



Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Ponorogo Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar

Lilin Puspita Rahmadhani^{1*}, Roni Rodiyana²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*lilin.22047@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 03-02-2026 Accepted: 12-02-2026 Published: 20-02-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya siswa sekolah dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas IV SDN 1 Cepoko. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan dalam meningkatkan pemahaman siswa, angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan, angket validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku interaktif yang dikembangkan memiliki keefektifan dalam meningkatkan pemahaman siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dengan kategori *Normalized Gain* (N-Gain) tinggi 85,3%, tingkat kepraktisan sangat tinggi berdasarkan respon siswa (95,4%) dan guru (100%), tingkat kevalidan sangat tinggi (ahli materi 86% dan ahli media 79%). Sehingga media pembelajaran buku interaktif layak digunakan karena terbukti valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: *Buku interaktif, IPS, kearifan lokal, pemahaman siswa, sekolah dasar*

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive book based on Ponorogo local wisdom to improve the understanding of socio-cultural diversity of elementary school students. The problem underlying this research is the low level of student understanding caused by teacher-centered learning and the minimal use of contextual and interactive learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 24 fourth-grade students of SDN 1 Cepoko. Data collection techniques were carried out through pretests and posttests to determine the effectiveness in improving student understanding, teacher and student response questionnaires to measure practicality, validation questionnaires by material experts and media experts to assess product validity. The results of the study showed that the interactive book developed was effective in improving students' understanding, as indicated by an increase in learning outcomes with a high Normalized Gain (N-Gain) category of 85.3%, a very high level of practicality based on student responses (95.4%) and teachers (100%), and a very high level of validity (material experts 86% and media experts 79%). Therefore, the interactive book learning media is suitable for use because it has been proven to be valid, practical, and effective.

Keywords: *Interactive book, social studies, local wisdom, student understanding, elementary school*

Pengutipan APA:

Rahmadhani, L. P., & Rodiyana, R. (2026). Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Ponorogo Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2).



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran penting pada jenjang sekolah dasar karena berperan dalam memberikan pengetahuan dasar, keterampilan sosial, serta menanamkan sikap sosial yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari maupun kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami konsep sosial, menafsirkan nilai budaya, serta menghargai keberagaman yang ada di lingkungan sekitarnya. Menurut Novianti & Tirtoni (2024), melalui pembelajaran IPS siswa diharapkan mampu mengenal dan memahami lingkungan tempat mereka tinggal, baik dalam lingkup keluarga, sekolah, masyarakat, maupun lingkungan yang lebih luas. Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus dirancang agar siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami makna konsep secara utuh.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penelitian menurut Jannah (2020), menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah yang dominan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa karena siswa hanya menerima informasi tanpa kesempatan mengolah pengetahuan secara mandiri. Hal ini juga ditemukan pada hasil observasi awal di kelas IV SDN 1 Cepoko, di mana guru masih mengandalkan buku paket dan LKS yang berisi teks panjang dengan sedikit ilustrasi. Siswa mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali materi keberagaman sosial budaya dengan bahasa mereka sendiri, sehingga kemampuan pemahaman pada tingkat kognitif C2 masih rendah.

Kemampuan pemahaman (C2) merupakan salah satu aspek penting dalam ranah kognitif yang menuntut siswa mampu menjelaskan, mengidentifikasi, menafsirkan, dan memberi contoh terhadap materi yang dipelajari. Menurut Mohamad & Nurkamto (2025), pemahaman budaya dalam pembelajaran IPS dapat diukur melalui kemampuan mengenali unsur budaya, memahami makna budaya, dan menjelaskan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada praktiknya siswa masih kesulitan dalam menjelaskan konsep keberagaman sosial budaya, mengidentifikasi contoh keberagaman di lingkungan sekitar, serta memahami makna budaya lokal secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu memfasilitasi perkembangan pemahaman konseptual siswa secara optimal.

Rendahnya pemahaman siswa juga berkaitan dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan kontekstual. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan contoh nyata. Menurut Hidayati et al. (2022) menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal lebih mudah dipahami siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan mereka. Namun, sumber belajar yang tersedia di sekolah sering kali hanya berfungsi

sebagai bahan bacaan, bukan sebagai sarana untuk membangun pemahaman. Akibatnya, materi IPS menjadi abstrak dan sulit dipahami oleh siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih menarik, visual, dan partisipatif. Penelitian menurut Dwiqi et al. (2020) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi IPS secara lebih efektif karena melibatkan unsur gambar, aktivitas, dan interaksi langsung. Hal serupa juga disampaikan oleh Ferania & Wardani (2022) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara menarik dan relevan dengan lingkungan siswa.

