPAS materi pakaian adat nusantara berbasis *indigenous knowledge* bagi siswa kelas IV sekolah dasar, (2) Memvalidasi keefektivitas ensiklopedia sebagai bahan ajar pembelajaran mata pelajaran IPAS materi pakaian adat nusantara berbasis *indigenous knowledge* untuk meningkatkan *indigenous knowledge* siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Gamplong. Dalam penelitian ini dilakukan *pilot test* untuk uji coba produk dan uji kelayakan menggunakan metode *preexperimental design (nondesign)* tipe *One-Group Pretest-Posttest design*, dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan (1) Bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis *indigenous knowledge* untuk meningkatkan *indigenous knowledge* siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan metode ADDIE melalui 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Hasil validitas bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted/Received 00 xxx 2021

First Revised 00 xxx 2021

Accepted 00 xxx 2021

First Available online 00 xxx 2021

Publication Date 00 xxx 2021

#### Keyword:

Ensiklopedia,

Bahan Ajar,

*Indigenous Knowledge*,

Pakaian Adat.

---

adat nusantara dinyatakan valid dari penilaian para ahli dan *pilot test*, menghasilkan penilaian ahli materi 76% (baik), penilaian ahli pembelajaran 77,3% (baik), penilaian ahli bahasa 86,67% (sangat baik), dan hasil *pilot test* menghasilkan penilaian guru 90% kategori “sangat baik” dan peserta didik 100% dengan kategori “sangat baik”. (3) Efektivitas bahan ajar Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Nusantara Berbasis *Indigenous Knowledge* untuk meningkatkan *indigenous knowledge* siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 44,54 dan *post-test* 90,91. Berdasarkan hasil uji T, nilai signifikansi adalah 0.00 lebih kecil dari  $< 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima serta menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, bahan ajar Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Nusantara Berbasis *Indigenous Knowledge* efektif digunakan dalam meningkatkan *indigenous knowledge* pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

---

## 1. INTRODUCTION

Indonesia merupakan bangsa yang heterogen dengan potensi kekayaan budaya multi etnis, multi agama, dan budaya kekayaan yang multi etnis dan berpotensi dapat menciptakan “negara bangsa multikultural” yang besar (Lestari, 2015). Setiap daerah di Indonesia memiliki beragam adat dan budaya, salah satu yang menjadikan masing-masing daerah memiliki ciri khas yaitu pakaian adat. Pakaian adat merupakan pakaian tradisional yang masih ada hingga saat ini dan melambangkan kebudayaan atau ciri khas masyarakat setempat (Inaya et al., 2021). Di Indonesia terdapat 38 provinsi, dan setiap provinsi memiliki pakaian adat masing-masing. Pakaian adat setiap daerah memiliki keunikan motif yang berbeda-beda. Oleh karena itu, Indonesia disebut dengan negara multikultural.

Multikultural berasal dari dua kata yaitu *multi* (banyak/ beragam) dan *cultural* (budaya/ kebudayaan), sedangkan secara etimologi berarti keragaman budaya. Multikultural merupakan sebuah filosofi yang ditafsirkan sebagai ideologi yang menghendaki adanya persatuan dari berbagai kelompok kebudayaan dengan hak dan status sosial politik yang sama dalam masyarakat modern (Purwanti et al., 2022). Multikultural secara umum merupakan keberagaman budaya yang menggambarkan berbagai kelompok sosial. Multikultural ditemukan di mana saja di permukaan bumi ini. Salah satunya dapat ditemukan di Indonesia.

Namun sekarang ini, identitas bangsa Indonesia mulai terkikis akan perkembangan zaman. Dimana siswa lebih tertarik terhadap perkembangan teknologi tanpa diiringi oleh nilai-nilai berpakaian pada siswa di zaman sekarang. Banyak siswa yang mengikuti tren kekinian gaya berpakaian orang barat, seperti memakai rok dan lengan yang pendek mengikuti budaya asing. Hal tersebut dikarenakan pengaruh globalisasi yang berkembang secara pesat. Perubahan terjadi saat ini dikarenakan munculnya budaya-budaya baru dan berubahnya cara pandang masyarakat terhadap suatu budaya. Akibatnya, siswa lebih paham dengan ciri khas pakaian dari budaya barat dibandingkan dengan pakaian adat yang ada di Indonesia.

Siswa lebih mengenal pakaian budaya asing juga karena pakaian adat yang ada di Indonesia memiliki kekurangan. Misalnya terbatasnya tampilan pakaian adat secara visual sehingga berkurangnya daya tarik khususnya siswa. Terlebih lagi jika hal tersebut terus menerus dibiarkan pada siswa usia dini maka kelestarian suatu budaya yang ada di Indonesia akan terancam dan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia menjadi punah. Saat ini, budaya lokal seakan-akan dilupakan hanya karena budaya baru yang jauh lebih dikenal oleh para generasi bangsa, seakan-akan kebudayaan lokal terkikis di rumahnya sendiri sedangkan budaya asing lebih dikenal. Hal tersebut tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja, para generasi harus tegas agar budaya lokal yang kita miliki tidak tereliminasi di rumahnya sendiri. Karena budaya lokal merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan (Widodo, 2020).

