

PENGEMBANGAN E-BOOK "TRISIPAKA" BERDASARKAN KEARIFAN LOKAL BUGIS UNTUK PENGUATAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Isfa Awaliah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(isfa.18200@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Pengembangan Media *E-Book TRISIPAKA* ialah inovasi yang dikembangkan peneliti menjadi reaktualisasi pembelajaran dan mencari solusi permasalahan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dengan mengintegrasikan penguatan karakter dengan kearifan lokal Bugis-makassar terutama di kalangan siswa sekolah dasar. Penamaan media ini adalah persepsi peneliti sendiri. Kata "*E-Book*" merupakan buku berbentuk elektronik Selanjutnya Kata "*Tri*" artinya tiga sedangkan "*sipaka*" terinspirasi dari 3 pilar karakter yang dianut masyarakat bugis-makassar yaitu (*sipakatau, sipakainge', sipakalebbi*). yang kemudian disingkat menjadi "*TRISIPAKA*". Pengembangan ini, bertujuan menghasilkan produk *E-Book "TRISIPAKA"*, mengetahui tingkat kevalidan, tingkat kelayakan dan tingkat efektivitas. Penelitian ini memakai jenis Penelitian dan Pengembangan (R&D) Dengan memakai Model ADDIE melalui 5 proses pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Uji coba produk dilakukan dengan siswa berjumlah 15 orang di UPT SD Negeri 4 Rumbia. Sesuai hasil penelitian yang sudah dilakukan, Penelitian kevalidan produk uji validasi materi memperoleh 96,9% serta uji validasi media 86,7%. Taraf kepraktisan media mampu diperoleh melalui angket respon siswa sebanyak 100%. Selanjutnya Taraf keefektifan media diperoleh persentase ketuntasan belajar sebanyak 93% serta rata-rata N-Gain 1,00. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *E-Book TRISIPAKA* dapat berperan penting untuk penguatan karakter bermuatan 3 pilar kearifan lokal bugis-makassar, disamping memenuhi kebutuhan guru dan siswa, sehingga layak dipergunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-Book TRISIPAKA, Penguatan Karakter, Kearifan lokal bugis-makassar*

Abstract

The development of TRISIPAKA E-Book Media is an innovation developed by researchers to actualize learning and find solutions to problems faced by teachers in developing learning media that can be implemented by integrating character strengthening with Bugis-Makassar local wisdom, especially among elementary school students. The naming of this media is the researcher's own perception. The word "E-Book" is an electronic book. Furthermore, the word "Tri" means three while "sipaka" is inspired by the 3 pillars of character that are embraced by the Bugis-Makassar community, namely (*sipakatau, sibawange', sipakalebbi*). which was later shortened to "TRISIPAKA". This development, aims to produce an E-Book product "TRISIPAKA", knowing the level of validity, level of feasibility and level of effectiveness. This study uses the type of Research and Development (R&D) by using the ADDIE Model through 5 development processes, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product trial was carried out with 15 students at UPT SD Negeri 4 Rumbia. According to the results of the research that has been done, the research on the validity of the material validation test product obtained 96.9% and the media validation test 86.7%. The level of practicality of the media can be obtained through a student response questionnaire as much as 100%. Furthermore, the level of effectiveness of the media obtained the percentage of learning completeness as much as 93% and the average N-Gain 1.00. Therefore, it can be concluded that the TRISIPAKA E-Book media can play an important role in strengthening the character of the 3 pillars of Bugis-Makassar local wisdom, in addition to meeting the needs of teachers and students, so that it is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, TRISIPAKA E-Book, Character Strengthening, Bugis-Makassar local wisdom

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter memegang peranan penting bagi aktualisasi siswa sekolah dasar yang bermakna dalam nilai-nilai pembentukan karakter bangsa, guna menciptakan generasi yang berkarakter baik. Sekolah dasar merupakan Pendidikan yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak dalam tahap Pendidikan. Pendidikan karakter perlu dikembangkan karena dapat mendukung perkembangan intelektual peserta didik (Kotsonis, 2019). Berdasarkan pemahan dari Dewi, & Furnamasari (2021), karakter merupakan ilustrasi kualitas diri seorang siswa yang memperlihatkan sifat siswa. Oleh karena itu, langkah-langkah agar dapat menentukan kualitas siswa sebagai generasi yang berkarakter baik sebagai bentuk keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, yaitu melalui pendidikan karakter (Sharif, dkk, 2021).

Hal ini sesuai pernyataan Permendikbud Pasal 2 angka 20 Ayat 1 Tahun 2018, Pendidikan karakter dilakukan memakai mengimplementasikan nilai Pancasila menanamkan moral. mengikuti nilai kepercayaan, patriotisme, demokrasi, kejujuran, patuh, kreativitas, kemandirian, nasionalisme, sejahtera, hargai kesuksesan orang lain, komunikatif, memperhatikan warga serta kewajiban. Dalam kurikulum 2013, tujuan esensial Pendidikan, selain menambah wawasan dan pengetahuan, juga dipandang memiliki efek mendasar untuk menghindari berbagai konflik sosial yang terjadi. Khususnya pada masyarakat Bugis, penerapan konvensional (Sipakatau, Sipakainge', dan Sipakalabi) mengajarkan kegiatan yang positif.

