

Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal dengan Barcode Creator untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Yessica Putri Assidik^{a,1*}, Ninik Indawati^{a,2}, Siti Halimatus Sakdiyah^{a,3}, Arif Rahman Hakim^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ yessicaputri21@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Mei 2024;

Revised: 15 Mei 2024;

Accepted: 20 Mei 2024.

Kata-kata kunci:

Ensiklopedia;

Kearifan Lokal;

Barcode Creator;

Motivasi Belajar.

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar bertujuan untuk mengajarkan interaksi manusia dengan lingkungannya. Namun, pendekatan yang masih berorientasi pada hafalan dan kurangnya penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari sering kali membuat siswa sulit memahami materi. Kurangnya bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 menyebabkan penurunan motivasi belajar, terutama pada materi keragaman budaya berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal mencakup nilai-nilai bijak yang diwariskan turun-temurun, menjadi ciri khas suatu daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ensiklopedia berbasis kearifan lokal menggunakan Barcode Creator untuk materi "Indahnya Keragaman Budaya Negeriku." Menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini melibatkan ahli materi, media, bahasa, guru kelas IV, dan 27 siswa sebagai subjek. Hasilnya menunjukkan kelayakan tinggi dari ahli materi (95,4%), media (95%), bahasa (97,5%), dengan nilai praktis dari siswa (95,6%) dan N-gain 0,81 (kategori tinggi). Ensiklopedia ini dinilai sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Selotapak, Trawas, Mojokerto.

Keywords:

Encyclopedia;

Local Wisdom;

Barcode Creator;

Learning Motivation.

ABSTRACT

The Use of Children's Songs as a PAKEM Learning Medium for Cognitive Development. The teaching of Social Studies (IPS) in elementary schools aims to educate students about human interactions with their environment. However, the current approach remains largely focused on rote memorization, lacking practical applications to everyday life, which often leads to students struggling to grasp the concepts. The absence of teaching materials that align with 21st-century educational needs contributes to a decline in students' learning motivation, particularly in the topic of cultural diversity based on local wisdom. Local wisdom encompasses values that are wisely passed down through generations, becoming distinctive features of a region. This study aims to develop an encyclopedia based on local wisdom using Barcode Creator for the topic "The Beauty of Our Nation's Cultural Diversity." Utilizing the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the study involves material experts, media specialists, language experts, fourth-grade teachers, and 27 students as participants. The results indicate high feasibility ratings from material experts (95.4%), media specialists (95%), and language experts (97.5%), with practical assessments from students (95.6%) and an N-gain score of 0.81 (high category). The encyclopedia is considered highly feasible, practical, and effective in enhancing the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Selotapak, Trawas, Mojokerto.

Copyright © 2024 (Yessica Putri Assidik, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Assidik, Y. P., Indawati, N., Sakdiyah, S. H., & Hakim, A. R. (2024). Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal dengan Barcode Creator untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 16–23.
<https://doi.org/10.56393/melior.v4i1.2524>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang hubungan interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya (Eka Yusnaldi et al., 2023). Pada pembelajaran IPS terdapat materi keanekaragaman budaya Indonesia yang membahas tentang kearifan lokal di suatu daerah. Keanekaragaman merupakan suatu kondisi masyarakat yang terdapat perbedaan suku bangsa, ras, agama, sosial politik, ekonomi, dan budaya (Lasfiani et al., 2022). Dalam materi pembelajaran IPS terdapat materi keanekaragaman budaya Indonesia, dan di setiap pembelajaran materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia jarang ditemukan media pembelajaran yang efektif dan dinilai sesuai minat belajar siswa. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar (Retno Kuning Dewi Pusparatri et al., 2023). Hal ini mencakup metode pembelajaran, media yang akan digunakan dalam pembelajaran, pemanfaatan waktu belajar serta faktor psikis dan sosial (Rasmitadila et al., 2020).

Bahan ajar dari buku guru dan buku siswa dirasa guru belum cukup menunjang dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia, dan perlu menambahkan bahan ajar lain yang lebih inovatif agar peserta didik dapat mengetahui lebih banyak keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan memiliki sikap toleransi antar budaya. (Safrina et al., 2021), Namun kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah dasar masih berorientasi pada hafalan semata serta tidak memberikan contoh nyata pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru sering menerapkan metode ceramah ketika pembelajaran, padahal guru harus mampu memfasilitasi pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Siddiq et al., 2020). Dalam pembelajaran IPS guru jarang menggunakan media karena kurang terampilnya guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, guru sering menerapkan metode ceramah ketika pembelajaran, padahal guru harus mampu memfasilitasi pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Sukarini et al., 2021).

