



## Pengembangan Buku Saku Dikara Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV SDN Tambakaji 01

Marshafenda Satika<sup>1\*</sup>, Ika Ratnaningrum<sup>2</sup>, Tri Murtini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.14930>

Received: 24 March 2026

Revised: 25 May 2026

Accepted: 30 May 2026

**Abstract:** This research is motivated by the low learning outcomes of students in the science learning of the material My Indonesia is Rich in Culture (Local Wisdom) caused by learning that is still dominated by lecture methods and the limited use of interactive media. This study aims to develop the DIKARA Pocket Book media (Digital Containing Local Wisdom and Character Values), determine the level of media feasibility, and test its effectiveness in improving student learning outcomes. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 12 fourth-grade elementary school students. Data collection techniques include tests and non-tests, with instruments in the form of pretests and posttests as well as interviews, observations, questionnaires, and documentation. The results of the study showed that the DIKARA Pocket Book media obtained a feasibility level of 96% from media experts and 96% from material experts with a very feasible category. The results of the effectiveness test showed a significance value of paired sample t-test  $<0.05$  so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Furthermore, the N-Gain value of 0.7463 (74.62%) is in the moderate category, indicating that the media is quite effective in improving student learning outcomes. Thus, the DIKARA Pocket Book is deemed suitable and quite effective for use as a learning medium to improve student learning outcomes on the "Indonesiaku Kaya Budaya (Local Wisdom)" topic in elementary schools.

**Keywords:** digital media, learning outcomes, local wisdom, pocket books, science

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Budaya (Kearifan Lokal)* yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta keterbatasan penggunaan media yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Buku Saku DIKARA (Digital Bermuatan Kearifan Lokal dan Nilai Karakter), mengetahui tingkat kelayakan media, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari 12 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan non-tes, dengan instrumen berupa pretest dan posttest serta wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Buku Saku DIKARA memperoleh tingkat kelayakan sebesar 96% dari ahli media dan 96% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi *paired sample t-test*  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,7463 (74,62%) berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, Buku Saku DIKARA dinyatakan layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya (Kearifan Lokal)* di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Buku Saku, Hasil Belajar, IPAS, Kearifan Lokal, Media Digital.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam upaya pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengoptimalkan potensi yang dimilikinya, baik dalam ranah kognitif, keterampilan, maupun pembentukan karakter (Safitri, 2021). Dalam konteks sistem pendidikan di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang bersifat fleksibel, berorientasi pada peserta didik, serta menekankan pada penguatan karakter dan penguasaan kompetensi esensial (Angga, 2022; Nuraini et al., 2022). Kurikulum ini juga memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk berinovasi dalam merancang strategi dan memilih media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu implementasi Kurikulum Merdeka diwujudkan melalui penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami fenomena alam dan sosial secara holistik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Nuraini et al., 2022). Selain itu, pembelajaran IPAS memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya (Kumala, 2017).

Namun demikian, implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di SDN Tambakaji 01 Semarang, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran cenderung rendah. Data hasil belajar menunjukkan bahwa hanya sekitar  $\pm 45\%$  peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan  $\pm 55\%$  lainnya belum tuntas. Rendahnya hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Sudjana, 2019; Apriliya, 2016). Selain itu, penyajian materi belum sepenuhnya dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, khususnya dalam pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar (Apriliya, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media digital dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah diakses kapan saja (Rahmawati & Suryani, 2023; Hidayat et al., 2023). Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik (Pratama & Wibowo, 2024). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata yang mereka miliki (Susanti & Yuliana, 2024).

Salah satu bentuk media digital yang dapat dikembangkan adalah buku saku digital. Buku saku digital memiliki karakteristik lebih praktis, fleksibel, dan mudah diakses dibandingkan media cetak konvensional karena dapat digunakan melalui perangkat seperti smartphone dan laptop (Setiawan, 2023). Selain itu, buku saku digital memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan fitur interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman peserta didik terhadap materi (Rahmawati & Suryani, 2023).

Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai karakter kepada peserta didik. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai budaya seperti gotong royong, tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan secara kontekstual (Utami & Aridhayandi, 2020). Penanaman nilai karakter melalui media pembelajaran menjadi penting karena pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus membentuk karakter peserta didik (Kirana, 2022; Utami & Aridhayandi, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur digital, kearifan lokal, dan nilai karakter secara sistematis. Salah satu alternatif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Buku Saku DIKARA (Digital Bermuatan Kearifan Lokal dan Nilai Karakter), yaitu media pembelajaran digital yang dirancang secara ringkas, interaktif, dan kontekstual. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar peserta didik pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* di sekolah dasar.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Buku Saku DIKARA, mengetahui tingkat kelayakannya, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2016). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan memungkinkan adanya evaluasi serta revisi pada setiap tahap sehingga dapat menghasilkan produk yang valid, praktis, dan layak digunakan.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Buku Saku DIKARA (*Digital Bermuatan Kearifan Lokal dan Nilai Karakter*) pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* kelas IV sekolah dasar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Tambakaji 01 Semarang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Subjek uji coba terbatas terdiri dari 12 peserta didik dengan kriteria: (1) mewakili kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah, (2) memiliki keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian.

Prosedur pengembangan media dilakukan melalui lima tahap model ADDIE sebagai berikut:

1. **Analyze (Analisis)**  
Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi di kelas melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum memanfaatkan media interaktif berbasis kearifan lokal.
2. **Design (Perancangan)**  
Tahap ini meliputi perancangan media Buku Saku DIKARA, penyusunan materi, penentuan desain tampilan, serta penyusunan instrumen penelitian seperti kisi-kisi soal dan angket validasi.
3. **Development (Pengembangan)**  
Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media Buku Saku DIKARA sesuai dengan desain yang telah dirancang. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

4. **Implementation (Implementasi)**  
Produk yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan secara terbatas kepada 12 peserta didik. Pada tahap ini dilakukan pemberian pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media untuk mengukur hasil belajar.
5. **Evaluation (Evaluasi)**  
Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media berdasarkan hasil belajar peserta didik serta melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari validator.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan non-tes. Instrumen tes berupa pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Instrumen tes berjumlah 25 soal, dengan hasil uji validitas menunjukkan 22 soal valid dan dipilih 20 soal terbaik. Uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,954 yang termasuk kategori sangat tinggi. Tingkat kesukaran soal bervariasi (mudah, sedang, dan sukar), sedangkan daya beda sebagian besar berada pada kategori baik. Instrumen non-tes meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, serta angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk dari aspek tampilan, isi, dan penggunaan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan uji normalitas, *paired sample t-test*, dan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

### Pengembangan Media Buku Saku Dikara

Pengembangan media Buku Saku DIKARA (*Digital Bermuatan Kearifan Lokal dan Nilai Karakter*) diawali melalui tahap analisis yang mengindikasikan bahwa pembelajaran IPAS kelas IV pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya (Kearifan Lokal)* belum berlangsung secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat luas dan kontekstual. Selain itu, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis

visual dan interaktif belum sepenuhnya terakomodasi, yang berdampak pada rendahnya minat belajar serta hasil belajar peserta didik.

emuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, ringkas, dan kontekstual. Media pembelajaran berbasis digital dinilai relevan karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, dan video sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan Buku Saku DIKARA dipandang sebagai solusi yang sesuai untuk mendukung pembelajaran IPAS serta membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya secara lebih mudah.

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, pengembangan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang cenderung menyukai tampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta penyajian materi yang ringkas dan jelas. Media dirancang dalam bentuk buku saku digital dengan struktur yang tersusun secara sistematis, meliputi bagian sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, serta evaluasi.



Gambar 1. Tampilan Cover

Penyajian materi diawali dengan penanaman konsep keberagaman budaya Indonesia, kemudian dilanjutkan dengan contoh kearifan lokal Semarang seperti Gambang Semarang, tradisi Dugderan, dan tradisi lainnya, sehingga membantu peserta didik

memahami materi secara bertahap dari konsep umum ke konteks yang lebih spesifik. Struktur materi dalam Buku Saku DIKARA disusun secara sistematis sebagaimana ditunjukkan pada peta konsep.