Kearifan lokal dapat memperkuat peran Pendidikan karakter dalam mengajarkan kepada siswa nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dipertahankan oleh generasi penerus bangsa. Dengan mengaplikasikan Prinsip dan nilai kearifan lokal Bugis yakni (sipakatau, sipakainga', sipakalabi). Berdasarkan pendapat Erman Syarif dkk pada Nurul Maidah (2016). Telah mendeskripsikan maka pedoman (sipakatau, sipakainge', sipakalebbi) dapat menjadi acuan dalam kehidupan bermasyarakat kecuali Pendidikan karakter yang telah diatur dalam kurikulum 2013, yaitu Guru dapat memperoleh mekanisme pembelajaran yang dapat memadukan Pendidikan karakter serta kearifan lokal. Guru memiliki kedudukan yang berpengaruh besar terhadap prosedur Pendidikan yang berorientasi pada pengembangan karakter siswa.

Hasil wawancara peneliti dengan Guru kelas IV menjelaskan bahwa, (1). adanya kebiasaan buruk siswa seperti memilih berteman berdasarkan latar belakang, ekonomi, agama, warna kulit, dan bahasa. (2). masih ada beberapa siswa tidak mau membantu teman yang sedang kesusahan dan cara berkomunikasi siswa masih tidak baik,

mengejek, merendahkan temannya. (3). Guru kesulitan menemukan inovasi media pembelajaran dapat menjadi alat bantu berupa benda konkret yang wajib memberikan pengetahuan terhadap pentingnya penguatan pendidikan karakter kepada siswa yang mengandung kearifan lokal Bugis-Makassar yaitu (sipakatau, sipakainge', sipakalebbi) agar menjadi implementasi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, peneliti perlu memberikan solusi berupa media *E-Book TRISIPAKA*. Hal ini sesuai pertanyaan Regi (2014) menyampaikan pemikiran maka satu diantara tantangan yang sering dijumpai seorang Guru ketika mengimplementasikan kurikulum 2013 ialah sangat sulitnya mencari sumber dan media pembelajaran yang dapat mencapai target yaitu pengetahuan, dan karakter yang baik pada siswa.

pada saat ini kemajuan teknologi sangat berpengaruh memberikan dampak yang besar terhadap pembelajaran sehingga dapat menjadi wahana bagi guru agar media pembelajaran dapat mencocokkan dengan keperluan karakteristik siswa. menggunakan sistem teknologi canggih Berbagai jenis media telah dikembangkan, seperti media sistem pembelajaran Android seperti software atau situs E-Book yang digunakan untuk pembelajaran. sekarang ini sudah banyak buku yang isinya berupa teks yang akhirnya berkembang dari waktu ke waktu menjadi buku dalam bentuk digital atau bisa dibilang E-Book (buku elektronik). Lai Chang (2011) beranggapan bahwa E-book telah menjadi penemuan teknologi yang perlu dikembangkan untuk menggantikan buku kertas di masa depan agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Berdasarkan Danang (2009) yang mendefinisikan e-book sebagai versi elektronika dari buku cetak yang dapat dibaca pada suatu perangkat, seperti personal komputer dan telepon genggam, serta perangkat elektronika lainnya yang mendukung kemampuan membaca dokumen e-book. Pendapat lain Menurut Whalts, salah satu web portal yaitu Whalts.com mendefinisikan e-book sebagai versi buku elektronik yang diambil dari buku tradisional. Ebook tidak hanya dibaca menggunakan smartphone, tetapi juga dapat dibaca di komputer pribadi.

Pengembangan Media *E-Book TRISIPAKA* ini merupakan inovasi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai reaktualisasi penguatan karakter bagi siswa sekolah dasar. Penamaan media ini adalah presepsi peneliti sendiri. Kata "*E-Book*" yakni buku didalamnya berbentuk elektronik atau digital yang menerbitkan informasi layaknya buku pada umumnya. Selanjutnya Kata "*TRI*" artinya tiga sedangkan "*SIPAKA*" terinspirasi dari salah satu prinsip dan nilai yang dianut masyarakat bugis-makassar yaitu (*sikatau, sipakainge', sipakalebbi*).

Dalam pengembangan media *E-Book TRISIPAKA*, tidak hanya tentang pembelajaran saja, melainkan ada beberapa animasi karakter budaya di Indonesia, kemudian

ada juga game berupa *Lempar Games dan Trisipaka Space*. Selain itu juga terdapat hiburan berupa audio dan video yang dapat memperkenalkan siswa hubungan Pancasila dengan kearifan lokal Bugis-Makassar. yang terpenting materinya berisi cerita bergambar dengan alur cerita yang menerapkan prinsip dan nilai Pancasila untuk penguatan karakter yang mengimplementasikan kearifan lokal Bugis yakni (*sipakatau, Sipakainga' dan sipakalabbi*). Keunggulan lainnya Tidak ada batasan penggunaan media, Pengoperasian Media tidak memerlukan jaringan internet yang dapat dibuka setiap saat. dapat dioperasikan pada banyak siswa. Selain itu, pemberian warna dan desain background pada media disesuaikan dengan usia siswa sekolah dasar.

