



DEVELOPING A CULTURAL ENCYCLOPEDIA BOOK BASED ON THE LOCAL WISDOM OF BANTEN ON SOCIAL SCIENCE SUBJECT AT GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

Nurul Khotima¹, Ana Nurhasanah², Damanhuri³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia
¹nurulkhotima15@gmail.com, ²ananur74@untirta.ac.id, ³damanhuri@untirta.ac.id

PENGEMBANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL BANTEN PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

ARTICLE HISTORY

Submitted:
30 September 2020
30rd September 2020

Accepted:
01 Januari 2021
01st January 2021

Published:
18 Februari 2021
18th February 2021

ABSTRACT

Abstract: This research aimed to develop a cultural encyclopedia book based on the local wisdom of Banten on social science subject at the 4th grade elementary school. This research was conducted at grade IV SD Negeri Rawu. This research used research and development methods (RnD). The product of this research was a cultural encyclopedia book containing materials about historical heritage in the local environment for social science subject at grade 4. The feasibility of this product was validated by some experts including media experts, material expert, linguists, and education experts. This research subjects were 20 grade IV students at SD Negeri Rawu. The results showed that the average validation score of the encyclopedia was 90.57%, so that it was categorized as "very feasible". Then, the result of product trials (limited trials) obtained that the average value of the product was 99.05% with a "very good" criteria, so it can be concluded that the cultural encyclopedia book based on the local wisdom of Banten was feasible to be used as learning materials for social science subject at grade IV elementary school.

Keywords: Encyclopedia, Banten Local Wisdom, Social Studies, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten pada materi pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A SD Negeri Rawu. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa bahan ajar buku ensiklopedia budaya yang memuat materi mengenai peninggalan sejarah di lingkungan setempat pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar kelas IV. Uji kelayakan pada ensiklopedia ini dilakukan melalui uji validasi ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, ahli tata bahasa dan ahli pendidikan. Subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas IV A SD Negeri Rawu. Berdasarkan data yang diperoleh, ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini memperoleh rata-rata skor validasi ahli sebesar 90.57%, sehingga mendapat kategori "sangat layak" dan hasil uji coba produk (uji coba terbatas) mendapat rata-rata sebesar 99.05% dengan kategori "sangat baik". Jadi, dapat disimpulkan buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini layak dan dapat dipergunakan.

Kata Kunci: Ensiklopedia, Kearifan Lokal Banten, IPS, Sekolah Dasar

CITATION

Khotima, N., Nurhasanah, A., Damanhuri. (2021). Developing Cultural Encyclopedia Book based on the Local Wisdom of Banten on Social Science Subject at Grade IV Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (1), 51-66. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8047>.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari teknologi sangat dekat dengan manusia terutama teknologi komunikasi dan informasi yang telah mengubah pemerolehan berbagai informasi, hal ini dapat berdampak pada gaya hidup sebagian besar masyarakat yang tidak bisa lepas dari *gadget*, internet, dan sosial media. Mau tidak mau beberapa aspek dalam kehidupan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini sudah semakin canggih. Salah satunya ialah dalam aspek pendidikan, seharusnya dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah dalam mempelajari setiap ilmu dengan terperinci, lengkap dan utuh, namun pada kenyataannya teknologi banyak digunakan siswa untuk bermain media sosial dan *game online*.

Peserta didik cenderung kurang mengetahui tentang budaya lokal, penggunaan *gadget* bukan untuk mendapatkan informasi yang positif tapi hanya sekedar permainan. Peserta didik membutuhkan mata pelajaran yang dapat menyadarkan kembali akan pentingnya budaya lokal yang mereka miliki agar budaya yang mereka miliki tetap lestari, mata pelajaran yang dapat memuat tentang kearifan budaya lokal beserta sejarahnya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam upaya meningkatkan rasa cinta terhadap suku dan budaya pada mata pelajaran IPS, sekolah memiliki peran yang sangat penting, usaha-usaha meningkatkan kesadaran dan rasa cinta peserta didik terhadap suku dan budaya dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Perwujudan budaya lokal terdapat pada tradisi, religi, sosial, teknologi dan seni, perlunya pembelajaran budaya lokal di tingkat sekolah dasar (SD) karena kebudayaan tidak diwariskan secara genetika melainkan proses pembelajaran yang terus menerus. Artinya sifat kebudayaan diperoleh melalui pendidikan baik secara formal maupun nonformal.