Gambar 2. Peta konsep

Untuk memperjelas karakteristik produk yang dikembangkan, berikut disajikan spesifikasi Buku Saku Dikara:

Tabel 1. Spesifikasi Buku Saku Dikara

No	Aspek	Keterangan
1	Format file	PDF interaktif
2	Ukuran	A5
3	Platform	Smartphone dan laptop
4	Akses	Offline dan online
5	Fitur interaktif	Tombol navigasi, video pembelajaran, gambar ilustratif, kuis
6	Materi	Kearifan lokal kota Semarang
7	Bahasa	Sederhana dan komunikatif

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa Buku Saku Dikara memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran digital yang interaktif, dilengkapi dengan fitur visual, fakta menarik, serta video yang dapat diakses melalui tombol interaktif. Media ini dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat digital seperti ponsel maupun laptop, sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Penyajian materi yang ringkas dan visual membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*development*), media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh beberapa saran perbaikan, di antaranya: (1) perbaikan tampilan cover agar lebih menarik dan mencerminkan isi materi, (2) penyederhanaan bahasa pada beberapa bagian materi

agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik, (3) penambahan petunjuk penggunaan media agar lebih jelas, serta (4) penyempurnaan tata letak gambar dan teks agar lebih proporsional.



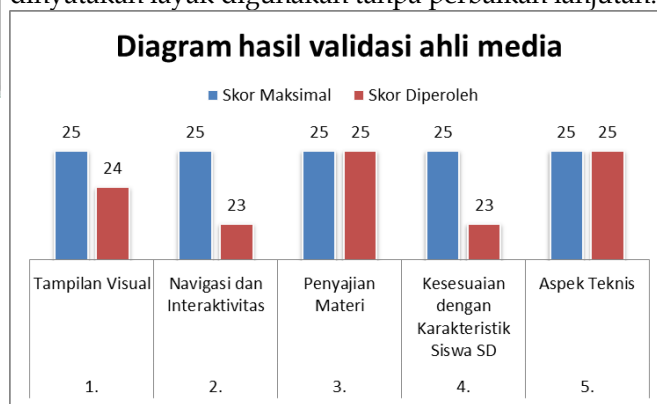
Gambar 3. Materi Pembelajaran

Berdasarkan saran tersebut, dilakukan revisi terhadap produk, meliputi perbaikan desain visual, penyempurnaan bahasa, penambahan petunjuk penggunaan, serta penyesuaian layout agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Proses revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media sehingga lebih layak digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Buku Saku DIKARA mampu menjawab kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Integrasi antara desain visual, materi yang kontekstual, serta fitur interaktif menjadikan media ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

**Kelayakan Media Buku Saku Dikara**

Tingkat kelayakan media Buku Saku Dikara (Digital Bermuatan Kearifan Lokal dan Nilai Karakter) diperoleh melalui penilaian validator ahli serta angket tanggapan guru dan peserta didik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

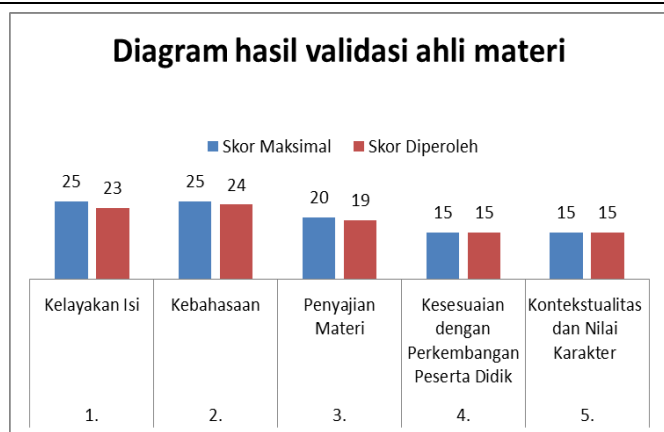
Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa Buku Saku Dikara memperoleh skor sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa aspek, yaitu kejelasan penyajian, kemudahan penggunaan, tampilan visual, serta daya tarik media. Berdasarkan masukan yang diberikan, dilakukan perbaikan pada beberapa bagian tampilan agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak digunakan tanpa perbaikan lanjutan.



Gambar 4. Diagram hasil validasi ahli media

Berdasarkan Gambar 4, hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai berada pada kategori sangat layak. Aspek penyajian materi dan aspek teknis memperoleh skor maksimal, sedangkan aspek tampilan visual, navigasi dan interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik juga menunjukkan nilai yang tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media Buku Saku Dikara telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, serta daya tarik bagi peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinilai telah mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini mencakup aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan isi, serta ketepatan penyajian materi. Beberapa saran perbaikan terkait penyelarasan materi dan penyusunan evaluasi telah ditindaklanjuti, sehingga media yang dikembangkan dinilai telah sesuai dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.