Pembelajaran PPKn diharapkan dapat menjadi sarana untuk membangun karakter bangsa yang lebih baik. Kenapa harus PPKn? Karena salah satu tujuan PPKn adalah mempelajari Pendidikan karakter yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, dimana kedudukannya sebagai ujung tombak dalam Pendidikan karakter. Artinya, warga negara yang paling menjamin kekuasaan negara. dari perkiraan Umi Qoidah Lailatul (2021), dijelaskan bahwa Pembelajaran PPKn ialah pembelajaran yang erat kaitannya dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, guru diminta untuk dapat memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran konkrit di lingkungan siswa. Materi Penguatan Pendidikan Karakter adalah aktivitas pembelajaran untuk penguatan karakter siswa melalui etika, rasa, estetika, literasi, dengan kontribusi dan kerjasama antara kerabat, sekolah dan rakyat.

Dari penelitian yang relevan dijadikan menjadi bahan petunjuk guna membantu penelitian yang dilakukan, maka referensi-referensi tersebut adalah sebagai berikut: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Putu Nita Filivani, (2020). *'Pengembangan E-Book Bermuatan Nilai Karakter Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat'* menghasilkan kriteria bertaraf baik. Kemudian penelitian selanjutnya *"Dampak penggunaan media e-book terkait karakter gotong royong pada materi PKN siswa kelas II SDN Sukun 3 Malang"*. Hipotesis terdapat hasil signifikansi $0,041 < 0,05$ Berlandaskan Kajian terdapat karakter gotong royong dengan mengaplikasikan media E-book. Dari beberapa penelitian diatas, persamaan penelitian ini berada pada media yang digunakan ialah sama-sama menggunakan E-Book. Akan tetapi penelitian yang dilakukan memiliki disparitas dengan penelitian lebih dahulu, perbedaan yang dikembangkan terletak pada desain e-book dan isi materi. Penelitian ini mengembangkan E-Book yang interaktif berisi materi Cerita Bergambar bermuatan 3 pilar kearifan lokal Bugis-Makassar (*Sipakatau, sipakainge' sipakalebbi*) untuk penguatan karakter.

Sesuai dengan konflik di lapangan, peneliti memenuhi penelitian pengembangan yang bertujuan untuk: mengidentifikasi proses pengembangan media E-Book TRISIPAKA berdasarkan 3 Pilar kearifan lokal bugis-makassar yakni (*Sipakatau, sipakainga', sipakalebbi*) kemudian menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran dalam pembelajaran PKN khususnya materi pendidikan karakter untuk siswa SD. Adapun Rasionalisme dan urgensi dari penelitian yaitu sebagai kerangka teori yakni (1). Bagi civitas akademika dapat digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan baru untuk menciptakan perangkat yang mengandung penguatan karakter dengan memadukan kearifan lokal. (2). Secara rasional bagi Guru dapat diterapkan sebagai sarana penguatan karakter bermuatan kearifan lokal. (3) Siswa mendapatkan Pendidikan penguatan karakter agar siswa tertarik dan antusias belajar Melalui penelitian berjudul *"Pengembangan E-Book TRISIPAKA Berdasarkan Kearifan Lokal Bugis Untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar"*.

METODE

Prosedur dalam penelitian ini mengimplikasikan model penelitian Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan dalam penelitian yang dimanfaatkan dalam menerapkan prosedur model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yang meliputi: (1) analisis, (2) Perancangan, (3) pengembangan, (4) Pelaksanaan dan (5) evaluasi (Sugiyono, 2015:200). Prosedur ini dapat membantu peneliti agar pengembangan yang telah dilakukan dapat berjalan secara sistematis dan media yang dikembangkan sinkron dengan kebutuhan siswa karena terdapat istilah evaluasi dimana peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada media.

Media yang dikembangkan pada penelitian yang dilakukan ialah pengembangan *E-Book TRISIPAKA* berdasarkan 3 pilar karakter budaya Bugis-Makassar. *E-Book TRISIPAKA* ini memiliki Sistem Operasi berbasis Android yang merupakan reaktualisasi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dan mencari solusi permasalahan yang dihadapi Guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dengan memadukan penguatan karakter dengan kearifan lokal Bugis-makassar Pengembangan ini, bertujuan untuk menghasilkan produk *E-Book TRISIPAKA* berdasarkan 3 pilar karakter budaya Bugis-Makassar serta mengetahui proses, tingkat kelayakan dan tingkat efektivitas *E-Book TRISIPAKA*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis sesi pertama, peneliti melakukan Pengkajian analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada tahap analisis kebutuhan penelitian diawali dengan menjalankan suatu kegiatan observasi secara langsung serta wawancara tidak

terstruktur (terbuka). Wawancara dilakukan dengan guru agar peneliti mengetahui jumlah siswa, problem yang ditemukan pada siswa, alasan siswa mengalami problem tersebut, kemudian dilakukan analisis materi tentang segala yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menganalisis hasil analisis diperlukan dan analisis materi untuk menentukan apakah problem yang terjadi layak dan menarik untuk dikaji.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap Desain atau perancangan pada penelitian ini digunakan peneliti buat merancang serta mendesain materi dan media yang paling sinkron dengan problem/permasalahan yang sudah diambil sebelumnya. Kegiatan dimulai dengan mendesain isi materi, peneliti mengkaji dan menyusun materi yg sinkron menggunakan materi penguatan karakter yang berdasarakan tiga pilar karakter kearifan lokal bugis makassar (*sipakatau*, *sipakainge*, *sipakalebby*). kemudian merancang serta mendesain E-Book TRISIPAKA yang akan dikembangkan seperti apa, menyiapkan video animasi, serta menyiapkan soal-soal yg akan diberikan pada game quiz. perangkat lunak aplikasi yg digunakan peneliti untuk mengembangkan media adalah *Power Point*, *Pixcton Characters*, *Ispring suite 10*, serta *website Biolder Pro Apk untuk ekspor menjadi software berbasis android*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga ialah tahap Pengembangan, Setelah mendesain materi dan Media *E-Book TRISIPAKA* yang telah dikembangkan oleh peneliti dan revisi oleh dosen pendamping harus melewati tahap validasi oleh ahli materi sehingga dapat diketahui apakah materi yang digunakan oleh peneliti valid dan layak sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Adapun kriteria pengujian ahli materi yakni sebagai berikut :