Dengan melaksanakan proses kegiatan pembelajaran IPS di kelas anak didik

diharapkan akan semakin peduli dan sadar terhadap keadaan lingkungan sosial di sekitarnya sehingga termotivasi untuk meningkatkan kualitas lingkungan. Didukung dalam hasil penelitian (Hidayat, 2014), Berkenaan dengan penerapan mata pelajaran IPS di dalam kelas ditemukan bahwa kurang aktifnya anak didik di kelas penyebabnya adalah: (1) Selama ini guru terbiasa mengajar dengan membagikan contoh soal, menyelesaikannya sendiri, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk menyampaikan gagasannya. (2) Pola pendidikan selama ini pada fase pemberian informasi (termasuk informasi motivasi) tentang materi, pemberian contoh dan berikut latihan-latihannya. (3) mendorong keterampilan berpikir kreatif seperti tidak mempelajari strategi yang berbeda atau membuat pertanyaan sendiri dan menemukan jawaban ketika merencanakan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 24 September 2019 dengan wali kelas IV SDN Rawu peneliti memperoleh informasi tentang pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD), khususnya penggunaan sumber belajar. Kurangnya kearifan lokal Banten yang ada di sekolah, pengenalan budaya kearifan lokal hanya dengan pelajaran Bahasa Jawa Serang dan pancak silat sebagai pembelajaran tambahan, itupun hanya seminggu sekali dan dalam setiap pertemuan hanya dengan waktu satu jam, selebihnya tidak adanya pengenalan kebudayaan Banten sendiri baik dengan sumber belajar lain seperti buku ensiklopedia atau buku nonteks lainnya. Akibatnya siswa kurang mengetahui tentang peninggalan sejarah yang ada di Banten dan kurang mengetahui cara melestarikan dan menghargai peninggalan sejarah yang ada di Banten, hal ini akan berdampak pada rendahnya kepekaan, kepedulian, terhadap budayanya sendiri siswa tidak mengenali apa saja peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitarnya (Banten Lama). Pembelajaran di kelas IV SDN Rawu

dinilai monoton karena hanya mengedepankan hafalan materi serta kurang terasa manfaat langsungnya bagi kehidupan sehari-hari peserta didik. Bahan ajar yang digunakan di sekolah hanya menggunakan buku tema yang disediakan oleh pemerintah dan buku LKS yang kurang lengkap, buku tema tidak bisa dibawa untuk belajar individu. Selain itu, guru SDN Rawu ini belum pernah menggunakan bahan ajar seperti buku ensiklopedia.

Bahan ajar ensiklopedia adalah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan, ensiklopedia tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat. Sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam tentang hal yang kita cari. Dengan kata lain, ensiklopedia adalah buku yang tersusun menurut abjad atau memberikan penjelasan secara mendalam mengenai suatu cabang ilmu pengetahuan (Trianto, 2012). Materi yang akan ditampilkan dalam buku ensiklopedia akan berfokus pada peninggalan sejarah di lingkungan sekitar (Banten Lama), buku ensiklopedia khususnya untuk bahan ajar sekolah dasar masih sangat jarang ditemukan. Penggunaan buku ensiklopedia menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien tanpa ada batasan waktu.

Selain itu, mengapa peserta didik membutuhkan buku ensiklopedia untuk kegiatan belajar karena tidak adanya sumber belajar buku ensiklopedia kearifan lokal Banten disekolah ini, kurangnya sumber informasi belajar dapat menjadi faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar buku ensiklopedia ini diperlukan agar peserta didik dapat belajar secara optimal. Berdasarkan dari pemaparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Buku Ensiklopedia Budaya Berbasis Kearifan Lokal Banten Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”.