Selain interaktif, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting untuk meningkatkan kebermaknaan belajar. Kearifan lokal merupakan bagian dari kehidupan nyata siswa yang dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami. Menurut Sari et al. (2023), media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa karena menghadirkan contoh yang dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh Sumarni et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa memahami konsep sosial budaya secara lebih konkret sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah.

Kabupaten Ponorogo memiliki banyak potensi kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran IPS, seperti kesenian Reyog, tradisi Larungan Telaga Ngebel, legenda Telaga Ngebel, kuliner tradisional Dawet Jabung, dan gamelan pengiring Reyog. Nilai budaya dalam Reyog Ponorogo, misalnya, mengandung makna sosial dan moral yang dapat dijadikan sumber belajar IPS (Fisabilillah et al., 2022). Selain itu, peran gamelan dalam pertunjukan Reyog juga menjadi bagian penting dari identitas budaya lokal Ponorogo (Kristiandri, 2019). Pemanfaatan budaya lokal ini dapat membantu siswa memahami konsep keberagaman sosial budaya melalui contoh nyata yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep keberagaman sosial budaya secara jelas, menarik, dan kontekstual. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah buku interaktif berbasis kearifan lokal. Menurut Sijabat et al. (2024), buku interaktif memiliki berbagai komponen seperti gambar, aktivitas reflektif, permainan sederhana, dan latihan yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian menurut Novianti & Tirtoni (2024), juga menunjukkan bahwa buku interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia.

Dengan demikian, pengembangan buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman (C2) siswa terhadap

materi keberagaman sosial budaya. Pembelajaran IPS tidak lagi berorientasi pada teks bacaan semata, tetapi juga pada proses memahami makna konsep melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya siswa kelas IV SDN 1 Cepoko.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS, khususnya rendahnya pemahaman siswa serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kontekstual. Tahap *design* meliputi perancangan buku interaktif, mulai dari penentuan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta indikator pemahaman, yaitu kemampuan mengidentifikasi, menjelaskan, dan memahami nilai keberagaman sosial budaya berbasis kearifan lokal Ponorogo. Selain itu, dilakukan perancangan desain visual dan aktivitas interaktif dalam buku.

Tahap *development* dilakukan dengan menyusun prototipe buku interaktif melalui pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Prosedur validasi dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada validator untuk menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan kegunaan produk. Hasil validasi dianalisis dan digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diujicobakan. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada subjek penelitian, yaitu 24 siswa kelas IV SDN 1 Cepoko. Uji coba dilaksanakan dalam empat pertemuan yang meliputi kegiatan pretest, pembelajaran menggunakan buku interaktif, kegiatan interaktif, serta posttest dan pengisian angket respon.

Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan melalui masukan dari validator dan hasil uji coba, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk berdasarkan data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan dari ahli materi dan ahli media, serta data kepraktisan dari respon guru dan siswa. Tes hasil belajar berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli, angket respon, dan tes hasil belajar.

Lembar validasi ahli materi mencakup aspek relevansi (kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, dan kelengkapan materi), kedalaman materi, serta kebahasaan. Lembar validasi ahli media mencakup aspek tampilan, relevansi media, manfaat, kebahasaan, dan kepraktisan penggunaan. Angket respon guru dan siswa mencakup aspek materi, tampilan dan penyajian, manfaat, serta kemudahan penggunaan. Tes hasil belajar disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal berdasarkan indikator pemahaman (C2), yaitu kemampuan menjelaskan, mengidentifikasi, dan memahami keberagaman sosial budaya berbasis kearifan lokal Ponorogo.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan angket respon dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, kemudian dihitung persentasenya dengan rumus:

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{Skor Diperoleh} \times 100}{\text{Skorr Maksimal}}$$

Hasil persentase diinterpretasikan ke dalam kriteria kevalidan dan kepraktisan, yaitu 81–100% (sangat baik), 61–80% (baik), 41–60% (cukup), 21–40% (kurang), dan 0–20% (tidak baik).

Analisis keefektifan dilakukan menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest dengan rumus:

$$g = \frac{(\text{posttest} - \text{pretest})}{(100 - \text{pretest})}$$

Hasil *N-Gain* dikategorikan menjadi tiga kriteria, yaitu $g < 0,30$ (rendah), $0,30 \leq g \leq 0,70$ (sedang), dan $g > 0,70$ (tinggi).