a. Validasi Materi

Validasi Materi berkenaan membantu memilih sinkron tidaknya materi yang akan dipergunakan pada media pembelajaran untuk materi kearifan lokal bugis pada pembelajaran penguatan karakter siswa SD. Adapun kualifikasi untuk validasi materi yaitu kepala sekolah dasar yang memiliki pengetahuan terampil dalam bidang materi Pendidikan karakter sekaligus memiliki pemahaman mengenai 3 pilar karakter kearifan lokal bugis-makassar yaitu (*sipakatau*, *sipakainge*, *sipakalebby*) yang sudah menempuh Pendidikan minimal S1 serta mempunyai pengalaman mengajar minimal 5 tahun

b. Validasi Media

Setelah melewati uji validasi dan kelayakan, media pembelajaran *E-Book TRISIPAKA* selanjutnya akan melewati tahap validasi oleh ahli media dengan kriteria dosen memiliki keahlian dalam bidang media yang sudah menempuh Pendidikan minimal S1 serta mempunyai pengalaman mengajar minimal 5 tahun.

Jenis data dalam penelitian pengembangan media *E-Book TRISIPAKA* ini memakai data kualitatif yang didapat dari saran serta masukan dari ahli media serta yang diperlukan agar dapat merevisi media dan data kuantitatif diperoleh melalui hasil skor validasi ahli materi, ahli media validasi, skor respon siswa terhadap media pembelajaran, dan dari hasil perolehan tes siswa yang lalu diolah serta dihitung oleh peneliti guna mengetahui keefektifan *E-Book TRISIPAKA*.

Validasi instrumen penelitian yang diberikah terhadap ahli materi serta ahli media memakai angket jenis tertutup yang berisi pernyataan dengan cara memberikan checklist menggunakan 5 alternatif jawaban skala likert pada angket uji validitas materi dan media dengan nilai 1 sampai dengan 5 dimana nilai 5 adalah (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang baik) dan 1 (tidak baik). Nilai skor dari validasi materi dan media akan dihitung menggunakan rumus Setelah menghitung hasil validasi materi dan media, peneliti akan mengetahui tingkat kevalidan. Kriteria validitas produk adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid revisi total
41% - 60%	Cukup valid revisi bagian tertentu
61% - 80%	Valid revisi ringan
81% - 100%	Sangat Valid tanpa revisi

Masukan serta saran perbaikan dari ahli materi serta ahli media yang tercantum bagian dari metode penilaian tahap ini. kemudian peneliti melakukan revisi pada media sesuai dengan masukan dari para ahli.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Setelah produk divalidasi dan disetujui oleh ahli, maka media *E-Book TRISIPAKA* diuji secara langsung untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan berhasil atau tidak. Dalam memilih sekolah, peneliti memiliki kriteria yang mendukung penerapan media *E-Book TRISIPAKA*. Kriteria ini adalah:

- Peneliti mencari sekolah dasar yang pembelajarannya secara langsung atau tatap mukamemperbolehkan siswa membawa dan mengoperasikan smartphone saat pembelajaran.
- Siswa dapat mengoperasikan smartphone dengan baik serta Smartphone yang dimiliki siswa dapat mendukung media *E-Book TRISIPAKA*
- Sekolah yang terlokasi di daerah Bugis-Makassar.

Sesuai dengan kriteria yang disebutkan oleh peneliti di atas, Pengembangan Media *E-Book TRISIPAKA* dilaksanakan di UPT SD Negeri 4 Rumbia Pada saat

penelitian, peneliti datang secara eksklusif ke sekolah. Peneliti melakukan proses subjek uji coba penelitian yang pada saat pelaksanaannya ditujukan kepada siswa sekolah dasar yang dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media terhadap pengetahuan siswa tentang 3 pilar karakter kearifan lokal Bugis yaitu (supakatau, sipakainge' sipakalebbi), pada tahap ini siswa diberikan lembar soal pre-test yang digunakan mengumpulkan data sebelum siswa menggunakan media dengan memberikan 10 pertanyaan. Kemudian akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut agar mengetahui kecocokan media pembelajaran tersebut. Peneliti memberikan post-test yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu perubahan pemahaman siswa setelah menggunakan media E-Book TRISIPAKA. Media bisa dinyatakan efektif jika terjadi suatu peningkatan post-test siswa. Data tes yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan rumus kriteria ketuntasan di atas 75%.

Evaluasi untuk tahap ini adalah pengolahan hasil datayang telah dilakukan serta analisis data yang berkaitan dengan nilai pada pretest dan posttest. Agar mengetahui ada tidaknya peningkatan pemahaman siswa setelah mengimplementasikan media. Ketika perhitungan selesai, peneliti menggunakan tabel referensi untuk kriteria N-Gain seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Persentase	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,0$	Terdapat Penurunan
$g = 0$	Tidak Terdapat Peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Selain N-Gain, peneliti juga menggunakan analisis ketuntasan belajar untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa pada materi pendidikan karakter bermuatan 3 pilar karakter kearifan lokal bugis-makassar.