Hasil wawancara yang dikemukakan oleh guru kelas IV SDN Selotapak, Trawas, Mojokerto bahwa ketersediaan bahan ajar pembelajaran untuk siswa masih belum memadai untuk saat ini. Materi yang terdapat di dalam buku pendukung kurang memberikan contoh nyata pada kehidupan sehari-hari pada daerah yang peserta didik tinggal. Adapun upaya yang akan dilakukan dalam menyelesaikan masalah ini adalah dengan melakukan penyediaan dan penggunaan bahan ajar pendukung lain seperti ensiklopedia berbasis kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Ensiklopedia ini nantinya akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang akan dipelajarinya, karena ensiklopedia ini memberikan contoh nyata yang ada di lingkungan terdekat peserta didik, yang biasa dilihat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan adanya pengembangan ensiklopedia berbasis kearifan lokal diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Ensiklopedia merupakan sumber bacaan atau alat belajar yang memberikan informasi berbagai hal yang mencakup berbagai bidang ilmu pengetahuan dan biasanya dilengkapi dengan ilustrasi gambar, dan unsur media lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan ajar kepada peserta didik sehingga mampu membantu peserta didik dalam pemahaman suatu konsep yang berisi tentang penjelasan berbagai macam informasi yang lengkap dan mudah dipahami berkaitan dengan ilmu pengetahuan atau khusus tentang cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun berdasarkan abjad atau kategori tertentu dan dicetak dalam bentuk buku (Prasetyo, 2015).

Di era zaman 4.0 pendidikan berbasis kearifan perlu diterapkan karena pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan konsep-konsep budaya yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal dengan adanya pendekatan budaya, adat, dan kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang di masyarakat (Wiryanti 2015). Nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki bangsa ini lambat laun telah memudar karena adanya dampak dari era global (Naomi Diah, 2018). Karena itu diperlukan sebuah upaya agar kearifan lokal dapat terus terpelihara, salah satu upaya strategis untuk melestarikan nilai-nilai

kearifan lokal adalah dengan memasukkan muatan budaya lokal dalam proses pembelajaran (Setyaningrum, 2017).

Di era modern yang semakin maju ini perkembangan pendidikan semakin pesat dan terus mengalami inovasi seperti contohnya buku digital dengan menggunakan *barcode* hal ini tentunya memudahkan dalam mengakses buku dimana saja secara online. *Barcode* atau kode batang adalah sekumpulan data yang digambarkan dengan garis dan jarak spasi (ruang). *Barcode* menggunakan urutan garis batang vertikal dan jarak antar garis untuk mewakili angka atau simbol lainnya (Teknologi et al. 2022). Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi telah berkembang pesat dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan adalah *barcode*. Barcode dapat dibaca oleh alat pemindai atau scanner, seperti scanner barcode yang terdapat pada mesin kasir, smartphone, dan perangkat lainnya.

Penelitian terhadap pengembangan ensiklopedia dilakukan oleh (Sumarti et al., 2021; Novanti et al, 2023; Lasfiani et al., 2023; Iva Kurniasari et al., 2022; Nurdiansyah et al., 2021) menyatakan bahwa ensiklopedia layak digunakan dalam pembelajaran karena ensiklopedia dapat menambah wawasan, pemahaman serta memperkaya informasi mengenai ilmu pengetahuan peserta didik yang membacanya serta ensiklopedia ini memiliki daya tarik tersendiri. Ensiklopedia juga membantu proses pembelajaran yaitu untuk merangsang peserta didik agar berpikir secara kritis, aktif, kreatif (Arifah et al., 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan kemenarikan dalam pembelajaran sehingga menghasilkan produk yang kreatif, inovatif serta bermanfaat bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini melibatkan subjek penelitian yang terdiri dari dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, dan siswa yang akan menggunakan ensiklopedia berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran. Instrumen pengumpulan data meliputi angket yang divalidasi oleh para ahli dan respon dari guru serta siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ensiklopedia tersebut sangat valid dengan nilai rata-rata 96%. Uji coba kepraktisan menghasilkan nilai 96,6%, dan tingkat kemenarikan mendapatkan nilai 96,7%, menunjukkan bahwa ensiklopedia sangat praktis dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Analisis N-Gain menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor posttest siswa, yang menegaskan efektivitas ensiklopedia ini dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan produk pengembangan ini.