HASIL

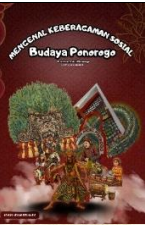

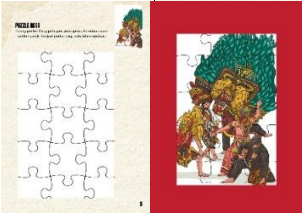
Perancangan media pembelajaran yang optimal diawali dengan analisis kebutuhan secara mendalam terhadap kondisi pembelajaran di lapangan. Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Cepoko untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi keberagaman sosial budaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket dan LKS yang minim ilustrasi serta kurang melibatkan aktivitas siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama ketika diminta menjelaskan kembali konsep keberagaman sosial budaya dengan bahasa mereka sendiri. Rendahnya pemahaman siswa terlihat pada kemampuan menjelaskan konsep budaya lokal, mengidentifikasi bentuk keberagaman sosial budaya, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap perancangan dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil analisis kebutuhan dengan menyusun rancangan buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo. Pada tahap ini dilakukan penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta indikator keberhasilan pemahaman siswa.

Materi difokuskan pada keberagaman sosial budaya dengan muatan kearifan lokal Ponorogo yang meliputi kesenian Reog Ponorogo, tradisi Larungan Telaga Ngebel, legenda Telaga Ngebel, kuliner khas Dawet Jabung, dan alat musik gamelan pengiring Reog. Buku dirancang menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk cetak agar mudah digunakan dalam pembelajaran luring. Selain materi, buku juga dilengkapi aktivitas interaktif seperti *puzzle*, teka-teki silang, *maze* (labirin), gunting-tempel, dan latihan soal untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi *prototipe* produk berupa buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo. Produk disusun dalam bentuk buku cetak ukuran B5 dengan desain visual yang menarik, bahasa sederhana sesuai karakteristik siswa kelas IV, serta ilustrasi budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Buku terdiri atas bagian awal, isi, dan penutup. Bagian awal meliputi sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan daftar isi. Bagian isi memuat materi pembelajaran, aktivitas interaktif, latihan soal, dan evaluasi. Bagian penutup terdiri atas rangkuman, daftar pustaka, dan profil penulis. Berdasarkan Tabel 1, desain buku interaktif menunjukkan bahwa media ini memuat materi utama yang terintegrasi dengan unsur budaya lokal Ponorogo, seperti terlihat pada cover buku, halaman penyajian materi, serta permainan puzzle sebagai bentuk aktivitas interaktif setelah pembelajaran materi.

Tabel 1. Desain Buku Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Desain	Keterangan
	<p>Buku Interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo ini sebagai media pembelajaran yang berisi 5 subbab yaitu, materi reog, alat musik gamelan, legenda telaga ngebel, tradisi larungan, dan kuliner khas. Buku ini mengajak siswa untuk mengenal kearifan lokal di daerahnya, seperti pada gambar cover tersebut.</p>
	<p>Pada halaman awal terdapat materi yang membahas mengenai subbabnya masing-masing.</p>
	<p>Setelah penjelasan materi terdapat permainan disetiap subbabnya. Berikut adalah salah satu contoh permainan puzzle untuk materi reog.</p>

Setelah *prototipe* selesai, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Validasi ahli materi bertujuan menilai kesesuaian isi dengan capaian

pembelajaran, kebenaran konsep, kedalaman materi, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam buku telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial budaya. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, relevansi media, manfaat, bahasa, dan kepraktisan penggunaan. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 79% dengan kategori valid. Validator memberikan beberapa masukan berupa penyempurnaan tata letak, penyesuaian ukuran huruf, serta penyederhanaan tampilan agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan kedua hasil validasi tersebut, media dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Pada tahap implementasi, produk yang telah direvisi diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN 1 Cepoko untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media. Kepraktisan dinilai melalui angket respon guru dan siswa setelah pembelajaran menggunakan buku interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa respon siswa memperoleh persentase sebesar 95,4% dengan kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa buku interaktif mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka memahami materi karena adanya gambar, warna, dan aktivitas permainan yang menyenangkan. Selain itu, respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa buku interaktif membantu proses penyampaian materi menjadi lebih jelas, sistematis, dan kontekstual karena memanfaatkan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Berikut tabel 2 hasil rekapitulasi kevalidan dan kepraktisan media buku interaktif:

Tabel 2. Hasil Validitas dan Kepraktisan Media

Aspek Penilaian	Sumber Penilaian	Presentase	Kategori
Kelayakan Materi	Ahli Materi	86%	Sangat Valid
Kelayakan Media	Ahli Media	79%	Valid
Kepraktisan Media	Siswa	95,4%	Sangat Praktis
Kepraktisan Media	Guru	100%	Sangat Praktis