Kemudian agar dapat melihat kesesuaian media pembelajaran, peneliti menyerahkan angket respon kepada siswa agar mengetahui tanggapan siswa tentang kepuasan siswa dalam pembelajaran menggunakan media E-Book TRISIPAKA. Soal-soal dalam angket respon siswa dirancang oleh peneliti dengan menggunakan pedoman skala Guttman untuk memudahkan siswa menjawab dengan kriteria Ya mendapatkan skor 1 kemudian kriteria tidak mendapatkan skor 0.

Berlandaskan perincian yang telah dihasilkan oleh validitas, tanggapan komsumen, serta uji media, maka proses analisis dilakukan menggunakan memacu tabel

kategori sesuai kriteria tingkat validitas, kepraktisan, serta ketuntasan belajar siswa di materi yg sudah bertekad. buat melihat peningkatan yang akan terjadi pretest serta posttest siswa dihitung dengan memakai rumus analisis N-Gain. bisa disimpulkan bahwa media E-Book TRISIPAKA bisa dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Jika persentase rata-ratanya adalah 61%. Nilai N-gain >0,3

4. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi terakhir didapat dari hasil implementasi yang telah dilaksanakan. ini akan menganalisis data yang diperoleh dari proses validasi media dan uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Data hasil penelitian yang didapatkan akan dipakai sebagai referensi untuk mengevaluasi dan memperbaiki jika terdapat kekurangan pada media sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria yang valid, praktis, dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran E-Book TRISIPAKA berisi kearifan lokal Bugis-Makassar untuk penguatan karakter, yang diujikan oleh 15 siswa pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 4 Rumbia. Prosedur pengembangan dalam penelitian media ini dikembangkan peneliti memakai model ADDIE melalui prosedur penelitian lima tahapan dengan rincian sebagai berikut :

Analisis (*Analysis*)

Tahap penelitian ini diawali dengan melakukan observasi serta wawancara tak terstruktur (terbuka) dengan melakukan analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan, peneliti telah melakukan analisis guru dan siswa di UPT SD Negeri 4 Rumbia, Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan. Dari hasil kegiatan observasi yang telah dilakukan adanya kebiasaan buruk siswa seperti memilih berteman berdasarkan latar belakang, ekonomi, agama, warna kulit, dan bahasa. Selain itu, masih ada beberapa siswa tidak mau membantu teman yang sedang kesusahan dan cara berkomunikasi siswa masih tidak baik, mengejek, merendahkan temannya.. Kemudian dari wawancara yang telah dilakukan, guru kesulitan menemukan inovasi media dengan bertemakan 3 pilar karakter kearifan lokal bugis makassar (*sipakatau, sipakainge', sipakalebbi*). Sehingga perlu adanya pengembangan media penguatan karakter bermuatan kearifan lokal bugis-makassar.

b. Analisis Materi

Analisis materi merupakan tahapan menentukan materi yang tepat untuk digunakan dalam memenuhi kebutuhan pengembangan media. Materi yang dituangkan dalam pengembangan media ini adalah pemahaman akan

pentingnya pendidikan karakter yang dirancang menjadi E-Book TRISIPAKA yang memuat 3 pilar karakter kearifan lokal Bugis-Makassar. Dengan menggunakan tahap ini, peneliti dapat menyimpulkan serta mengetahui problem apa yang sedang terjadi serta kebutuhan apa yang dibutuhkan.

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil analisis kebutuhan dan analisis materi untuk menimbang apakah permasalahan yang terjadi layak dan menarik untuk diulas dengan bimbingan dosen pembimbing.

Desain (Design)

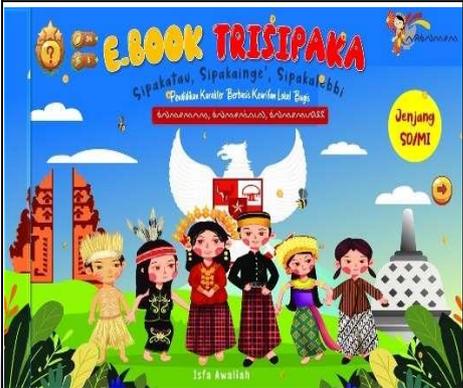
Pada tahap perancangan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa mengenai materi pendidikan karakter bermuatan 3 pilar karakter kearifan lokal Bugis-Makassar (*sipakatau*, *sipakainge*, *sipakalebbi*). Media E-Book TRIRIPAKA dibuat dan didesain semenarik mungkin agar siswa lebih mudah mendapatkan serta memahami isi materi yang disampaikan. Langkah pertama dalam mendesain pembuatan media ialah *E-Boook TRISIPAKA* pada tampilan awal berisi cover judul program kemudian saat buku dibuka akan ada beberapa menu yaitu, tujuan pembelajaran, animasi, profil pengembang, petunjuk penggunaan aplikasi, referensi dan akan ada beberapa komponen lainnya yaitu: tombol kembali ke menu, tombol lanjutkan, tombol keluar, Audio on/of musik, video dan terdapat materi yang berisi cerita bergambar yang akarakter tokohnya adalah budaya indonesia sehingga alur cerita dalam media E-Book sinkron menggunakan nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam kearifan lokal Bugis. (*Sipakainga*, *sipakatau*, *sipakalabbi*) dan terdapat quis. lalu dirancang dengan membentuk desain sebuah storyboard dengan tujuan dapat memudahkan peneliti dalam mendesain proses pengembangan media E-Book TRISIPAKA.