KAJIAN TEORI

Apabila media itu membawa pesan pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud – maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran Heinich, dan kawan – kawan dalam (Arsyad, 2011: 7). Selanjutnya Peneliti lain menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, adalah contoh-contohnya. Dengan demikian, media adalah komponen sumber belajara atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar menurut Briggs dalam (Sadiman, 2012: 4).

Ensiklopedia adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan, ensiklopedia tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat. Sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam tentang hal yang kita cari. Dengan kata lain, ensiklopedia adalah buku yang tersusun menurut abjad atau memberikan penjelasan secara mendalam mengenai suatu cabang ilmu pengetahuan (Trianto, 2012: 189).

Menurut Kemp dan Dayton (DEPDIKNAS, 2003: 15-17) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran anatara lain sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, setiap guru mungkin punya penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara beragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melebihi suara, gambar, gerak dan warna baik secara alami maupun manipulasi.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa

melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.

- 4) Efisiensi dalam waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran, hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan maka visual secara verbal akan teratasi.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efisien, selain itu juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh sehingga pemahaman siswa pasti akan lebih baik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa. Kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
- 7) Media dapat menumbuhkan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar, dengan media proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan, kebiasaan itu akan menanamkan sikap pada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
- 8) Menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif, dengan memanfaatkan media secara baik, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber bagi siswa, ia dapat berbagi peran dengan media sehingga akan mudah baginya dalam memberi perhatian dalam aspek-aspek edukatif lainnya seperti membantukesulitan belajar siswa, pembentukan dan motivasi belajar siswa.

Ensiklopedia diciptakan memiliki tujuan tertentu, pada dasarnya ensiklopedia memiliki tiga manfaat utama yaitu :

Sumber jawaban atas pertanyaan (*source of answer to fact question*) , ensiklopedia berperan sebagai sumber yang berisi fakta dan kenyataan atas pertanyaan-

pertanyaan. Ensiklopedia disusun untuk menyajikan berbagai materi yang berdasarkan kejadian atau pengetahuan yang benar-benar ada bukan karangan buatan, sehingga pembaca mendapatkan jawaban yang akurat sebab isi materi ensiklopedia berdasarkan fakta.

Sumber informasi yang memuat topik dan pengetahuan dasar (*source of background information*), pada dasarnya ensiklopedia membahas pengetahuan yang ada hubungannya dengan suatu objek dan dapat berguna untuk penelusuran lebih lanjut. Sebab isi atau subjek bahasan dalam ensiklopedia membahas berbagai macam hal atau fenomena dalam bentuk cetakan.

Layanan pengarah (*direction service*), merupakan layanan terhadap topik-topik yang dibahas dalam ensiklopedia yang menjadi bahan-bahan materi lebih lanjut untuk pembaca. Diakhir pembahasan suatu objek selalu ada sumber referensi yang tercantum terhadap materi yang telah di tuangkan berisi sumber materi maupun sumber referensi lain yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas. Pada umumnya dibuat dalam bentuk suatu daftar atau bibliografi atau referensi yang dianjurkan untuk dibaca dan dipelajari lebih lanjut pada akhir artikel (Suwarno, 2011: 62).

kearifan lokal adalah segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, ditetapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun-temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka (Rahmadyanti, 2017: 16). Materi dalam ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten berlangsung pada kelas 4 dengan kompetensi dasar menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat kabupaten/kota, provinsi.

