



Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Siswa Sekolah Dasar

Rara Tri Agusriani¹✉, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau^{(1),(2)}

DOI: [10.31004/aulad.v7i1.590](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.590)

✉ Corresponding author:

[Raratriagusriani11@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Bahan ajar;
Kearifan Lokal;
Sekolah Dasar

Bahan ajar menjadi perangkat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan validitas bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan model 4D. Subjek yang terlibat adalah guru, siswa, dan validator. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket validasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dari saran validator dan secara kuantitatif dari skor validasi. Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau untuk tema 7 subtema 1 di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk membuat bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau ada beberapa langkah yang dapat dilakukan yaitu (1) menentukan materi yang dikembangkan; (2) membuat sketsa gambar yang mendukung materi; (3) membuat konsep dan kerangka bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau. Validitas bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli desain.

Abstract

Teaching materials are an essential tool in supporting the teacher's learning process. This research aimed to determine the development process and validity of Riau's local wisdom-based teaching materials. The method used was 4D model development research. The subjects involved were teachers, students, and validators. Data was collected through interviews and validation questionnaires. Data analysis was done qualitatively from validator suggestions and quantitatively from validation scores. The resulting product is teaching materials based on local Riau wisdom for theme seven, sub-theme 1, in elementary schools. The research results show that to create teaching materials based on local Riau wisdom; several steps can be taken, namely (1) determining the material to be developed, (2) sketching images that support the material, and (3) creating a concept and framework for teaching materials based on local Riau wisdom. The validity of Riau local wisdom-based teaching materials received a very valid category without revision, reviewed based on validation results by material experts, language experts, and design experts.

Keywords:

Teaching materials;
Local wisdom;
Elementary School

1. PENDAHULUAN

Bahan ajar memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Pendidik akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan kecukupan pembelajarannya jika tidak dibekali dengan materi pendidikan yang lengkap. Terlebih lagi bagi siswa, tanpa menunjukkan materi siswa akan mengalami kesulitan dalam belajar. Guru sekolah dasar harus kreatif dalam tampil di kelas, misalnya dalam memilih teknik pembelajaran, media pembelajaran, dan materi pelatihan yang akan digunakan. Guru menjadi lebih mudah dengan membantu materi dalam memahami materi dalam pembelajaran dari atas ke bawah, serta mempermudah penyelesaian pendidikan (Lisa & Susilowibowo, 2016; Wulandari et al., 2021). Salah satu variabel yang signifikan terhadap kelangsungan pembelajaran adalah adanya materi terbuka (Lubis & Ismaya, 2020; Oktavia, 2022)

Standar untuk bahan ajar yang baik dapat diringkas sebagai berikut: a. Materi harus relevan. b. Materi terbuka harus mempunyai sudut pandang informasi, khususnya realitas, ide, standar dan teknik. c. harus ada aspek keterampilan. d. Bahan terbuka harus mempunyai pedoman konsistensi. e. Bahan terbuka harus mempunyai aturan kecukupan. f. bahan ajar dapat memotivasi siswa belajar lebih bermakna. g. Harus adaketerkaitan dengan bahan ajar sebelumnya. h. bahan ajar tidak rumit. i. Masuk akal. j. bermanfaat bagi siswa. k. mengikuti perkembangan zaman (Magdalena et al., 2020). Jika suatu lembaga pendidikan tidak memiliki bahan ajar maka guru akan kesulitan memaparkan materi dan guru harus setiap hari mencari pendukung menjelaskan topik yang akan dipelajari.