Pengembangan (Develotment)

Tahap pengembangan ialah tahapan untuk merealisasikan apa yang akan terjadi asal termin analisis serta desain, serta memakai memvalidasi produk yang dikembangkan pada validator. dalam hal ini peneliti telah menyediakan media pembelajaran berbasis perangkat lunak android yang sesuai untuk digunakan desain yang akan dibuat dan diberi nama E-Book TRISIPAKA. Peneliti mendesain dan membuat media *E-Book TRISIPAKA* mulai tanggal 05 Februari 2022 – 03 Juni 2022. Kemudian , merancang animasi dan aset untuk mendukung pembuatan media. Software aplikasi yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media adalah: *Power Point*, *Pixcton Characters*, *Ispring suite 10*, dan *website Biolder Pro Apk* untuk ekspor menjadi aplikasi berbasis *android*. Adapun tampilan media pembelajaran *E-Book TRISIPAKA*

bermuatan kearifan lokal bugis untuk penguatan karakter siswa sekolah dasar dapat diketahui pada tabel berikut:

Tabel 3. Tampilan Media *E-Book TRISIPAKA*

Gambar	Keterangan
	Tampilan Cover Aplikasi Berisi karakter dengan tema Budaya Indonesia
	Tampilan Pilihan Materi Berisi 3 pilihan materi (Trisipaka)
	Tampilan Pemilihan Game Lembar Berisi soal bebas memilih nomor

Pengembangan Media *E-Book TRISIPAKA* ini merupakan inovasi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai rektualisasi penguatan karakter bagi siswa sekolah dasar. Penamaan media ini adalah presepsi peneliti sendiri. Kata "*E-Book*" yakni buku didalamnya berbentuk elektronik atau digital yang menerbitkan informasi layaknya buku pada umumnya. Selanjutnya Kata "*TRI*" artinya tiga sedangkan "*SIPAKA*" terinspirasi dari salah satu prinsip dan nilai yang dianut masyarakat bugis-makassar yaitu (*sikatau*, *sipakainge*, *sipakalebbi*).

Setelah merancang Media *E-Book TRISIPAKA* yang sudah dikembangkan oleh peneliti wajib melalui termin validasi oleh pakar materi supaya dapat diketahui apakah

materi yang digunakan peneliti valid dan layak sebelum diujikan pada siswa. Validasi materi dilakukan oleh kepala sekolah Ibu Hj. Hasniah,S.Pd yang memiliki pengetahuan terampil dalam bidang materi Pendidikan karakter sekaligus memiliki pemahaman mengenai 3 pilar karakter kearifan lokal bugis-makassar yaitu (*sipakatau, sipakainge, sipakalebbi*). Pada tanggal 15 Juni 2022 dilaksanakan proses pengisian lembar validasi ahli materi. perspektif yang dinilai terhadap lembar validasi materi terdiri dari empat aspek yang dikembangkan menjadi 13 pernyataan meliputi penyajian, kelayakan isi materi, kelayakan bahasa dan keefektifan.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Butir pernyataan	Skor
1	Penyajian	1,2,3,4	20
2	Kelayakan materi	5,6,7,8	19
3	Kelayakan Bahasa	9,10,11	14
4	Efektivitas	12,13	10
Jumlah			63

Dari hasil yang didapat dari nilai validasi materi *E-Book TRISIPAKA* yaitu 63 dari nilai maksimal 65. Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan hasil persentase 96,9% dan diperoleh bahwa *E-Book TRISIPAKA* dijelaskan dengan kriteria "sangat valid tidak adanya revisi dan layak dipergunakan".

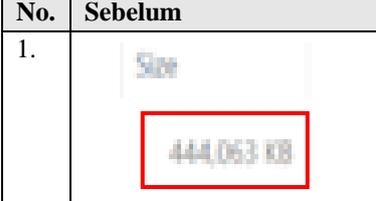
Selanjutnya, Pada tanggal 17 Juni 2022 dilaksanakan proses pengisian lembar validasi ahli media yang dilakukan Bapak Hendrik Pandu Paksi S.Pd., M.Pd. selaku dosen di Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Adapun hasil validasi ahli media *E-Book TRISIPAKA* berisi 17 pertanyaan yang diperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Evaluasi	Butir pernyataan	Skor
1	Desain tampilan	1,2,3,4,5,6,7	32
3	Penggunaan	8,9	9
4	Tulisan	10,11,12,13	19
5	Audio	14,15,16,17	18
Jumlah			78

Berdasarkan data tersebut, validasi media pada *E-Book TRISIPAKA* mendapatkan skor 78 dari skor maksimal 90. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase sebesar 86,7% yang menyatakan bahwa media *E-Book TRISIPAKA* "sangat valid" Walaupun hasil yang didapatkan sangat valid, peneliti tetap melaksanakan sistem evaluasi perbaikan seperti dengan komentar dan saran dari ahli media. Rincian perbaikan media setelah validasi menguraikan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 6. Revisi media setelah validasi

