

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMARTBOOK* BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN
KEWARGAAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Dhea Rahma Pangastuti

NPM: 2186206058



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMARTBOOK* BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN
KEWARGAAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Dhea Rahma Pangastuti

NPM: 2186206058

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
TAHUN 2025**

MOTTO :

“Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulit kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri, walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”.

PERSEMBAHAN:

“Sebagai tanda bakti, hormat, dan terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ayah dan ibu penulis yakni Bapak Sugeng Winarto dan Ibu Siti Musanah yang telah melangitkan doa-doa, memberikan motivasi dan cinta kasih serta memenuhi segala kebutuhan penulis, yang hanya dapat ku balas dengan selebar kertas ini bertuliskan kata cinta dan persembahan. Skripsi ini juga kupersembahkan untuk dosen pembimbing yang telah membimbing, teman-teman yang telah memotivasi, *the author's favorite person* yang telah menjadi *support system* dan diri sendiri yang sudah mampu berjuang dan bertahan sampai menyelesaikan skripsi ini”.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Dhea Rahma Pangastuti

NPM : 2186206058

Judul : Pengembangan Media *Smartbook* Berbasis Kearifan Lokal
Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Pada
Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Dosen Pembimbing,

Wahyu Nurmalasari, M.Pd.

NIDN. 0727069201

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Dhea Rahma Pangastuti

NPM : 2186206058

Judul : Pengembangan Media *Smartbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji.

Pada tanggal : 19 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Ketua : Angga Setiawan, M.Pd. _____
NIDN: 0725049401

2. Sekretaris : Wahyu Nurmalasari, M.Pd. _____
NIDN: 0727069201

Mengesahkan,
Ketua STKIP PGRI Trenggalek

Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.

NUPN. 9907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Dhea Rahma Pangastuti
NPM : 2186206058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya berusaha menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 7 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Dhea Rahma Pangstuti

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat waktunya.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Nanda Wiliam, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan kesempatan penyusunan skripsi.
3. Ibu Wahyu Nurmalasari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD STKIP PGRI Trenggalek yang telah berkenan membekali ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kepala sekolah SDN 4 Pule yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Kepala sekolah SDN 1 Tanggaran yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

7. Kepala sekolah SDN 1 Sukokidul yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Dafit, yang senantiasa mendengarkan keluhan penulis, memberi motivasi, dan menemani penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Teman-teman mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek Angkatan 2021 yang telah membantu memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
11. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mohon saran dan kritik membangun dari semua pihak, dan akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat.

Trenggalek, 10 Juni 2025

Penulis

A B S T R A K

Judul: Pengembangan Media *Smartbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Oleh: Dhea Rahma Pangastuti, N.P.M: 2186206058. Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci : *Smartbook*; Kearifan Lokal; Literasi Budaya dan Kewargaan; Siswa SD

Literasi budaya dan kewargaan adalah kemampuan penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai budaya serta peran sebagai warga negara yang baik. Literasi ini dapat membekali siswa tentang pengetahuan tradisi, identitas budaya, dan sikap sebagai warga negara yang peduli dan bertanggung jawab. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul, ditemukan bahwa literasi budaya dan kewargaan siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya ketersediaan bahan bacaan tentang budaya khususnya kearifan lokal, serta terbatasnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Guru dalam pembelajaran cenderung menggunakan ceramah dan belum mengembangkan media konkrit yang dapat membuat keterlibatan aktif siswa khususnya dalam pembelajaran tentang budaya lokal. Akibatnya, siswa kurang memahami nilai-nilai budaya dan kewargaan yang ada di lingkungan mereka sendiri. Permasalahan ini menunjukkan perlunya solusi dalam bentuk media pembelajaran yang dapat memuat konten budaya lokal secara menarik dan kontekstual di dalam kelas. Untuk itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *smartbook* berbasis kearifan lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal, mengetahui kevalidan pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal, mengetahui penerapan pengembangan siswa mengenai media *smartbook* berbasis kearifan lokal, dan menguji efektivitas pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, lembar angket dan lembar tes. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 86 siswa, terdiri dari 26 siswa SDN 1 Sukokidul (uji coba skala kecil), serta 60 siswa SDN 4 Pule dan SDN 1 Tanggaran (uji skala lapangan). Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95%, validasi ahli media sebesar 90%, validasi bahasa sebesar 100% serta validasi praktisi sebesar 95%, dari validasi tersebut dalam kategori “sangat layak”. Hasil penelitian angket

respon siswa terhadap media *smartbook* berbasis kearifan lokal keseluruhan mencapai 98,5% jika dilihat berdasarkan tabel kriteria kemenarikan, maka presentase skor yang diperoleh termasuk dalam kriteria "Sangat Menarik". Hasil uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pretest siswa memperoleh 46 dan nilai posttest 87, sedangkan nilai pretest uji skala lapangan memperoleh rata-rata 29,96 dan nilai posttest diperoleh 87,93. Dari perbandingan nilai tersebut dapat diartikan bahwa siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa media *smartbook* berbasis kearifan lokal ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSTUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Manfaat Penelitian	16

1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian	18
1.8 Spesifikasi Produk yang diharapkan	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
2.1 Kajian Pustaka	22
2.2 Penelitian yang Relevan	55
2.3 Kerangka Berpikir	60
2.4 Rancangan Model	63
BAB III METODE PENELITIAN	70
3.1 Jenis Penelitian	70
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	75
3.3 Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian dan Pengembangan	82
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	85
3.5 Teknik Analisis Data	97
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	111
4.1 Hasil Pengembangan Produk Awal	111
4.2 Hasil Penilaian/Validasi Pakar atau Praktisi	132
4.3 Hasil Uji Coba Produk	156
4.4 Diskusi/Kajian Produk Akhir	178
4.5 Keterbatasan Penelitian	181
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	182

5.1 Simpulan	182
5.2 Saran	183
DAFTAR RUJUKAN	186
LAMPIRAN.....	198

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan	50
Tabel 2.2	Penelitian yang Relevan	55
Tabel 2.3	Rancangan Media <i>Smartbook</i> berbasis Kearifan Lokal	66
Tabel 3.1	Analisis CP, TP, dan ATP	78
Tabel 3.2	Waktu Pelaksanaan Penelitian	82
Tabel 3.3	Populasi Penelitian	84
Tabel 3.4	Sampel Penelitian	85
Tabel 3.5	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru	89
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen Tes Literasi Budaya dan Kewargaan	90
Tabel 3.7	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Media	92
Tabel 3.8	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Materi	93
Tabel 3.9	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Bahasa	94
Tabel 3.10	Instrumen Penilaian Angket Praktisi	95
Tabel 3.11	Instrumen Penilaian Angket Respon Siswa	96
Tabel 3.12	Skor Penilaian Skala <i>Likert</i> Angket Ahli Media, Materi dan Bahasa	98
Tabel 3.13	Kriteria Data Valid pada Angket Ahli Media, Materi dan Bahasa	98
Tabel 3.14	Skor Penilaian Skala <i>Likert</i> Angket Praktisi	100
Tabel 3.15	Kriteria Data Valid pada Praktisi	100
Tabel 3.16	Skor Penilaian Skala <i>Likert</i> Angket Respon Siswa	101
Tabel 3.17	Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	101
Tabel 3.18	Koefisien Reliabilitas	105
Tabel 3.19	Kriteria Tingkat Kesukaran	106
Tabel 3.20	Kriteria Perolehan <i>N-Gain</i>	110
Tabel 3.21	Kriteria Perolehan <i>N-Gain</i> dalam persen	110
Tabel 4.1	Sketsa dan Kerangka <i>Smartbook</i> Berbasis Kearifan Lokal	115
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	133
Tabel 4.3	Saran, Komentar dan Catatan Validasi Ahli Media	136
Tabel 4.4	Produk Sebelum dan Sesudah Direvisi pada Ahli Media	137
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	140

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 4.6	Saran, Komentar dan Catatan Validasi Ahli Materi	142
Tabel 4.7	Produk Sebelum dan Sesudah Direvisi pada Ahli Materi	143
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	148
Tabel 4.9	Saran, Komentar dan Catatan Validasi Ahli Bahasa	150
Tabel 4.10	Produk Sebelum dan Sesudah Direvisi Pada Ahli Bahasa	151
Tabel 4.11	Hasil Penilaian Validasi Ahli Praktisi	152
Tabel 4.12	Saran, Komentar dan Catatan Validasi Ahli Praktisi	155
Tabel 4.13	Analisis Rekapitulasi Uji Ahli	155
Tabel 4.14	Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Uji Skala Kecil	158
Tabel 4.15	Rentang Nilai Hasil Pretest dan Posttest Skala Kecil	159
Tabel 4.16	Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil	160
Tabel 4.17	Saran dan Komentar Siswa Uji Skala Kecil	161
Tabel 4.18	Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Uji Skala Lapangan	162
Tabel 4.19	Rentang Nilai Hasil Pretest dan Posttest Uji Skala Lapangan	164
Tabel 4.20	Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Lapangan	164
Tabel 4.21	Saran dan Komentar Respon Siswa Uji Skala Lapangan	166
Tabel 4.22	Hasil Uji Validitas	167
Tabel 4.23	Hasil Uji Reliabilitas	168
Tabel 4.24	Koefisien Reliabilitas	169
Tabel 4.25	Hasil Indeks Uji Kesukaran	169
Tabel 4.26	Kriteria Skor Uji Kesukaran	170
Tabel 4.27	Hasil Uji Normalitas	172
Tabel 4.28	Hasil Uji Homogenitas	173
Tabel 4.29	Hasil Uji Hipotesis	174
Tabel 4.30	Hasil Uji Keefektifan (<i>N-Gain</i>)	176
Tabel 4.31	Hasil Uji Mean Keefektifan (<i>N-Gain</i>)	177

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran	62
Gambar 3.1	Tahapan Model ADDIE	71

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1.	Lembar Persetujuan Judul	198
2.	Lembar Surat Izin Penelitian di SDN 4 Pule	199
3.	Lembar Surat Izin Penelitian di SDN 1 Tanggaran	200
4.	Lembar Surat Izin Penelitian di SDN 1 Sukokidul	201
5.	Lembar Surat Balasan Penelitian di SDN 4 Pule	202
6.	Lembar Surat Balasan Penelitian di SDN 1 Tanggaran	203
7.	Lembar Surat Balasan Penelitian di SDN 1 Sukokidul	204
8.	Lembar Hasil Validasi Ahli Media	205
9.	Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa	210
10.	Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	215
11.	Lembar Hasil Validasi Ahli Praktisi	220
12.	Output Validitas	225
13.	Output Reliabilitas	227
14.	Output Kesukaran	228
15.	Output Normalitas dan Output Homogenitas	229
16.	Output Hipotesis dan Output <i>N-Gain</i>	230
17.	Modul Ajar	231
18.	Hasil Wawancara Guru SDN 4 Pule	271
19.	Hasil Wawancara Guru SDN 1 Tanggaran	277
20.	Hasil Wawancara Guru SDN 1 Sukokidul	284
21.	Hasil Rekap Pretest dan Posttest Skala Kecil	290
22.	Lembar Hasil Evaluasi Pretest Skala Kecil	291
23.	Lembar Hasil Evaluasi Posttest Skala Kecil	303
24.	Hasil Rekap Pretest dan Posttest Skala Lapangan	315
25.	Lembar Hasil Evaluasi Pretest Skala Lapangan	317
26.	Lembar Hasil Evaluasi Posttest Skala Lapangan	329
27.	Lembar Hasil Respon Siswa Skala Kecil	341
28.	Rekapan Hasil Respon Siswa Skala Lapangan	347
29.	Lembar Hasil Respon Siswa Skala Lapangan	348
30.	Kartu Bimbingan Skripsi	354
31.	Validasi Rujukan	358
32.	Dokumentasi Izin Melakukan Penelitian dan Wawancara	379
33.	Dokumentasi Uji Skala Kecil di SDN 1 Sukokidul	381
34.	Dokumentasi Uji Skala Lapangan di SDN 4 Pule	383
35.	Dokumentasi Uji Skala Lapangan di SDN 1 Tanggaran	385
36.	Biodata Penulis	387

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah interaksi dua arah dari guru dan siswa, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merujuk pada interaksi aktif siswa dan guru dalam proses belajar di dalam kelas (Djalal, 2017). Dalam konteks ini, literasi merupakan elemen penting karena kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif merupakan dasar dari keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, penting bagi guru untuk menanamkan pemahaman dalam pembelajaran melalui pendekatan yang berpusat pada literasi.

Literasi merupakan kemampuan seseorang menggunakan potensi dan keterampilan dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan aktivitas membaca dan menulis (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Literasi mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap generasi suatu bangsa. Bacaan yang baik dapat membantu generasi muda untuk memahami sebuah informasi baik tertulis maupun tidak tertulis. Dengan literasi maka akan menciptakan generasi muda yang dapat memilah informasi sedemikian rupa sehingga dapat mendukung kehidupan mereka. Setiap warga negara harus mempunyai keterampilan literasi untuk mewujudkan warga negara cerdas. Salah satu literasi yang tengah digencarkan pada abad 21 ini

adalah literasi budaya dan kewargaan.

Literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu atau masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Lailiyah, 2021). Literasi kewargaan harus dikuatkan di kalangan generasi muda karena dapat membentuk warga negara yang baik. Kemampuan literasi budaya sangat penting untuk dikuasai siswa sejak dini pada abad 21 ini agar mereka dapat mencintai dan melestarikan budaya Indonesia. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki wilayah sangat luas (Rahman, dkk., 2020). Terdiri dari 34 provinsi yang penuh dengan keanekaragaman mulai dari ras, suku, budaya, agama dan kepercayaan, dan lain-lain (Permana, 2021). Penting memiliki kapasitas untuk bertindak secara bijaksana, berpikir secara cerdas, dan merangkul serta menyesuaikan diri terhadap perbedaan untuk mempertahankan keberagaman tersebut. Literasi budaya dan kewargaan sangat penting dalam membentuk identitas dan tanggung jawab sosial individu. Dengan pemahaman yang mendalam tentang literasi budaya dan kewargaan, siswa juga dapat lebih menghargai kearifan lokal yang ada di sekitar mereka. Sebagai warga negara Indonesia, literasi ini memberdayakan individu untuk memahami hak dan kewajiban, selain itu menghargai kekayaan budaya lokal sebagai bagian tak terpisahkan dari identitas bangsa juga menghayati dan mengaplikasikan nilai-nilai budaya Indonesia dalam konteks kehidupan modern yang dinamis.

Era sekarang yang penuh tantangan dan perubahan, literasi budaya dan kewargaan menjadi semakin krusial (Ridho, dkk., 2025). Literasi budaya diartikan sebagai kemampuan individu untuk memahami dan merespons budaya Indonesia

sebagai bagian yang sangat penting dari identitas nasional. Sementara itu, literasi kewargaan menekankan pada pemahaman hak dan kewajiban warga negara, sehingga individu mampu menjalankan perannya sebagai warga negara yang baik dan aktif. Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan bukan hanya sekadar pengetahuan, melainkan juga sikap dan tindakan nyata dalam membangun Indonesia yang lebih baik. Pentingnya literasi budaya dan kewargaan terletak pada kemampuannya untuk mendorong masyarakat agar mengakui dan menghargai keragaman budaya yang ada di Indonesia (Ridho, dkk., 2025). Tujuan utama dari literasi ini adalah untuk membangun rasa hormat dan apresiasi terhadap kekayaan budaya bangsa. Selain itu, literasi kewarganegaraan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai dasar yang mengatur hubungan antara individu, masyarakat, dan negara. Nilai-nilai tersebut mencakup prinsip-prinsip kesetaraan dan keadilan, serta pentingnya partisipasi aktif dalam kehidupan sosial. Tanggung jawab individu sebagai warga negara, termasuk pemahaman yang jelas tentang hak dan kewajiban mereka, merupakan fokus utama dalam literasi kewargaan. Dengan demikian, literasi ini berperan krusial dalam membentuk warga negara yang bertanggung jawab dan aktif berpartisipasi dalam pembangunan bangsa (Sukmayadi, dkk., 2024). Literasi budaya dan kewargaan berperan krusial dalam memastikan agar siswa tetap terhubung dengan kekayaan budaya daerah masing-masing, khususnya di Indonesia yang memiliki keragaman budaya yang luar biasa. Dengan memahami dan menghargai keberagaman budaya yang beragam ini, literasi tersebut menjadi acuan penting dalam membentuk karakter bangsa (Salma, 2025).