Salah satu cara melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia agar tidak tereliminasi dari rumahnya adalah dengan memperkenalkan ragam budaya yang ada di Indonesia sejak dini pada anak-anak. Hal tersebut guna menanamkan rasa cinta terhadap keragaman budaya yang ada di Indonesia. Caranya adalah dengan memperkenalkan ragam budaya yang ada di Indonesia dengan mengajarkan kebiasaan yang bisa dilakukan sejak kecil secara bertahap. Begitu juga dengan rasa cinta terhadap keragaman budaya Indonesia harus ditanamkan sejak dini agar generasi muda merasa bangga terhadap budaya yang dimilikinya, serta mewariskan semangat toleransi, persatuan, saling menghormati, dan saling menyayangi. Pengenalan budaya sejak dini dapat dilakukan dengan cara memasukkan nilai kebudayaan pada mata pelajaran. Bahkan beberapa tema bisa digunakan untuk dipadukan dengan mata pelajaran umum seperti bahasa Indonesia, PPKn, IPS. Oleh karena itu, siswa harus dibekali dengan

pengetahuan sosial guna menumbuhkan sikap dan keterampilan positif yang bermanfaat baik bagi diri sendiri maupun masyarakat (Cookson & Stirk, 2019).

Dalam memberikan bekal pengetahuan sosial, guru sangat berperan penting. Guru memiliki banyak peran dalam proses pembelajaran secara langsung, termasuk diantaranya guru harus berusaha menginformasikan materi atau pesan pembelajaran secara jelas dan mudah diterima oleh siswa. Artinya, guru harus menyiapkan bahan ajar yang mudah dan efektif bagi siswa (Suswandari, 2017). Guru harus memiliki inovasi untuk membuat bahan bacaan/ bahan ajar yang menarik bagi siswa agar dapat meningkatkan minat baca siswa dalam menggali ilmu pengetahuan sehingga pemahaman peserta didik akan keragaman budaya nusantara lebih paham dan mendalam. Bukan hanya itu, guru juga harus mampu mengembangkan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran (Magdalena et al., 2020).

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara ekstensif dan sistematis dengan acuan prinsip pembelajaran yang diterapkan guru pada siswa. Sistematis dapat diartikan secara urut mulai dari pembukaan, isi materi, dan penutup sehingga memudahkan siswa belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Maulinda, 2022). Bahan ajar yang menarik menjadi inovasi pembelajaran dan integrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dimana mutu pendidikan serta perbaikan sumber daya manusia dalam mengenal pendidikan multikultural dan memahami materi melalui pengadaan bahan ajar yang bermutu. Namun, bahan ajar yang selama ini digunakan oleh guru masih berupa buku yang berisi tentang teori saja, dengan tampilan biasa yang di dalamnya hanya ada kalimat-kalimat teori dan beberapa gambar tanpa ada tampilan pendukung yang membuat ketertarikan buku tersebut. Salah satu buku yang di dalamnya terdapat penjelasan-penjelasan materi secara tidak lengkap yaitu buku tematik yang biasa digunakan guru. Buku tersebut hanya memuat penjelasan secara singkat, seperti istilah atau pengertian-pengertian saja yang terdapat di dalam buku tematik. Di dalam buku tersebut, tampilan pendukung masih kurang sehingga membuat buku tersebut kurang menarik. Sehingga minat baca siswa menjadi kurang.

Guna mempermudah guru dalam mengarahkan peserta didik maka perlu diciptakan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar, bukan hanya sekedar menjelaskan berbagai konsep dan fakta. Pengembangan sumber belajar seperti bahan ajar merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam peningkatan mutu pendidikan. Adanya pengembangan bahan ajar juga akan memberikan dampak pada proses pembelajaran yaitu guna meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini berusaha memberikan jalan keluar yaitu dengan menghasilkan bahan ajar berupa buku ajar "Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Berbasis *Indigenous Knowledge*" yang berisi materi Pakaian Adat Nusantara. Ensiklopedia merupakan sebuah buku yang menyajikan informasi tertentu dengan ringkas, singkat, padat, dan bersifat umum. Maksudnya informasi yang disajikan secara ringkas namun informasi yang didapatkan tidak menyeluruh. Ensiklopedia diisi dengan berbagai uraian atau keterangan dari bidang seni dan ilmu pengetahuan yang disusun berdasarkan abjad atau lingkungan ilmu. Ensiklopedia merupakan bahan rujukan yang menyajikan informasi secara mendasar namun lengkap mengenai berbagai masalah dalam berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan. Jadi, ensiklopedia merupakan suatu bacaan yang digunakan dalam mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran yang berisi ringkasan dan pengertian-pengertian materi pembelajaran tematik, dan juga diperkuat oleh gambar-gambar sehingga membuat siswa minat untuk membaca ensiklopedia.

Ensiklopedia bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami setiap materi yang terdapat pada buku IPAS bab 6 (Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia) kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan *Indigenous Knowledge* merupakan pengetahuan tradisional yang lazim disebut dengan kearifan lokal dan hasil interaksi pengalaman manusia dengan pengetahuan yang dimilikinya sebagai salah satu upaya untuk bertahan dalam menjalani kehidupan. Pada ensiklopedia juga berisi bahan bacaan mengenai definisi-definisi konsep materi pembelajaran yang ada pada buku tema yang akan dikembangkan yang mana di perkuat oleh gambar yang dapat membuat minat baca siswa untuk membaca ensiklopedia negeriku. Dalam pernyataan (Huda, 2016) menyatakan bahwa tahapan belajar digambarkan dalam kerucut pengalaman belajar dari Edgar Dale. Yang mana digambarkan bahwa jika yang dilihat dan dilakukan oleh siswa lebih bervariasi dan berwarna, maka pembelajaran akan lebih mudah diingat, jadi 70% isi ensiklopedia negeriku berisi gambar dan 30% berisi tulisan maka akan lebih diingat dan dipahami oleh siswa. Jadi dapat dilihat bahwa pengaruh pemberian bahan bacaan ensiklopedia harus dilakukan dengan benar untuk mempermudah belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dan lebih memahami dalam proses pembelajaran.

Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini mengangkat judul "Pengembangan Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Nusantara Berbasis *Indigenous Knowledge* Bagi Siswa kelas IV di Sekolah Dasar." Dalam pengembangannya, ensiklopedia ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan ensiklopedia yang sudah dikembangkan sebelumnya. Diantaranya adalah penyajian materi yang lengkap untuk setiap provinsinya, penyediaan gambar yang lebih banyak dan beragam sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi secara visual, serta desain dalam buku yang dibuat *full colour* sesuai dengan karakteristik siswa SD dan materi yang berbeda dengan pengembangan ensiklopedia sebelum-sebelumnya.

## 2. METHODS

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa ensiklopedia yang dibukukan dengan proses pencetakan. Ensiklopedia yang dikembangkan ini mengemas materi pakaian adat nusantara berbasis *indigenous knowledge* di dalamnya ditujukan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar khususnya. Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Aldoobie (2015). Model ADDIE merupakan model umum dalam desain pembelajaran dalam menghasilkan desain yang efektif. Model ini juga membantu dalam merancang pengembangan konten apapun yang dikembangkan oleh guru (Aldoobie, 2015). Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, penilaian guru dan respon peserta didik. Penelitian pengembangan ensiklopedia menggunakan canva sebagai bahan ajar mata pelajaran IPAS SD materi pakaian adat nusantara berbasis *indigenous knowledge* kelas IV ini menggunakan subjek *pilot test* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Gamplong yang berjumlah 18 siswa dan subjek uji kelayakan yaitu peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur yang berjumlah 15 siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi, wawancara dan angket.

### 3. RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Tahap pengembangan pada penelitian ini, meliputi:

#### 3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

##### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan pada SD Muhammadiyah Condongcatur dan SD Muhammadiyah Gamplong yaitu kurangnya sumber belajar atau bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran yang dilaksanakan guru. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber pembelajaran sehingga informasi yang didapatkan siswa kurang maksimal. Karena kurangnya bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran maka akan dikembangkan ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan informasi berisi definisi serta gambar yang menarik. Materi pada ensiklopedia yang akan dikembangkan yaitu materi pakaian adat nusantara dari 38 provinsi yang ada di Indonesia. Ensiklopedia dengan materi pakaian adat nusantara diharapkan mampu memadukan secara rinci terkait pakaian adat dan diperkuat dengan pemberian gambar atau ilustrasi.

##### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah yang digunakan guna mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Kurikulum yang digunakan SD Muhammadiyah Condongcatur dan SD Muhammadiyah Gamplong adalah Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum Merdeka penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Setelah mengetahui kurikulum yang digunakan peneliti menyesuaikan bahan ajar yang akan digunakan dengan kebutuhan dan keperluan siswa saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan buku IPAS yang dijadikan kajian pustaka.

##### c. Analisis Siswa

Pada penelitian ini yang menjadi subjek adalah peserta didik kelas IV. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan pengayaan masih sangat dibutuhkan bahan ajar dalam kegiatan pengayaan terutama pada materi keberagaman budaya 88 bangsaku. Siswa biasanya menyukai kegiatan pembelajaran dan pengayaan dengan menggunakan media yang lebih menarik seperti gambar.

#### 3.2 Tahap Desain (*Design*)

Hasil perancangan pada penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar pembelajaran yang dirancang untuk peserta didik. Kemampuan yang ingin dicapai berupa pengetahuan peserta didik mengenai pakaian adat nusantara yang ada di Indonesia berbasis *Indigenous Knowledge* didapat dari kegiatan pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Adapun materi yang dicantumkan pada isi ensiklopedia berupa pakaian adat dari 38 provinsi yang ada di Indonesia berbasis *Indigenous Knowledge*. Ensiklopedia yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, bagian tersebut dimulai dari sampul, kata pengantar, daftar isi, dan materi. Pada setiap bagian ensiklopedia, gambar dan warna dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik. Gambar yang dicantumkan merupakan gambar yang mendukung materi pembelajaran seperti, ilustrasi pakaian adat, penggunaan pakaian adat yang diambil dari daerah setiap masing-masing pakaian adat. Perancangan akhir dari tahap ini adalah perancangan desain instrumen. Instrumen ini digunakan sebagai lembar penilaian guna mengukur kualitas ensiklopedia yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli bahasa.



### 3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)





Pada langkah pengembangan ini meliputi kegiatan membuat atau memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Pengembangan ensiklopedia dalam pembelajaran IPAS Bab 6 (Indonesia Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia) dalam pengembangan penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Rancangan Awal Desain Pembelajaran

Tahap rancangan awal dalam membuat produk ensiklopedia pakaian adat nusantara yaitu membuat *storyboard*, mendesain produk dan mencari materi. Berikut adalah penjabarannya.