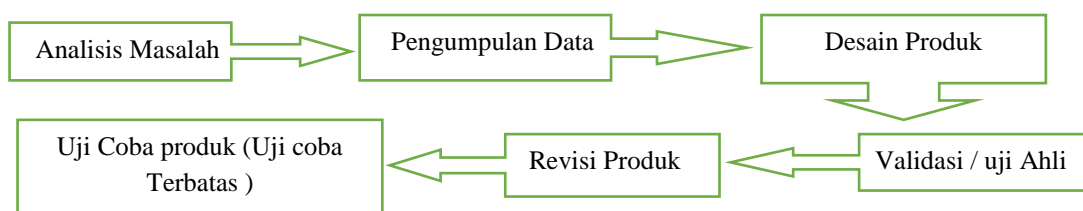
Media buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten terbuat dari kertas *art paper* lalu, dan sampul *hardcover* yang kokoh sehingga buku dapat bertahan lamadan tidak mudah robek. Ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten yang

dikembangkan oleh peneliti yaitu pada materi peninggalan sejarah di lingkungan setempat, dengan sub materi macam-macam peninggalan sejarah di lingkungan setempat (Banten Lama), sikap-sikap yang menunjukkan menghargai peninggalan bersejarah (Banten Lama), manfaat menjaga kelestarian peninggalan sejarah di lingkungan setempat (Banten Lama).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Rawu tahun ajaran 2019/2020 dimulai dari tanggal 24 September 2019 s/d 05 Agustus

2020. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten. Desain penelitian pengembangan yang digunakan mengarah pada desain pengembangan yang dilakukan oleh (Sugiyono, 2015: 407) yang dimodifikasi meliputi 6 langkah yaitu, Analisis masalah, pengumpulan data, desain Produk, validasi / uji ahli, revisi produk dan uji coba produk. Dibawah ini merupakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Alur modifikasi R & D (Sugiyono, 2015: 409)

Prosedur penelitian diawali dari tahap analisis masalah yang terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: (1) analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kurikulum yang digunakan di sekolah, (2) analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berupa buku ensiklopedia tentang budaya lokal Banten. (3) analisis kebutuhan yang untuk dijadikan pedoman pengembangan ensiklopedia budaya lokal Banten.

Tahap pengumpulan data, setelah mengetahui kebenarannya maka selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur untuk merencanakan pengembangan suatu produk yang dapat menghasilkan suatu bahan ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berupa studi literatur dari data analisis kurikulum, analisis materi, serta analisis kegiatan belajar mengajar materi keanekaragaman budaya setempat untuk

analisis kebutuhan buku ensiklopedia menggunakan kuesioner, wawancara tidak terstruktur pada materi keanekaragaman budaya setempat.

Tahap desain produk, Desain ini masih bersifat hipotetik. Dikatakan hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian – pengujian oleh para ahli dibidang pendidikan.

Tahap validasi desain, setelah ensiklopedia selesai kemudian melakukan penilaian dengan uji ahli media hal ini dilakukan guna mengetahui kelayakan media ensiklopedia budaya lokal Banten yang dikembangkan. Uji ahli media dilakukan oleh empat orang ahli, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli desain, satu dosen ahli bahasa, dan satu guru ahli pendidikan. Uji ahli dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada empat ahli. Hasil dari validasi kemudian dianalisis, untuk mengetahui kelayakan dari

media ensiklopedia budaya lokal Banten serta untuk mengetahui saran dan komentar dari para ahli.

Tahap revisi desain, tahap ini dilakukan revisi dan hasil validasi dari para tim ahli. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan Setelah melewati uji coba maka akan dapat diketahui kelemahan yang terdapat pada pengembangan yang dilakukan. Revisi ini dilakukan dengan memberikan kritik dan saran melalui sebuah instrumen penilaian. Tahap revisi akan selesai setelah produk yang dikembangkan sudah dikatakan layak dan dapat di uji cobakan.