No.	Sebelum	Sesudah
1.		
Catatan : Ukuran media terlalu berat untuk di install di HP atau diputar di WEB		
2.		
Catatan : Terdapat tombol yang tidak bisa berfungsi dengan baik		
3.		
Catatan : Perlu diberikan Pengaturan volume musik dan Audio		

Implementasi (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan yang dilakukan terhadap siswa kelas VI di UPT SD Negeri 4 Rumbia yang terletak di Kabupaten Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan. Uji coba produk dilakukan pada Senin 20 Juni 2022, pembelajaran secara langsung di sekolah dilaksanakan dengan mengikuti protokol kesehatan selama melakukan percobaan penggunaan produk. siswa memanfaatkan smartphone berbasis perangkat lunak Android punya siswa sendiri ataupun milik orang tua siswa. Tujuan uji coba produk adalah untuk mengetahui kesan siswa terhadap media dan pengaruh penggunaan media dalam penguatan karakter 3 pilar kearifan lokal Bugis-Makassar. Menurut Firdaus (2020), sebelum dan sesudah menggunakan produk perlu

dilakukan tes untuk mengetahui peningkatan pemahaman kognitif pada subjek penelitian.

Pelaksanaan uji coba produk diawali dengan menginstall *E-Book TRISIPAKA* yang sudah dibagikan di grup. kemudian siswa mengerjakan soal pre-test yang digunakan untuk mengumpulkan data sebelum siswa menggunakan media dengan memberikan 10 soal. Peneliti mengungkapkan cara kerja media *E-Book TRISIPAKA* dan menyampaikan kebebasan pada mengoperasikan media buat mengetahui apakah siswa bisa mengoperasikannya dengan baik dan benar.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Produk

Selesainya siswa selesai memakai media, peneliti memberikan lembar angket yang wajib diisi dari beberapa aspek pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui kesan siswa selama memakai media. Hasil tanggapan siswa akan mengetahui kepraktisan media *E-Book TRISIPAKA*. Lembar angket berisi 16 pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban yaitu Jawaban 'Ya' dengan skor 1 dan Jawaban 'Tidak' dengan skor 0.

Berlandaskan perolehan perhitungan angket respon siswa yang didapatkan, dijelaskan bahwa respon siswa mendapatkan persentase 100% yang berarti media yang dikembangkan berpengaruh karena tergolong kategori "sangat praktis".

Setelah mengisi angket, siswa diberikan lembar soal posttest untuk mengukur kemampuan dan pengaruh siswa setelah menggunakan media *E-Book TRISIPAKA*. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan, peneliti menghitung hasil nilai pretest dan posttest siswa.

Kemudian untuk menghitung hasil kenaikan pretest serta posttest perlu dilakukan perhitungan dengan menghitung rumus *N-Gain*. Nilai pretest serta posttest yang dilakukan siswa kelas VI berjumlah 15 siswa.

Dari hasil analisis perhitungan pretest dan posttest 15 orang siswa, media *E-Book TRISIPAKA* mendapatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 93% yang artinya masuk dalam kategori "sangat baik". Sedangkan dari hasil analisis *N-Gain*, media *E-Book*

TRISIPAKA mendapatkan nilai sebesar 1,00 yang termasuk dalam keterangan "peningkatan tinggi" dengan presentase $0,70 < g < 1,00$. Telah diketahui bahwa pemanfaatan media *E-Book TRISIPAKA* pada perolehan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat besar, dari nilai pretest serta posttest.

Evaluasi dilakukan terhadap masukan komentar dan saran yang diisi oleh siswa menggunakan lembar angket respon yang sudah diisi ketika melakukan uji coba produk. Dalam pengisian lembar angket pada uji coba produk yang dilakukan peneliti, tidak ada saran atau komentar dari siswa mengenai media tersebut. Sebaliknya siswa antusias dan merasa senang selama proses pembelajaran saat mengoperasikan media *E-Book TRISIPAKA*.

Evaluasi (Evaluation)

Tahapan ini dilakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, Tujuan dari dilakukannya Evaluasi atau perbaikan produk pada media ialah agar menjadikan media lebih baik dan dapat memperbaiki apabila terdapat kesalahan serta kendala pada media dengan cara mengelolah data yang didapatkan dari tahapan *ADDIE* yang sebelumnya. Susanto (2016) dalam Sulistyoningrum (2019) menyatakan bahwa hasil belajar ialah seluruh perubahan baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang terjadi pada siswa sebagai akibat setelah melakukan pembelajaran.

Pada tahap penerapan atau implementasi dilakukan evaluasi dengan mengadakan pre-test dan post-test untuk mengetahui pengaruh media *E-Book TRISIPAKA* terhadap pemahaman siswa dalam materi Penguatan Pendidikan karakter (PPK) Bermuatan 3 pilar kearifan lokal bugis-mkassar. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media *E-Book TRISIPAKA* Sangat berpengaruh baik terhadap pemahaman siswa dalam materi serta siswa menjadi lebih antusias dalam melakukan pembelajaran.

Saran perbaikan diberikan oleh ahli validasi media dimana : (1). Ukuran media terlalu berat untuk di install di HP atau diputar di WEB. (2). Terdapat tombol yang tidak bisa berfungsi dengan baik (3). Perlu diberikan Pengaturan volume musik dan Audio. Hal tersebut telah diperbaiki dan disesuaikan dengan masukan ahli media sebelum melakukan proses uji coba media sehingga menjadi lebih baik. Sehingga media *E-Book TRISIPAKA* yang telah mengalami perbaikan dapat dinyatakan layak

dan berguna untuk pembelajaran baik bagi siswa maupun guru dalam menemukan inovasi media dengan bertemakan 3 pilar karakter kearifan lokal bugis makassar (*sipakatau, sipakainge', sipakalebby*).