**Gambar 5.** Diagram hasil validasi ahli materi

Berdasarkan Gambar 5, hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai berada pada kategori sangat layak. Aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan aspek kontekstualitas serta nilai karakter memperoleh skor maksimal, sedangkan aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi juga menunjukkan nilai yang tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan dalam Buku Saku Dikara telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, disusun secara sistematis, serta mampu mengintegrasikan nilai kearifan lokal dan karakter secara tepat. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari segi isi dan materi pembelajaran.

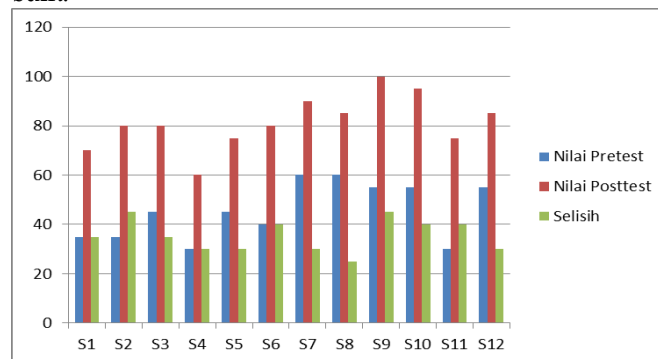
Kelayakan media juga didukung oleh hasil tanggapan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket, guru memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mendukung proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, peserta didik juga memberikan tanggapan yang sangat positif, yang menunjukkan bahwa media menarik, mudah dipahami, serta membantu dalam memahami materi.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli serta tanggapan pengguna menunjukkan bahwa media Buku Saku Dikara memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun penggunaan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

### Efektivitas Pengembangan Media Buku Saku Dikara

Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 12 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Buku Saku Dikara. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik

mengalami kenaikan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media Buku Saku Dikara mampu membantu peserta didik dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya (Kearifan Lokal) secara lebih baik.



**Gambar 6.** Diagram hasil uji coba terbatas

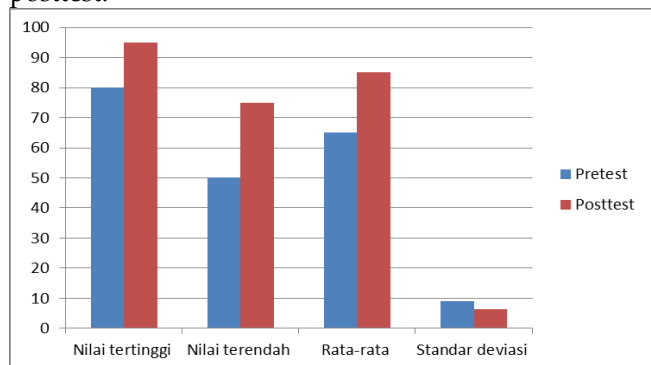
Efektivitas media ini didukung oleh karakteristik Buku Saku Dikara yang menyajikan materi secara ringkas, visual, dan kontekstual. Penyajian materi yang dilengkapi dengan gambar, fakta menarik, serta video interaktif mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadikan materi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,893 dan posttest sebesar 0,980. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Selanjutnya, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $< 0,001$ , yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media Buku Saku Dikara efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,7463 dengan persentase 74,62% yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media Buku Saku Dikara tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, peningkatan ini menunjukkan bahwa media memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar, berikut disajikan perbandingan nilai pretest dan posttest:



**Gambar 7.** Diagram hasil perbandingan pretest dan post test

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa media Buku Saku Dikara efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Dengan demikian, Buku Saku Dikara layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Saku DIKARA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978).

Media Buku Saku DIKARA yang memuat kearifan lokal memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga memudahkan dalam memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, penggunaan fitur visual dan interaktif dalam media juga mendukung teori behaviorisme, di mana stimulus berupa media yang menarik dapat meningkatkan respons belajar peserta didik (Skinner, 1953).

Pembelajaran yang mengintegrasikan konteks kehidupan nyata juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) yang menekankan keterkaitan antara materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik (Johnson, 2002).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dan digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Rahmawati dan Suryani (2023)

menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik.