Hasil dan pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* untuk menjadikan pembelajaran agar lebih menarik, bermakna dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut agar melatih siswa berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat menghasilkan produk yang layak digunakan dan bisa bermanfaat untuk jangka panjang. Ensiklopedia ini dirancang untuk memfasilitasi sumber belajar bagi peserta didik dengan menyajikan sebuah ensiklopedia yang menyenangkan untuk pembelajaran. Pernyataan ini didukung dari pendapat peserta didik yang diisikan pada angket bahwa responden mengatakan, media

pembelajaran menarik dan perlu diterapkan.

Pengembangan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan, evaluasi. Namun penelitian ini terbatas pada tahap implentasi, karena peneliti mengembangkan ensiklopedia hanya untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan. Selama tahap analisis dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran secara langsung kemudian wawancara dengan guru kelas 4, menganalisis sarana prasarana, model dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran serta analisis tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang membutuhkan media yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Selotapak Trawas, Mojokerto diketahui bahwa diperlukan media berupa ensiklopedia menggunakan *barcode creator* yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Tahap pertama yaitu tahap analisis yaitu proses penafsiran tentang apa yang dibutuhkan peserta didik yaitu tahap awal analisis kebutuhan peserta didik seperti menganalisis materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, kemudian memilih dan memilah materi yang relevan serta disusun kembali dengan sistematis. Sehingga, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan yang telah dianalisis sebelumnya.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada langkah ini informasi yang diperoleh dari tahap analisis lalu dikembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang telah didapatkan sebelumnya. Pada tahap desain dilakukan tahap pengumpulan data yang meliputi pengumpulan data dari berbagai komponen yang digunakan dalam pengembangan ensiklopedia, termasuk pengumpulan konten materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian yang telah dianalisis sebelumnya. Pada tahap ini juga terdapat gambar pendukung yang konkret dan dikemas secara sistematis dalam produk pengembangan. Setelah ensiklopedia sudah tersusun dengan baik dan benar maka dilanjutkan dengan mengunggguh ensiklopedia ke dalam *barcode creator* agar ensiklopedia tersebut dapat terdeteksi pada alat scanner *barcode*. Pengembangan Ensiklopedia ini, dapat dilihat pada gambar 1. *barcode* Pengembangan Ensiklopedia.