Pada awalnya, guru dianggap sebagai sumber informasi utama di sekolah, dan siswa juga menerima informasi dari guru. Dengan materi yang digunakan untuk membantu guru, pada saat ini seorang instruktur bukanlah tolok ukur utama dalam memberikan data. Pergerakan ini menjadikan seorang guru mempunyai peranan yang lebih besar sebagai pemberi dalam seluruh kegiatan latihan dan pembelajaran untuk mengkoordinasikan dan selanjutnya membantu siswa dalam pembelajaran dengan penanganan. Materi pertunjukan adalah bahan yang menggabungkan informasi, perlengkapan, atau bacaan yang disusun secara metodis yang menunjukkan kelayakan kemampuan yang diinginkan siswa untuk dimanfaatkan dan dimanfaatkan dalam siklus pembelajaran dengan tujuan penuh untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran (Ilyas & Sulkifli, 2022; Iqbaluddin & Aisa, 2020)

Pendidik sangat berbakat dalam menyampaikan materi, namun masih banyak pendidik yang kurang memperhatikan kebutuhan siswa dalam mempersiapkan materi agar lebih sesuai dengan kondisi siswa saat ini. Instruktur hanya memanfaatkan materi terbuka yang ada. Hal ini tentunya merupakan permasalahan yang sangat penting, permasalahan ini harus diatasi secara produktif dengan cara mengatasi permasalahan tersebut, terlebih lagi seorang guru dalam merencanakan materi pelajaran harus mampu menumbuhkan imajinasi dan perkembangannya dalam memenuhi kebutuhan siswa. Kenyataan yang terjadi adalah sesuai dengan akibat dari pertemuan yang dipimpinnya, yakni pendidik tidak pernah mengembangkan materi pendidikan. Sumber dana berasal dari buku-buku pemerintah, khususnya buku pelajaran, buku pelajar dan buku pengembangan dari Pedagang Besar Intan Pariwara. Kontennya masih sangat luas dan belum memberikan informasi yang jelas mengenai wawasan spesifik wilayah Riau. Bahan ajar yang bergantung pada kondisi lingkungan sekitar belum tersedia karena buku-buku administrasi yang memuat materi tersebut masih sangat luas dan belum tercemar dengan intelijen setempat. Jadi siswa tidak tahu apa-apa tentang wawasan terdekat dari daerah mereka. Mahasiswa sebenarnya membutuhkan materi tentang wawasan lingkungan sekitar. Siswa juga sering merasa lelah dan lesu dalam belajar karena kurangnya sumber daya pembelajaran dan penggunaan media dalam menemukan cetakan utama dari web.

Permasalahan muncul dalam penelitian (Sudrajat & Guru, 2019) Pemahaman di kalangan guru adalah bahwa membuat materi terbuka sangatlah menantang, dan dapat menambah tanggung jawab lain. Peningkatan ini dirasakan menghabiskan waktu guru dan menghabiskan energi secara bersamaan, terutama selama waktu yang dihabiskan untuk membuat kemajuan menjadi sangat menarik. Para pendidik diyakini akan kehilangan waktu dan tenaga akibat pembangunan tersebut, apalagi jumlah yang kecil tidak cukup untuk membuat pembangunan menjadi lebih menarik. Dalam pandangan ini sangat tidak tepat, jika pengajar menjadikan materi peragaan sebagai gerakan sederhana dengan melakukannya dengan senang hati, dengan tujuan sebelum menyelesaiannya, sehingga materi peragaan yang menarik akan dibuat dengan cepat tanpa memakan banyak waktu. Selain itu ditemukan juga pada penelitian (Siregar & Bahri, 2022) guru belum sepenuhnya menguasai penerapan pembelajaran tematik; yang diketahui hanya pembelajaran tematik, atau pembelajaran yang memanfaatkan tema. Pendidik hanya menerapkannya sebagaimana ditunjukkan oleh buku-buku topikal yang diberikan oleh otoritas publik, yang substansinya masih dibatasi dan tidak banyak berubah. Materi peragaan yang dibutuhkan siswa adalah materi pelatihan buku cerita mengingat kearifan lingkungan untuk membantu pembelajaran di sekolah sehingga siswa bersifat dinamis dan cepat dalam menangani pembelajaran.