Tabel 1. Desain pembelajaran

No.	Bagian	Keterangan
1.	Cover 	Cover depan pada ensiklopedia memuat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul</li> <li>• Logo UAD</li> <li>• Logo PGSD</li> <li>• Gambar pakaian adat</li> <li>• Gambar candi</li> <li>• Berwarna biru dan hijau</li> </ul>
2.	Kata Pengantar 	Kata pengantar pada ensiklopedia memuat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul kata pengantar</li> <li>• <i>Background</i> pada kata pengantar berwarna kuning</li> </ul>
3.	Petunjuk Penggunaan 	Petunjuk penggunaan pada ensiklopedia memuat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul petunjuk penggunaan</li> <li>• <i>Background</i> pada kata pengantar berwarna abu-abu dan vanilla</li> </ul>

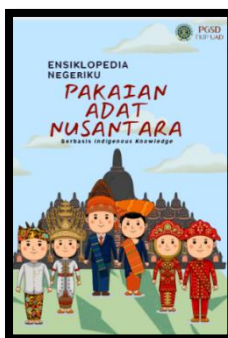
No.	Bagian	Keterangan
4.	<p>Daftar Isi</p> 	<p>Daftar isi pada ensiklopedia memuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul daftar isi</li> <li>• Terdapat arsir batikan</li> <li>• <i>Background</i> pada daftar isi berwarna coklat</li> </ul>
5.	<p>Materi</p> 	<p>Materi pada ensiklopedia memuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nama daerah</li> <li>• Nama pakaian adat</li> <li>• <i>Background</i> warna-warni, dan kotak berwarna biru</li> <li>• Hiasan <i>background</i> terdapat pepohonan</li> <li>• Terdapat gambar animasi dan gambar pakaian adat</li> </ul>
6.	<p>Biografi Penulis</p> 	<p>Biografi penulis pada ensiklopedia ini memuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul biografi penulis</li> <li>• <i>Background</i> pada biografi penulis berwarna vanilla</li> <li>• Terdapat gambar penulis</li> </ul>
7.	<p>Sinopsis dan cover belakang</p> 	<p>Sinopsis dan cover belakang pada ensiklopedia ini memuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul Ensiklopedia</li> <li>• Terdapat gambar pakaian adat</li> <li>• <i>Background</i> sinopsis dan cover belakang berwarna hijau dan abu-abu</li> </ul>



Komponen-komponen dalam penyusunan ensiklopedia yaitu:

a. Cover atau sampul

Pada sampul depan memuat judul ensiklopedia yaitu “Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Nusantara Berbasis *Indigenous Knowledge*”. Ilustrasi yang digunakan berupa gambar orang yang menggunakan pakaian adat. Pada bagian atas pojok kanan terdapat logo UAD.



Gambar 1. Sampul depan Ensiklopedia

b. Kata Pengantar

Kata pengantar berisi tentang ucapan rasa syukur kepada Allah SWT. *Background* pada kata pengantar ini berwarna hijau dengan aksesoris bintang-bintang dipojok atas kiri dan pojok bawah kanan.



Gambar 2. Kata pengantar Ensiklopedia

c. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan ensiklopedia ini. Tampilan pada petunjuk penggunaan dengan *background* berwarna hijau dengan kotak berwarna vanila untuk mengisi teks petunjuk penggunaan. Dengan hiasan awan di atas dan arsiran hijau di bagian bawah halaman.



Gambar 3. Petunjuk penggunaan Ensiklopedia

d. Daftar isi

Daftar isi berisikan bagian-bagian serta halaman materi pakaian adat yang ada pada ensiklopedia pakaian adat ini. Adanya daftar isi diharapkan dapat membantu pembaca dalam mempermudah mencari pakaian adat apa yang ingin dipelajari. Tampilan pada halaman daftar isi ini berwarna coklat tua dengan arsiran batik setiap sudutnya. Berikut tampilan daftar isi yang dikembangkan.