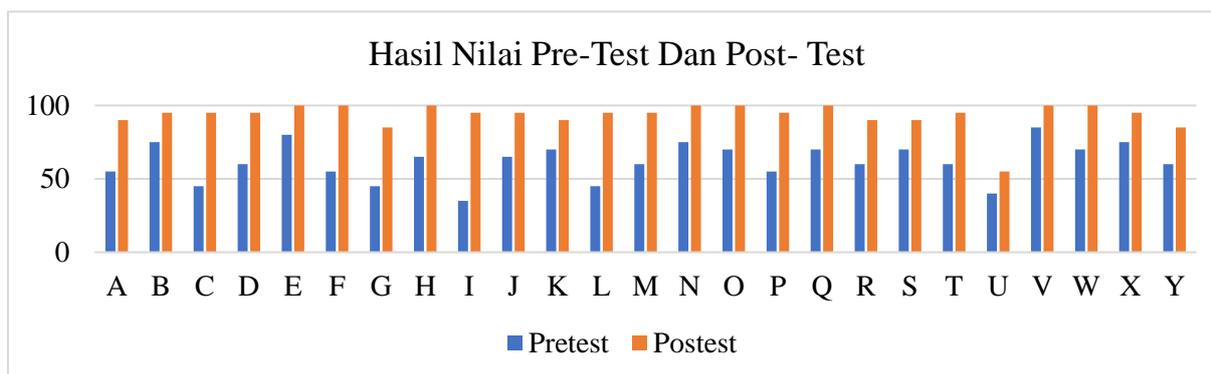


Gambar 1. *barcode* Pengembangan Ensiklopedia.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) pada tahap ini dilakukan dengan melakukan validasi kepada penguji atau ahli, yang mana akan memberikan penilaian produk yang telah dibuat valid atau tidaknya, mulai dari cover modul, isi, materi, dan bentuk. Jika penguji produk sudah memberikan penilaian dan kritiknya, maka hasil tersebut digunakan sebagai revisi produk peneliti sebagai tindak lanjut produk yang lebih baik. Selain itu, dari hasil penguji tersebut, peneliti mengetahui keefektifan penggunaan ensiklopedia yang telah dikembangkan. Untuk hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 95,4% dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak, dan hasil penilaian dari ahli bahasa sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak. Sehingga ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*) pada tahap ini implementasi produk dilakukan penerapan media dan uji produk kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Selotapak Trawas. Implementasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan ensiklopedia pada peserta didik sehingga dapat tercapai hasil tujuan. Selain itu agar tidak terjadi kesalahan kembali dalam tahap penyebarluasan produk. Pada hasil penilaian guru kelas IV sebesar 96,4% dengan kategori sangat praktis, dan penilaian dari peserta didik sebesar 97,5% kategori sangat praktis. Sehingga ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* praktis digunakan dalam pembelajaran. Untuk hasil uji kemenarikan dari penilaian guru kelas IV mendapatkan 95% dengan kategori sangat menarik, dan penilaian dari peserta didik mendapatkan 97,7% dengan kategori sangat menarik. Sehingga ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kelima yaitu Evaluasi (*Evaluation*) dengan melakukan uji keefektifan sebagai tolak ukur kualitas produk yang dikembangkan dan merupakan hasil akhir dari media pembelajaran. Adapun hasil keefektifan ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* diperoleh dari hasil pretest dan posttest setelah media diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Selotapak, Trawas Mojokerto. Hasil *pretest* memperoleh nilai rata – rata 60,7% dan *posttest* memperoleh nilai rata – rata 92,7% serta nilai N-gain sebesar 0,81. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada grafik.



Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* mendapatkan kualifikasi sangat baik, dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Masukan yang diberikan oleh para ahli adalah perlu ditambahkan logo unikama dan menambahkan gambar-gambar pendukung yang sesuai dengan tema. Kedua, perlu ditambahkan petunjuk penggunaan *barcode*. Selain itu ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* juga sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* untuk peserta didik kelas IV di SDN Selotapak. Hasil penilaian kelayakan isi materi sebesar 95,4% (sangat layak), hasil penilaian ahli media pebelajaran sebesar 95% (sangat layak), dan penilaian ahli bahasa sebesar 97,5 % (sangat layak). Dari penilaian tersebut pengembangan media ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahnnya keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian kepraktisan dari guru mendapatkan persentase 96,4% (sangat praktis), dan hasil penilaian kepraktisan dari peserta didik mendapatkan persentase 97,8% (sangat praktis). Dari

penilaian tersebut pengembangan ensiklopedia sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Ensiklopedia berbasis kearifan lokal menggunakan *barcode creator* ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, disebabkan oleh beberapa faktor yaitu ensiklopedia berbasis kearifan lokal menggunakan *barcode creator* dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia menurut (ArifahNoor., 2017) yang menjelaskan bahwa ensiklopedia dapat menstimulasi siswa untuk berpikir kritis, aktif dan kreatif karena memiliki desain unik dan menarik dengan perpaduan antara materi, gambar, tulisan yang menarik dan relevan serta mudah dipelajari sehingga siswa tertarik untuk mempelajari media ensiklopedia. Di sekolah dasar, tampilan dari buku-buku pelajaran yang digunakan tersebut kurang bervariasi dan memiliki bahasa yang sulit dipahami peserta didik. Kondisi tersebut kurang sesuai apabila diterapkan di sekolah dasar dengan karakter peserta didik yang cenderung menyukai sesuatu menarik dan penuh warna. Hal ini dipertegas oleh pendapat Suwanto dalam Intika (2018) bahwa peserta didik lebih menyukai buku bacaan dengan sedikit uraian tetapi berdasar ilustrasi berupa gambar dan penuh warna.

Ensiklopedia berbasis kearifan lokal merupakan media yang cocok digunakan pada materi keragaman budaya karena menurut (Syamsijulianto 2020) yang menyatakan adanya pembelajaran dengan kearifan lokal akan memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami serta menciptakan kebanggaan tersendiri terhadap kearifan lokal di daerahnya. Selain mengenalkan keunggulan daerah, siswa akan lebih mudah memahami karena contohnya sudah terdapat di lingkungan sekitar terutama di daerah Mojokerto. Kearifan lokal menurut (Nurdiansyah et al., 2021) berperan penting dalam memperkuat identitas nasional dalam lingkup masyarakat internasional sehingga dapat menjadi ikon dari sebuah bangsa yang dapat dikenal secara luas. Tidak hanya itu, menurut (Santika, 2022) kearifan lokal dapat diterapkan ke dalam sebuah pembelajaran kurikulum merdeka belajar karena memberikan peluang yang sangat besar dalam penguatan nilai-nilai kearifan lokal.

Simpulan

Hasil penilaian dari para ahli, validator, serta respon siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik dan praktis. Dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil *pretest* dan *posttest pengembangan ensiklopedia* berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Selotapak terlihat dari nilai rata-rata nilai N-gain sebesar 0,81 yang mendapatkan kategori tinggi. Selain itu ensiklopedia berbasis kearifan lokal materi indahny keragaman budaya negeriku menggunakan *barcode creator* dapat membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya yang ada di daerah tempat tinggal mereka serta bisa mengenal ragam budaya di daerahnya. Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya ensiklopedia yang khusus membahas keragaman budaya di daerah Mojokerto dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran dan dapat menjadi informasi baru mengenai keragaman budaya di Mojokerto. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan ensiklopedia yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi lainnya serta materi yang disajikan bisa lebih beragam dan tidak hanya berfokus pada muatan pembelajaran IPS.