Memperhatikan penjelasan di atas, maka penulis perlu mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu mengatasi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada buku-buku pelajaran yang diedarkan oleh Cabang Sekolah dan Kebudayaan. Dipercaya dengan menampilkan materi yang dijadikan bacaan mata kuliah akan memudahkan siswa untuk lebih mengenal kearifan lokal di Riau. Materi transmisi yang dibuat hendaknya disesuaikan dengan sifat siswa kelas IV sekolah dasar. Ciri-ciri siswa adalah melihat hal-hal yang lebih penting, menarik dan berubah sehingga tidak sekadar membayangkan materi tanpa melihat substansi utamanya (Septianti & Afiani, 2020; Tawari, 2022).

Pembelajaran tematik merupakan rencana pendidikan tahun 2013. Pembelajaran efektif adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digambarkan dalam satu titik yang sepenuhnya bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman yang berarti. Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pemikiran materi dalam pembelajaran yang efektif, diperlukan media agar dapat terjadi upaya bersama antara artikel pembelajaran dan mata pelajaran, sehingga siswa dapat mengarang sendiri pengetahuannya. (Lestariningsih & Suardiman, 2017; Sari & Mahyuddin, 2023). Penelitian tentang pengembangan materi tayangan topikal dilacak dalam penelitian (Meilana dan Aslam, 2022) dengan judul peningkatan materi tayangan topikal dalam kaitannya dengan kecerdasan lingkungan di sekolah dasar. Eksplorasi dilakukan pada topik 3 sub-topik 1, sedangkan ujian yang akan diselesaikan adalah membuat materi tayangan topikal untuk topik 7 sub-topik 1 dan wawasan sekitar Riau.

Penelitian ini penting disebabkan bahan ajar menjadi salah satu komponen penting untuk siswa memahami materi. Selain itu dengan adanya bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau menjadikan siswa lebih sadar akan keragaman sosial, membantu pendidik dalam menjaga wawasan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal riau dan validitas bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau. Bahan ajar ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan membantu pendidik dalam memaparkan materi kepada peserta didik. Selain inovasi bahan ajar yang dapat digunakan oleh pihak sekolah dan diaplikasikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Riau memiliki banyak kearifan lokal yang harus dikenal oleh peserta didik, seperti menenun, bahasa melayu, permainan tradisional dan alat transportasi ketika masanya.

2. METODE

Metode kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Eksplorasi semacam ini merupakan penelitian lanjutan dengan menggunakan model 4D. Menurut (Setiadi & Yuwita, 2020) model 4D terdiri dari pendefinisian (*define*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil tahap pertama-tahap ketiga. Menurut Srikanika (Silalahi & Faizal, 2022) Model 4D memiliki langkah eksplorasi yang sederhana dan lugas, serta memiliki konstruksi yang efisien. Sumber informasi dalam ujian ini adalah pendidik, mahasiswa dan ahli validator. Beraneka ragam informasi disampaikan melalui lembar wawancara dan jajak pendapat persetujuan.

Penelitian ini dimulai pada tahap definisi, khususnya membedakan kebutuhan pendidik dan peserta didik serta mengenali iklim pembelajaran. Kemudian pada tahap perencanaan dimulai dari pemilihan bahan yang akan dibuat, pembuatan gambar pendukung, pembuatan sistem atau bagian-bagian yang diperlukan pada bahan terbuka, dan pengangkatan permasalahan penilaian. Setelah materi pertunjukan selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, yaitu persetujuan barang dengan ahlinya. Tenaga ahli yang digunakan adalah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli rencana. Sejalan dengan pendapat (Fitriyeni, 2023) bahwa suatu item harus mendapat persetujuan dari spesialis materi, bahasa, dan media atau rencana. Setelah item dinyatakan sah tanpa koreksi, dilanjutkan dengan reaksi pelajar, khususnya meminta reaksi pelajar terhadap media komik yang dibuat. Karena pelajar merupakan penonton utama dari media komik ini, hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai untuk mereka. Analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif, dimulai dari saran dan komentar para ahli, kemudian dilanjutkan dengan penilaian dari para ahli dan mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memproduksi sebuah produk, yaitu menampilkan materi dengan mempertimbangkan kelihian masyarakat sekitar Riau. Hasil eksplorasi yang diperoleh bergantung pada tahapan kemajuan model 4D sebagai berikut.