Selain itu, penelitian oleh Pratama dan Wibowo (2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian lain oleh Utami dan Aridhayandi (2023) juga menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan serta menanamkan nilai karakter pada peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa penggunaan media digital yang terintegrasi dengan kearifan lokal memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek uji coba yang masih terbatas, yaitu hanya 12 peserta didik, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, waktu penggunaan media dalam pembelajaran relatif singkat sehingga belum mampu menunjukkan efektivitas dalam jangka panjang.

Ketiga, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga belum mencakup variasi karakteristik peserta didik yang lebih beragam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, waktu penggunaan yang lebih panjang, serta cakupan lokasi yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Buku Saku Dikara (Digital Bermuatan Kearifan Lokal dan Nilai Karakter) pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar telah terlaksana dengan baik melalui penerapan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan memiliki karakteristik sebagai buku saku digital interaktif yang menyajikan materi secara ringkas, visual, dan kontekstual, serta mengintegrasikan unsur kearifan lokal sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tingkat kelayakan media Buku Saku Dikara berada pada kategori sangat layak, yang ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli media dan ahli materi dengan masing-masing skor sebesar 96%. Selain itu, hasil angket tanggapan guru dan peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif, sehingga

media dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media Buku Saku Dikara ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,7463 (74,62%) berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media memiliki tingkat efektivitas yang cukup dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, media Buku Saku Dikara dapat dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Budaya (Kearifan Lokal) di sekolah dasar.

## Referensi

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85-98.
- Angga, Angga, et al. "Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut." *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, 2022, pp. 5877-5889, doi:[10.31004/basicedu.v6i4.3149](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149).
- Anita, Y., Thahir, A., Anita, K., & Rahmawati, N. D. (2021). Buku saku digital berbasis STEM: Pengembangan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 401-412.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Noerdiansyah, I., & Suidiana, I. N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN Kelas V Melalui Buku Saku Digital. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 59-70.
- Nursyamsi, N., Kirana, S. Z., & Haslinda, H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Model Inkuiri Di Kelas V SDN 192 Barru. *JENTRE*, 5(2).
- Parisu, . C. Z. L., Saputra, E. E. ., & Lasisi, L. (2025). Integrasi Literasi Sains Dan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 864-872. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2281>
- Puspitasari, N., Khotimah, K., & Ahdhianto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbentuk Mind Mapping Berbantuan QR Code Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1160-1174.
- Sadieda, L. U., Wahyudi, B., Dwi Kirana, R., Kamaliyyah, S., & Arsyavina, V. (2022). Implementasi Model Blended Learning Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum Merdeka. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 55-72. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2022.7.1.55-72>
- Sulistri, E., Sunarsih, E., & Utama, E. G. (2020). Pengembangan buku saku digital berbasis etnosains di sekolah dasar Kota Singkawang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 522-531.
- Widiyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Posisi mata pelajaran ipa dan ips dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196-211.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- AMRAL, S. P., & ASMAR, S. P. (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: jurnal ilmu pengetahuan sosial*, 1(1).
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42.
- Hasibuan, A. N. A., Kartika, N., Hasibuan, R. S., & Siagian, S. S. (2024). Teori Kontekstual Sebagai Pendekatan Pembelajaran Bahasa Arab yang Menarik. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(1), 106-114.
- Sinaga, M., & Silaban, S. (2020). Implementasi pembelajaran kontekstual untuk aktivitas dan

- hasil belajar kimia siswa. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(1), 33-40.
- Ifroh Wulandari, Marah Doly Nasution, Zulfi Amri, "Pengembangan Buku Saku digital Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics pada Materi Perbandingan Siswa SMP", *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no 2 (2023)
- Dyana, K. I., & Suprapmanto, J. (2024). Dampak Penggunaan Buku Saku Digital Pada Minat Dan Motivasi Belajar Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 4, 96-102. Diambil dari <http://prosiding.senapadma.nusaputra.ac.id/index.php/prosiding/article/view/150>
- Landena, A. Y. A., & Leobisa, J. (2026). Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Berbasis Integrasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Kearifan Lokal. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial dan Budaya*, 2(1), 957-968.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Rahmawati, D., & Suryani, N. (2023). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 123-130.
- Pratama, A., & Wibowo, T. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45-53.
- Utami, R., & Aridhayandi, M. R. (2023). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 67-75.