Referensi

- Abd. Ghofur (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran*.
- Alidawati, Alidawati. (2019). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko." Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE) 1(1): 78–84.

-
- Andriani, S. (2016). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo*. 10 (1).
- Arif Alam, Dewi N.K., Setiawan, H., (2021) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bima Tema 8 Subtema 2 Untuk Kelas IV SDN INPRES RATO Tahun Pelajaran 2020/2021*
- Astri Asmayanti., dkk (2020) *Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar menulis Teks Eksplanasi berbasis Pengalaman*
- Ayu, D. L., Suyoto., Anjarini, T., (2021). *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Karakter Pada Kelas IV SDN 2 Borokulon*.
- Darmajaya, I. (2014). *Prosiding Seminar Bisnis & Teknologi* ISSN : 2407-6171.
- Eka Yusnaldi., Aulia, D., dkk (2023) *Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial*
- Febriyanto, D., Nurjana, K., & Anista, E. (2021). *Kearifan Lokal dalam Hikayat Komering Pitu Phuyang*. 4.
- Fitrotunnisa., Suhartiningsih., Kurniasih, F., (2021). *Pengembangan Buku Ajar Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Lumajang Kelas IV di SDN Lumajang*
- Humairah, E. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD*. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1). <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>
- Kurniasari, I., Anjarini, T., & Khaq, M. (2022). *Pengembangan Ensiklopedia Terintegrasi Nilai Karakter Pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Lasfiani, E., Purwoko, R. Y., & Khaq, M. (2022). *Pengembangan Ensiklopedia Terintegrasi Nilai Pendidikan Karakter pada Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk Sekolah Dasar*.
- Mahmudah, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "SCRABBLE BERBARCODE" Pada Materi Bentuk Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar*
- Naomi Diah B.S., (2018) *Budaya Lokal Di Era Global*
- Novanti, N. T., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2023). *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Kelas IV di SDN Kliwonan*. 10.
- Nugroho, R. A., Laliu, M. L., & Habibi, M. M. (2023). *Efektivitas Penerapan Barcode Based Test Dalam Meningkatkan Kemampuan Pedagogis Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Cangkringan*.
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. E., Setiawan, S. A., & Alghifari, M. A. (2021). *Pengembangan Ensiklopedia Identitas Nasional Berbasis Kearifan Lokal*.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan*. *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2022*, 10(1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>
- Pristyawati, Anjani, dkk (2023) *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Barcode Creator Pada Materi Keragaman Tarian Nusantara Sebagai Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas V di UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar*
- Puspitasari, P., Hamzah, A., Tastin (2022) *Pengembangan Bahan Ajar Subtema Keberagaman Budaya Kelas IV Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bangka Barat*
- Retno Kuning Dewi Pusparatri, Iah Nadiatul Jannah, Primajati Endarwanto, Jekcson Wuwute, Edison, E., Pinta Hayu Faizzana, & Supardi, S. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar IPS Pada Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi*. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15(1), 75–85.
- Rosnawati, V., Kaharudin, L, O. (2020). *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Potensi Lokal Yang Terdapat Di Wakatobi Pada Materi Pokok Animalia Invertebrata (Mollusca Dan Echinodermata)*
- Savana, P., Budiana, Dkk. (2023) *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku*
- Safrina, A. M., Sakdiah, S. H., & Indawati, N. (2021). *Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Elektronik Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Siddiq, Yunia, I., Komang Sudarma, I., & Hamonangan Simamora, A. (2020). *Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 8(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
-

- Siregar, Y. D., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema 7
Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas V SD.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata
Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 48–56.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Sumarti, S., Anjarini, T., Khaq, M., (2021) Pengembangan Ensiklopedia Digital Terintegrasi
Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas V SD
- Susiana. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Malang
Berdasarkan Kurikulum 2013 yang disempurnakan untuk SMP/MTs Kelas VII Semester Gasal,
NOSI, 5(2): 175-186.
- Tampubolon, Anggita., R, Sumarni, W., Utomo, U. (2021) “Pengaruh Pembelajaran Daring dan
Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 5, no. 5
(August 14, 2021): 3125–33.
- Wijingsih, N, dkk. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal, Pendidikan,
2 (8): 1030-1036.