Namun berdasarkan fenomena yang terjadi pada masyarakat Indonesia di lapangan adalah literasi budaya dan kewargaan saat ini masih belum terimplementasikan dengan baik karena tidak sedikit generasi muda acuh tak acuh pada kearifan lokal dan cenderung mengidolakan budaya luar seperti budaya Korea dan budaya Barat. Hal ini membahayakan karena dapat menggeser gaya hidup, nilai budaya dan kewarganegaraan masyarakat (Hamdani, dkk., 2024). Berdasarkan kondisi di lapangan sekitar penulis juga tidak sedikit generasi muda bahkan anak-anak yang lebih mengenal artis luar negeri daripada tokoh pahlawan, selain itu tidak sedikit anak-anak yang tidak paham dan tidak bisa menggunakan bahasa daerahnya. Hal tersebut sangat disayangkan karena anak-anak sebagai generasi muda penerus bangsa tetapi tidak mengenal betul negaranya sendiri. Alasan dibalik berbagai fenomena ini dalam masyarakat adalah karena minimnya edukasi terhadap kebudayaan Indonesia serta pengaruh kuat budaya asing. Selain itu, kurangnya pemahaman dan kesadaran di kalangan masyarakat Indonesia, terutama di antara siswa, mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara (Maimun, 2020). Hal ini sejalan dengan UUD NRI Pasal 28 I ayat 3 yang menegaskan perlunya menghormati identitas budaya dan hak-hak masyarakat tradisional sejalan dengan kemajuan zaman dan peradaban. Oleh karena itu, setiap warga negara, terutama generasi muda, memiliki hak dan tanggung jawab untuk memajukan serta memelihara identitas budaya dan kearifan lokal masyarakat tradisional. Sejalan dengan pendapat Pratiwi dan Asyarotin (2019) bahwa keterampilan yang esensial untuk individu pada era ke-21 adalah kemampuan untuk memahami dan menghargai keberagaman dengan mengemban tanggung jawab

sebagai anggota masyarakat. Yang berarti bahwa untuk memahami keberagaman dan tanggung jawab dibutuhkan adanya kemampuan literasi agar dapat bertahan bahkan menguasai abad 21 ini. Masyarakat sering mengartikan literasi sebagai kemampuan dasar membaca dan menulis, namun menurut standar internasional, literasi abad ke-21 mencakup enam jenis keterampilan esensial yaitu membaca dan menulis, kemampuan numerasi, penguasaan ilmu pengetahuan, literasi digital, literasi finansial, serta kesadaran akan budaya dan kewarganegaraan (Maimun, dkk., 2020). Literasi budaya dan kewargaan ini merupakan kemampuan dalam berperilaku sesuai dengan kebudayaan nasional sebagai ciri khas bangsa serta memahami hak dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Literasi budaya dan kewargaan memiliki peran penting dalam mengatasi kurangnya pengetahuan masyarakat tentang budaya serta hak dan kewajiban sebagai warga negara (Hamdani, dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Oktober 2024 di SDN 4 Pule yaitu peneliti menemukan permasalahan seperti guru sudah menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor dan media gambar tetapi belum mengembangkan media kongkrit interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Minimnya pengetahuan siswa tentang kearifan lokal khususnya yang ada di Trenggalek ini disebabkan karena kurangnya bahan bacaan yang disediakan guru dan perpustakaan yang menjelaskan tentang budaya lokal, sehingga pengetahuan siswa tentang nilai-nilai karifan lokal juga masih terbatas. Cara guru menanamkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa yaitu melalui tarian Turangga Yaksa yang terdapat pada ekstrakurikuler sekolah karena

keterbatasan media dan sumber belajar yang menjelaskan kearifan lokal setempat membuat pengetahuan siswa tentang kearifan lokal yang ada di Trenggalek menjadi kurang. Sehingga siswa belum maksimal mendapatkan kesempatan untuk belajar tentang tradisi, seni, dan nilai-nilai yang ada di lingkungan masyarakat mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Oktober 2024 di SDN 1 Tanggaran ditemukan permasalahan pada siswa kelas IV yaitu minimnya pengetahuan siswa tentang kearifan lokal di lingkungan mereka seperti yang ada di Trenggalek disebabkan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran atau bahan bacaan tentang kearifan lokal. Dalam pembelajaran siswa merasa jenuh dan kurang terlibat aktif karena media yang digunakan guru kurang interaktif, guru menggunakan media pembelajaran seperti media gambar dan *PowerPoint*. Guru jarang menggunakan media konkrit interaktif dan hanya menggunakan media gambar yang ditayangkan pada *Powerpoint*. Cara guru menanamkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa yaitu menggunakan media gambar yang diunduh melalui internet, tetapi dalam hal ini guru hanya memperkenalkan tanpa menjelaskan secara mendalam terkait kearifan lokal yang ada di sekitar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Oktober 2024 di SDN 1 Sukokidul yaitu peneliti menemukan permasalahan yaitu kurang efektifnya proses pembelajaran seperti kegiatan belajar mengajar yang terlihat sebagian siswa kurang terlibat aktif dan cenderung monoton dikarenakan belum mengembangkan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih media sederhana yaitu seperti papan tulis, buku siswa (LKS)

dan buku paket pegangan guru saja tanpa mengembangkan media interaksi atau kokrit interaktif lainnya, hal ini karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam pembuatan media. Selain itu, minimnya pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban sebagai warga sekolah seperti sikap gotong royong dan saling menghormati, dapat disebabkan karena kurangnya pengintegrasian budaya lokal dengan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami nilai-nilai kearifan lokal Trenggalek seperti gotong royong, saling menghormati dan menghargai sesama. Cara guru menanamkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler tari Turangga Yaksa dan Karawitan. Namun hanya sebagian anak yang berpartisipasi yaitu mereka yang memiliki minat terhadap tari dan karawitan. Cara lain guru untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa yaitu memperkenalkan kearifan lokal yang ada di sekitar mereka tetapi guru hanya memberikan penjelasan sekilas tanpa disertai dengan penggunaan media yang mendukung terkait itu. Hal ini membuat siswa masih minim untuk mengetahui pengetahuan serta nilai-nilai tentang budaya sekitar lingkungan tempat tinggal.

Maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23-24 Oktober 2024 di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul yaitu kurangnya literatur tentang budaya dan kewargaan yang ada di ketiga sekolah tersebut contohnya seperti guru belum menyediakan media ataupun bahan bacaan yang memuat tentang kearifan lokal Trenggalek sehingga menjadikan literasi budaya dan kewargaan siswa cenderung minim. Selain itu, siswa merasa jenuh dan kurang terlibat aktif dikarenakan

kurangnya motivasi dari guru dalam mengembangkan media pembelajaran konkrit interaktif dan menarik, guru menggunakan media sederhana seperti papan tulis, gambar, buku paket pegangan guru dan buku LKS siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media juga berperan sebagai sarana penyampaian materi yang berupa pesan. Namun guru dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang masih terbatas, seadanya, dan belum beragam.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan solusi yang tepat. Meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa maka dapat dilakukan upaya seperti menggunakan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru tidak dapat terlepas dari penggunaan media. Penggunaan media yang sesuai dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Menurut Daniyati, dkk., (2023) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran, guru akan lebih mudah mengkomunikasikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah untuk belajar (Ramadani, dkk., 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat membuat suasana pembelajaran lebih aktif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi. Media pembelajaran sendiri dibuat dengan menyesuaikan materi dan karakteristik dari siswa itu sendiri.

Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media *Smartbook*. Media *Smartbook* termasuk jenis media pembelajaran visual karena dapat dilihat oleh indra penglihatan. Media *Smartbook* jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah buku pintar. Menurut Guswika, dkk., (2017) buku pintar ialah buku yang didalamnya terdapat informasi tentang suatu bidang pengetahuan sehingga yang membacanya lebih memahami hal tersebut. *Smartbook* adalah salah satu jenis bahan ajar yang disusun secara sistematis, dimana di dalam buku memuat sekumpulan perangkat materi belajar yang didesain semenarik mungkin guna membantu siswa belajar memahami dan menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran *smartbook* didalamnya akan menampilkan gambar dan warna yang menarik guna menstimulus siswa sekolah dasar sesuai dengan tahap perkembangannya (Kristianto, 2023). Penggunaan media *smartbook* diharapkan mampu memberikan peningkatan literasi budaya dan kewargaan terkait kearifan lokal siswa. *Smartbook* dapat dijadikan solusi permasalahan siswa dalam mengetahui kearifan lokal. Sehingga dalam proses pembelajaran terkait materi yang berhubungan dengan kearifan lokal dapat memudahkan siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan pada diri siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis konkret seperti *smartbook*, siswa tidak hanya lebih mudah memahami dan mengingat kearifan lokal yang ada di Trenggalek, tetapi juga belajar menghargai, melestarikan, dan berkontribusi dalam menjaga budaya serta nilai-nilai kewargaan, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Maka, dalam hal ini penggunaan *smartbook* akan meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa, sehingga mereka dapat

mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Fitrihani, I., Yuhana, Y., Pamungkas, A.S., & Indhira Asih V.Y. (2022) yang berjudul “Pengembangan Digital *Smart Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar”, hasilnya yaitu digital *smartbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SD layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh Lestari, R.D., Disurya, R., & Tanzimah. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Smart Book* Berbantuan Aplikasi *Canva* pada Materi Matematika Kelas IV SD”, hasilnya yaitu media pembelajaran Digital *Smart Book* berbantuan aplikasi *Canva* pada materi matematika layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian terdahulu ketiga dilakukan oleh Ainumila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021) yang berjudul “Pengembangan media interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pembelajaran tematik sekolah dasar”, hasilnya yaitu penggunaan media *power point* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menunjukkan tentang meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. Selanjutnya penelitian terdahulu keempat dilakukan oleh Mirani, A. D., & Tyas, D. N. (2024) yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas II di SDN Jatibarang 03 Kota Semarang”, hasilnya yaitu media termasuk kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi (87,5%) dan ahli media (90%). Selanjutnya penelitian terdahulu kelima dilakukan oleh Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar

Berbasis Kearifan Lokal dengan Media *Flipbook* untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan”, hasilnya yaitu bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media *flipbook* dinilai layak untuk dipergunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan serta memperkuat pendidikan karakter siswa sekolah

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini terfokus pada pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal, dimana media *smartbook* ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui elemen-elemen seperti gambar, teks, dan aktivitas yang berhubungan dengan nilai-nilai budaya dan pengetahuan lokal. Pengembangan ini bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kurikulum pendidikan, tetapi juga dapat memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal kepada siswa dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Lalu perbedaan yang kedua pada subjek penelitiannya, penelitian ini mengambil subjek yaitu siswa di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran dan SDN 1 Sukokidul khususnya pada siswa kelas IV. Perbedaan yang ketiga yaitu mata pelajaran yang digunakan. Kebaruan dari penelitian ini adalah terletak pada media *smartbook* yang disisipkan *QR-Code*. Dengan adanya *QR-Code* maka dapat memudahkan siswa mengakses langsung video yang dapat memperkaya pemahaman tentang kearifan lokal, membantu siswa memahami konsep kearifan lokal secara lebih mendalam sehingga membuat pembelajaran juga akan lebih menarik dan interaktif. Selain video juga akan disisipkan *QR-Code* berbasis kuis. Kuis berbasis *QR-Code* ini berisi soal-soal atau pertanyaan terkait kearifan lokal yang ada di Trenggalek, yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa secara

langsung, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Keterbaruan lainnya adalah peneliti memilih siswa kelas tinggi khususnya pada siswa kelas IV sebagai subjek penelitian saat ini.

Penelitian mengenai pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal ini sangat penting dalam konteks meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di kalangan generasi muda. Dalam era globalisasi yang semakin pesat, pemahaman terhadap kearifan lokal menjadi sangat penting untuk menjaga identitas budaya dan memperkuat rasa kebangsaan. *Smartbook* yang mengintegrasikan elemen-elemen kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat interaktif yang dapat menarik siswa untuk belajar tentang nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka. Dengan menyisipkan *QR-Code* berupa konten multimedia, seperti video dan kuis, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga siswa tidak hanya memahami tetapi juga menghargai warisan budaya mereka. Selain itu, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih relevan dan kontekstual, mendorong siswa untuk menjadi warga negara yang lebih sadar akan budaya dan tanggung jawab sosial mereka. Adapun kearifan lokal yang dijadikan materi dalam media *smartbook* ini meliputi kearifan lokal Trenggalek yaitu Tradisi Nyadran Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, Kesenian Turangga Yaksa, serta makanan lokal khas Trenggalek seperti Nasi Gegog, Alen-alen, dan Tempe Keripik.

Berdasarkan pemaparan masalah pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Smartbook*

Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Diharapkan pengembangan media ini dapat memberikan manfaat serta dapat digunakan sebagai media pendukung atau tambahan guru pada pembelajaran khususnya saat menjelaskan mata pelajaran IPAS materi Bab 7 keragaman budaya dan kearifan lokal topik A tentang kearifan lokal di masyarakat sekitarku, dan juga dengan harapan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV khususnya di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, SDN 1 Sukokidul. Selain dari itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pada penelitian selanjutnya, sehingga permasalahan pada literasi budaya dan kewargaan siswa dapat segera diatasi melalui pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ditemukan beberapa masalah di antaranya sebagai berikut:

1. Siswa belum mengetahui mengenai materi kearifan lokal.
2. Siswa belum mengetahui budaya yang ada di sekitar dan nilai-nilai kewargaan.
3. Terbatasnya akses siswa terhadap literatur bahan bacaan yang menjelaskan tentang budaya dan kewargaan.
4. Guru sudah menggunakan media pembelajaran namun belum mengembangkan media *smartbook*. Media yang digunakan media sederhana seperti papan tulis, gambar, buku paket pegangan guru dan buku LKS siswa.
5. Guru belum menggunakan media kongkrit interaktif yang menarik.

6. Belum efektifnya proses pembelajaran seperti kegiatan belajar mengajar yang sebagian siswa terlihat jenuh dan kurang terlibat aktif dikarenakan guru cenderung menggunakan ceramah dalam pembelajaran serta belum mengembangkan media.
7. Guru dan siswa belum menggunakan media *Smartbook* dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas pembahasannya maka dalam penelitian ini fokus masalah dibatasi sebagai berikut:

1. Literasi budaya dan kewargaan belum diimplementasikan terlebih mengenai kearifan lokal Trenggalek seperti tradisi Nyadran Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, seni tari Turangga Yaksa, makanan lokal khas Trenggalek Nasi Gegok, Alen-alen dan Tempe Kripik. Selain itu, nilai-nilai kewargaan seperti semangat gotong royong, tanggung jawab sosial, dan partisipasi aktif dalam pelestarian budaya juga belum banyak dikenalkan kepada siswa.
2. Guru sudah menggunakan media, namun belum menggunakan media *smartbook* sebagai penunjang literasi budaya dan kewargaan siswa dalam mata pelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran kelas IV di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran dan SDN 1 Sukokidul?

2. Bagaimana desain pengembangan media *Smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Kelas IV?
3. Bagaimana kevalidan pengembangan media *Smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Kelas IV?
4. Bagaimana penerapan pengembangan media *Smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Kelas IV?
5. Bagaimana keefektifan pengembangan media *Smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran kelas IV di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran dan SDN 1 Sukokidul.
2. Untuk mengetahui desain pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Kelas IV.
3. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Kelas IV.
4. Untuk mengetahui penerapan pengembangan siswa mengenai media *smartbook* berbasis kearifan lokal pada Kelas IV.
5. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, salah satunya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori terkait pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran, khususnya melalui media pembelajaran *Smartbook*. Secara khusus, penelitian ini dapat mendukung teori literasi budaya dan kewargaan yang relevan dengan konteks pendidikan dasar, sehingga dapat memperkaya kajian akademik dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis kearifan lokal.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Media *smartbook* ini membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan mereka pada pembelajaran melalui materi yang disajikan secara interaktif dan kontekstual. Melalui media ini diharapkan siswa dapat mengetahui kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar, memahami nilai-nilai budaya lokal, meningkatkan rasa bangga terhadap budayanya, serta membangun kesadaran sebagai warga negara yang baik. Dengan demikian, media *smartbook* ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter

yang mendukung terciptanya generasi yang berbudaya dan berwawasan kebangsaan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Media *smartbook* berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif sumber belajar yang inovatif untuk membantu guru mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kewargaan dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan serta keterlibatan siswa dalam belajar dan memudahkan guru menyampaikan materi yang relevan dengan konteks lokal. Media ini juga berperan sebagai sarana untuk melestarikan kearifan lokal melalui pembelajaran yang menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Media pembelajaran *smartbook* ini dapat menjadi model inovasi pendidikan berbasis kearifan lokal yang dapat diterapkan untuk memperkuat identitas budaya dan membentuk karakter siswa. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengajaran literasi budaya dan kewargaan. Dengan mengintegrasikan media *smartbok* berbasis kearifan lokal, sekolah dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan nilai-nilai yang dianut oleh lingkungan setempat.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain.

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Penelitian ini membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang efektivitas penggunaan media *smartbook* dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan

pada berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan landasan untuk pengembangan lebih lanjut mengenai implementasi literasi budaya dan kewargaan dalam konteks pendidikan Sekolah Dasar.

1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu adanya cakupan dan batasan masalah agar penelitian ini dapat terfokus pada masalah yang akan dikaji. Maka dari itu, batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap, dengan fokus pada siswa kelas IV di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul.
2. Peneliti membatasi media *smartbook* berbasis kearifan lokal yang ada di Trenggalek. Seperti tradisi Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, seni tari Turangga Yaksa, makanan lokal khas Trenggalek Nasi Gegok, Alen-alen dan Tempe Kripik, dan nilai-nilai budaya terkandung dalam tradisi tersebut dengan menyisipkan *QR-Code* berisi video kegiatan dan kuis.
3. Peneliti membatasi pada materi pelajaran IPAS Kelas IV Bab 7 “Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal” Topik A tentang “Kearifan Lokal di Masyarakat sekitarku”.

1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk *smartbook* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Spesifikasi dari media *smartbook* yaitu:

1. Judul Buku:

“Kearifan Lokal Trenggalek: Mengenal Kearifan Lokal untuk Generasi Cerdas dan Berbudaya”

2. Jenis Buku:

Buku cetak interaktif yang dilengkapi dengan elemen media digital berbasis *QR-Code*

3. Sasaran Pengguna:

Siswa kelas IV Sekolah Dasar

4. Tujuan:

Meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa melalui pemahaman kearifan lokal yang dipadukan dengan elemen media digital berbasis *QR-Code* untuk pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mendalam.

5. Spesifikasi Fisik Buku

Media *smartbook* berbasis kearifan lokal di desain menggunakan aplikasi Canva.

- a. Ukuran Buku dan Jenis Kertas: HVS ukuran 16 x 24 cm
- b. Sampul: *SoftCover*
- c. Jumlah Halaman: 32 halaman
- d. Warna: Beraneka ragam warna
- e. Tulisan (*font*): Jenis *font Libre Baskerville* dan *Open Sans* dengan ukuran bervariasi.
- f. Bahasa: Bahasa Indonesia
- g. Fitur Digital (*QR-Code*):

QR-Code menggunakan aplikasi Canva

a. Konten yang Dapat Diakses Melalui *QR-Code*:

1. Video kegiatan Kearifan Lokal
2. Kuis/Soal Evaluasi

b. Konten Buku:

1. *Cover*

“Kearifan Lokal Trenggalek: Mengenal Kearifan Lokal untuk Generasi Cerdas dan Berbudaya”.

2. **Pendahuluan: halaman i-vi**

Yaitu berisi kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, dan panduan penggunaan *QR-Code*.

3. **Pendahuluan: halaman 1 dan 2**

Yaitu berisi penjelasan singkat mengenai Trenggalek beserta dengan gambar-gambar kearifan lokal.

4. **Materi (Tradisi dan Upacara Adat): halaman 3-5**

Yaitu berisi tradisi Nyadran Dam Bagong pembahasan mulai dari Deskripsi, makna/nilai-nilai kewargaan tradisi, sisipan *QR-Code* video kegiatan tradisi Nyadran Dam Bagong.

5. **Materi (Tradisi dan Upacara Adat): halaman 6-8**

Yaitu berisi tradisi Larung Sembonyo pembahasan mulai dari deskripsi, makna/nilai-nilai kewargaan tradisi, sisipan *QR-Code* video kegiatan tradisi Larung Sembonyo.

6. **Materi (Tradisi dan Upacara Adat): halaman 9-14**

Yaitu berisi tradisi Ngitung Batih pembahasan mulai dari deskripsi,

tahapan pelaksanaan, makna/nilai-nilai kewargaan tradisi, sisipan *QR-Code* video kegiatan tradisi Ngitung Batih.

7. Materi (Seni dan Budaya): halaman 15-17

Yaitu berisi tari Turangga Yaksa pembahasan mulai dari deskripsi, makna/nilai-nilai kewargaan tradisi, sisipan *QR-Code* video kegiatan tari Turangga Yaksa.

8. Materi (Kuliner/Makanan Lokal Khas Trenggalek): halaman 18-21

Yaitu berisi Nasi Gegok pembahasan mulai dari deskripsi tentang nasi gegok, cara membuat, sisipan *QR-Code* video.

9. Materi (Kuliner/Makanan Lokal Khas Trenggalek): halaman 22-24

Yaitu berisi Alen-alen pembahasan mulai dari deskripsi tentang alen-alen, cara membuat, sisipan *QR-Code* video.

10. Materi (Kuliner/Makanan Lokal Khas Trenggalek): halaman 25-27

Yaitu berisi Tempe Kripik pembahasan mulai dari deskripsi tentang tempe kripik, cara membuat, sisipan *QR-Code* video.

11. Kegiatan Interaktif: halaman 28-30

Yaitu berisi lagu lokal Trenggalek yang berjudul “Monggo Tindak Trenggalek”, kuis menjodohkan dan tebak gambar.