Selain itu, keefektifan media diukur melalui hasil pretest dan posttest menggunakan analisis *N-Gain* terhadap 24 siswa kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sebanyak 18 siswa berada pada kategori peningkatan tinggi dengan nilai *N-Gain* > 0,70, sedangkan 6 siswa berada pada kategori sedang dengan nilai *N-Gain* antara 0,30–0,70. Tidak terdapat siswa dengan kategori rendah. Beberapa siswa bahkan memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 1, yang menunjukkan peningkatan maksimal dari *pretest* ke *posttest*. Berikut merupakan hasil perhitungan dari *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dalam penelitian ini:

Tabel 3. Hasil *N-Gain*

Hasil	<i>N-Gain</i>
Skor	0,853
Presentase	85,3%

Hasil *N-Gain* tersebut menunjukkan bahwa buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial budaya. Peningkatan ini terjadi karena materi disajikan secara konkret, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman siswa sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep. Aktivitas interaktif yang terdapat dalam buku juga membantu siswa belajar secara aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan pemahaman (C2) siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Cepoko belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial budaya. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku paket dan LKS yang bersifat tekstual, serta minimnya media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada tingkat pemahaman (C2), seperti menjelaskan, mengidentifikasi, menafsirkan, dan memberi contoh, masih tergolong rendah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jannah (2020) yang menyatakan bahwa metode ceramah yang dominan dapat menghambat pemahaman konsep siswa karena siswa hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menyebabkan mereka lebih mudah memahami materi melalui contoh nyata, visualisasi, dan aktivitas langsung. Namun, pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas masih belum mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut. Materi keberagaman sosial budaya yang seharusnya dekat dengan kehidupan siswa justru disajikan secara abstrak dan kurang kontekstual. Akibatnya, siswa sulit menghubungkan konsep dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Novianti & Tirtoni (2024) bahwa pembelajaran IPS akan lebih bermakna apabila dikaitkan dengan lingkungan nyata siswa sehingga konsep sosial budaya dapat dipahami secara lebih utuh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo sebagai media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan

aktivitas pembelajaran yang menarik. Buku ini memuat materi tentang Reyog Ponorogo, Larungan Telaga Ngebel, legenda Telaga Ngebel, Dawet Jabung, dan gamelan pengiring Reyog. Selain itu, buku dilengkapi dengan permainan *puzzle*, *maze*, teka-teki silang, kegiatan gunting-tempel, dan matching yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan budaya lokal sebagai konteks pembelajaran membantu siswa memahami konsep keberagaman sosial budaya melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan.

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo berada pada kategori layak digunakan. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 79% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek relevansi materi, kedalaman isi, penggunaan bahasa, tampilan visual, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Penilaian ahli materi membuktikan bahwa isi buku telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPS, sedangkan ahli media menilai bahwa desain visual, ilustrasi, dan aktivitas interaktif telah mendukung proses pemahaman siswa. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memenuhi syarat untuk digunakan dalam tahap implementasi.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan hasil uji kevalidan buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan umumnya memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Novianti et.al (2024) mengenai pengembangan buku interaktif pada materi keberagaman budaya Indonesia menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media berada pada kategori valid. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa buku interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret karena didukung oleh ilustrasi visual, aktivitas belajar, dan penyajian materi yang sistematis. Penelitian lain oleh Dwiqi et al. (2020) tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPS juga menunjukkan bahwa aspek kelayakan media sangat dipengaruhi oleh kesesuaian isi materi, kualitas tampilan visual, serta kemudahan penggunaan oleh siswa. Hasil validasi ahli pada penelitian tersebut menunjukkan kategori sangat valid sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana validasi ahli materi mencapai 86% dan ahli media 79%, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan isi dan desain.

Selain itu, penelitian Hidayati et al., (2022) tentang validitas bahan ajar berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS sekolah dasar menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran meningkatkan relevansi materi dengan pengalaman nyata siswa. Validasi ahli pada penelitian tersebut juga menunjukkan kategori sangat valid karena materi yang disajikan sesuai dengan

karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Temuan ini mendukung hasil penelitian bahwa penggunaan unsur kearifan lokal Ponorogo seperti Reyog, Larungan Telaga Ngebel, dan Dawet Jabung membuat materi lebih kontekstual dan mudah dipahami siswa. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa validitas media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian materi, kualitas visual, penggunaan bahasa yang sederhana, dan keterkaitan dengan lingkungan siswa. Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa buku interaktif berbasis kearifan lokal memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya siswa sekolah dasar.