DAFTAR ISI	
DAFTAR ISI	1
KATA PENGANTAR	4
PERSEMBAHAN	6
DAFTAR ISI	7
PROLOG	8
PAKSIAN ADAT	9
1. PENDAHULUAN	10
2. KONSEP PAKSIAN ADAT	11
3. FUNGSI PAKSIAN ADAT	12
4. KLASIFIKASI PAKSIAN ADAT	13
5. KONSEP PAKSIAN ADAT	14
6. KONSEP PAKSIAN ADAT	15
7. KONSEP PAKSIAN ADAT	16
8. KONSEP PAKSIAN ADAT	17
9. KONSEP PAKSIAN ADAT	18
10. KONSEP PAKSIAN ADAT	19
11. KONSEP PAKSIAN ADAT	20
12. KONSEP PAKSIAN ADAT	21
13. KONSEP PAKSIAN ADAT	22
14. KONSEP PAKSIAN ADAT	23
15. KONSEP PAKSIAN ADAT	24
16. KONSEP PAKSIAN ADAT	25
17. KONSEP PAKSIAN ADAT	26
18. KONSEP PAKSIAN ADAT	27
19. KONSEP PAKSIAN ADAT	28
20. KONSEP PAKSIAN ADAT	29
21. KONSEP PAKSIAN ADAT	30
22. KONSEP PAKSIAN ADAT	31
23. KONSEP PAKSIAN ADAT	32
24. KONSEP PAKSIAN ADAT	33
25. KONSEP PAKSIAN ADAT	34
26. KONSEP PAKSIAN ADAT	35
27. KONSEP PAKSIAN ADAT	36
28. KONSEP PAKSIAN ADAT	37
29. KONSEP PAKSIAN ADAT	38
30. KONSEP PAKSIAN ADAT	39
31. KONSEP PAKSIAN ADAT	40
32. KONSEP PAKSIAN ADAT	41
33. KONSEP PAKSIAN ADAT	42
34. KONSEP PAKSIAN ADAT	43
35. KONSEP PAKSIAN ADAT	44
36. KONSEP PAKSIAN ADAT	45
37. KONSEP PAKSIAN ADAT	46
38. KONSEP PAKSIAN ADAT	47
39. KONSEP PAKSIAN ADAT	48
40. KONSEP PAKSIAN ADAT	49
41. KONSEP PAKSIAN ADAT	50
42. KONSEP PAKSIAN ADAT	51
43. KONSEP PAKSIAN ADAT	52
44. KONSEP PAKSIAN ADAT	53
45. KONSEP PAKSIAN ADAT	54
46. KONSEP PAKSIAN ADAT	55
47. KONSEP PAKSIAN ADAT	56
48. KONSEP PAKSIAN ADAT	57
49. KONSEP PAKSIAN ADAT	58
50. KONSEP PAKSIAN ADAT	59
51. KONSEP PAKSIAN ADAT	60
52. KONSEP PAKSIAN ADAT	61
53. KONSEP PAKSIAN ADAT	62
54. KONSEP PAKSIAN ADAT	63
55. KONSEP PAKSIAN ADAT	64
56. KONSEP PAKSIAN ADAT	65
57. KONSEP PAKSIAN ADAT	66
58. KONSEP PAKSIAN ADAT	67
59. KONSEP PAKSIAN ADAT	68
60. KONSEP PAKSIAN ADAT	69
61. KONSEP PAKSIAN ADAT	70
62. KONSEP PAKSIAN ADAT	71
63. KONSEP PAKSIAN ADAT	72
64. KONSEP PAKSIAN ADAT	73
65. KONSEP PAKSIAN ADAT	74
66. KONSEP PAKSIAN ADAT	75
67. KONSEP PAKSIAN ADAT	76
68. KONSEP PAKSIAN ADAT	77
69. KONSEP PAKSIAN ADAT	78
70. KONSEP PAKSIAN ADAT	79
71. KONSEP PAKSIAN ADAT	80
72. KONSEP PAKSIAN ADAT	81
73. KONSEP PAKSIAN ADAT	82
74. KONSEP PAKSIAN ADAT	83
75. KONSEP PAKSIAN ADAT	84
76. KONSEP PAKSIAN ADAT	85
77. KONSEP PAKSIAN ADAT	86
78. KONSEP PAKSIAN ADAT	87
79. KONSEP PAKSIAN ADAT	88
80. KONSEP PAKSIAN ADAT	89
81. KONSEP PAKSIAN ADAT	90
82. KONSEP PAKSIAN ADAT	91
83. KONSEP PAKSIAN ADAT	92
84. KONSEP PAKSIAN ADAT	93
85. KONSEP PAKSIAN ADAT	94
86. KONSEP PAKSIAN ADAT	95
87. KONSEP PAKSIAN ADAT	96
88. KONSEP PAKSIAN ADAT	97
89. KONSEP PAKSIAN ADAT	98
90. KONSEP PAKSIAN ADAT	99
91. KONSEP PAKSIAN ADAT	100

Gambar 4. Daftar isi Ensiklopedia

e. Materi

Materi yang diambil yaitu berupa materi pakaian adat nusantara yang ada di Indonesia. Materi berisikan tentang 38 pakaian adat yang berasal dari 38 provinsi berbeda. Pakaian adat itu dijelaskan nama pakaian adat, fungsi serta bagian-bagian pakaian adat yang berbasis *indigenous knowledge*. Materi disusun satu-satu setiap daerahnya sehingga nantinya ensiklopedia yang dihasilkan terdiri dari kurang lebih 80 lembar. Selain itu, di dalam materi juga dilengkapi dengan gambar ilustrasi pakaian adat dan penggunaannya. Tidak lupa pada bagian akhir ensiklopedia terdapat *barcode* dan sumber video tentang pakaian adat yang ada didalamnya. Berikut contoh salah satu isi materi yang dikembangkan.



Gambar 5. Materi Ensiklopedia

f. Identitas Penulis

Identitas penulis berisikan tentang identitas penulis dan dosen pembimbing secara lengkap, mulai dari nama, tempat tanggal lahir, dan jenjang pendidikan yang ditempuhi. Tampilan identitas penulis berwarna vanilla dan terdapat foto penulis serta identitas penulis dan dilanjutkan dengan foto serta identitas dosen pembimbing. Berikut tampilan dari biodata penulis.



**Gambar 6.** Identitas penulis Ensiklopedia

## 2. Validasi Ahli

Pada tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kualitas ensiklopedia yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kualitas oleh para ahli ensiklopedia direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 3 ahli yaitu, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Berikut hasil dari validasi ahli-ahli.

### 1) Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi menunjukkan, ada 12 indikator penilaian yang memperoleh skor 4 dan ada 3 indikator penilaian yang memperoleh skor 3. Sehingga nilai validasi materi adalah 76. Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar ensiklopedia dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Isi</b>					
1.	Kesesuaian ensiklopedia dengan materi pembelajaran		v			
2.	Kesesuaian ensiklopedia dengan Capaian Pembelajaran (CP)			v		
3.	Materi dapat menambah wawasan peserta didik		v			
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			v		
5.	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik		v			
6.	Penyampaian materi secara runtut		v			
<b>B.</b>	<b>Penyajian</b>					
7.	Penyajian gambar animasi dapat mendukung materi		v			
8.	Materi yang disajikan tidak menimbulkan kerugian		v			
9.	Materi pakaian adat nusantara disajikan dengan menarik bagi peserta didik		v			
10.	Kesesuaian gambar pakaian adat nusantara dapat mendukung materi		v			
11.	Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik		v			
12.	Kesesuaian materi dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik		v			

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
13.	Materi pakaian adat nusantara memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri		v			
<b>C.</b>	<b>Bahasa</b>					
14.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik		v			
15.	Kalimat yang digunakan dalam ensiklopedia tersusun secara teratur dan efektif			v		
Jumlah Skor		57				
Nilai: (Skor Perolehan/75) x 100		76				
Kategori		Baik				

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi yaitu sebesar 57 dengan nilai akhir 76 sehingga hasil yang didapatkan dari penilaian ahli materi dikategorikan baik.

2) Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan penilaian memperoleh skor 77,3. Hasil validasi ahli pembelajaran terhadap pengembangan bahan ajar ensiklopedia dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Validasi ahli pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran</b>					
1.	Kesesuaian isi dengan Capaian Pembelajaran (CP)		v			
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)			v		
3.	Kesesuaian dengan buku kelas IV Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar			v		
4.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) berbasis <i>Indigenous Knowledge</i>		v			
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran berbasis <i>Indigenous Knowledge</i>		v			
6.	Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Nusantara Berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal	v				
<b>B.</b>	<b>Kesesuaian dengan Karakteristik Perkembangan Peserta Didik</b>					
7.	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar		v			
8.	Isi materi sesuai dengan taraf berpikir peserta didik kelas IV sekolah dasar		v			
<b>C.</b>	<b>Kesesuaian Materi yang diajarkan</b>					
9.	Materi yang disajikan lengkap (pengertian, asal, kegunaan)			v		
10.	Penyajian ilustrasi ensiklopedia negeriku berbasis <i>indigenous knowledge</i> lebih menarik dan menyenangkan		v			

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>D.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>					
11.	Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> mudah dan praktis digunakan dalam pembelajaran		v			
12.	Ensiklopedia menjadi bahan ajar dapat memudahkan guru dalam pembelajaran		v			
13.	Penggunaan kata dalam ensiklopedia mudah dipahami peserta didik		v			
14.	Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat Nusantara Berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> menyajikan ilustrasi sesuai dengan isi materi		v			
15.	Ensiklopedia memudahkan peserta didik memahami isi materi		v			
Jumlah Skor		58				
Nilai: (Skor Perolehan/75) x 100		77,3				
Kategori		Baik				

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli pembelajaran yaitu sebesar 58 dengan nilai akhir 77,3 sehingga hasil yang didapatkan dari penilaian ahli pembelajaran dikategorikan baik.

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi bahasa menunjukkan penilaian memperoleh skor 86,67. Hasil validasi ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar ensiklopedia dapat dilihat dalam table berikut.

**Tabel 4.** Validasi ahli bahasa

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Tata Bahasa</b>					
1.	Ensiklopedia menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	v				
2.	Ensiklopedia menggunakan tata bahasa yang komutatif		v			
3.	Ensiklopedia menggunakan tata bahasa yang interaktif		v			
4.	Ensiklopedia menggunakan tata bahasa yang lugas dan sederhana		v			
5.	Ensiklopedia menggunakan tata bahasa yang jelas	v				
<b>B.</b>	<b>Istilah Bahasa</b>					
6.	Ensiklopedia menyajikan istilah dan simbol/lambang dengan konsistensi		v			
7.	Ensiklopedia menyajikan penggunaan kata/istilah asing dengan sesuai	v				
<b>C.</b>	<b>Kosa Kata dan Ejaan</b>					
8.	Ensiklopedia menyajikan tata bahasa yang sesuai dengan pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)		v			

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
9.	Ensiklopedia ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan KBBI		v			
10.	Ensiklopedia menyajikan pengetahuan pakaian adat yang mudah dipahami		v			
11.	Ensiklopedia menyajikan penjelasan materi yang mudah dipahami	v				
12.	Ensiklopedia menyajikan ketepatan ejaan		v			
Jumlah skor		52				
Nilai: (Skor Perolehan/60) x 100		86,67				
Kategori		Baik sekali				

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa yaitu sebesar 52 dengan nilai akhir 86,67 sehingga hasil yang didapatkan dari penilaian ahli bahasa dikategorikan Baik Sekali.

### 3.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan realisasi desain dan pengembangan ensiklopedia negeriku sebagai sumber belajar pembelajaran. Penelitian ini melaksanakan uji coba produk kelompok kecil, uji coba produk kelompok besar dan penilaian guru.

- Uji coba ensiklopedia negeriku sebagai bahan ajar pembelajaran dilaksanakan setelah melakukan revisi ensiklopedia berdasarkan masukan, saran, dan tanggapan dari ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa.
- Data hasil uji coba produk kelompok kecil

Uji coba produk kecil dilaksanakan di SD Muhammadiyah Gamplong. Uji coba dilaksanakan terhadap 18 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gamplong pada tanggal 12 September 2023. Uji coba dilakukan untuk menguji kualitas buku ensiklopedia negeriku sebagai bahan ajar pembelajaran. Data hasil uji coba tersebut dikonversikan ke dalam data kualitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan. Selanjutnya, mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif penelitian untuk mengetahui hasil kelayakan ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara sebagai bahan ajar pembelajaran. Selanjutnya ditafsirkan ke dalam kategori baik sekali, baik, cukup, kurang baik, kurang sekali. Adapun hasil respon peserta didik terhadap produk ensiklopedia yang telah dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut.