12. Halaman Akhir (Soal Eavlusi): halaman 31

Yaitu berisi *QR-Code* untuk mengakses kuis soal evaluasi.

13. Daftar Pustaka: Halaman 32

Yaitu berisi daftar rujukan atau referensi materi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Purwanti, 2015). Media pembelajaran ialah alat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan belajar mengajar tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran juga berguna untuk sumber belajar untuk siswa menerima informasi yang diberikan oleh guru, yang selanjutnya dapat meningkatkan materi pembelajaran dan menghasilkan pengetahuan bagi siswa. Menurut Daniyati, dkk., (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan hal ini membantu siswa mendapatkan kemudahan dalam memperoleh informasi dalam belajarnya. Sedangkan menurut Trisiana (2020) media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi belajar dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sasaran dapat menunjang proses pembelajaran, menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menjamin siswa memahami secara utuh apa yang dijelaskan oleh

guru. Hal ini memastikan siswa menerima materi pembelajaran dengan tepat dan memaksimalkan hasil belajarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM). Media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai. Pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi secara utuh, memaksimalkan hasil belajar, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

2.1.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut akhirnya dilakukanlah pengelompokan yang didasarkan kesamaan ciri atau karakteristik dari media. Menurut Aghni (2018) pengelompokan media tersebut terbagi dalam beberapa kelompok berikut:

a. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

1. Media Tradisional,

- a) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
- c) Audio: rekaman piringan, pita kaset.
- d) Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), *multi image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
- f) Cetak: buku teks, modul, majalah ilmiah.
- g) Permainan: teka-teki, simulasi.
- h) Realia: model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)

2. Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi: telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, *compact disk*

b. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.

Pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Terdapat 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi, gambar, model, rekaman audio, pelajaran terprogram.

Terdapat enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia dan benda tiruan (miniatur) (Magdalena, dkk., 2021). Sedangkan Menurut Daryanto (2018) menyebutkan bahwa beragam alat dan bahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik yang dapat dilihat atau dapat disebut media visual maupun dapat didengar yang disebut media audio, atau gabungan dari keduanya yang lazim

disebut dengan media audio visual. Beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- a. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.
- b. Media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari sudut pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan padat.
- c. Media Proyeksi adalah media yang bisa digunakan hanya melalui proyektor. Media ini memiliki rangsangan-rangsangan visual dengan indra penglihatan. Media ini berinteraksi langsung dengan penerima pesan. Contohnya seperti PPT, *Slide*.
- d. Media lingkungan sebagai media pembelajaran adalah sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak jenis sesuai dengan karakteristik dan tujuan penggunaannya. Setiap media pembelajaran dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya media visual yaitu gambar dan video cocok digunakan untuk membantu

siswa dalam memahami konsep abstrak. Sedangkan media interaktif seperti aplikasi atau simulasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal tersebut dengan memilih media yang tepat, maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.1.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebagai guru harus dapat memilih media yang tepat. Menurut Mustaqim & Kurniawan (2017) kriteria yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran yaitu harus dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, efektif, mudah diperoleh, sesuai dengan kemampuan siswa, mudah digunakan oleh guru dan siswa, tidak kaku, biaya yang tidak mahal, kualitas media baik dapat bertahan lebih lama. Menurut Abidin (2016) kriteria pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar atau lingkungan siswa, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Menurut Wahyuni (2018) terdapat beberapa kriteria pemilihan media yaitu kesesuaian, tingkat kesulitan, biaya, ketersediaan, dan kualitas teknis. Kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan (Chotib, 2018).

Mengenai kriteria pemilihan media menurut Miftah & Rokhman (2022) guru perlu memperhatikan dan menjadikannya sebagai bahan pendukung dan optimalisasi hasil belajar. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu menjadi perhatian guru ialah:

- a. Tujuan pembelajaran, artinya mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai.

- b. Konten, artinya media pembelajaran yang akan dimanfaatkan di dalam kelas mengacu pada tujuan pembelajaran (khusus) yang ingin dicapai serta berkaitan dengan isi kurikulum
- c. Ketersediaan media, artinya guru memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas berdasarkan ketersediaan jenis media di pasar atau di sekolah.
- d. Faktor fleksibilitas, artinya kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran.
- e. Daya tahan, artinya media yang baik adalah apabila bisa digunakan untuk waktu yang relatif lama
- f. Efektivitas biaya, artinya guru hendaknya mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran.
- g. Kesesuaian pesan yang dibawakan oleh media dengan materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam memilih media pembelajaran guru perlu mempertimbangkan kriteria yang mendukung agar tercapainya tujuan pembelajaran, seperti efektivitas, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, faktor seperti fleksibilitas, daya tahan, biaya, serta ketersediaan media juga menjadi aspek penting yang harus diperhatikan oleh guru. Pemilihan media yang tepat akan mendukung optimalisasi hasil belajar siswa secara efisien dan berkelanjutan.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.

Menurut Karo-karo & Rohani (2018) manfaat media dalam pembelajaran adalah penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, sedia memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Menurut Istiqlal (2018) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Tujuannya membantu siswa dapat belajar secara optimal.

Menurut Fadilah, dkk., (2023) manfaat media pembelajaran secara khusus adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun, sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, serta peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Manfaat media dalam pembelajaran yaitu dapat membantu kemudahan belajar siswa, melalui media pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkrit, kegiatan belajar mengajar tidak membosankan (Rohani, 2020).

Sedangkan menurut Jalmur (2016) manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik, makna bahaan pengajaran akan lebih jelas sehingga akan

mudah dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi tidak didasarkan semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, dan siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendengarkan, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Media dapat memperjelas penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Selain itu, media juga memungkinkan fleksibilitas belajar di berbagai tempat dan waktu, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran, dan mengubah peran guru menjadi lebih produktif.

2.1.2 Media *Smartbook*

2.1.2.1 Pengertian Media *Smartbook*

Media *smartbook* termasuk jenis media pembelajaran visual karena dapat dilihat oleh indera penglihatan. Media *Smart Book* ialah media yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar (Mariantini, 2022). Menurut Wulandari, dkk., (2025) *Smart book* adalah media berbasis buku cetak yang didesain menarik secara visual dan menyajikan aktivitas-aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, seperti membaca cerita, menggambar, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi. Media *smartbook* dalam bahasa Indonesia adalah buku pintar. Alasan disebut dengan buku pintar karena saat membaca buku tersebut orang akan menjadi pintar

dengan suatu bidang yang sebelumnya masih samar mengetahuinya. Menurut Guswika (2017) buku pintar adalah sejenis buku pegangan (*handbook*) yang tersusun informasi dengan tujuan intruksional untuk mempermudah orang melakukan suatu pekerjaan. *Smart book* merupakan media pembelajaran berbasis buku cetak yang didesain menarik secara visual dan menyajikan aktivitas interaktif untuk mencapai kompetensi pembelajaran sesuai dengan tingkat kompleksitas materi (Wulandari, dkk., 2025). Sedangkan menurut Rustilawati, dkk. (2024) *Smart book* merupakan media pembelajaran yang berukuran besar dan kemudian tulisan dan gambar dibesarkan, penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana. *Smartbook* adalah buku yang dilengkapi dengan foto-foto menarik. Foto-foto tersebut menampilkan berbagai situasi nyata yang mirip dengan kejadian aslinya, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang efektif. Agar mudah dipahami, gambar-gambar tersebut harus disusun sedemikian rupa sehingga poin-poin penting terlihat jelas (Paramesti, dkk., 2024). Media *smartbook* memiliki manfaat untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak, mengarahkan perhatian siswa pada satu titik fokus. Pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan guna mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka disimpulkan bahwa media *smartbook* merupakan alat bantu pembelajaran berupa buku yang dilengkapi dengan berbagai gambar menarik. Gambar ini dirancang untuk merepresentasikan situasi nyata sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses

pengajaran. Dengan komposisi yang jelas serta mudah untuk dipahami, *smartbook* membantu menyampaikan informasi secara visual sehingga juga dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Smartbook*

Menurut Krisdiana, dkk., (2021) media pembelajaran *smart book* memiliki kelebihan dan kekurangan yang cukup banyak diantaranya yaitu memiliki warna yang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun, media pembelajaran *smart book* dirancang untuk menunjang aktivitas belajar dan disajikan sesuai tema anak usia 5-6 tahun yaitu tema pekerjaan, air udara api, alat komunikasi, tanah airku, dan alam semesta, dilengkapi dengan permainan ular tangga berukuran 3 x 3 m dan video pembelajaran yang bisa diakses melalui *scan barcode*, *smart book* dirancang sesuai dengan KI dan KD, tiap halaman memiliki warna dan gambar yang familiar dan menarik untuk anak usia 5-6 tahun. Dibalik kelebihannya *smart book* memiliki kekurangan yaitu tema yang digunakan dalam *smart book* terbatas hanya menggunakan 5 tema saja yaitu tema pekerjaan, air udara api, alat komunikasi, tanah airku, dan alam semesta. Walaupun dengan terbatasnya tema yang digunakan dalam *smart book* ini akan tetap menarik untuk anak usia 5-6 tahun, karena media pembelajaran *smart book* media cetak yang dirancang menarik agar anak tidak bosan.

Sedangkan kelebihan media *smartbook* Menurut Kristianto (2023) yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar, semangat dan imajinasi siswa Sekolah Dasar. Selain itu, *smartbook* akan memudahkan siswa Sekolah Dasar untuk belajar dan memahami materi yang awalnya masih abstrak menjadi nyata. Dengan adanya

media *smartbook* melatih siswa untuk mau membaca serta membuat terjalinnya interaksi komunikasi siswa dan guru. Sedangkan menurut Alin (2024) terdapat kelebihan dan kekurangan pada media *smartbook*. Kelebihannya yaitu lebih praktis dapat dibawa kemana-mana, sedangkan kekurangannya yaitu jika terlalu lama membaca buku akan mudah bosan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran *smartbook* memiliki berbagai kelebihan seperti desain yang menarik, tema yang sesuai usia, dan fitur interaktif seperti *barcode* video dan permainan edukatif. *Smartbook* juga mampu meningkatkan motivasi, imajinasi, serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang abstrak. Namun, media ini masih memiliki kekurangan seperti keterbatasan tema dan potensi kebosanan jika digunakan terlalu lama.

2.1.3 Kearifan Lokal

2.1.3.1 Pengertian Kearifan Lokal

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pengertian kearifan lokal terdiri dari dua suku kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*) lokal berarti setempat dan *wisdom* sama dengan kebijaksanaan. Menurut Hidayat (2020) Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri. Kearifan lokal merupakan tatanan hidup yang diwarisi dari satu generasi ke generasi lain dalam bentuk agama, budaya, atau adat istiadat yang umum dalam sistem sosial masyarakat (Rummar, 2022). Menurut Njatrijani (2018) kearifan lokal adalah

pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Menurut Pingge (2017), kearifan lokal adalah pengetahuan dan kebijakan yang berkembang dalam suatu komunitas, berlandaskan nilai, etika, dan tradisi untuk mengelola sumber daya serta memahami alam dan kehidupan sosial. Sedangkan menurut Chairul (2019) kearifan lokal merupakan prinsip-prinsip dan cara-cara tertentu yang dianut, dipahami, dan diaplikasikan oleh masyarakat lokal dalam berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagai hasil produksi tradisi yang hidup dan tumbuh secara turun-temurun bersama masyarakat adat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal dapat disebut dengan keunggulan lokal. Keunggulan lokal ini segala sesuatu yang menjadi ciri khas kedaerahan. Kearifan lokal ialah gagasan yang berkembang terus menerus dari generasi ke generasi di dalam masyarakat berupa adat istiadat, nilai, tata aturan/norma, bahasa, kebudayaan, budaya, serta kebiasaan sehari-hari.

2.1.3.2 Nilai-nilai dalam Kearifan Lokal

Setiap masyarakat memiliki kearifan lokal yang berbeda. Kearifan lokal dibangun dan ditumbuhkan dari pandangan hidup dan nilai-nilai yang menjadi pedoman masyarakat dalam menyelenggarakan kehidupannya (Iswatiningsih, 2019). Nilai kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang masih dipertahankan dan diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari untuk kemudian diwariskan kepada generasi selanjutnya (Wiediharto, dkk., 2020). Menurut Rummar (2022)

terdapat nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal, yaitu:

1. Cinta kepada Tuhan, alam semesta dan seisinya.
2. Tanggungjawab, disiplin, dan mandiri.
3. Jujur.
4. Hormat dan santun.
5. Kasih sayang dan peduli.
6. Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah.
7. Keadilan dan kepemimpinan.
8. Baik dan rendah hati.
9. Toleransi cinta damai, dan persatuan.

Nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Indonesia yaitu nilai religi, toleransi, gotong royong, dan peduli lingkungan (Saidah, dkk., 2020). Sedangkan menurut Satino, dkk. (2024) nilai-nilai kearifan lokal diantaranya adalah sebagai berikut: (1) nilai gotongroyong; (2) nilai-nilai Kekeluargaan; (3) Terciptanya masyarakat yang madani selalu menjunjung terhadap nilai-nilai toleransi terhadap agama; (4) nilai-nilai kebersamaan; (5) nilai-nilai cinta terhadap budaya, adat istiadat khususnya nilai-nilai kearifan lokal yang hidup lestari dalam kehidupan masyarakat, dengan mengimplementasikan nilai-nilai kearifan lokal, khususnya pada nilai-nilai kearifan lokal akan terjaga eksistensinya dan para generasi muda yang sebagai calon-calon penerus estafet pemimpin kedepan memiliki kesadaran untuk menjaga dan memelihara kearifan lokal sehingga generasi mendatang tetap mengenal tradisi kearifan lokal bangsa Indonesia.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan

bahwa kearifan lokal ialah tradisi dalam masyarakat, yang menunjukkan banyak sekali nilai-nilai yang dapat kita ambil sebagai sumber pembelajaran. Nilai-nilai luhur kearifan lokal mencakup cinta kepada Tuhan, alam, dan sesama, tanggung jawab, kejujuran, hormat, serta toleransi yang mendukung persatuan dan kedamaian. Nilai-nilai seperti gotong royong, kekeluargaan, dan cinta budaya juga menjadi landasan dalam menjaga tradisi dan membangun masyarakat yang madani. Implementasi nilai-nilai ini penting untuk melestarikan kearifan lokal dan menanamkan kesadaran pada generasi muda sebagai penerus bangsa.

2.1.3.3 Fungsi Kearifan Lokal

Menurut Chairul (2019) Adapun fungsi dari Kearifan lokal, yaitu: 1) penanda identitas sebuah komunitas, 2) elemen perekat/aspek kohesif lintas warga, lintas agama, dan kepercayaan, 3) unsur kultural yang ada dan hidup dalam masyarakat (*bottom up*), 4) warna kebersamaan sebuah dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*/kebudayaan yang dimiliki, 5) mendorong terbangunnya kebersamaan, apresiasi sekaligus sebagai sebuah mekanisme bersama untuk menepis berbagai kemungkinan yang meredusirbahkan merusak solidaritas komunal yang dipercaya dan disadari tumbuh di atas kesadaran bersama dari sebuah komunitas terintegrasi.

Sedangkan menurut Satino, dkk., (2024) Terdapat fungsi kearifan lokal, yaitu:

1. Berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
2. Berfungsi untuk pengembangan sumber daya manusia.
3. Berfungsi untuk pengembangan kebudayaan pengetahuan. dan ilmu

4. Berfungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan.
5. Bermakna sosial, misalnya upacara integrasi komunal atau kekerabatan dan pada upacara pertanian.
6. Bermakna etika dan moral, yang terwujud dalam upacara Ngaben dan selamatan roh.
7. Bermakna politik atau hubungan kekuasaan *patro-client*, dsb.

Menurut Mimin (2023) terdapat lima fungsi dari kearifan lokal, yaitu sebagai: (1) salah satu akar dari nilai-nilai luhur; (2) filter bagi budaya asing; (3) peredam permasalahan yang bersifat dari dalam (intern). Misal seperti konflik atau masalah masyarakat antara sesuku maupun beda suku; (4) strategi mempromosikan nilai-nilai luhur kebudayaan tertentu secara formal, ini akan melahirkan apresiasi dan rasa bangga terhadap nilai-nilai tersebut; (5) penanda identitas; unsur perekat lintas warga; tatanan bersifat tidak memaksa; penanda solidaritas; sesuatu yang mampu mengubah cara pandang; pendorong terbangunnya kebersamaan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dari kearifan lokal tersebut dapat saling melengkapi dalam membentuk masyarakat yang bermoral, berdaya saing, dan selaras dengan lingkungan serta tradisi budaya. Kearifan lokal memiliki berbagai fungsi penting, termasuk sebagai penanda identitas komunitas, perekat sosial lintas kelompok, dan mekanisme pelestarian nilai-nilai budaya serta sumber daya alam. Selain itu, kearifan lokal berfungsi sebagai filter budaya asing, media pengembangan pengetahuan, dan alat pemersatu masyarakat melalui etika, moral, dan tradisi. Fungsi ini mendorong solidaritas, kebersamaan, serta apresiasi terhadap nilai-nilai luhur yang menjadi

akar budaya suatu komunitas

2.1.3.4 Kearifan Lokal Trenggalek

Setiap keanekaragaman kebudayaan suku bangsa di Indonesia memiliki keunggulan lokal atau memiliki kearifan lokal (*local wisdom*) yang berbeda-beda. Kearifan lokal ini tercermin dalam kebiasaan hidup masyarakat setempat yang telah berlangsung lama (Chairul, 2019). Kearifan lokal yang diintegrasikan pada penelitian ini adalah tujuh kearifan lokal di kota Trenggalek. Adapun tujuh bentuk kearifan lokal Trenggalek, yaitu:

1. Tradisi Nyadran Dam Bagong

Tradisi Nyadran Dam Bagong berawal dari kisah Adipati Minak Sopal yang berjuang untuk membangun sebuah Dam Bagong di kabupaten Trenggalek tepatnya di kelurahan Ngatru. Tradisi ini dilakukan secara turun menurun setiap tahun pada bulan Sela atau Dulkaidah, tepatnya pada hari Jum'at Kliwon. Tradisi nyadran ini dilakukan dengan tujuan untuk menangkal bencana banjir di Dam Bagong yang ada di kelurahan Ngantru, Kecamatan Trenggalek. Awal mula tradisi nyadran ini bermula dari kisah Adipati Minak Sopal yang berusaha untuk mendirikan Dam Bagong. Dahulu Dam ini berfungsi untuk mengatur aliran air sungai dan memanfaatkannya untuk kebutuhan irigasi pertanian dan pemenuhan kebutuhan air bagi masyarakat sekitar. Upacara adat ini melibatkan pengorbanan tumbal kepala kerbau lalu kepala kerbau tersebut dilemparkan ke dalam Dam pada tanggal satu suro (Muharam). Ritual upacara Nyadran Dam Bagong diawali dengan tahlilan disamping makam Adipati Minak Sopal dan dilanjutkan dengan ziarah ke makam Adipati Minak Sopal yang diikuti oleh para pejabat daerah dan masyarakat

Trenggalek. Sementara itu, di halaman sekitar kompleks pemakaman disajikan hiburan jaranan tarian kepahlawanan khas Trenggalek yang diiringi gamelan yang dinamis dan menghentak. Acara Nyadran Dam Bagong ditutup dengan pagelaran wayang kulit (Putri, dkk., 2020).