Tahap uji coba produk, dilakukan dengan cara memberikan angket respon siswa guna mengetahui ketertarikan siswa terhadap ensiklopedia budaya lokal Banten. Uji coba terbatas ini di laksanakan di SDN Rawu. Populasi pada uji coba terbatas adalah siswa SDN Rawu di kelas 4 B dan sampel yang digunakan adalah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel ini digunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik

pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan pengambilan sampel pada penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) angket (kuesioner) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan, (2) observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan, (3) dokumentasi.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data Angket (Kuesioner)

Tujuan penyebaran angket adalah untuk pengembangan media yang ditujukan kepada ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan. Penilaian dari hasil uji ahli dilakukan berdasarkan data masukan berupa lembar penilaian. Berikut disajikan kisi-kisi instrument yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten. Adapun kisi-kisinya sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media

Aspek	Indikator
Ukuran Bahan Ajar	1. Kesesuaian ukuran bahan ajar
Desain Sampul Bahan Ajar (Cover)	2. Desain kulit buku
	3. Keharmonisan unsur penggunaan warna
	4. Komposisi dan ukuran (judul dan gambar pada cover)
Desain Isi Bahan Ajar	5. Kelengkapan tata letak judul
	6. Keterkaitan susunan teks
	7. Komposisi dan ukuran (sub materi, ilustrasi gambar dan lain-lain)
	8. Keterkaitan pola dan konsisten dalam tata letak unsur-unsur isi buku
	9. Kelengkapan tata letak (sub materi, halaman, ilustrasi gambar, ikon dan lain-lain)
	10. Penggunaan jenis dan variasi huruf
	11. Kesesuaian jenis huruf dengan materi isi
	12. Penggunaan spasi antar baris susunan teks
	13. Penggunaan ilustrasi dan keterangan gambar
	14. Keserasian penyajian seluruh ilustrasi dengan materi
	15. Kemampuan ilustrasi dan gambar menyajikan isi materi
	16. Kesesuaian bidang cetak dan margin buku
	17. Kesesuaian penempatan gambar dan tulisan.

Sumber : BNSP (Urip Purwono, 2008) DEPDIKNAS (2002) yang dimodifikasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
1. Aspek Kelayakan Isi	
A. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi dalam bahan ajar
B. Keakuratan materi	2. Kedalaman materi dalam bahan ajar
C. Pendukung materi pembelajaran	3. Keakuratan konsep dan definisi dalam bahan ajar
D. Kemutakhiran materi	4. Keakuratan fakta dalam bahan ajar
E. Nilai-nilai kearifan lokal dalam materi	5. Keakuratan gambar dalam bahan ajar
	6. Keterkaitan
	7. Komunikasi (<i>write and talk</i>)
	8. Kemenarikan materi
	9. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
	10. Gambar aktual
	11. Materi menyampaikan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Banten
	12. Materi yang disajikan dalam modul mencakup peninggalan sejarah di lingkungan Banten Lama
2. Aspek Kelayakan Penyajian	
A. Teknik penyajian	13. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar
B. Pendukung	14. Keruntutan penyajian
C. Kelengkapan penyajian	15. Daftar pustaka
	16. Glosarium
	17. Indeks buku
	18. Bagian pendahuluan
	19. Bagian isi
	20. Bagian penyudah
3. Aspek Penilaian Kearifan Lokal Banten	
A. Karakteristik kearifan lokal Banten	21. Buku ensiklopedia mengarahkan pengetahuan sejarah di lingkungan Banten Lama untuk lebih menghargai dan mengetahui cara atau sikap melestarikan peninggalan sejarah di lingkungan setempat.

Sumber : BNSP (Urip Purwono, 2008), DEPDIKNAS (2002) yang dimodifikasi

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Tata Bahasa

Aspek	Indikator
1. Lugas	1) Ketepatan struktur kalimat
2. Komunikatif	2) Kebakuan istilah
3. Dialogis dan interaktif	3) Keterpahaman siswa untuk merespon pesan
	4) Kemampuan memotivasi siswa untuk merespon pesan
	5) Komunikasi interaktif

4. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	6) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa
	7) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosialemosional siswa
5. Keurutan dengan tingkat perkembangan siswa	8) Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar
	9) Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf
6. Penggunaan istilah, simbol atau ikon	10) Konsistensi penggunaan istilah
	11) Konsistensi penggunaan simbol dan lambang