Tahap pendefinisian (define)

Tahap pendefinisian (*define*) yaitu mengkarakterisasi kebutuhan pendidik dan siswa serta iklim pembelajaran. Dalam mengenali kebutuhan pendidik, para ilmuwan memimpin wawancara dengan instruktur yang menemukan bahwa dalam pembelajaran guru belum memanfaatkan materi yang dikomunikasikan selain dari Badan Diklat dan Kebudayaan dan materi tersebut belum sesuai dengan situasi siswa saat ini. Kemudian mengkarakterisasi kebutuhan siswa, wawancara terarah dengan siswa yang menemukan bahwa siswa memerlukan materi terbuka yang mereka baca memiliki gambar yang menarik, dan juga keseluruhan teks. Selain membosankan, minat membaca juga kurang. Kemudian, dengan menyelidiki iklim pembelajaran, para ahli mendapatkan data dari para instruktur bahwa program pendidikan yang sedang berjalan mengharapkan para pendidik menjadi dinamis dan inovatif. Meskipun demikian, kondisi pembelajaran bersifat repetitif hingga terjadi cross-over yang tidak konsisten. Melihat situasi saat ini, pencipta perlu mengembangkan materi tayangan dengan mempertimbangkan kecerdikan masyarakat sekitar Riau.

Tahap Desain (design)

Tahap Desain (*design*) Pada tahap ini, secara khusus merencanakan dan membuat materi pertunjukan dengan mempertimbangkan kelihian daerah sekitar Riau. Memilih bahan yang akan dikembangkan adalah langkah pertama dalam proses pembuatan; (2) gambar sketsa yang membantu materi; (3) membuat ide dan sistem penayangan materi dengan melihat kelihian sekitar Riau.

Tahap pengembangan (development)

Tahap pengembangan (*development*) dimulai dari persetujuan dari para ahli. Ahli materi yaitu ahli materi di sekolah dasar yang melaksanakan validitas materi. Persetujuan bahasa dilakukan oleh ahli etimologi yang ahli dalam bidang bahasa dan ahli dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah dasar bidang bahasa. Sementara itu, spesialis perencanaan dibekali di bidang perencanaan. Ahli materi memberikan penilaian terhadap substansi/bagian materi materi pendidikan berbasis wawasan riau. Dampak dari penilaian perspektif substansi/materi pada persetujuan 1 dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi 1 Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Percentase	Kategori
Validator 1	40	55	72,72%	Valid
Validator 2	48	55	87,27%	Sangat Valid
Rata-rata			79,99%	Valid

Setelah materi-materi penunjukan berbasis intelijen lingkungan Riau telah dikerjakan berdasarkan ide-ide dan komentar-komentar yang diperoleh dari hasil persetujuan awal, barulah persetujuan selanjutnya akan selesai. Tabel 4 menampilkan hasil evaluasi validasi kedua aspek dan materi bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau.

Tabel 4. Hasil Validasi 2 Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Percentase	Kategori
Validator 1	49	55	89%	Sangat Valid
Validator 2	52	55	95,54%	Sangat Valid
Rata-rata			92,27%	Sangat Valid

Pada Tabel 4 dan Tabel 5 terlihat bahwa secara umum nilai normal yang diperoleh dari kedua validator ahli materi berada pada klasifikasi sangat valid tanpa koreksi. Sehingga cenderung ada anggapan bahwa materi tayangan dengan mempertimbangkan kelihian masyarakat sekitar Riau layak digunakan tanpa adanya koreksi materi.