Diadakannya ritual nyadran tersebut diharapkan masyarakat Trenggalek tetap diberikan keberkahan, rahmat, serta perlindungan dari Tuhan YME. Tujuan dilaksakannya ritual nyadran tersebut yaitu untuk tolak bala, yang merupakan wujud syukur dan bentuk penghormatan kepada Tuhan YME karena sudah diberikan keselamatan, kesejahteraan, rejeki yang melimpah. Bentuk dari ritual tersebut bukan musyrik tetapi masyarakat percaya bisa melewati rasa syukur dari melaksanakan ritual tersebut (Putri & Susilo, 2023).

Nilai yang terkandung dalam kebudayaan ini dapat mempengaruhi perilaku, sikap, dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Tradisi sebagai bagian dari budaya suatu masyarakat yang perlu untuk dikembangkan dan juga dilestarikan. Upacara tradisi Nyadran Dam Bagong merupakan kegiatan yang positif dalam menyatukan elemen masyarakat dengan nilai-nilai keimanan dan kepercayaan. Nyadran Dam Bagong juga mengandung nilai-nilai seperti kebersamaan di kalangan warga masyarakat (Riyadi, 2017). Prosesi upacara ini mencerminkan hubungan harmonis antara manusia, alam, dan Sang Pencipta, serta memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat (Safitri & Rizal, 2024). Simbol-simbol dalam perlengkapan upacara juga mengajarkan makna kehidupan, pengorbanan, dan rasa syukur. Nilai-nilai ini tidak hanya relevan dalam konteks budaya, tetapi juga dapat memengaruhi sikap positif, kerjasama, dan kesadaran sosial generasi muda. Dengan

demikian, tradisi ini tidak hanya menjadi warisan budaya, tetapi juga pedoman moral yang harus terus dilestarikan (Abidin, dkk., 2023).

2. Tradisi Larung Sembonyo

Larung sembonyo adalah tradisi sedekah laut masyarakat nelayan Prigi. Larung berasal dari bahasa Jawa yang berarti “menghanyutkan” yang artinya menghanyutkan makanan dalam bentuk sesaji (tumpeng) ke laut yang tujuannya sebagai ungkapan syukur atas hasil laut dan permohonan keselamatan saat melaut. Selain itu, rasa syukur yang telah diberikan oleh Yaudi dan Yauda yang diyakini bahwa mereka telah membabat atau membuka lahan dan menjadikan Teluk Prigi. Acara ini dilaksanakan setahun sekali yakni pada bulan Selo dan minggu Kliwon dalam penanggalan Jawa diyakini juga dapat mencegah panen gagal, wabah, dan bencana alam jika terus dijaga (Wijaya & Jaladri, 2018).

Acara upacara Larung Sembonyo ini yaitu sholat hajat. Campunan, arak-arakan mengapung, wayangan, dan nuwatan. Sholat hajat itu diadakan pada malam hari sebelum arak-arakan kendaraan hias. Tujuan dari sholat hajat adalah memohon kepada Tuhan untuk perlindungan upacara Larung sembonyo berjalan dengan lancar. Selain itu, mengharapkan segala permohonan dikabulkan oleh Tuhan. Setelah itu, acara dilanjutkan dengan campursari. Dalam acara, pemuka adat dan sesepuh mempersiapkan perlengkapan sesaji ritual untuk upacara selanjutnya. Sesaji ritual yang diwajibkan ada dua macam sesajen yang mengapung ke laut dan sesajen untuk makan seremonial. Perbedaan dua penawaran ada di Manten. Manten adalah sepasang boneka terbuat dari tepung beras dan berbentuk seperti sepasang penganitum, seluruh persembahan ritual yang

akan dilakukan mengapung ke laut ditempatkan di jodhang (Zulia, dkk., 2017).

Menurut Samudra & Khusna (2023) kegiatan Larung Sembonyo terdapat beberapa nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya yaitu:

a. Nilai Religius

Tradisi ini mencerminkan rasa syukur kepada Tuhan melalui kegiatan seperti tasyakuran, doa bersama, dan ziarah kubur. Nilai ini memperkuat karakter keberagaman masyarakat dan menanamkan sikap syukur dalam kehidupan sehari-hari.

b. Nilai Toleransi

Larung Sembonyo melibatkan berbagai lapisan masyarakat tanpa memandang latar belakang, menciptakan harmoni dalam perbedaan dan memperkuat hubungan antarindividu di tengah keberagaman.

c. Nilai Peduli Sosial

Partisipasi masyarakat dalam kegiatan sosial seperti pengumpulan dana tanpa paksaan, bakti sosial, dan bersih-bersih lingkungan menunjukkan pendidikan karakter peduli sosial yang tinggi. Tradisi ini mendorong masyarakat untuk lebih peka terhadap kebutuhan lingkungan sosial.

d. Nilai Kreatif

Larung Sembonyo terus berkembang dengan berbagai inovasi yang dilakukan oleh masyarakat. Kreativitas terlihat dalam pengelolaan acara dan dekorasi, menjadikan tradisi ini sarana untuk melatih kemampuan berinovasi dan beradaptasi.

3. Tradisi Ngitung Batih

Upacara adat Ngitung Batih ialah sebuah tradisi yang telah dilakukan secara turun-temurun dan menjadi agenda tahunan setiap bulan suro tanggal 1 Muharam sebagai wujud kearifan lokal masyarakat Dongko. Ngetung Batih adalah menghitung anggota keluarga. Maknanya pada malam pergantian tahun orang itu introspeksi apa yang telah dilakukan sebelumnya, sekaligus bersyukur atas apa yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Filosofi Ngitung Batih adalah sarana doa bagi orang-orang yang menginginkan jumlah saudaranya tetap sama di tahun mendatang dan menjamin keselamatan, kesejahteraan, penghidupan yang murah dan terhindar dari bahaya (Bidjaksono, dkk., 2023). Sesuai dengan fakta yang ada, di dalam tradisi ngitung batih, anak dapat belajar cara berkomunikasi dengan orang tua. Mereka akan memahami etika dan sopan santun serta bagaimana mengaplikasikannya dengan tepat dan sesuai dengan situasi. Terlebih lagi, di era modern ini anak-anak lebih terpapar pada Bahasa Indonesia dan hanya sedikit dari mereka yang menguasai Bahasa Jawa dan tata krama. Dengan mengenalkan budaya ngitung batih ini sangat relevan dan efektif untuk membentuk etika dan sopan santun anak. Tidak hanya nilai sopan santun juga nilai-nilai yang bisa didapat seperti nilai kerukunan, nilai keagamaan, dan nilai gotong royong. Ngitung batih merupakan menjumlahkan anggota keluarga per rumah. Arti ini juga berkaitan dengan jumlah ubarampe takir plonthang yang akan disiapkan. Misalnya keluarga A berjumlah 7 orang, maka perlu dibuat takir plonthang berjumlah 7. Tujuan tradisi ini adalah untuk menyelamatkan batin diri sendiri agar jiwa dan raga tetap utuh, serta untuk memperoleh keselamatan, keberkahan, kebahagiaan dalam hidup di dunia dan di akhirat. Selain itu juga bertujuan untuk melindungi diri dari kejadian

yang tidak diinginkan, sebab bulan suro merupakan bulan yang baik bagi masyarakat Jawa (Septia & Setyawan, 2024).

Selain itu, tradisi ini juga mengandung berbagai nilai pendidikan karakter yang penting untuk membangun kepribadian individu (Agustina & Roesminingsih, 2023), yaitu:

a. Nilai Kekeluargaan

Terlihat dari aktivitas berdoa bersama, makan bersama, serta bimbingan orang tua kepada anak tentang perilaku baik, seperti menjaga kebersihan dan tanggung jawab. Tradisi ini mempererat hubungan keluarga melalui komunikasi dan pembelajaran nilai-nilai moral.

b. Nilai Agama

Ditunjukkan melalui kebiasaan memulai setiap kegiatan dengan doa serta keyakinan masyarakat bahwa pelaksanaan tradisi membawa kedamaian. Nilai ini mengajarkan pentingnya keimanan dan penghormatan terhadap Tuhan.

c. Nilai Sosial, Interaksi/Komunikasi

Anak diajarkan sopan santun, tata krama, dan kebanggaan terhadap budaya sendiri, seperti memanggil orang tua dengan hormat, duduk sopan saat makan, serta memberikan nama bayi sesuai tradisi. Hal ini membentuk rasa hormat terhadap orang lain dan warisan budaya.

d. Nilai Persaudaraan

Tradisi ini melibatkan gotong royong, saling membantu dalam persiapan acara, dan perhatian terhadap anggota keluarga. Anak dilatih untuk peduli, bekerja sama, dan menjalin hubungan erat dengan keluarga dan masyarakat.

4. Kesenian Tari Turangga Yaksa

Jaranan Turanggo Yaksa adalah seni asli Trenggalek yang memiliki arti sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Mahakuasa untuk menghindari bala bantuan dan bencana di daerah tersebut dan keberhasilan petani dalam memanen. "Jaranan Turanggo Yaksa" memiliki makna tentang nilai-nilai baik yang layak ditanamkan pada generasi muda sehingga dapat membentuk karakter untuk masyarakat Indonesia. Nilai-nilai baik ini adalah nilai bersama, rendah hati, tulus, bijaksana ditampilkan dalam gerakan *Crow Lincak* dimana orang bijak mengambil sifat baik dan membuang sifat buruk. Selanjutnya, nilai-nilai agama dapat dilihat dari bagaimana para petani meminta keselamatan dan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, nilai rela berkorban (Mayasari, dkk., 2021).

Jaranan Turonggo Yakso ini kesenian rakyat dari Kecamatan Dongko yang diciptakan oleh Pamrih pada tahun 1979. Tarian ini terinspirasi dari gerakan petani Dongko, tarian ini lahir sebagai upaya mempertahankan ritual baritan dan mencerminkan kehidupan agraris masyarakat setempat. Kata "Baritan" berasal dari kata "Bubar Ngarit Tanduran" maknanya adalah setelah panen akan bercocok tanam kembali. Hari dan tanggal upacara dilaksanakan pada tanggal 1 Suro dalam kalender Jawa yang biasanya jatuh setelah panen raya. Seni tari ini sangat disukai oleh banyak orang karena menggabungkan gerakan yang menceritakan kehidupan pertanian dan mencerminkan kearifan ekologis masyarakat setempat. Alat musik pengiring yang digunakan dalam pertunjukan Tari Turonggo Yakso berupa kendang, kenong, gong, saron, peking, slompret, angklung dan kentongan. Kostum dalam Tari Turonggo Yakso terus mengalami perubahan seiring perkembangan

zaman yaitu lebih beragam dengan kualitas yang lebih baik. Selain itu, terdapat hiasan-hiasan yang terdapat pada kain beludru dengan manik-manik yang disulam membentuk pola-pola yang indah. Tari Turonggo Yakso mencerminkan nilai kearifan lokal masyarakat Trenggalek yang meliputi antara lain nilai peduli lingkungan, nilai budaya, dan nilai gotong royong yang menjadi budaya masyarakat setempat dalam berinteraksi dengan alam dan sesama makhluk hidup (Kurniawan & Suprayitno, 2024).

Jaranan Turangga Yaksa di Kabupaten Trenggalek ada beberapa jenis Jaranan yaitu Jaranan Pegon, Jaranan Senterewe, Jaranan Dor, Jaranan Turangga Yaksa. Jaranan yang menjadi pembeda dari jenis Jaranan yang lain terdapat pada bentuk kuda, karakter kuda, busana, iringan musik, dan bentuk penyajian. Kekhasan Jaranan Turangga Yaksa terletak pada properti berbentuk kuda, dengan gambar kepala raksasa berambut lebat dibuat dari kulit sapi atau kerbau. Bentuk properti Turangga Yaksa bermula suatu pandangan masyarakat dengan menyiratkan makna kehidupannya. Bentuk raksasa terinspirasi dari gunung berada di desa Dongko yang bernama gunung Kumbo Karno, nama tersebut merupakan tokoh pewayangan berwujud raksasa yang memiliki watak kesatria (Sari, 2020).

5. Makanan Lokal Khas Trenggalek (Nasi Gegog)

Nasi Gegog adalah salah satu makanan tradisional kota Trenggalek (Damayanti, dkk., 2024). Kuliner khas Trenggalek nasi gegog ini mirip dengan “Nasi Kucing” apabila di Jawa Tengah (Artika, 2017). Nasi gegog merupakan makanan khas Trenggalek khususnya dari kecamatan Bendungan dengan kualitas nasi yang baik dan ada tambahan ikan dan juga rempah-rempah pilihan yang akan

di jadikan makanan yang disebut dengan nasi gegok. Nasi gegok khas Bendungan tidak seperti rasa nasi yang di perjual belikan di daerah–daerah lain, melainkan cuma ada di Kecamatan Bendungan dan saat ini nasi gegok masih banyak di minati (Agustin & Suryaningsih, 2021). Nasi Gegok muncul dari keluh kesah masyarakat petani masa lalu karena bekal ke ladang sering cepat basi. Hidangan ini terdiri dari nasi dengan lauk sambal ikan, dibungkus daun pisang, lalu dikukus hingga pulen dan lembut. Nama "gekok/gegog" berasal dari singkatan ganeman godong gedang atau bungkusan daun pisang. Selain lezat, Nasi Gegok merupakan warisan kuliner yang mencerminkan tradisi dan sejarah Trenggalek, sekaligus memperkaya keanekaragaman kuliner nusantara. Nasi gegok makanan sehari-hari masyarakat Trenggalek yang khususnya ada di wilayah Kecamatan Bendungan. Nasi ini menjadi andalan karena cara pengolahannya mudah. Nasi Gegog lambat laun menjadi menu yang diolah untuk dijual ke masyarakat dan banyak masyarakat yang menyukainya (Sutanti & Sulistyowati, 2023).

6. Makanan Lokal Khas Trenggalek (Alen-alen)

Alen-alen merupakan makanan ringan khas Kabupaten Trenggalek yang menggunakan bahan utama tapioka, yang dihaluskan dalam tepung tapioka dan campuran bahan bumbu lainnya, dengan rasa yang renyah dan nikmat (Putri, dkk., 2023). Nama Alen-alen ini berasal dari bahasa Jawa kata ali-ali yang berarti cincin. Alen-alen berbentuk cincin dan berwarna kuning yang berasal dari kunyit. Sebagian besar bahan dari pembuatan alen-alen adalah bumbu atau rempah-rempah yang dipadukan dengan tepung tapioka atau tepung singkong. Selain itu terdapat bahan lain yaitu kunyit, ketumbar, dan bawang putih. Inilah yang

menjadikan alen-alen memiliki rasa yang enak dan tekstur yang renyah. Alen-alen telah berdiri sejak 1894 Jajanan ini diperkenalkan oleh Bupati ke tiga Trenggalek yaitu Kanjeng Raden Temanggung Wijoyo Kusumo (Apriliyanti & Waloyo, 2023).

Alen-alen dibuat dari campuran tepung tapioka, bawang putih, kunyit/pewarna makanan yang dianjurkan. Setelah bahan-bahan dicampur menjadi satu selanjutnya bahan tersebut diuli terus sampai menjadi adonan yang homogen dan kenyal. Kemudian adonan tersebut dibuat menjadi gilingan-gilingan panjang. Gilingan panjang tersebut kemudian dibuat bulat-bulat dengan menggunakan tangan. Bulatan alen-alen kemudian digoreng dengan minyak banyak sampai kering dan renyah (Muhaji, dkk., 2023).

Jajanan alen-alen adalah salah satu jenis jajanan yang paling diminati dan dicari oleh para turis domestik saat berkunjung ke kota Trenggalek, karena rasanya yang khas dan gurih. Alen-alen pada umumnya di produksi oleh usaha rumahan. Permintaan pasar terhadap alen alen ini cukup tinggi, terlebih saat ini banyak para produsen yang mengembangkan berbagai varian rasa (Mariana, dkk., 2021).

7. Makanan Lokal Khas Trenggalek (Tempe Kripik)

Trenggalek merupakan daerah yang memproduksi tempe keripik dan menjadikannya sebagai makanan khas daerah (Nurfitriana, dkk., 2023). Tempe adalah suatu makanan khas yang dimiliki oleh orang Indonesia, tempe mempunyai banyak kandungan khasiat. Selain itu tempe merupakan makanan yang sangat digemari dan dikonsumsi masyarakat Indonesia sejak jaman dahulu. Tempe adalah bahan makanan yang murah, tetapi kaya gizi, karena banyak kandungan nutrisi, vitamin dan mineral protein yang tinggi (Andajani, dkk., 2021). Keripik tempe

dapat dimakan sebagai pendamping lauk atau sebagai makanan cemilan. Keripik tempe menjadi makanan oleh-oleh wajib wisatawan ketika berkunjung di Kabupaten Trenggalek karena mempunyai rasa yang renyah dan gurih serta wangi khas dari potongan daun jeruk, sehingga jika pernah memakannya akan ketagihan untuk mencobanya kembali (Setiawan, dkk., 2021).

Keripik tempe adalah salah satu jenis olahan makanan berbahan dasar kedelai yang digoreng tipis dengan menggunakan bumbu rempah serta bahan-bahan lainnya. Jenis makanan ringan ini sangat banyak digemari kebanyakan masyarakat di Indonesia. Keripik tempe mungkin sudah banyak di jadikan sebagai oleh-oleh yang ditemukan ditempat wisata sampai toko oleh-oleh. Keripik tempe tahan cukup lama serta cara pembuatan keripik tempe juga relative mudah. Bahan baku pembuatan keripik tempe terdiri dari tempe, tepung tapioka, tepung beras, air, garam, bawang putih, kemiri, ketumbar, daun jeruk, dan minyak goreng (Nurfitriana, dkk., 2023).

Menurut Suwardi, dkk., (2022) alat yang digunakan dalam pembuatan tempe keripik yaitu:

1. Ember, tempat digunakan untuk merendam dan mencuci kedelai.
2. Plastik, tempat untuk menjadikan kacang kedelai menjadi tempe.
3. Sendok, untuk memasukan kedelai
4. Corong, untuk memudahkan memasukan tepung yang sudah dicampur kacang kedelai untuk dimasukan kedalam plastik yang panjang.
5. Tali, untuk mengikat plastik yang berisi tepung yang sudah dicampur dengan kacang kedelai.

6. Pisau/alat Pemotong, untuk memotong tempe yang sudah jadi dan menjadi tipis untuk dijadikan keripik.
7. Wajan, untuk menggoreng tempe yang sudah dipotong tipis-tipis dan akan dijadikan nya keripik.
8. Spatula, untuk mengangkat yang sudah digoreng.
9. Saringan/peniris minyak, untuk meniriskan minyak pada keripik yang sudah digoreng.