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Pendidikan

Kriteria	Indikator
1. Isi/Materi	1) Materi sesuai dengan SK dan KD
	2) Isi dan struktur materi
2. Tampilan	3) Penggunaan gambar sesuai dengan buku ensiklopedia
3. Bahasa	4) Penggunaan bahasa dan ketepatan bahasa pada buku ensiklopedia

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator
1. Isi/materi	1) Merangsang motivasi belajar
	2) Materi mudah dipahami
2. Bahasa	3) Bahasa mudah dipahami
3. Penyajian	4) Tampilan menarik
	5) Warna buku ensiklopedia menarik
4. Kegrafikan	6) Jenis huruf mudah dibaca

Modifikasi Abdurrohm, 2006:48

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui dan mengatur kelayakan media pembelajaran buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten sesuai dengan kriteria indikator keberhasilan yaitu memperoleh kriteria minimal 61-80%. Skor yang diperoleh dari penilaian kelayakan oleh uji ahli akan dihitung.

NP adalah nilai rata-rata dalam persen(%) yang diberi, R adalah skor yang diperoleh dari setiap aspek, dan SM adalah skor maksimum dari seluruh aspek. Nilai yang diperoleh kemudian di interpretasikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 6. Aturan Skor Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Sangat tidak layak	1

Tabel 7. Interpretasi Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

Skor (%)	Nilai Kualitatif
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Kurang layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

(Riduwan, 2009:41)

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk tempat, waktu penelitian dan bagaimana prosedur pelaksanaannya. alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca. Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama pembuatan media pembelajaran ini diawali dengan menentukan tema dan materi pokok yang hendak digunakan, kemudian dilanjutkan dengan analisis kurikulum dan analisis materi. Analisis kurikulum dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang hendak dikembangkan dalam media buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten, sehingga dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan serta tuntutan kurikulum yang tengah diterapkan yaitu kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) yang tersusun, Kompetensi Inti (KI) yang dianalisis yakni KI-3 “memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat,

membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah”. Setelah menganalisis KI tahap selanjutnya yaitu menentukan KD yang sesuai dengan KI. Dengan cara melakukan pemetaan KD yang kemudian dianalisis. KD yang sudah dianalisis adalah KD 4.1 “menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat Kabupaten, Kota dan Provinsi”. Setelah KI dan KD sudah ditentukan tahap selanjutnya yaitu KI dan KD dirumuskan kedalam indikator pembelajaran untuk dijadikan acuan dalam membuat perangkat pembelajaran seperti bahan ajar, evaluasi dan media pembelajaran. Hasil analisis kurikulum tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran dan penyusunan RPP yang akan digunakan data melakukan uji coba terbatas.

Selanjutnya tahapan pengumpulan data peneliti menyiapkan beberapa referensi yang sesuai sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten. Adapun hasil referensi yang digunakan adalah materi baik berupa buku guru dan buku siswa kelas 4 tema 7 indah keragaman di Negeriku. Selain referensi buku, peneliti juga sempat mengunjungi Banten Lama untuk melengkapi dokumentasi media, serta peneliti menyiapkan desain yang dibutuhkan dalam pembuatan produk dan menentukan desain sesuai materi, dan membuat perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar angket respon siswa yang akan

digunakan pada saat uji coba terbatas di kelas 4.

Pada tahap desain produk awal pembuatan media pembelajaran buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten dengan menentukan materi apa yang akan disampaikan. Adapun materi yang akan disampaikan peninggalan sejarah di lingkungan setempat. Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan desain produk awal. Berikut adalah desain awal media pembelajaran buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten. Pembuatan Buku Ensiklopedia budaya lokal berbasis kearifan lokal Banten ini menggunakan aplikasi *Microsoft Word* dan *Microsoft Power Point* dengan penjabaran buku sebagai berikut

1. Bentuk : Bahan Ajar Cetak

2. Material Kertas : *Art Paper*
 3. Ukuran Kertas : A4 (21 cm X 29,7 cm)
 4. Ketebalan : 37 halaman
 5. Jenis Font : *Comic Sans MS*
 6. Materi : Peninggalan Sejarah di lingkungan setempat (Banten Lama)