Dari aspek kepraktisan, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 95,4% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon guru mencapai 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa buku interaktif mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran di kelas. Guru menilai media ini mempermudah penyampaian materi karena siswa lebih aktif, fokus, dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa juga merasa lebih tertarik belajar karena adanya ilustrasi visual dan permainan interaktif yang membuat pembelajaran tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sijabat et al. (2024) bahwa buku interaktif mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi.

Keefektifan media terlihat dari hasil pretest dan posttest siswa yang menunjukkan peningkatan pemahaman keberagaman sosial budaya. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi berdasarkan perhitungan *N-Gain*, dengan hanya beberapa siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Aktivitas interaktif dalam buku mendorong siswa untuk tidak hanya membaca, tetapi juga mengidentifikasi, menjelaskan, dan menghubungkan konsep budaya dengan pengalaman nyata. Menurut Sumarni et al. (2024), pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman konseptual karena siswa belajar melalui konteks yang familiar dan bermakna.

Dengan demikian, pengembangan buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya siswa kelas IV SDN 1 Cepoko. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi IPS pada level C2, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah sendiri. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, buku interaktif berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang inovatif dan relevan untuk diterapkan di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi karena media ini mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV secara menyeluruh. Tingkat kevalidan yang tinggi ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi sebesar 86% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 79% dengan kategori valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa isi materi dalam buku telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pemahaman C2, serta karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, unsur kearifan lokal seperti Reyog Ponorogo, Larungan Telaga Ngebel, legenda Telaga Ngebel, Dawet Jabung, dan gamelan pengiring Reyog disajikan secara relevan dan sistematis sehingga memudahkan siswa memahami konsep keberagaman sosial budaya melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Dari aspek media, tampilan visual, pemilihan warna, ilustrasi gambar, penggunaan bahasa sederhana, serta aktivitas interaktif dinilai telah mendukung proses belajar secara optimal.

Tingkat kepraktisan yang tinggi terlihat dari hasil angket respon siswa sebesar 95,4% dan respon guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa buku interaktif mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Guru merasa media ini membantu dalam menyampaikan materi karena siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias saat belajar. Sementara itu, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya aktivitas seperti *puzzle*, *maze*, teka-teki silang, gunting-tempel, dan *matching* yang membuat mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai sarana belajar aktif yang mendorong siswa untuk berpikir, mengamati, dan menyimpulkan sendiri materi yang dipelajari.

Tingkat keefektifan yang tinggi dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan. Sebagian besar siswa memperoleh nilai *N-Gain* pada kategori tinggi dan beberapa pada kategori sedang, yang berarti terjadi peningkatan pemahaman setelah menggunakan buku interaktif. Peningkatan ini terjadi karena siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga memahami konsep melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Kearifan lokal yang digunakan sebagai contoh nyata membuat siswa lebih mudah menghubungkan materi IPS dengan lingkungan sekitar mereka. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih bermakna dan membantu siswa mencapai kemampuan pemahaman pada level C2, seperti menjelaskan, mengidentifikasi, menafsirkan, dan memberikan contoh. Oleh karena itu, tingginya kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan menunjukkan bahwa buku interaktif berbasis kearifan lokal Ponorogo layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media serupa sangat disarankan untuk diterapkan pada materi dan jenjang pendidikan lainnya.

REFERENSI

- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan media KOMPAS (komik IPA SD) pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>
- Fisabilillah, A., Darmadi, D., Yunitasari, A., Rengganis, M. P., & Dayanti, R. E. (2022). Menegal sejarah dan filosofi seni pertunjukan kebudayaan reog ponorogo “the culture of java” taruna adhinanta di Universitas Pgri Madiun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1), 24–31. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i1.4658>
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif software articulate storyline untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran instalasi penerangan Listrik SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.*, 11(01), 127–135.
- Kristiandri, D. (2019). Mistisisme musik iringan kesenian reog ponorogo. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26740/vt.v2n1.p1-14>
- Mohamad, R., & Nurkamto, J. (2025). From awareness to practice: indonesian pre-service english teachers’ perceptions and implementation of intercultural communicative competence. *Voices of English Language Education Society*, 9(1), 109–121. <https://doi.org/10.29408/veles.v9i1.29225>
- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh media buku interaktif digital terhadap hasil belajar materi keberagaman budaya indonesia siswa kelas V. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–220. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6055>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Sari, I. R., Shoufika Hilyana, F., & Fardani, A. (2023). Development of micado (local Wisdom-based module) to improve the ability of conceptive comprehension of v-grade students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 125–132. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integration of local cultural values in primary school learning. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998.