2.1.4 Literasi Budaya dan Kewargaan

2.1.4.1 Pengertian Literasi Budaya dan Kewargaan

Literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu atau masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Lailiyah, 2021). Menurut Hamdani, dkk., (2024) literasi budaya dan kewargaan adalah kemampuan berperilaku sesuai dengan kebudayaan nasional sebagai ciri khas bangsa untuk memahami hak dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Menurut Rahmawati, dkk., (2024) literasi budaya dan kewargaan adalah ciri khas dari kebudayaan dan keluhuran budi sebagai bangsa Indonesia yang didalamnya terkandung nilai-nilai entitas sebagai nilai warisan. Sedangkan menurut Pratiwi & Asyarotin (2019) literasi budaya dan kewargaan adalah kemampuan seseorang dalam bersikap sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa dalam lingkungan sosialnya. Literasi budaya dan kewargaan merupakan kecakapan seseorang dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia dan memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia (Lestari, dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa literasi budaya dan kewargaan adalah kemampuan memahami dan berperilaku sesuai budaya serta identitas bangsa. Hal ini meliputi pemahaman hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Tujuannya untuk menciptakan kesadaran sosial dan kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4.2 Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan

Indikator kemampuan literasi budaya dan kewargaan terdiri dari beberapa Indikator yaitu memahami kompleksitas budaya dan kewargaan, mengetahui budaya sendiri, mengetahui kewajiban kewargaan, dan kepedulian terhadap budaya (Lestari, dkk., 2022). Sehingga peneliti hanya memfokuskan pada tiga indikator, yaitu:

1. Mengetahui budaya sendiri
2. Mengetahui kewajiban kewargaan
3. Memiliki rasa kepedulian terhadap budaya

Berdasarkan indikator literasi budaya dan kewargaan tersebut, dimana penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV materi IPAS Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal topik A tentang Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku, dengan capaian pembelajaran siswa mampu mendeskripsikan keragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya. Indikator literasi budaya dan kewargaan dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan

No.	Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan	Deskripsi
1.	Mengetahui budaya sendiri	Siswa mampu memahami dan menjelaskan berbagai kearifan lokal di Trenggalek, seperti tradisi Nyadran Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, Tari Turangga Yaksa, Nasi Gegok, Alen-alen, Tempe Kripik, serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.
2.	Mengetahui kewajiban kewargaan	Siswa memahami pentingnya melestarikan kearifan lokal sebagai bagian dari kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara melalui pemahaman konsep seperti hasil tes, serta terlihat dari keterlibatan siswa dalam diskusi dan kegiatan budaya.
3.	Memiliki rasa kepedulian terhadap budaya	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap pelestarian kearifan lokal melalui ide-ide kreatif dan tindakan nyata, yaitu membuat poster ajakan melestarikan kearifan lokal seperti tradisi Nyadran Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, Tari Turangga Yaksa, dan sebagainya di dalam kelas.

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

2.1.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Literasi Budaya dan Kewargaan

Faktor-faktor kendala yang mempengaruhi Literasi Budaya dan Kewargaan di sekolah (Al Reyva, dkk., 2024), yaitu:

- a. Terbatasnya bahan bacaan, terutama di daerah terpencil di Indonesia.
- b. Kurangnya pemahaman guru tentang prosedur yang digunakan untuk mengembangkan literasi budaya.
- c. Kurangnya ruang baca, seperti perpustakaan dan sudut baca, yang diperlukan untuk pelaksanaan GLS.

- d. Jumlah dan variasi buku yang tidak mencukupi di setiap ruang kelas, sehingga siswa tidak tertarik untuk membaca.
- e. Kurangnya kebiasaan membaca sejak kecil karena kurangnya dorongan dari orang tua.
- f. Siswa terbiasa dengan jadwal literasi namun tidak beranjak dari tempat duduk mereka untuk mencari buku sampai instruktur memberi tahu mereka bahwa ini adalah waktunya untuk membaca.

Menurut Setiawati & Lestari (2023) terdapat dua faktor yang mempengaruhi literasi budaya dan kewarganegaraan yaitu sebagai berikut.

Faktor Pendorong:

- a. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sekitar memengaruhi perilaku peserta didik. Lingkungan masyarakat yang positif dan nasionalis mendorong pembentukan nilai nasionalisme. Sebaliknya, lingkungan negatif dapat menimbulkan pengaruh buruk.

- b. Lingkungan Kelas

Lingkungan kelas yang kondusif mendukung pembelajaran nilai-nilai nasionalisme. Guru perlu memantau kondisi kelas untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung.

- c. Materi Pembelajaran

Banyak materi IPS relevan dengan literasi budaya dan kewarganegaraan, memungkinkan guru mengaitkannya dengan nilai nasionalisme.

Faktor Penghambat:

- a. Kondisi Kelas

Kondisi kelas yang tidak kondusif menghambat penyampaian materi dan pemahaman peserta didik, memengaruhi keberhasilan pendidikan karakter.

b. Kondisi Peserta Didik

Perbedaan potensi dan kemampuan peserta didik menyebabkan ketidakmerataan pemahaman nilai nasionalisme.

c. Kondisi Tak Terduga

Gangguan seperti kegiatan sekolah atau acara pribadi menghambat pelaksanaan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait seperti faktor pendorong yaitu lingkungan masyarakat yang positif, lingkungan kelas yang kondusif, serta materi pembelajaran yang relevan dapat mendukung penguatan nilai nasionalisme peserta didik. Namun, terdapat faktor penghambat seperti kondisi kelas yang tidak kondusif, perbedaan potensi peserta didik, serta kondisi tak terduga yang menghambat proses pembelajaran. Kendala tambahan termasuk keterbatasan bahan bacaan, kurangnya ruang baca, minimnya pemahaman guru dalam mengembangkan literasi budaya, kebiasaan membaca yang kurang ditanamkan sejak kecil, serta variasi buku yang tidak mencukupi. Faktor-faktor ini menunjukkan perlunya dukungan lebih besar dalam penyediaan fasilitas, pelatihan guru, dan dorongan membaca agar literasi budaya dan kewarganegaraan dapat berkembang optimal di lingkungan sekolah.

2.1.5 Pembelajaran IPAS SD

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran IPAS SD

Kurikulum merdeka memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Nuryani, dkk., 2023). Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail (Marwa, dkk., 2023). Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran perpaduan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), IPAS menggabungkan studi ilmu alam dengan ilmu sosial yang membahas tentang lingkungan sekitar yang meliputi fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar manusia, alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan sosial untuk memberikan pemahaman tersebut kepada siswa (Lestari, dkk., 2023). Menurut Alfatonah (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Penggabungan IPA dan IPS diantaranya untuk memicu anak agar dapat mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial disekitarnya dalam satu kesatuan (Meylovia & Julianto, 2023). Pembelajaran IPAS memberi kesempatan untuk mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungan mereka,

serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia dan mempersiapkan diri untuk menghadapi kesulitan di masa depan (Ramadhan, dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan mengenai IPAS bahwa IPAS adalah penggabungan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang di dalamnya berisi tentang kajian manusia dan dunia di sekelilingnya. Penggabungan IPAS ini memiliki tujuan yaitu untuk mendukung cara berpikir holistik dan konkret siswa sekolah dasar, sesuai dengan tahap perkembangan mereka. IPAS membahas fenomena alam dan sosial secara terpadu untuk membantu siswa memahami interaksi makhluk hidup, lingkungan, dan alam semesta. Pendekatan ini dirancang supaya siswa dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta lebih siap menghadapi tantangan di masa yang akan datang

2.1.5.2 Materi yang Digunakan Penelitian

IPAS merupakan gabungan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi manusia dengan lingkungan sebagai individu dan makhluk sosial (Ramdhany, dkk., 2024). Penelitian ini menggunakan materi Bab 7 keragaman budaya dan kearifan lokal topik A tentang kearifan lokal di masyarakat sekitarku. Pada mata pelajaran IPAS Kelas IV ini terdapat materi yang membahas kekayaan budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia yang beragam. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada keberagaman budaya di Indonesia termasuk keberagaman budaya yang ada di

lingkungan sekitar siswa seperti adat istiadat, seni tradisional, bahasa daerah, makanan khas, pakaian adat, rumah tradisional, hingga upacara adat (Siagian, 2024).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian IPAS adalah pembelajaran yang menggabungkan ilmu alam dan sosial, membahas tentang makhluk hidup, benda mati, serta hubungan manusia dengan lingkungan dan sesamanya. Materi IPAS pada kelas IV khususnya pada topik kearifan lokal bertujuan untuk mengenalkan siswa pada kekayaan budaya dan tradisi yang ada di lingkungan sekitar. Dengan pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat menghargai keberagaman budaya serta menumbuhkan rasa cinta terhadap kearifan lokal.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti. Penelitian relevan digunakan sebagai referensi untuk menghindari pengulangan masalah yang sama, mencari persamaan dan perbedaan dengan penelitian lain, serta membandingkan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis (Tiaswari, (2020). Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil
1.	Fitrihani, I., Yuhana, Y., Pamungkas, A.S., & Indhira Asih V.Y.	2022	Pengembangan Digital <i>Smart Book</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir	Uji kelayakan digital <i>smart book</i> dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa menunjukkan hasil “Layak” sampai “Sangat Layak”. Hasil respon siswa terhadap digital <i>smart book</i> memperoleh

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil
			Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar	persentase sebesar 96,66% dan termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut diperkuat dengan diperolehnya nilai <i>N-Gain</i> sebesar 0,506 yang termasuk pada kriteria “Sedang”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa digital <i>smartbook</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar berhasil dikembangkan, layak untuk digunakan dalam pembelajaran, adanya respon yang diberikan siswa didukung oleh peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa dengan adanya penggunaan digital <i>smart book</i> dalam pembelajaran.
<p>Kesimpulan: Terdapat perbedaan pada penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa SD. Kemudian penelitian sebelumnya mengembangkan media <i>smartbook</i> berbasis digital, sedangkan penelitian ini mengambnagkan media <i>smartbook</i> konkrit (nyata/cetak) tidak digital. Penelitian sebelumnya tidak menggunakan unsur kearifan lokal pada media digital <i>smartbook</i>, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan kearifan lokal dalam <i>smartbook</i>. Selain itu, subjek penelitian berbeda, penelitian ini yaitu siswa SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul kelas IV. Terdapat persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian pengembangan media pembelajaran berupa <i>smartbook</i>, sama-sama menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D), dan sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.</p>				
2.	Lestari, R.D., Disurya, R., & Tanzimah.	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Digital <i>Smart Book</i> Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> pada Materi Matematika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan Digital <i>Smart Book</i> yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi penilaian pakar/ahli pada segi: media, materi, dan bahasa diperoleh persentase 89,18% dengan kategori “Sangat Valid” berdasarkan data angket. Untuk

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil
			Kelas IV SD	kepraktisan media diperoleh dari penilaian angket respon siswa pada tahap <i>small group</i> dan kelompok besar, didapatkan hasil persentase 93,89% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan hasil uji coba kepraktisan pada tahap kelompok kecil (<i>Small Group</i>) dan kelompok besar, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Digital <i>Smart Book</i> berbantuan aplikasi <i>Canva</i> pada materi matematika layak digunakan dalam proses pembelajaran.
<p>Kesimpulan: Terdapat perbedaan pada penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu fokus pada mata pelajaran matematika dan tidak memuat unsur kearifan lokal, sedangkan penelitian ini terdapat unsur kearifan lokal dan menggunakan mata pelajaran IPAS. Terdapat persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>smartbook</i>, sama-sama menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i>, sama-sama melakukan penelitian pada siswa kelas IV sekolah dasar, sama-sama bertujuan menciptakan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan, sama-sama menggunakan aplikasi <i>Canva</i> sebagai alat bantu.</p>				
3.	Ainumila, L. I., & Oktiningrum, W.	2021	Pengembangan media interaktif <i>power point</i> untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pembelajaran tematik sekolah dasar.	Hasil validasi media mendapatkan presentase 96% dengan kualifikasi sangat valid. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 93% dengan kualifikasi sangat valid. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil juga mendapatkan hasil presentase 92%. Dan uji coba kelompok besar mendapatkan presentase 95%. Hal ini dapat dikatakan media pembelajaran valid atau layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil dan uji coba produk yang telah dilakukan melalui pretest dan posttest

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil
				mendapatkan nilai rata-rata pada pretest 69 dan rata-rata pada posttest 89. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media media pembelajaran interaktif power point mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu siswa antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji coba menunjukkan tentang meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.
<p>Kesimpulan: Terdapat perbedaan pada penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu media yang dikembangkan adalah <i>PowerPoint</i> interaktif, penelitian ini <i>Smartbook</i>. Selain itu, penelitian sebelumnya tidak menekankan kearifan lokal, sedangkan penelitian ini berfokus pada kearifan lokal. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa SD, sama-sama menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i>, sama-sama melibatkan uji coba media serta <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>, sama-sama menunjukkan hasil peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dan sama-sama media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dan dinyatakan sangat layak.</p>				
4.	Mirani, A. D., & Tyas, D. N.	2024	Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i> Berbasis Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas II di SDN Jatibarang 03 Kota Semarang.	Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa telah berhasil dikembangkan <i>pop-up book</i> berbasis nilai Pancasila untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dengan materi perbedaan fisik dan perbedaan non fisik berupa kebudayaan yang ada di pulau Jawa dengan teknik <i>v-folding</i> , <i>pull taps</i> , dan <i>life the flap</i> yang sederhana dan mudah digunakan serta gambar-gambar yang mendukung. Media ini termasuk kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi (87,5%) dan ahli media (90%). Melalui <i>paired sample t-Test</i> diketahui bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dengan <i>sig</i> (2-

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil
				<i>tailed</i>) $0,000 < 0,005$ dan $0,000 < 0,005$, sedangkan pada uji <i>N-gain</i> terjadi peningkatan dari 0,5700 menjadi 0,6467 termasuk kategori sedang.
<p>Kesimpulan: Terdapat perbedaan pada penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu melakukan penelitian pada siswa kelas II SD, sedangkan penelitian ini pada siswa kelas IV SD. Kemudian penelitian sebelumnya media yang dikembangkan adalah <i>Pop-Up Book</i> berbasis nilai pancasila, penelitian ini mengembangkan media <i>Smartbook</i> berbasis kearifan lokal. Selain itu, penelitian sebelumnya konten lebih berfokus pada perbedaan fisik dan nonfisik budaya Jawa, sedangkan penelitian ini secara langsung mengambil kearifan lokal sekitar yang ada di Trenggalek. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar, sama-sama menggunakan metode R&D, sama-sama menunjukkan hasil bahwa media efektif meningkatkan literasi budaya dan kewargaan.</p>				
5.	Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S.	2025	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media <i>Flipbook</i> untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan.	Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan <i>flipbook</i> sebagai bahan ajar berbasis kearifan lokal yang mampu mendorong literasi budaya dan kewargaan serta memperkuat pendidikan karakter di kalangan peserta didik. Bahan ajar ini meliputi informasi tentang Kota Tangerang, tradisi Palang Pintu, dan tari Lenggang Cisadane. Analisis data dilakukan dengan memanfaatkan uji <i>t-test</i> dan <i>n-gain</i> . Sampel penelitian melibatkan 30 siswa kelas IV di SDIT Tunas Harapan Ilahi, Kota Tangerang, Banten. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar yang dilakukan tergolong ke dalam kategori "sangat layak," memiliki rata-rata respons siswa mencapai 91%, yang dinilai "sangat baik." Penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media <i>flipbook</i> terbukti memberikan dampak positif untuk mendorong literasi budaya dan kewargaan

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil
				serta memperkuat pendidikan karakter. Efektivitas bahan ajar untuk mendorong literasi budaya dan kewargaan mencapai 76,4% (kategori "tinggi"), sedangkan dalam penguatan pendidikan karakter mencapai 68,4% (kategori "sedang"). Berdasarkan temuan tersebut, bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media <i>flipbook</i> dinilai layak untuk dipergunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan serta memperkuat pendidikan karakter siswa sekolah dasar.
<p>Kesimpulan: Terdapat perbedaan pada penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media <i>Flipbook</i>, sedangkan penelitian ini mengembangkan media <i>Smartbook</i>. Selain itu, konten budaya penelitian terdahulu spesifik pada Kota Tangerang (Palang Pintu, Lenggang Cisadane), sedangkan penelitian ini mengambil dari budaya lokal yang ada di Trenggalek (Nyadran Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, Jaranan Turangga Yaksa, Nasi Gegog, Alen-Alen, dan Tempe Keripik. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pada kelas IV, sama-sama menggunakan kearifan lokal sebagai konten utama media pembelajaran, sama-sama bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan, sekaligus memperkuat karakter siswa. Kemudian menggunakan metode R&D, dan sama-sama menunjukkan hasil media sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.</p>				

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

2.3 Kerangka Berpikir

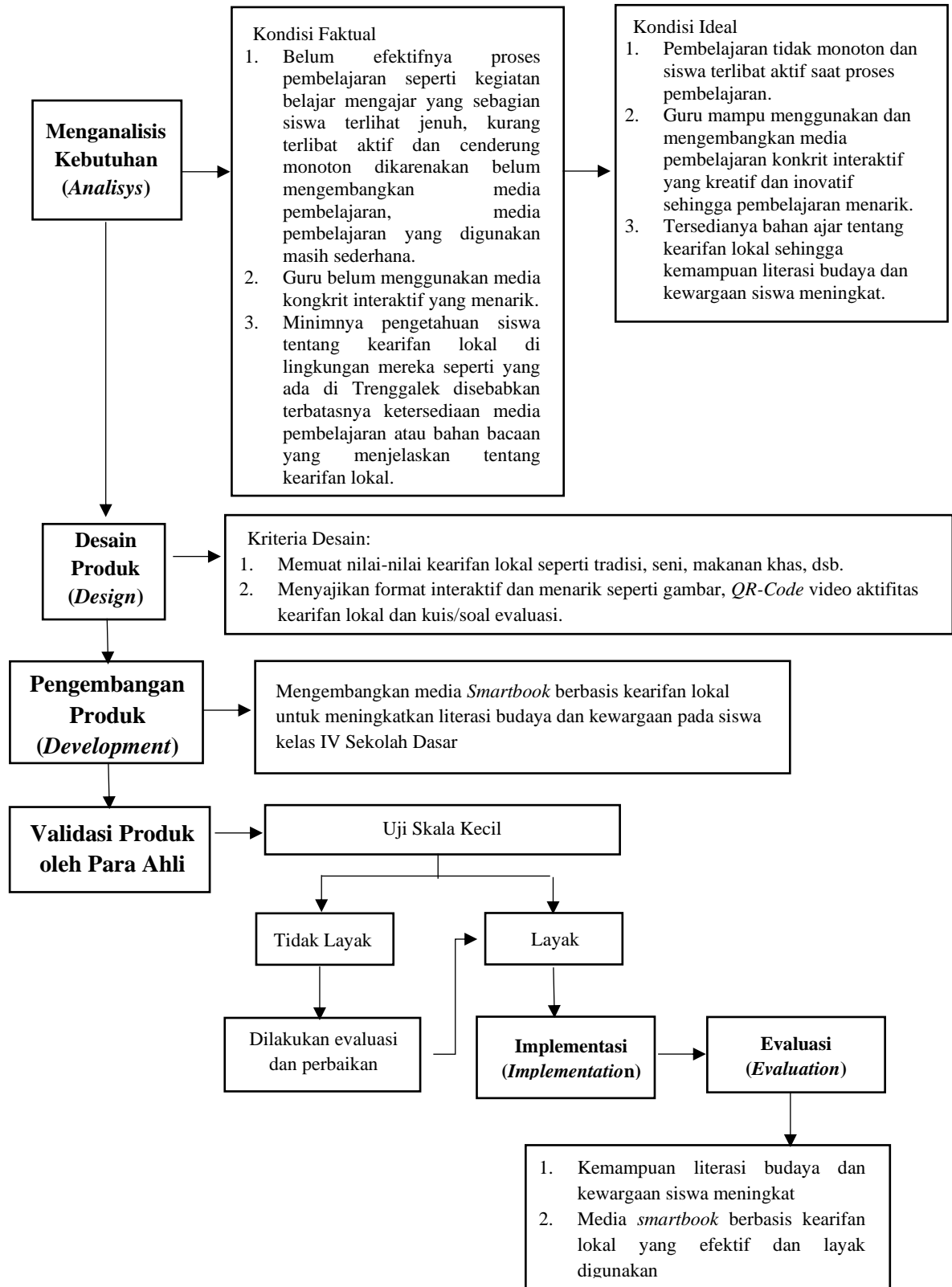
Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan bahwa literasi budaya dan kewargaan siswa di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah. Literasi budaya dan kewargaan merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang membantu siswa memahami nilai-nilai lokal, identitas bangsa, serta peran mereka sebagai warga negara. Namun, media pembelajaran

yang tersedia di sekolah belum relevan dengan konteks lokal siswa, sehingga kurang efektif dalam menanamkan pemahaman tentang kearifan lokal.