**Tabel 5.** Uji coba produk kelompok kecil

No.	Nama	Skor
1.	Azzam	100
2.	Ahmad Munir	100
3.	Winda	86,67
4.	Yasmin Alika	100
5.	Adrian	86,67
6.	Nadhif	80
7.	Nisrina Fatin	100
8.	Novaliza	86,67
9.	Faiz	80
10.	Shayla	86,67
11.	Yasmin Aila	100
12.	Vinno	80



No.	Nama	Skor
13.	Hasna	86,67
14.	Maulinda	100
15.	Husna Aulia	66,67
16.	Hisyamudin	80
17.	Aldila	66,67
18.	Hanadia	86,67
<b>Jumlah Skor</b>		<b>1.573</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>87,4</b>

Skor yang diperoleh dari respon kelas IV SD Muhammadiyah Gamplong yaitu sebesar 1.573 dengan nilai akhir 87,4 sehingga hasil yang didapatkan dari respon siswa dikategorikan Baik sekali.

c. Data hasil uji coba produk kelompok besar

Uji coba produk kelompok besar dilaksanakan di SD Muhammadiyah Condongcatur pada tanggal 14 September 2023. Uji coba ini dilakukan pada kelas IV dengan memberikan soal *pre-test* sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar ensiklopedia yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan peneliti maka peserta didik diberi soal *post-test*. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengukur *Indigenous Knowledge* peserta didik. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik terhadap produk ensiklopedia yang telah dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut.

**Tabel 6.** Uji coba produk kelompok besar

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	AFS	30	80
2.	NZA	45	85
3.	NP	40	80
4.	GKS	60	85
5.	MBF	55	85
6.	INK	45	90
7.	LVA	20	75
8.	KAA	45	70
9.	NKB	50	80
10.	F	25	80
11.	A	60	85
12.	AAZ	35	85
13.	AFC	40	75
14.	CRA	40	90
15.	MYD	60	95
<b>Jumlah</b>		<b>650</b>	<b>1245</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>43,3</b>	<b>83</b>

Skor peningkatan yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur adalah 46,37.

d. Data hasil uji coba penilaian guru kelas IV

Uji coba produk penilaian guru dilaksanakan di SD Muhammadiyah Gamplong yang dilaksanakan pada tanggal 12 September 2023. Uji coba dilakukan untuk

menguji kelayakan buku ensiklopedia negeriku sebagai bahan ajar pengayaan. Data hasil uji coba tersebut dikonversikan ke dalam data kualitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan. Selanjutnya, mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif penelitian untuk mengetahui hasil kelayakan ensiklopedia negeriku sebagai bahan ajar pengayaan. Selanjutnya ditafsirkan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik.

**Tabel 7.** Kualifikasi tingkat validasi berdasarkan persentase

Rentang Nilai	Kriteria
0-20%	Kurang Sekali
21-40%	Kurang Baik
41-60%	Cukup Baik
61-80%	Baik
81-100%	Baik Sekali

Data hasil uji coba ensiklopedia negeriku sebagai bahan ajar pengayaan yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Muhammadiyah Gamplong sebagai berikut.

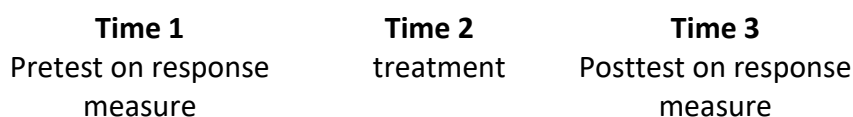
**Tabel 8.** Hasil penilaian guru kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran</b>					
1.	Ketepatan bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar dengan Capaian Pembelajaran (CP)		v			
2.	Ketepatan bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	v				
3.	Ketepatan bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar dengan karakteristik peserta didik	v				
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>					
4.	Kesesuaian isi media dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia		v			
<b>C.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>					
5.	Penyajian gambar dan ilustrasi menarik untuk peserta didik		v			
6.	Bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar mendukung kemandirian belajar peserta didik		v			
7.	Keterkaitan gambar dengan isi materi yang disajikan	v				
8.	Kesesuaian materi dalam ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar dengan tingkat berpikir peserta didik	v				

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
9.	Bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar mampu memberikan manfaat bagi peserta didik	v				
10	Ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar mampu menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik	v				
11.	Desain dan pemilihan warna yang digunakan dalam ensiklopedia sesuai dengan karakteristik peserta didik		v			
12.	Bahan ajar ensiklopedia negeriku: pakaian adat nusantara berbasis <i>Indigenous Knowledge</i> bagi siswa kelas IV sekolah dasar dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan		v			
Jumlah Skor		54				
Nilai: (Skor Perolehan/60) x 100		90				
Kategori		Baik sekali				

Skor yang diperoleh dari penilaian guru kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur yaitu sebesar 54 dengan nilai akhir 90 sehingga hasil yang didapatkan dari penilaian guru dikategorikan Baik sekali.

Hasil validasi ahli dan *pilot test* menunjukkan bahwa produk sudah berkategori "Baik Sekali". Oleh karena itu, dilakukan uji kelayakan menggunakan metode *preexperimental design (non design) tipe One-Group Pretest-Posttest design*, dengan pengambilan data hanya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut skema *one group pretest-posttest design* sebagai berikut.



**Gambar 7.** Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

Pengujian produk dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur dengan alat ukur berupa soal. Model perhitungan menggunakan *Paired sample T Test (non-independent)* dengan uji statistik jenis parametrik. Statistik parametrik mensyaratkan dua hal yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas menggunakan teknik *one sample Kolmogorov-Smirnov* menggunakan aplikasi SPSS sebagai bantuan alat perhitungannya. Analisis hipotesisnya sebagai berikut.