PENUTUP

Kesimpulan

Berlandaskan perolehan penelitian dan pembahasan dalam pengembangan media pembelajaran E-Book TRISIPAKA, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) serta membantu guru dalam menemukan inovasi media dengan bertemakan 3 pilar karakter kearifan lokal bugis makassar (*sipakatau, sipakainge', sipakalebby*). Dengan media E-Book TRISIPAKA, siswa bisa lebih memahami 3 pilar kearifan lokal Bugis. Media ini ialah jawaban yang kuat atas permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dan sering dihadapi oleh siswa. Media E-Book TRISIPAKA yang telah diuji kelayakannya melalui aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya: (1) hasil perolehan validasi materi didapat persentase sebesar 96,9% menggunakan kategori sangat valid dan hasil dari validasi media diperoleh persentase sebanyak 86,7% tergolong dalam kategori sangat valid; (2) Kepraktisan media E-Book TRISIPAKA diperoleh dari hasil angket respon siswa dengan persentase skor 100% dengan tergolong kriteria sangat praktis. Sehingga media E-Book TRISIPAKA dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk penguatan karakter berbasis kearifan lokal Bugis (3) Sedangkan hasil keefektifan media diperoleh dari nilai pretest dan posttest 15 siswa kelas IV UPT SDN 14 Rumbia. Siswa mengalami ketuntasan belajar sebesar 93% dengan rata-rata perolehan pretest 41% dan posttest 93% serta peningkatan hasil belajar siswa sebesar 1,00 yang tergolong peningkatan tinggi. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media E-Book TRISIPAKA dinyatakan valid,

praktis, dan efektif sebagai media alternatif penguatan karakter kearifan lokal Bugis.

Saran

Dalam penelitian ini terdapat kelebihan dan kekurangan yang ada pada E-Book TRISIPAKA, sehingga untuk saran dari peneliti untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih baik.

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Bagi Guru
Guru diharapkan lebih mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar atau media yang lebih variatif.
 - b. Bagi Siswa
Bagi siswa diperlukan dapat lebih mengenal budaya lokal Bugis Makassar sebagai bentuk apresiasi terhadap kearifan lokal dan upaya melestarikan budaya di sekitar tempat tinggalnya.
2. Saran Pengembangan Lanjutan
Adapun saran bagi peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut :
 - a. Perlu mengembangkan konten materi E-Book TRISIPAKA yang lebih luas.
 - b. Mengembangkan media E-Book TRISIPAKA yang lebih menarik lagi.
 - c. Media E-Book TRISIPAKA berkombinasi dengan nilai budaya lokal Bugis-Makassar yaitu (*Sipakatau, sipakainge', sipakalebby*). Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, perlu dikembangkan lebih lanjut media E-Book TRISIPAKA terkait konten materi yang bermuatan karakter kearifan lokal bugis-makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Filivani, P. N., & Agung, A. A. G. (2021). "Developing An E-Book Contains Character Values In The Content Of Civics Class V Elementary School Lessons". Journal of Education Technology. (online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/32047>, diakses pada tanggal 11 April 2021)
- Sahabuddin, E. S., Syawaluddin, A., & Nurzakinah, S. (2022). "Pengembangan Media PAKEM The Box Of Pini Melalui 4 Pilar Budaya Bugis Makassar (Sipakatau, Sipakainge', Sipakalebby, Serta Sipatokkong) Untuk Pemberdayaan Karakter Siswa SD". Jurnal Publikasi Pendidikan, 12(2), 172-181.
- Qoidah, L. U., & Paksi, P. H. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Perangkat Lunak Android Materi Pancasila Terhadap Siswa

Kelas IV SD". Skripsi. FIP UNESA. (Online),(
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41384>.diakses pada tanggal 20 Juni 2022)

- Klau, N. (2020, November). *"Dampak Penggunaan Media E-Book Terhadap Karakter Gotong Royong Materi Pkn Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Sukun 3 Malang"*. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 4, No. 1, pp. 409-414).
- Hasyim, N., & Muqoddas, A. (2015). *"Inventarisasi Cerita Masyarakat Dari Kabupaten Demak Melalui Software Buku Digital (E-Book) Interaktif"*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 1(02), 142-151.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). *"Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Terhadap Teknik Terjadinya Hujan Agar Dapat Menaikan Minat Membaca Siswa Pada SD"*.Jurnal Basicedu, 5(4), 2036-2044.
- Dewi, N. K. R. (2021). *"PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL BALI PADA MUATAN PELAJARAN IPS KELAS IV SD NO. 1 JAGAPATI KECAMATAN ABIANSEMAL TAHUN AJARAN 2020/2021"*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Karyada, I. P. F., Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). *"PENGEMBANGAN E-BOOK TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS GAME menjadi MEDIA PEMBELAJARAN KEARIFAN LOKAL serta BUDAYA BALI"*. KARMAPATI (deretan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 11(1),104-105.
- Husna, A. (2017). *"Perancangan Ilustrasi Cerita Warga Anggun Nan Tongga Melalui Media E-Book"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Padangpanjang).
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). *"Integrasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Buat Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar"*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 8153-8160.