Pengembangan *smartbook* berbasis kearifan lokal diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Smartbook* merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan konten visual, teks, dan elemen digital untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam *smartbook*, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman budaya yang lebih baik, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan media ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kerangka berpikir dimulai dengan analisis kebutuhan terhadap literasi budaya dan kewargaan serta kearifan lokal yang relevan dengan siswa kelas IV. Tahap berikutnya adalah merancang *smartbook* dengan memperhatikan desain yang menarik, konten berbasis kearifan lokal, dan aktivitas yang mendorong keterlibatan siswa. Setelah dikembangkan, *smartbook* akan diimplementasikan di kelas IV dan dievaluasi untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

Bagan kerangka pemikiran dalam penelitian pengembangan *Smartbook* berbasis kearifan lokal yang disajikan pada gambar 2.2 di bawah ini.



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

2.4 Rancangan Model

Rancangan yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu *Smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar. Berikut rancangan produk yang dikembangkan:

a. Deskripsi *Smartbook*

Smartbook adalah buku cetak interaktif berbasis kearifan lokal yang dilengkapi dengan *QR-Code* untuk memberikan pengalaman belajar yang inovatif. Buku ini mengintegrasikan penjelasan tentang tradisi lokal dengan multimedia (video) dan evaluasi interaktif (kuis) untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

b. Struktur dan Komponen Buku

1. Halaman Pendahuluan

- a) Judul Buku
- b) Daftar Isi
- c) Tujuan Pembelajaran
- d) Panduan Penggunaan *QR-Code*
- e) Penjelasan singkat mengenai Trenggalek
- f) Gambar keanekaragaman Trenggalek

2. Materi

- a) Deskripsi Tradisi, Seni dan Budaya, Kuliner/makanan lokal khas Trenggalek (Nyadran Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, Tari Turangga Yaksa, Nasi Gegok, Alen-alen, Tempe Kripik dan lagu daerah Monggo Tindak Trenggalek).

Penjelasan singkat mengenai masing-masing tradisi seperti deskripsi masing-masing tradisi atau kuliner khas, makna/nilai-nilai tradisi, cara pembuatan jajanan/makanan khas, penjelasan nilai kewargaan yang dipelajari dan terdapat ilustrasi/gambar terkait masing-masing tradisi.

b) *QR-Code* Akses Video Tradisi

Siswa dapat memindai *QR-Code* untuk menonton video tentang pelaksanaan masing-masing tradisi dan video cara pembuatan jajanan/makanan khas tersebut.

3. Kegiatan Interaktif

Disertai dengan pertanyaan reflektif untuk mendalami pemahaman siswa dan aktifitas seperti bernyanyi bersama, kegiatan kuis menjodohkan dan tebak emoji.

4. Evaluasi Akhir (*QR-Code* Kuis)

QR-Code Kuis terdapat pada akhir halaman buku berisi soal evaluasi mengenai semua materi. Soal Evaluasi berbentuk Pilihan Ganda.

5. Halaman Penutup

Daftar Pustaka

6. Media Pendukung (Integrasi *QR-Code*)

- a) *QR-Code* Video Tradisi dari platform *Youtube*.
- b) *QR-Code* Kuis/Evaluasi dibuat menggunakan platform *Google Forms*.
- c) *QR-Code* dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.

7. Desain Buku

- a) Ukuran Buku: 16 x 24 cm kertas HVS.

- b) Desain Visual: Warna dan ilustrasi gambar menarik yang mempresentasikan budaya lokal.
- c) *Font* atau *Layout*: Disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV agar mudah dibaca dan dipahami.

8. Alur Penggunaan *Smartbook*

- a) Siswa membaca materi tradisi pada buku.
- b) Siswa memindai *QR-Code* untuk melihat video tradisi.
- c) Siswa melakukan kegiatan interaksi di buku untuk memperdalam pemahaman.
- d) Siswa memindai *QR-Code* pada halaman akhir untuk mengerjakan kuis/soal evaluasi.

9. Uji Coba Produk


- a) Uji Kelayakan: Dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi budaya lokal dan ahli bahasa.
- b) Uji Efektivitas: Dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan literasi budaya dan kewargaan.

10. Output Produk

- a) Sebuah *smartbook* berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.
- b) Video dan kuis online yang terintegrasi melalui *QR-Code*.

Berikut rancangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal:

Tabel 2.3 Rancangan Media *Smartbook* Berbasis Kearifan Lokal

No.	Desain	Keterangan
1.	<p style="text-align: center;">Desain Cover</p> 	<p><i>Cover</i> buku dengan tampilan kearifan lokal Trenggalek dengan judul “Menenal Kearifan Lokal Untuk Generasi Cerdas dan Berbudaya”.</p>
2.	<p style="text-align: center;">Halaman Pendahuluan</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kata Pengantar 2) Daftar Isi 3) Tujuan Pembelajaran 4) Panduan Penggunaan <i>QR-Code</i> </div>	<p>Halaman pendahuluan setelah <i>cover</i> yaitu halaman i, ii, v, vi berisi kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, dan panduan menggunakan <i>QR-Code</i>.</p>
3.	<p style="text-align: center;">Halaman Pendahuluan</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <ol style="list-style-type: none"> 1) Penjelasan singkat mengenai Trenggalek 2) Gambar keanekaragaman Trenggalek </div>	<p>Setelah halaman Penggunaan <i>QR-Code</i> terdapat halaman 1 yaitu penjelasan singkat mengenai Trenggalek dan halaman 2 yaitu gambar-gambar bentuk keanekaragaman yang ada di Trenggalek.</p>

No.	Desain	Keterangan
4.	<p style="text-align: center;">Halaman Materi Tradisi Dan Upacara Adat</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Nyadran Dam Bagong</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Deskripsi Tradisi 2) Makna/Nilai-nilai Tradisi 3) <i>QR-Code</i> video kegiatan tradisi Nyadran Dam Bagong </div> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Larung Sembonyo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Deskripsi Tradisi 2) Makna/Nilai-nilai Tradisi 3) <i>QR-Code</i> video kegiatan Larung Sembonyo </div> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>Ngitung Batih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Deskripsi Tradisi 2) Makna/Nilai-nilai tradisi 3) <i>QR-Code</i> video kegiatan Ngitung Batih </div>	<p>Setelah halaman pendahuluan yaitu halaman materi Tradisi dan Upacara Adat dengan urutan materi yang pertama yaitu “Nyadran Dam Bagong” halaman 3-5 , “Larung Sembonyo” halaman 6-8 dan “Ngitung Batih” halaman 9-14. Pada halaman ini menjelaskan Deskripsi tradisi, Makna/nilai-nilai yang terkandung, disisipkan gambar dan <i>QR-Code</i> untuk mengakses video kegiatan masing-masing tradisi, penjelasan nilai kewargaan yang dipelajari serta kegiatan interaktif.</p>
5.	<p style="text-align: center;">Halaman Materi Seni Dan Budaya</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>Tari Turangga Yaksa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Deskripsi Tradisi 2) Makna/Nilai-nilai 3) <i>QR-Code</i> video tari Turangga Yaksa </div>	<p>Setelah halaman materi tradisi dan upacara adat ialah halaman materi yang menjelaskan tentang seni dan Budaya yang terdapat di Trenggalek yaitu Tari Turangga Yakso halaman 15-17. Pada halaman ini menjelaskan seperti deskripsi tradisi, makna nilai-nilai tradisi dalam tari, dsb. kemudian disisipkan gambar dan <i>QR-Code</i> untuk mengakses video tari Turangga Yaksa, penjelasan nilai kewargaan yang</p>

No.	Desain	Keterangan
6.	<p style="text-align: center;">Halaman Materi Kuliner/Makanan Lokal Khas Trenggalek</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Nasi Gegok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Deskripsi 2) Cara Membuat 3) <i>QR-Code</i> video </div> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Alen-alen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Deskripsi 2) Cara Membuat 3) <i>QR-Code</i> video </div> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>Tempe Kripik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Deskripsi 2) Cara Membuat 3) <i>QR-Code</i> video </div>	<p>dipelajari serta kegiatan interaktif.</p> <p>Setelah halaman materi seni dan budaya ialah halaman materi kuliner/makanan lokal khas Trenggalek yaitu Nasi Gegok halaman 19-21. Selanjutnya yaitu Alen-alen halaman 23-24 dan Tempe Kripik halaman 25-27. Pada halaman tersebut terdapat deskripsi dari masing-masing jajanan/makanan khas, cara pembuatannya dengan disertai gambar dan <i>QR-Code</i> untuk mengakses video.</p>
7.	<p style="text-align: center;">Halaman Kegiatan Interaktif</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p>Lagu Lokal Trenggalek “Monggo Tindak Trenggalek”</p> </div> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p>Menjodohkan</p> </div> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Tebak Gambar</p> </div>	<p>Pada halaman ini berisi lagu lokal khas daerah Trenggalek yang berjudul “Monggo Tindak Trenggalek” halaman 28, untuk dinyanyikan bersama siswa. Disertai dengan <i>QR-Code</i> untuk mengakses lagu tersebut. Halaman 29 dan 30 terdapat menjodohkan dan tebak gambar.</p>

No.	Desain	Keterangan
8.	<p style="text-align: center;">HALAMAN AKHIR SOAL</p> <div style="border: 1px solid #add8e6; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Kuis/Soal Evaluasi</p> <p>1) <i>QR-Code</i> mengerjakan kuis/soal evaluasi</p> </div>	<p>Pada halaman ini berisi <i>QR-Code</i> untuk mengakses soal-soal evaluasi/kuis halaman 31, untuk dikerjakan siswa. Bentuk soal yaitu pilihan ganda.</p>
9.	<p style="text-align: center;">HALAMAN PENUTUP</p> <div style="border: 1px solid #add8e6; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Daftar Pustaka</p> </div>	<p>Pada halaman paling akhir buku yaitu halaman penutup halaman 32 yang berisi daftar pustaka atau referensi materi.</p>

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

BAB III

METODE PENELITIAN

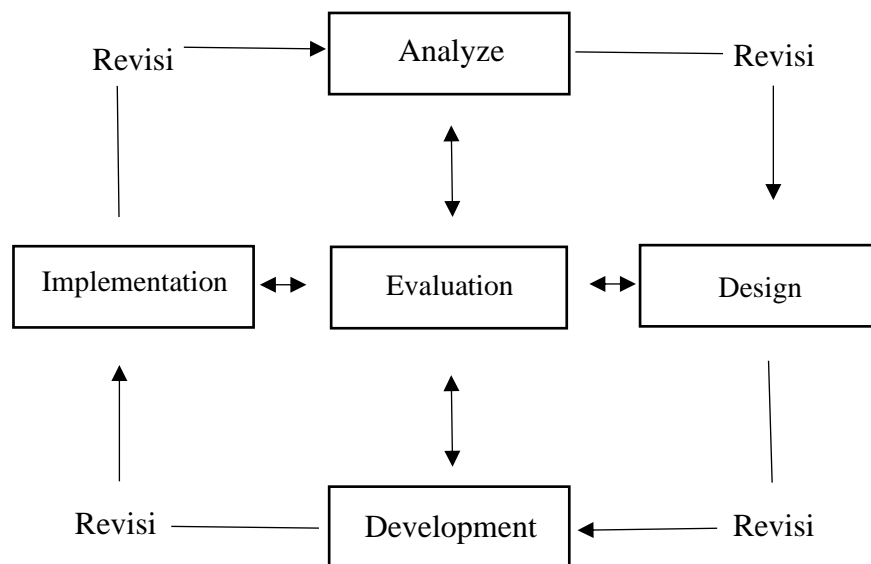
3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan salah satu jenis dari metode penelitian. Menurut Sugiyono (2019) bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan akan diuji keefektifannya apakah layak untuk digunakan serta berfungsi untuk masyarakat luas juga menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Model penelitian yang dikembangkan dalam penelitian *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki lima fase atau tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model pengembangan ini dipilih berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpatokan pada landasan teoretis desain

pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan strategi penyampaian materi dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Dalimunthe, dkk., 2021). Model ADDIE dikembangkan oleh teori (Dick and Carry) untuk merancang sistem pembelajaran. Tahap atau kegiatan dari model ADDIE disusun dalam bentuk gambar 3.1 dan dijelaskan di bawah gambar.

Tahapan model ADDIE dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Hidayat & Nizar (2021)

Berdasarkan bagan di atas, langkah-langkah penelitian dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analyze*) merupakan tahap utama dalam model pengembangan penelitian ADDIE. Tahap analisis digunakan untuk mencari informasi faktual

tentang permasalahan pembelajaran di sekolah (Razak, dkk., 2023). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan baru yang diawali dengan adanya permasalahan yang terjadi (Hidayat & Nizar, 2021). Analisis awal atau identifikasi kebutuhan dilakukan untuk menetapkan masalah mendasar yang dihadapi. Analisis awal menghasilkan gambaran harapan, fakta yang terjadi, dan alternatif penyelesaian masalah dasar (Dalimunthe, dkk., 2021). Dalam tahapan ini, kegiatan utama yaitu menganalisis perlunya pengembangan produk dalam tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019). Pada penelitian ini analisis tersebut meliputi analisis permasalahan, analisis kebutuhan dan analisis materi yang akan dijadikan di media.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap analisis merupakan tahap utama dalam model ADDIE yang berfokus pada identifikasi masalah pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dapat dilakukan meliputi analisis kebutuhan, permasalahan, dan materi yang akan dikembangkan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk merumuskan solusi dan merancang produk pembelajaran.

2. Tahap Desain/Perancangan (*Design*) merupakan tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE. Menurut Rindaryati (2021) desain yaitu tahap perancangan kerangka media. Tujuan dari tahap perancangan ini yaitu untuk menyesuaikan produk yang akan dikembangkan dengan materi dan kompetensi yang akan dicapai siswa (Dalimunthe, dkk., 2021). Tahap perancangan yang dilakukan peneliti yaitu membuat desain dari media yang diciptakan. Setelah itu menyiapkan instrumen penilaian produk berupa angket yang diberikan kepada para ahli materi, ahli media, praktisi, dan siswa untuk menguji validitas media pembelajaran yang diciptakan

(Landina & Agustina, 2022).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap perancangan merupakan proses membuat rancangan atau kerangka media yang masih bersifat konseptual. Tujuan tahap ini adalah menyesuaikan produk dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penilaian untuk menguji validitas media yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*) merupakan tahap ketiga dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap pengembangan merupakan proses utama dalam menghasilkan produk (Dalimunthe, dkk., 2021). Menurut Landina & Agustina (2022) pada tahap pengembangan merupakan tahapan membuat produk berdasarkan hasil desain pada tahap perancangan. Kerangkangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan produk yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan (Cahyadi, 2019).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap development merupakan kegiatan realisasi dari rancangan produk. Dalam tahap pengembangan, produk yang sebelumnya masih bersifat konseptual direalisasikan menjadi bentuk nyata. Tahap ini menjadi proses utama dalam menghasilkan produk yang siap diimplementasikan sesuai tujuan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*) merupakan tahapan model ADDIE setelah melakukan tahap *Development*. Tahap ini produk yang telah selesai divalidasi oleh ahli dan dinyatakan valid kemudian dapat diujicobakan pada tahapan ini (Razak, dkk., 2023). Pada tahapan implementasi ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi

yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya (Cahyadi, 2019). Setelah merancang produk, tahap implementasi dilakukan dengan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Uji coba media pembelajaran melibatkan para ahli dan pengguna. Data dikumpulkan setelah media dinyatakan layak oleh para validator (Anafi, dkk., 2021).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tahap ini produk yang telah divalidasi oleh ahli dinyatakan layak dan siap diuji coba. Implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran dalam situasi nyata di kelas. Data hasil uji coba dikumpulkan untuk menilai keefektifan media dan respon pengguna.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan setelah melakukan tahap *Implementasi*. Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model ADDIE (Cahyadi, 2019). Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Revisi dilakukan pada tahap evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media pada lembar angket validasi. Selanjutnya, komentar dan saran dari respon uji coba guru dan peserta didik pada tahap implementasi juga dievaluasi. Hal ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan (Razak, dkk., 2023). Hal ini dilakukan menurut pendapat (Kharisma, dkk., (2022) bahwa tahap evaluasi penting dilakukan untuk melihat atau mengurangi kesalahan sehingga produk yang dihasilkan baik dan dapat dipergunakan. Menurut Landina & Agustina, (2022) pada kegiatan ini berisi tentang hasil revisi yang diberikan oleh para ahli dengan tujuan

agar produk yang diciptakan lebih sempurna. Evaluasi bertujuan untuk menguji keefektifan media dan melihat perbedaan sesudah dan sebelum menggunakan media apakah siswa mengalami peningkatan atau tidak.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE yang dilakukan untuk menilai kualitas produk. Revisi dibuat berdasarkan masukan dari ahli, guru, dan peserta didik agar produk menjadi lebih sempurna. Evaluasi ini juga bertujuan menguji keefektifan media dan melihat peningkatan hasil belajar siswa.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yang di gunakan yaitu model ADDIE untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Berikut penjelasan tahapan model pengembangan ADDIE secara rinci, yaitu:

3.2.1 Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi awal permasalahan yang dihadapi. Seperti menganalisis kebutuhan media yang diperlukan saat proses pembelajaran dan materi pembelajaran yang cocok digunakan untuk pengembangan. Analisis pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada sebagai dasar pengembangan. Dengan adanya analisis ini peneliti mendapatkan informasi yang berguna dalam pengembangan suatu produk. Peneliti mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1

Sukokidul. Pada penelitian ini peneliti melakukan tiga tahapan analisis sebagai berikut.