Tabel 5. Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Percentase	Kategori
Validator 1	44	50	88%	Sangat Valid
Validator 2	45	50	90%	Sangat Valid
Rata-rata			89%	Sangat Valid

Setelah materi-materi penunjukan berbasis intelijen lingkungan Riau telah dikerjakan berdasarkan ide-ide dan komentar-komentar yang diperoleh dari hasil persetujuan awal, barulah persetujuan selanjutnya akan selesai. Tabel 6 menampilkan hasil evaluasi validasi kedua aspek pengajaran bahasa berbasis kearifan lokal Riau.

Tabel 6. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Percentase	Kategori
Validator 1	48	50	96%	Sangat Valid
Validator 2	47	50	94%	Sangat Valid
Rata-rata			95%	Sangat Valid

Melihat Tabel 6 cenderung terlihat bahwa nilai normal umum yang diperoleh dari kedua validator master materi berada pada kelas sangat substansial tanpa perubahan. Jadi cenderung beralasan bahwa materi yang ditampilkan dengan mempertimbangkan kecerdikan masyarakat Riau layak digunakan tanpa koreksi bahasa.

Berdasarkan kearifan lokal Riau, ahli desain mengevaluasi aspek desain bahan ajar. Konsekuensi penilaian sudut denah pada persetujuan 1 dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi 1 Ahli Desain

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	79	90	87,7%	Sangat Valid
Validator 2	81	90	88,5%	Sangat Valid
Rata-rata			88,1%	Sangat Valid

Setelah materi-materi penunjukan berbasis intelijen lingkungan Riau telah dikerjakan berdasarkan ide-ide dan komentar-komentar yang diperoleh dari hasil persetujuan awal, barulah persetujuan selanjutnya akan selesai. Akibat penilaian bagian rencana materi pertunjukan dilihat dari wawasan sekitar Riau untuk selanjutnya disetujui dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Validasi 2 Ahli Desain

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	87	90	96%	Sangat Valid
Validator 2	87	90	96%	Sangat Valid
Rata-rata			96%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 8 terlihat secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau sudah layak digunakan tanpa revisi dari segi desain. Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sukmadinata (Sohibun & Ade, 2017) penelitian dan pengembangan adalah suatu interaksi atau tahapan untuk menciptakan atau mengerjakan sesuatu yang baru atau yang sudah ada, dan dapat direpresentasikan. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D. Menurut (Hanafi, 2017), penelitian ini merupakan upaya untuk menumbuhkan informasi dan memperoleh penemuan-penemuan baru. Menurut Andriani (Nurmalaasi et al., 2022) mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan model 4D dapat membuat materi peragaan menjadi fungsional sehingga dapat lebih memudahkan siswa untuk mengikuti latihan pendidikan dan pembelajaran, mengingat adanya peningkatan 4D model adalah sistem yang digunakan untuk menumbuhkan item eksplorasi.

Pada tahap pendefinisian, penulis melakukan definisi kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa (Suwarti et al., 2020; Wisada et al., 2019). Pada tahap ini menjadi acuan dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau yang diperoleh berdasarkan definisi kebutuhan guru, kondisi lingkungan dan kebutuhan siswa. Pada tahap perencanaan, tahap ini menyusun dan membuat bahan pertunjukkan dengan mempertimbangkan kecerdikan daerah sekitar Riau. Berdasarkan berbagai informasi yang diperoleh dari tahap definisi, maka disusunlah cara perencanaan yang paling umum menampilkan materi dengan mempertimbangkan kelihiana daerah sekitar Riau. Dalam membuat materi pertunjukan berdasarkan kelihiana masyarakat sekitar Riau terdapat tahapan-tahapan, antara lain: (1) menentukan materi yang akan dibuat; (2) gambar sketsa yang membantu materi; (3) membuat gagasan dan struktur penyampaian materi dengan mempertimbangkan kelihiana lingkungan sekitar Riau.

Bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi. Dengan melakukan persetujuan, peneliti dapat melihat kesalahan-kesalahan apa saja yang terjadi selama pembuatan media pembelajaran atau ide perbaikan oleh validator yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis wawasan lingkungan sekitar Riau yang lebih baik. Legitimasi materi tayangan berbasis intelijen lingkungan Riau tidak sepenuhnya ditentukan oleh konsekuensi skala yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa (Monika et al., 2023; Ulfa & Suripah, 2022). Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Aspek dari seluruh materi, bahasa, dan desain

Aspek yang Dinilai	Validitas I		Validitas II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Materi	79,99%	Valid	92,27%	Sangat Valid
Bahasa	89%	Sangat Valid	95%	Sangat Valid
Desain	88,1%	Sangat Valid	96%	Sangat Valid
Rata-rata	85,69%	Valid	94,42%	Sangat Valid

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau memperoleh nilai rata-rata validitas adalah 94,42%. Dengan demikian, bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi. Penelitian terdahulu yang pernah dilaksanakan oleh (Fadilah et al., 2020) yang berjudul pengembangan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal SAMAWA hasil evaluasi dari ahli materi mendapat nilai 93 dan nilai normal 57 dengan kaidah "sangat baik", penilaian ahli media mendapat nilai 64 dan nilai normal 42 dengan model "sangat baik", uji lapangan dengan 29 siswa kelas 5 SDN Tuananga Mengenai kelebihan siswa dalam belajar mendapat nilai 75 dan nilai normal 45 dengan ukuran "luar biasa" dan hasil belajar siswa mendapat nilai rata-rata 80,34 dengan nilai akhir gaya lama. 100 persen selesai. Jadi bahan terbuka ini seharusnya masuk akal untuk digunakan. Materi tayangan berbasis kecerdikan lingkungan yang dibuat dapat mendorong kualitas yang baik pada siswa dan selanjutnya dapat mengembangkan kemampuan pendidikan menulis siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Alam et al., 2021) kelebihan dari bahan ajar yaitu: Tampilan bahan ajar sesuai dengan karakter siswa SD, yang artinya bahan ajar sudah bisa menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi dari buku ajar; Penyampaian materi dalam materi peragaan mudah dipahami oleh siswa, artinya penyampaian materi dalam materi peragaan sangat baik dan mudah digunakan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami inti materi.

Menurut (Fahyuni & Fauji, 2017) Anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara cerita dan gambar yang dapat memicu pikiran kreatif mereka. Memanfaatkan materi terbuka kearifan lokal Riau menjadi salah satu cara agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Keunggulan materi siaran yang dibuat adalah gambar-gambar pendukung yang ada di dalamnya direncanakan sendiri oleh pembuatnya, sehingga materi siaran bergantung pada informasi dari kecerdikan masyarakat sekitar Riau.. Hal ini senada dengan pendapat (Adnas & Anjastri, 2022) bahwa buku pelajaran yang mempunyai gambar dan materi yang menarik dapat merangsang keunggulan siswa dalam belajar dan lebih mengembangkan hasil belajar. Selain itu, materi terbuka ini memudahkan mereka dalam menyimpan data yang mereka peroleh (Prihanto & Yunianta, 2018; Rosyida, 2019). Kelemahan dalam penelitian ini hanya sampai pada pemeriksaan pada legitimasi ahlinya.

4. KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau untuk tema 7 subtema 1 di sekolah dasar. Untuk membuat bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau ada beberapa langkah yang dapat dilakukan yaitu (1) menentukan materi yang dikembangkan; (2) membuat sketsa gambar yang mendukung materi; (3) membuat konsep dan kerangka bahan ajar berbasis kearifan local Riau. Validitas bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli desain. Pada aspek materi memperoleh persentase 92,27% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid, dan aspek desain memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas bahan ajar berbasis kearifan lokal Riau memperoleh persentase 94,42% dengan kategori sangat valid tanpa revisi dan sudah layak digunakan. Implikasi dari penelitian ini diharapkan bahan ajar tematik yang telah dikembangkan dapat menjadi bahan ajar yang digunakan oleh guru di kelas dan menjadi bahan ajar tambahan di sekolah-sekolah dasar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak ibu dosen dan pembimbing dari prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adnas, D. A., & Anjastri, M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Rukun Islam Dalam Bentuk Komik Digital. *Journal Of Information System and Technology*, 03(01), 190–208. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760>
- Alam, A., Dewi, K., Setiawan, H., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bima Tema 8 Subtema 2 Untuk Kelas IV SDN INPRES RATO Tahun Pelajaran 2020/2021. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1990), 188–199. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Fadilah, D., Rohini, & Sumiati. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Samawa Berbentuk Multimedia Interaktif. *Jurnal Elementary*, 3(2), 97–101. <http://jurnal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Fitriyeni. (2023). Pengembangan LKPD Digital Berbasis Etnosains Melayu Riau pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 441–451. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4399>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikasiislamica/article/view/1204>

- Ilyas, H., & Sulkifli, S. (2022). Prosedur Penyusunan dan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *JAEL: Journal of Arabic Education and Linguistic*, 2(2), 81–83. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jael/article/view/32484>
- Iqbaluddin, D., & Aisa, A. (2020). Asas pengembangan bahan ajar Bahasa Arab (soasial budaya, psikologis, kebahasaan). *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 8(1), 112. <http://ejurnal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/download/3933/2929/>
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 86–99. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>
- Lisa, T., & Susilowibowo, J. (2016). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal*, 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21294>
- Lubis, H. Z., & Ismaya, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akutansi)*, 3(3), 206–215. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v3i3.6173>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejurnal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Monika, D., Ain, S. Q., & Yolanda, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengurangan Kelas I SDN 115 Pekanbaru. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3009–3020. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2440>
- Nafsiah, I. N., Rizal, F., & Giataman. (2019). Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek Di Pendidikan Teknik Bangunan Ft-Unp. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 5(1), 26–31. <https://doi.org/10.24114/ebjptbs.v5i1JUNI.14199>
- Nurmalaasi, L., Akhbar, T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 1–8. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.6291>
- Oktavia, R. (2022). Bahan Ajar Berbasis Science , Technology , Engineering , Mathematics (Stem) untuk Mendukung Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Semesta Pendidikan IPA*, 2(2), 32–36. <http://semesta.ppj.unp.ac.id/index.php/semesta/article/view/40>
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan media komik matematikapada materi pecahan untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Maju*, 5(1), 79–90. <https://www.neliti.com/id/publications/505726/pengembangan-media-komik-matematikapada-materi-pecahan-untuk-siswa-kelas-v-sekol>
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 47–63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3550293>
- Sari, D., & Mahyuddin, N. (2023). Strategi Pendekatan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini dengan Pembelajaran Tematik Integratif. 7(1), 699–708. <https://doi.org/10.31004/obsesi.71.4074>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Setiadi, G., & Yuwita, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Sekolah Dasar.. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 200–217.
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59–71. <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/article/download/19617/13882/84248>
- Siregar, Y. D., & Bahri, S. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas V SD*. 01(September), 408–424. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1562>
- Sohibun, & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 02(2), 121–129. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Sudrajat, D., & Guru, P. K. (2019). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat Bahan Ajar. 3(1), 76–88. <https://ejurnal-leader.com/index.php/pijar/article/download/194/94>
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Tawari, I. (2022). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 413–422. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/2924/2273/>
- Ulfa, H., & Suripah. (2022). Articulate storyline 2 interactive learning media in transformation materials for class IX junior high school. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 205–220. <https://doi.org/10.33654/math.v7i3.1391>

- Wisada, P. D., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>