1. Hipotesis Uji

$H_0$  = Tidak ada peningkatan signifikan nilai siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan bahan ajar yang dikembangkan

$H_1$  = Ada peningkatan signifikan nilai siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan bahan ajar yang dikembangkan

2. Taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$

3. Keputusan Uji

H<sub>0</sub> diterima jika signifikansi > 0,05

H<sub>1</sub> ditolak jika signifikansi < 0,05

Berdasarkan pelaksanaan uji pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur dengan sampel 33 siswa menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 43,33 dan *post-test* 83. Sebelum melakukan uji *statistic* model *paired sample T-Test (non independent)*, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan model *one sample Kolmogorov-Smirnov*. Berikut hasil uji normalitas.

**Tabel 9.** Hasil uji normalitas  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.128	15	.200*	.945	15	.448
POSTTEST	.173	15	.200*	.958	15	.666

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas diatas nilai signifikansi *pre-test* adalah 0,448 dan *post-test* 0,666, maka data dianggap berdistribusi normal dan menghasilkan signifikansi > 0,05. Hasil uji *statistic* ini dapat menggunakan uji t dengan jenis *statistic Paired Sample T Test*. Berikut hasil uji T *Paired Sample T-Test*.

**Tabel 10.** Hasil uji T Paired Sample T-Test  
**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	43.3333	15	12.48809	3.22441
	POSTTEST	82.6667	15	6.51007	1.68089

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	15	.476	.073

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	39.33333	10.99784	2.83963	45.42373	33.24294	-13.852	14	.000

Berdasarkan hasil uji T pada gambar diatas, nilai signifikansi adalah 0,00 lebih kecil dari  $< 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perilaku yang diberikan pada masing-masing variabel.

Hasil implementasi bahan ajar pada penelitian ini diperoleh peningkatan rerata nilai siswa. Tahap implementasi dilakukan menggunakan metode *preexperimental design (non design) tipe One-Group Pretest- Posttest design*. Perlakuan yang diberikan adalah penggunaan sintaks model pembelajaran kooperatif dan menggunakan bahan ajar ensiklopedia indonesia: pakaian adat nusantara.

### 3.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap akhir dari pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi instrumen untuk mengkonsultasikan instrumen yang akan digunakan kepada ahli instrumen. Pada tahap evaluasi, produk yang telah dikembangkan dan instrumen penilaian yang telah divalidasi diberikan kepada ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Peneliti menganalisis kesalahan-kesalahan yang terjadi selama proses pengembangan produk bahan ajar ensiklopedia indonesia ini dan proses validasi oleh para ahli. Tahap evaluasi dapat terjadi pada setiap tahap sebelumnya. Peneliti melakukan analisis dari uji validasi ahli maka dilakukan revisi. Kemudian setelah dilakukan revisi oleh peneliti menghasilkan produk akhir yang layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran untuk kelas IV dalam buku IPAS bab 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia.

## 4. CONCLUSION

Adapun penelitian pengembangan ensiklopedia indonesia sebagai bahan ajar pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap pengembangan, yaitu (a) Analisis (*Analysis*), (b) Desain (*Design*), (c) Pengembangan (*Development*), (d) Implementasi (*Implementation*) dan (e) Evaluasi (*Evaluation*). Ensiklopedia Indonesia: Pakaian Adat Nusantara sebagai bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai 76% dengan kategori Baik, berdasarkan penilaian oleh ahli pembelajaran memperoleh nilai 77,3% dengan kategori Baik, penilaian oleh ahli bahasa memperoleh nilai 86,67% dengan kategori Baik Sekali. Kelayakan Ensiklopedia Indonesia: Pakaian adat Nusantara sebagai bahan ajar pembelajaran dapat dilihat dari penilaian *pilot test* yang diberikan secara langsung oleh guru dan peserta didik kelas IV. *Pilot test* berdasarkan hasil penilaian oleh guru memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori baik sekali, dan berdasarkan respon peserta didik memperoleh nilai 87,4% dengan kategori baik sekali. Efektivitas Ensiklopedia Indonesia: Pakaian Adat Nusantara sebagai bahan ajar pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 43,3 dan *post-test* 83. berdasarkan hasil uji T, nilai signifikansi adalah 0,00 lebih kecil dari  $< 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima serta menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian Ensiklopedia Indonesia: Pakaian Adat Nusantara sebagai bahan ajar dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan pengetahuan *indigenous knowledge* peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dari hasil penilaian dari para ahli, guru kelas dan respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia indonesia: pakaian adat nusantara sebagai bahan ajar Baik Sekali digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5. REFERENCES

- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090.
- Huda, W. Al. (2015). Ensiklopedia Umum ( Nasional ). *Jurnal Adabiya*, 5(85), 3–4.
- Inaya, M., Katarina, D., & Julaeha, S. (2021). Perancangan Aplikasi Edukasi Pakaian Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 227.
- Lestari, G. (2015). Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia di Tengah Kehidupan Sara. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 28(1), 31–37.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Purwanti, E., Erlangga, A. B., Agustian, N., & Afadh., M. (2022). Meneropong Arus Pendidikan Multikultural Di Indonesia (Looking at the flow of Multicultural Education in Indonesia). *ARZUSIN : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Dasar*, 2(1), 157–176.
- Suswandari, M. (2017). Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Ips Skills of Elementary School Teachers in Developing Teaching Materials of Social Science. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 354–363
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1.