3.2.1.1 Analisis Kondisi Awal

Pada tahap analisis kondisi awal ini peneliti akan memperoleh fakta terkait permasalahan yang ada dan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di tiga sekolah yaitu SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul untuk mengetahui kondisi awal. Peneliti melakukan observasi dan wawancara, hasilnya yaitu guru dalam pembelajaran menggunakan ceramah dan belum mengembangkan media yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa kurangnya literasi budaya dan kewargaan siswa disebabkan oleh minimnya literatur bahan bacaan yang tersedia, sehingga pengetahuan siswa tentang kearifan lokal khususnya yang ada di sekitar (Trenggalek) dan pemahaman nilai-nilai kewargaan seperti sikap gotong royong dan cinta tanah air masih rendah.

3.2.1.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan dalam mengidentifikasi produk yang sesuai dengan tujuan yang menjadi sasaran peneliti. Informasi diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara. Melalui observasi dan wawancara peneliti mengetahui bahwa media yang akan dikembangkan belum tersedia dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan menganalisis kebutuhan siswa, penggunaan media *Smartbook* berbasis kearifan lokal dapat menjadi salah satu solusi untuk

meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa.

3.2.1.3. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi pembelajaran, peneliti mencoba menganalisis materi yang sesuai dengan media pembelajaran *smartbook* berbasis kearifan lokal yang coba dikembangkan oleh peneliti pada penelitian. Adapun materi yang sesuai dengan kearifan lokal yaitu materi IPAS Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Topik A Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku. Materi tersebut dikaitkan dengan tradisi budaya lokal kota Trenggalek, sehingga terjadi kesesuaian antara materi pada buku pembelajaran dengan media pembelajaran *smartbook* berbasis kearifan lokal.

Menganalisis materi yang valid terhadap produk yang dihasilkan pada mata pelajaran IPAS kelas IV fase B bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Topik A tentang Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku. Dengan kompetensi awalnya yaitu mengetahui beberapa tradisi atau budaya di lingkungan sekitar khususnya Trenggalek secara umum, seperti upacara adat, makanan khas, atau kesenian daerah, dan memahami pentingnya menjaga kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan tujuan pembelajaran:

- a. Mengidentifikasi berbagai bentuk kearifan lokal di lingkungan sekitar, khususnya di Trenggalek dengan benar.
- b. Menyebutkan nilai-nilai/makna tradisi Trenggalek dengan benar.
- c. Memahami kewajiban warga negara dalam melestarikan budaya lokal dengan tepat.
- d. Membuat karya sederhana tentang upaya pelestarian kearifan lokal Trenggalek

dengan baik.

Tabel 3.1 Analisis CP, TP, dan ATP

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Siswa mampu mendeskripsikan keragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan melihat gambar, siswa dapat mengenali kearifan lokal yang ada di Trenggalek dengan tepat. (C1) 2. Melalui membaca media <i>smartbook</i>, siswa dapat mendeskripsikan kearifan lokal yang ada di Trenggalek sesuai daerahnya masing-masing dengan tepat. (C2) 3. Melalui media <i>smartbook</i>, siswa dapat menyebutkan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal dengan tepat. (C2) 4. Melalui media <i>smartbook</i>, siswa dapat memahami kewajiban warga negara dalam melestarikan budaya lokal dengan tepat. (C2) 5. Setelah diskusi, siswa dapat menunjukkan kepedulian terhadap pelestarian kearifan lokal melalui karya nyata seperti pembuatan poster dengan tepat. (C4) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi kearifan lokal di Trenggalek seperti tradisi Nyadran Dam Bagong, Larung Sembonyo, Ngitung Batih, Tari Turangga Yaksa, Nasi Gegok, Alen-alen, dan Tempe Kripik. 2. Menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal secara lisan atau tulisan. 3. Menuliskan kewajiban warga negara dalam melestarikan budaya lokal dan memaparkan perannya dalam kelompok. 4. Mendemonstrasikan kepedulian terhadap pelestarian kearifan lokal melalui karya nyata seperti pembuatan poster. 5. Mengevaluasi dampak positif pelestarian dan dampak negatif jika budaya lokal diabaikan.

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

3.2.2 Desain/Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana atau merancang media *Smartbook* dengan spesifikasi produk yang dirancang. Pada tahap ini peneliti membuat sketsa dan desain media yang akan dikembangkan. Langkah-langkah desain dalam pengembangan media *smartbook* adalah menentukan ukuran media *smartbook*, menentukan isi materi pada media yang sesuai dengan materi IPAS bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, topik A Kearifan Lokal di masyarakat Sekitarku, menentukan jumlah halaman yang akan dibuat pada *smartbook*, memilih video kegiatan kearifan lokal yang mendukung materi, seperti tradisi, seni, atau makanan khas lokal dengan *QR-Code* yang disisipkan pada setiap masing-masing halaman tradisi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, dan merancang kuis/soal evaluasi berbasis *QR-Code*. Pada tahap desain ini media *smartbook* dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *smartbook* berbasis kearifan lokal sesuai dengan rancangan dalam tahap desain. Pengembangan produk ini dirancang menyesuaikan karakteristik siswa sehingga media *smartbook* berbasis kearifan lokal ini dinilai lebih mudah dalam penggunaannya untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan budaya siswa. Setelah media dikembangkan, maka selanjutnya produk ini diuji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hal tersebut memiliki tujuan guna mendapatkan penilaian, saran, dan kontribusi evaluasi dari para ahli sebelum produk

diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Setelah memperoleh penilaian masukan dan saran dari para ahli, kemudian peneliti akan merevisi media *smartbook* berbasis kearifan lokal sesuai dengan masukan dan saran yang telah di terima. Hal ini memiliki tujuan agar produk tersebut valid dan efektif saat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya produk tersebut di ujikan dalam uji coba skala kecil yang dilakukan pada 26 siswa kelas IV SDN 1 Sukokidul. Dari uji skala kecil tersebut dapat kita lihat penggunaan media *smartbook* berbasis kearifan lokal dalam skala kecil efektif digunakan atau tidak dengan memberikan pretest, posttest, angket respon siswa dan angket praktisi. Alasan dasar melakukan uji skala kecil di SDN 1 Sukokidul dengan jumlah 26 siswa yaitu karena sekolah tersebut mewakili kondisi nyata di lapangan. Selain itu, jumlah siswa yang terbatas cocok untuk melakukan uji coba media sebelum digunakan ke yang lebih luas/uji skala lapangan.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan uji skala lapangan. Setelah dilakukan revisi media *smartbook* dilakukan, uji coba dengan skala besar atau uji coba lapangan dalam pembelajaran IPAS Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal topik A tentang Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku pada siswa kelas IV di 2 Sekolah Dasar yaitu SDN 4 Pule dengan jumlah 31 siswa dan SDN 1 Tanggaran dengan jumlah 29 siswa dengan total jumlah keseluruhan kedua Sekolah Dasar tersebut adalah 60 siswa. Tujuan dari pelaksanaan uji skala lapangan pada media *smartbook* ini yaitu untuk menguji keefektifan media pembelajaran setelah dilakukan revisi dari kekurangan hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan

harapan peneliti. Dalam tahap uji lapangan, peneliti memberikan *pre test* dan *post test* untuk mengetahui apakah media pembelajaran dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas IV SD. Peneliti juga memberikan angket respon siswa. Tujuan dari pemberian angket respon siswa yaitu untuk mengetahui apakah pengembangan produk media *smartbook* berbasis kearifan lokal tersebut efektif dan layak untuk digunakan.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini peneliti melakukan uji keefektifan. Tujuan pada uji keefektifan produk yang dikembangkan untuk menguji keefektifan media *smartbook* berbasis kearifan lokal. Dalam melakukan uji keefektifan ini yaitu dengan melihat lembar angket respon siswa dan angket respon guru mengenai kearifan lokal yang bertujuan untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan penerapan *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV sekolah dasar sehingga mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan *smartbook* berbasis kearifan lokal. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari nilai angket menggunakan formula *Paired* berbantuan *software SPSS 27.0*. Jika nilai Sig (2- tailed) lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Tetapi jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan.

3.3 Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian dan Pengembangan

3.3.1 Waktu Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dari mulai tahap persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi yang akan dijelaskan pada Tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.2 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Pekan																			
		Ke-1				Ke-2				Ke-3				Ke-4				Ke-5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengesahan Judul		■	■																	
2.	Bab I Pendahuluan				■	■	■														
3.	Bab II Kajian Pustaka					■	■	■													
4.	Bab III Metode Penelitian						■	■	■												
5.	Analisis Kebutuhan							■	■	■											
6.	Pengembangan Produk								■	■	■	■	■								
7.	Validasi Produk													■	■						
8.	Revisi Produk														■	■	■				
9.	Uji Skala Kecil																	■			
10.	Revisi Produk																		■		
11.	Uji Skala Lapangan																			■	
12.	Analisis Data																				■

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan Tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa peneliti akan melakukan tahap penelitian mulai dari pengesahan judul, menyusun proposal penelitian bab I, bab II, bab III, analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk

uji skala kecil, revisi produk, uji skala lapangan, analisis data. Peneliti memerlukan waktu untuk tahap penelitian selama 5 bulan hingga produk yang dihasilkan benar-benar dapat digunakan. Selain itu menjadi perangkat penunjang pembelajaran yang tepat di kelas IV Sekolah Dasar.

3.3.2 Tempat Penelitian dan Pengembangan

Tempat dilaksanakannya penelitian pengembangan ini yaitu di SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul. SDN 4 Pule yang terletak di RT.13/RW. 07 Dusun Gugur, Ds. Pule, Kec. Pule, Kab. Trenggalek. Sedangkan SDN 1 Tanggaran terletak di RT. 09/RW. 01 Dusun Krajan, Ds. Tanggaran, Kec. Pule, Kab. Trenggalek. Kemudian SDN 1 Sukokidul terletak di RT.14/RW. 05 Dusun Krajan, Ds. Sukokidul, Kec. Pule, Kab. Trenggalek, Prov. Jawa Timur.

3.3.3 Subjek Penelitian dan Pengembangan

3.3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek/subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti (Suriani & Jailani, 2023). Menurut Sugiyono (2019) Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Berdasarkan definisi tersebut populasi adalah keseluruhan objek/subjek yang berada dalam suatu wilayah dan memenuhi kriteria dengan topik penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Pule, Kabupaten Trenggalek. Alasan dasar peneliti mengambil populasi SD di Kecamatan Pule karena berdasarkan literatur yang telah dibaca oleh peneliti, di Kecamatan Pule masih sangat terbatas penelitian yang dilakukan, terlebih belum

banyak penelitian yang secara khusus mengkaji tentang kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD yang ada di Kecamatan Pule. Berikut populasi SD kecamatan Pule dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

Jenjang Pendidikan Dasar	Siswa
SD Kecamatan Pule	3.636

Sumber: Kemendikbud (2025)

3.3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Millah & Suryana, 2020). Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jenis teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling*. *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, kriteria dalam pemilihan sampel sesuai dengan jenis sampling yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Siswa kelas IV yang memiliki literasi budaya dan kewargaan rendah.
3. Siswa yang berada di kecamatan Pule.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih siswa kelas IV di SDN 4 Pule yang berjumlah 31 siswa, siswa kelas IV di SDN 1 Tanggaran yang berjumlah 29 siswa, dan siswa kelas IV SDN 1

Sukokidul berjumlah 26 siswa sehingga total sampel adalah 86 siswa. Teknik ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara spesifik memilih sampel yang paling relevan dengan kebutuhan penelitian. Sebagaimana dipaparkan dalam tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Sampel Penelitian

No.	Kelas/Sekolah	Jumlah Siswa
1.	IV/SDN 4 Pule	31 siswa
2.	IV/SDN 1 Tanggaran	29 siswa
3.	IV/SDN 1 Sukokidul	26 siswa
Jumlah		86 Siswa

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Dari Tabel 3.4 data jumlah siswa kelas IV di tahun ajaran 2014/2015 SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul berjumlah 86 siswa dijadikan sampel. Penentuan sampel bertujuan untuk pendukung penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian. Sehingga nantinya sampel akan diujicobakan dengan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk sampel yang digunakan dalam uji coba skala kecil yaitu pada siswa kelas IV di SDN 1 Sukokidul. Kemudian SDN 4 Pule dan SDN 1 Tanggaran digunakan sebagai uji coba skala lapangan atau uji coba skala besar.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data langkah yang utama dalam penelitian, tujuan utamanya mendapatkan data (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau

informasi serta fakta pendukung yang ada di lapangan untuk keperluan peneliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara Observasi, Wawancara, Tes, dan Angket.

3.4.1.1 Observasi

Tahap ini metode observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran, menganalisis kondisi awal, dan media pembelajaran yang digunakan. Menurut (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa observasi adalah cara untuk mendapatkan informasi yang tepat dan pasti. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal permasalahan sekolah dasar pada saat proses pembelajaran. Dari segi proses instrumentasi observasi peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasikan (Sugiyono, 2019). Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat guru mengajar dalam kegiatan pembelajaran.

3.4.1.2 Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber yang disampaikan secara lisan untuk mendapatkan informasi yang peneliti perlukan, wawancara yang dilakukan pada guru untuk mengumpulkan data pada tahapan analisis berupa kondisi awal dari permasalahan yang dihadapi dan menganalisis kebutuhan pada media pembelajaran, yang bertujuan untuk memperoleh informasi awal yang akan digunakan dalam tahap pengembangan. Menurut Sugiyono (2019) wawancara adalah teknik pengumpulan data dimana pewawancara mengajukan pertanyaan kepada responden atau yang diwawancarai.

Pada kegiatan ini menggunakan jenis wawancara terstruktur, dimana pewawancara menggunakan panduan wawancara yang telah dirancang sebelumnya dengan daftar pertanyaan yang sistematis dan telah ditentukan. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas IV SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul.

3.4.1.3 Tes

Tes merupakan teknik pengukuran atau metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Khaatimah & Wibawa (2017) tes ialah teknik mengumpulkan data yang digunakan untuk mengevaluasi, yaitu membedakan antara kondisi awal dengan kondisi sesudahnya. Kegiatan *pre test* dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Manfaat dari *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Sedangkan *post test* adalah bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Dalam penelitian ini, menggunakan jenis tes tertulis dengan bentuk tes sumatif, yang dirancang untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan setelah proses pembelajaran selesai dilakukan. Tes ini berfungsi untuk menilai efektivitas pembelajaran yang telah diberikan serta menentukan tingkat keberhasilan siswa.

3.4.1.4 Kuesioner (Angket)

Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk

dijawabnya (Sugiyono, 2019). Angket adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap pengembangan membuat produk dan tahap implementasi angket tersebut berupa angket ahli untuk media, materi, bahasa, angket pengetahuan kearifan lokal, dan respon siswa yang berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden (Arikunto, 2020). Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket praktisi, dan respon siswa.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, tes, dan angket.

3.4.2.1 Lembar Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dimulai dengan menganalisis kebutuhan. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, SDN 1 Sukokidul. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti seperti kurikulum yang digunakan pada pembelajaran IPAS, jumlah siswa kelas 4, jumlah siswa yang aktif, bagaimana pelaksanaan pembelajaran di kelas, media dan peran media pembelajaran yang digunakan, tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa, kondisi kelas, metode dan model yang digunakan guru dalam pembelajaran serta kendala atau permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung serta solusi yang diberikan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Instrumen wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait siswa kelas IV. Kisi-kisi pedoman

wawancara guru dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Instrumen
1.	Informasi Pembelajaran di Kelas	Kurikulum yang digunakan.	1
		Pernah tidaknya mengembangkan media pembelajaran <i>smartbook</i> .	2
		Jumlah siswa kelas IV.	3
2.	Penggunaan Media Pembelajaran	Jenis media yang digunakan dalam pembelajaran.	4
		Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa.	5
		Kendala dalam menggunakan media pembelajaran.	6
3.	Metode Pembelajaran	Metode yang paling sering digunakan.	7
		Efektifitas metode pembelajaran dalam menarik perhatian siswa.	8
		Alasan pemilihan metode tertentu.	9
4.	Literasi Budaya dan Kewargaan	Upaya guru mengenalkan kearifan lokal yang ada di Trenggalek kepada siswa dalam pembelajaran.	10-15
		Jenis media yang digunakan dalam mengenalkan kearifan lokal Trenggalek.	16
		Upaya guru mengenalkan dan menanamkan nilai budaya/kearifan lokal pada siswa.	17-18
		Kendala dalam menanamkan nilai budaya kepada siswa.	19
		Harapan dan saran terkait penguatan pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah.	20

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

3.4.2.2 Lembar Tes

Adapun soal tes yang akan digunakan dalam instrumen penelitian ini yaitu soal *Pre test* yang digunakan untuk mengukur literasi budaya dan kewargaan siswa sebelum diterapkannya media *smartbook* berbasis kearifan lokal. Sedangkan *post test* digunakan untuk mengukur literasi budaya dan kewargaan siswa setelah diterapkannya media *smartbook* berbasis kearifan lokal pada proses pembelajaran, *post test* sekaligus untuk mengukur keefektifan media *smartbook* berbasis kearifan

lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

Berikut adalah tabel kisi-kisi *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keefektifan media *smartbook* untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV SDN 4 Pule, SDN 1 Tanggaran, dan SDN 1 Sukokidul.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Tes Literasi Budaya dan Kewargaan

Kompetensi	TP	Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Butir Soal (Pilihan Ganda)
Siswa mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya.	1. Siswa dapat mengenali kearifan lokal yang ada di Trenggalek dengan tepat.	Mengetahui budaya sendiri	Siswa dapat menyebutkan kearifan lokal di Trenggalek	C1	1-10
			Siswa dapat menjelaskan nilai-nilai luhur kearifan lokal.	C2	11-16
	2. Siswa dapat mendeskripsikan kearifan lokal yang ada di Trenggalek sesuai daerahnya masing-masing dengan tepat.	Mengetahui kewajiban kewargaan	Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban melestarikan budaya lokal.	C2	17-20
			3. Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal	Memiliki rasa kepedulian terhadap budaya	Siswa dapat memberikan contoh tindakan nyata untuk melestarik

Kompetensi	TP	Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Butir Soal (Pilihan Ganda)
	<p>dengan tepat.</p> <p>4. Siswa dapat memahami kewajiban warga negara dalam melestarikan budaya lokal dengan tepat.</p> <p>5. Siswa dapat menunjukkan kepedulian terhadap pelestarian kearifan lokal melalui karya nyata seperti pembuatan poster dengan tepat.</p>		an budaya lokal.		

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

3.2.4.3 Lembar Angket

Adapun angket yang akan digunakan dalam instrumen pengumpulan data antara lain yaitu angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket praktisi, dan respon siswa. Angket yang digunakan dijelaskan sebagai berikut.

a. Angket ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk tolak ukur kevalidan dari produk yang diperoleh melalui pernyataan tertulis yang mencangkup media yang telah dikembangkan. Angket pada penelitian angket ahli media dapat ditunjukkan pada tabel 3.7 sebagai berikut.

Tabel 3.7 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen
Tampilan Fisik dan Desain Umum	Desain <i>cover</i> media menarik mencerminkan isi, dan sesuai dengan karakteristik siswa	1
	Tata letak isi termasuk penempatan teks dan ilustrasi tertata rapi dan konsisten	2
	Gambar yang digunakan dapat menarik perhatian siswa	3
	Ukuran jenis huruf dan kombinasi warna sangat sesuai tidak mengganggu kenyamanan saat membaca	4
Interaktivitas dan Daya Tarik Media	Media dilengkapi dengan fitur interaksi (seperti <i>QR-Code</i> /video) yang berfungsi dengan baik dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap budaya lokal	5
	Media memiliki daya tarik yang mampu meningkatkan minat belajar siswa	6
Fungsi dan Kesesuaian Media	Media menyajikan materi secara urut dan logis sesuai dengan tujuan pembelajaran	7
	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru saat pembelajaran di kelas	8
Ketahanan dan Kualitas Bahan	Bahan kertas dan cetakan memiliki kualitas yang baik	9
	Media memiliki konstruksi fisik (bahan <i>cover</i> , jilid, kertas) yang kuat dan tidak mudah rusak	10

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.7 di atas, diketahui bahwa penilaian angket dalam validasi ahli media berisi tampilan fisik dan desain umum media, interaktivitas dan daya tarik media, fungsi dan kesesuaian media, serta ketahanan dan kualitas bahan media.

b. Angket Ahli Materi

Angket ahli materi bertujuan untuk mengkonfirmasi terhadap produk yang

dikembangkan dengan materi yang telah digunakan. Angket ahli materi berisi indikator terkait materi yang digunakan dalam *smartbook*. Adapun Aspek penilaian angket validasi oleh ahli materi ditunjukkan pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	No. Instrumen
Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar	1
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
Kedalaman Materi	Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif siswa kelas IV SD	3
	Materi mencakup aspek pengetahuan nilai budaya dan kewargaan secara seimbang	4
	Isi materi mengandung nilai-nilai positif yang dapat diteladani siswa	5
	Materi menggambarkan kekayaan lokal Trenggalek secara bermakna	6
	Materi yang disampaikan dalam media jelas	7
	Materi mencerminkan kearifan lokal yang aktual dan kontekstual dengan lingkungan siswa	8
Kelayakan Penyajian	Materi yang disajikan menarik dibaca oleh siswa	9
	Materi tersusun secara sistematis, logis, dan memiliki alur yang jelas	10

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.8 di atas, dapat diketahui bahwa indikator penilaian angket validasi ahli materi berisi tentang kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kedalaman materi dan kelayakan penyajian.

c. Angket ahli Bahasa

Pada angket ahli bahasa yaitu berisikan informasi tertulis dari respon ahli bahasa yang digunakan menilai bahasa yang digunakan pada produk yang dikembangkan. Adapun aspek penilaiannya ditunjukkan pada Tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Pernyataan	No. Instrumen
Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Perkembangan Siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar	1
	Kalimat yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dimengerti oleh siswa	2
Ketepatan Tata Bahasa	Struktur yang digunakan sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia	3
	Tidak terdapat penggunaan struktur kalimat yang rancu atau membingungkan	4
Kebenaran Ejaan dan Tanda Baca	Penggunaan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	5
	Tanda baca digunakan secara tepat untuk memperjelas makna kalimat	6
Kesesuaian Istilah dan Kosakata	Istilah dan kosakata yang digunakan relevan dengan tema serta mudah dipahami oleh siswa	7
	Tidak terdapat kosakata yang bersifat ambigu, multitafsir, atau tidak baku	8
Keterpaduan Bahasa dengan Gambar/Visual	Penjelasan teks sesuai dengan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan	9
	Bahasa mendukung pemahaman siswa terhadap isi visual/media secara menyeluruh	10

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 3.9 diketahui indikator penilaian dalam angket validasi ahli bahasa berisi penilaian tentang kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, ketepatan tata bahasa, kebenaran ejaan dan tanda baca, kesesuaian istilah dan kosakata, serta keterpaduan bahasa dengan Gambar/Visual pada *smartbook*. Angket ini bertujuan untuk membantu peneliti di lapangan. Selain itu untuk mendapatkan data untuk penilaian produk yang dikembangkan.

d. Angket Praktisi

Angket praktisi merupakan pengumpulan pendapat dan saran yang bertujuan untuk melakukan revisi apabila terjadi kesalahan dalam penelitian. Aspek penilaian angket validasi oleh praktisi di tunjukkan pada tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Instrumen Penilaian Angket Respon Guru

Indikator	Pernyataan	No. Instrumen
Tampilan Fisik dan Desain Umum	Desain <i>cover</i> media menarik mencerminkan isi, dan sesuai dengan karakteristik siswa	1
	Ukuran huruf, jenis huruf dan kombinasi warna sangat sesuai tidak mengganggu kenyamanan saat membaca	2
Interaktivitas dan Daya Tarik Media	Media dilengkapi dengan fitur interaksi (seperti <i>QR-Code</i> /video) yang berfungsi dengan baik dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap budaya lokal	3
Fungsi dan Kesesuaian Media	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru saat pembelajaran di kelas	4
Kesesuaian dan Kedalaman Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
	Materi menggambarkan kekayaan lokal Trenggalek dan mencakup aspek pengetahuan nilai budaya dan kewargaan secara seimbang	6
Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Perkembangan Siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar	7
	Kalimat yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dimengerti oleh siswa	8
Ketepatan Tata Bahasa	Tidak terdapat penggunaan struktur kalimat yang rancu atau membingungkan	9
Keterpaduan Bahasa Dengan Gambar/Illustrasi	Penjelasan teks sesuai dengan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan	10

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Pada Tabel 3.10 yang sudah tertera di atas, penilaian terhadap angket respon guru terdapat beberapa indikator yang dinilai seperti tampilan fisik dan desain umum, interaktivitas dan daya tarik media, fungsi dan kesesuaian media kesesuaian dan kedalaman materi, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, ketepatan tata bahasa, dan keterpaduan bahasa dengan gambar/ilustrasi, dimana pada masing-masing indikator ini mengacu pada timbal balik guru setelah menggunakan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

e. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui dan menilai *smartbook* berbasis kearifan lokal apakah produk yang dikembangkan mudah digunakan dan dipahami serta dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa. Adapun aspek penilaiannya ditunjukkan pada tabel 3.11 berikut.

Tabel 3.11 Instrumen Penilaian Angket Respon Siswa

Indikator	Pernyataan	No. Instrumen
Keterbacaan dan Ketertarikan Materi	Saya mudah memahami isi materi yang ada dalam <i>smartbook</i>	1
	Saya merasa belajar lebih menyenangkan dengan <i>smartbook</i> karena bahasanya ringan dan jelas	2
	Saya suka mempelajari <i>smartbook</i> karena banyak gambar dan warna sehingga membuat saya tidak bosan	3
	Saya lebih semangat belajar kearifan lokal yang ada pada <i>smartbook</i> karena ada video yang bisa saya tonton lewat <i>QR-Code</i>	4
Kepraktisan Penggunaan	Saya tidak kesulitan menggunakan <i>smartbook</i> saat belajar	5
	Saya bisa menggunakan <i>smartbook</i> sendiri tanpa bantuan guru atau teman	6
Relevansi Materi	Saya dapat lebih memahami pentingnya budaya dan kewargaan setelah mempelajari <i>smartbook</i>	7
	Saya lebih mengenal budaya Trenggalek setelah membaca <i>smartbook</i>	8
	<i>Smartbook</i> membuat saya semakin mencintai budaya lokal tempat tinggal (Trenggalek)	9
	Isi <i>smartbook</i> membantu saya memahami pelajaran IPAS bab 7 tentang kearifan lokal masyarakat sekitar	10

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Pada Tabel 3.11 di atas mengenai angket respon siswa kelas IV dapat dilihat pada angket tersebut sudah tertera mengenai isi serta cakupan penggunaan media *smartbook* dalam proses pembelajaran. Ketersinambungan antara penggunaan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan juga terdapat pada angket di atas.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti tersedia sepenuhnya (Millah, dkk., 2023). Teknik analisis data pada tahap penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif biasanya pengumpulan data yang dinyatakan dalam bentuk angka, sedangkan teknik analisis kualitatif data yang dinyatakan diperoleh bersifat uraian. Teknik analisis data yang akan peneliti gunakan yaitu sebagai berikut.

3.5.1 Analisis Data Kuantitatif

Tahap ini digunakan untuk menguji keefektifan atau kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan menguji kesesuaian pembelajaran dengan materi keragaman budaya pada kearifan lokal. Terdapat angket validasi ahli dengan menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 4 skor. Menurut (Sugiyono, 2019) skala *likert* digunakan dalam mengembangkan instrumen untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu potensi atau permasalahan objek, rancangan produk, proses pembuatan produk atau produk yang dibuat.

3.5.1.1 Analisis data Kevalidan Ahli

Dari analisis data yang diperoleh dari hasil tes media, materi, dan bahasa selanjutnya dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif. Untuk menentukan keefektifan dan kelayakan *smartbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan skor penilaian skala *likert*. Skor penilaian *likert*

tersebut dapat dilihat pada tabel 3.12 berikut.

Tabel 3.12 Skor Penilaian Sekala *Likert* Angket Ahli Media, Materi dan Bahasa

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat efektif/ sangat efisien
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber: Sugiono (2019) dan Modifikasi Olahan Peneliti (2025)

Kemudian diukur menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Sevtia, dkk. (2022)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah frekuensi atau skor maksimal

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian media, materi, dan bahasa media *smartbook* berbasis kearifan lokal disajikan pada Tabel 3.13 berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Data Valid pada Angket Ahli Media, Materi dan Bahasa

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan Valid
1.	81% - 100%	Sangat Valid	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu revisi

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan Valid
2.	61% - 80%	Valid	Layak/ valid/ tidak perlu revisi
3.	41% - 60%	Cukup Valid	Kurang layak/ kurang valid/perlu revisi
4.	21% - 40%	Kurang Valid	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/perlu revisi

Sumber: Meliana (2022) dan modifikasi olahan peneliti (2025)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 81 - 100%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 61% - 80%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41% - 60%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong cukup valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 21% - 40%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 00% - 20%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong tidak valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.5.1.2 Analisis Angket Validasi Praktisi

Data yang diperoleh dari angket praktisi selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menentukan keefektifan pembelajaran *smartbook*. Jawaban angket praktisi diukur menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 4 skor. Skor

penilaian skala *likert* dapat dilihat pada Tabel 3.14 berikut.

Tabel 3.14 Penilaian Skala *Likert* Angket Praktisi

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju/ Sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efektif dan efisien
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber: Sugiyono (2019) dan Modifikasi Olahan Peneliti (2025)

Kemudian diukur menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Sevtia, dkk. (2022)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah frekuensi atau skor maksimal

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian media, materi, dan bahasa media *smartbook* berbasis kearifan lokal disajikan pada Tabel 3.17 berikut.

Tabel 3.15 Kriteria Data Valid pada Praktisi

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan Valid
1.	81% - 100%	Sangat Praktis	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu revisi
2.	61% - 80%	Praktis	Layak/ valid/ tidak perlu revisi

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan Valid
3.	41% - 60%	Cukup Praktis	Kurang layak/ kurang valid/perlu revisi
4.	21% - 40%	Kurang Praktis	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Sumber: Meliana (2022) dan modifikasi olahan peneliti (2025)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 81 - 100%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 61% - 80%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41% - 60%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong cukup praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 21% - 40%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong kurang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.5.1.3 Analisis Angket Respon Siswa

Analisis hasil angket respon siswa dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon siswa terhadap *smartbook*. Diukur dengan menggunakan skala *likert* pada tabel 3.16 sebagai berikut.

Tabel 3.16 Penilaian Skala *Likert* Angket Respon Siswa

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju/ Sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efektif dan efisien

No.	Skor	Keterangan
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber: Sugiyono (2019) dan Modifikasi Olahan Peneliti (2025)

Kemudian diukur menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Sevtia, dkk. (2022)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah frekuensi atau skor maksimal

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan pada tabel 3.17 berikut ini.

Tabel 3.17 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan Valid
1.	81% - 100%	Sangat Menarik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu revisi
2.	61% - 80%	Menarik	Layak/ valid/ tidak perlu revisi
3.	41% - 60%	Cukup Menarik	Kurang layak/ kurang valid/perlu revisi
4.	21% - 40%	Kurang Menarik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Menarik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Sumber: Meliana (2022) dan modifikasi olahan peneliti (2025)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 81-100%, maka respon siswa terhadap *smartbook* tersebut tergolong sangat menarik.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 61%-80%, maka respon siswa terhadap *smartbook* tersebut tergolong menarik.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41%-60%, maka respon siswa terhadap *smartbook* tersebut tergolong cukup menarik.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 21%-40%, maka respon siswa terhadap *smartbook* tersebut tergolong kurang menarik.
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 0%-20%, maka respon siswa terhadap *smartbook* tersebut tergolong sangat tidak menarik.

3.5.1.4 Uji Coba Instrumen

Uji instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui beberapa persyaratan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya pembeda.

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2020) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid akan mempunyai validitas tinggi, begitupun sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Adapun untuk mengetahui validitas dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dihitung menggunakan program SPSS 27.0 sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber: Arikunto (2020)

Keterangan:

r_{xy} : Validitas butir soal.

$N \sum XY$: Skor tes pada butir soal yang di cari validitasnya.

$\sum X$: Skor soal yang dicapai tes

$\sum Y$: Jumlah peserta tes

Kriteria pengujian apabila $T_{hitung} < R_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan pada pernyataan angket yang akan digunakan dalam penelitian. Pada uji validitas ini digunakan untuk mengukur pernyataan dari angket sehingga dapat diketahui instrumen angket yang valid dan yang tidak valid. Untuk mengetahui validitas menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan *software SPSS 27.0*.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama (Sanaky, dkk., 2021). Uji reliabilitas digunakan untuk menguji data yang kita peroleh ataupun dari kuesioner yang dibagikan. Jawaban dari kuesioner dikatakan reliabilitas atau handal jika jawaban responden tersebut konsisten dari waktu ke waktu. Teknik yang digunakan pada pengukuran reliabilitas ini adalah menggunakan teknik *Cronbach Alpha* yaitu uji koefisien terhadap skor

jawaban responden yang dihasilkan dari penggunaan instrumen penelitian (Teni & Yudianto, 2021). Uji reliabilitas diujikan kembali pada siswa maka hasilnya tidak akan jauh berbeda. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen digunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dihitung menggunakan program SPSS 27.0, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2} \right)$$

Sumber: Arikunto (2020)

Keterangan:

r_{11} : Reabilitas yang dicari

k : Banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$: Varian setiap soal

σ_i^2 : Varian total

Kriteria untuk menentukan jenis reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.18 berikut.

Tabel 3.18 Koefisien Reliabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
$0,80 \leq r 1,00$	Sangat Kuat
$0,60 \leq r 0,80$	Kuat
$0,40 \leq r 0,60$	Sedang
$0,20 \leq r 0,40$	Rendah
$R \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Riyani, dkk., (2017)

c. Uji Tingkat Kesukaran Data

Tingkat kesukaran yaitu sejauh mana kesukaran suatu butir soal. Tingkat kesukaran soal adalah peluang siswa untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu. Tingkat kesukaran soal memiliki kriteria mudah, sedang, dan sukar (Anggraini, dkk., 2022). Adapun rumus untuk mencari indeks kesukaran ialah

sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J}$$

Sumber: Magdalena, dkk., (2021)

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

J : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria untuk menentukan jenis tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 3.19 berikut.

Tabel 3.19 Kriteria Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Anggraini, dkk. (2022)

3.5.1.5 Uji-uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji keefektifan. Dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah salah satu bagian dari uji prasyarat. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa data yang dikumpulkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga dapat mendukung akurasi dalam proses pengujian hipotesis (Handayani & Subakti, 2021). Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov smirnov* yang

diolah dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 27. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal, begitu sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas dikatakan normal. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Uji homogenitas variasi sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, sehingga perbedaan yang ditemukan tidak disebabkan oleh ketidakhomogenan data dasar pada kelompok yang dibandingkan (Usmadi, 2020). Dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene* yang diolah dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 27. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data penelitian tersebut bersifat homogen, begitu sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak homogen.

Adapun rumus dari uji *Levene* sebagai berikut:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^n (\bar{z}_i - \bar{z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (z_{ij} - \bar{z}_i.)^2}$$

Sumber: Sianturi (2022)

Keterangan:

n : Jumlah perlakuan

N : n x k

k : Banyak kelompok

Z_{ij} : $| y_{ij} - y_i |$

y_i : Rata-rata dari kelompok ke $-i$

Z_i : Rata-rata dari kelompok Z_i

Z : Rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah langkah logis dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan alat statistik untuk menganalisis data. Hasilnya kemudian digunakan untuk mendukung analisis penelitian selanjutnya (Yam & Taufik, 2021). Uji hipotesis digunakan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV sekolah dasar. Uji hipotesis dalam penelitian dapat dilakukan setelah kelas sudah dinyatakan homogen dan berdistribusi normal, oleh karena itu, uji ini bisa dilakukan dan yang digunakan oleh peneliti adalah *paired sample test* yaitu digunakan untuk mengetahui pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dalam penerapannya dengan bantuan program komputer yaitu SPSS 27.0 Berdasarkan rumus hipotesis yang ada, ditetapkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka keputusannya yaitu jika nilai sig $< 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dan apabila nilai sig $> 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Rumus *paired samples t-test* sebagai berikut.

$$T \text{ hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 : Rata-rata sampel 2

S_1 : Simpangan baku sampel 1

S_2 : Simpangan baku sampel 2

S_1^2 : Varian sampel 1

S_2^2 : Varian sampel 2

r : Korelasi antar dua sampel

d. Uji Keefektifan (*N-Gain*)

Uji Keefektifan untuk mengetahui sejauh mana media *Smartbook* efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa, maka menggunakan *N-gain* ternormalisasi. Adapun *normalized N-gain score* dapat dihitung dengan pedoman rumus sebagai berikut.

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber: Akbar, dkk. (2022)

Keterangan: Skor Ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Kategorisasi perolehan nilai *N-Gain score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* maupun dari nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Pembagian kriteria perolehan nilai *N-Gain* menurut Allanta & Puspita (2021) dapat dilihat

pada tabel 3.20 berikut ini.

Tabel 3.20 Kriteria Perolehan *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Allanta & Puspita (2021)

Sementara pembagian kategori perolehan *N-Gain* dalam persen (%) dapat dilihat pada tabel 3.21 berikut.

Tabel 3.21 Kriteria Perolehan *N-Gain* dalam Persen

Presentase	Tafsiran
< 30 %	Tidak Efektif
31 – 45 %	Kurang Efektif
46 – 55 %	Cukup Efektif
> 56 %	Efektif

Sumber: Akbar, dkk. (2022)

3.5.2 Analisis Data Kualitatif

Peneliti menggunakan analisis data deskripsi kualitatif dengan tujuan untuk mengolah data informasi dari hasil angket yang berupa kritik dan saran oleh ahli, guru dan siswa. Teknik ini digunakan untuk mengetahui informasi dan pengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, saran perbaikan, dan revisi produk pengembangan media *smartbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Sehingga produk valid digunakan pada saat proses pembelajaran.