Buku Ensiklopedia budaya lokal berbasis kearifan lokal Banten ini telah disempurnakan agar lebih baik lagi melalui revisi berdasarkan hasil uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli bahasa, dan ahli pendidikan untuk menguji kelayakan dari Buku Ensiklopedia budaya lokal berbasis kearifan lokal Banten. Berikut gambar desain buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten yang telah diuji ahli dan direvisi:



Gambar 2. Sampul dan Isi Ensiklopedia Budaya Berbasis Kearifan Lokal Banten

Setelah media buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten selesai dibuat, dilanjutkan dengan melakukan penilaian oleh ahli untuk me-review media yang dikembangkan. Uji ahli dilakukan

dengan memberikan lembar penilaian kepada tiga orang dosen ahli dan satu orang guru, berikut ini merupakan penjabaran hasil dari validasi Buku Ensiklopedia budaya lokal berbasis kearifan lokal Banten pada materi

materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (Banten Lama), yang

dilakukan oleh para ahli. Uji ahli untuk validasi bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Data Penilaian Validasi Ahli Media/Desain

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Media/Desain
1	Ukuran Bahan Ajar	9
2	Desain Sampul Bahan Ajar (<i>cover</i>)	12
3	Desain Isi Bahan Ajar	48
Jumlah Skor		69
Jumlah Soal Pernyataan		17
Skor Maksimal Ideal		85 (5x17)
Persentase Nilai %		81.17%

Berdasarkan tabel 8 tentang data penilaian validasi ahli media/desain didapatkan jumlah skor sebesar 69 pada 17 butir soal pernyataan.

dengan persentase nilai akhir sebesar 81.17%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”.

Tabel 9. Data Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Media/Desain
1	Kelayakan Isi	58
2	Kelayakan Penyajian	34
3	Kearifan Lokal Banten	5
Jumlah Skor		97
Jumlah Soal Pernyataan		21
Skor Maksimal Ideal		105(5x21)
Persentase Nilai %		92.38 %

Berdasarkan tabel 9 tentang data penilaian validasi ahli materi didapatkan jumlah skor sebesar 97 pada 21 butir soal

pernyataan. Dengan persentase nilai akhir sebesar 92.38%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”.

Tabel 10. Data Penilaian Validasi Ahli Tata Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Tata Bahasa
1	Lugas	9
2	Komunikatif	4
3	Dialogis dan Interaktif	10
4	Kesesuaian Dengan Tingkat Perkembangan Anak	10
5	Keurutan Dengan Tingkat Perkembangan Siswa	9
6	Penggunaan Istilah, Simbol, Ikon	8
Jumlah Skor		50
Jumlah Soal Pernyataan		11

Skor Maksimal Ideal
Persentase Nilai %

55(5x11)
90%

Berdasarkan tabel 10 tentang data penilaian ahli tata bahasa, didapatkan skor sebesar 50 pada 11 butir soal pernyataan.

Dengan persentase nilai akhir sebesar 90%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”.

Tabel 11. Data Penilaian Validasi Ahli Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Pendidikan
1	Ketepatan isi/materi	39
2	Tampilan	25
3	Bahasa	15
Jumlah Skor		79
Jumlah Soal Pernyataan		16
Skor Maksimal Ideal		80(5x16)
Persentase Nilai %		98.75%

Berdasarkan tabel 11 data penilaian validasi ahli pendidikan didapatkan skor sebesar 79, pada 16 butir soal pernyataan.

Dengan persentase nilai akhir sebesar 98.75% , dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”.

Tabel 12. Data Hasil Respon Siswa

No	Responden	Aspek				Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		Materi	Bahasa	Penyajian	Kegrafikan			
1	Responden 1	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
2	Responden 2	6	4	5	4	19	95	Sangat baik
3	Responden 3	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
4	Responden 4	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
5	Responden 5	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
6	Responden 6	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
7	Responden 7	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
8	Responden 8	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
9	Responden 9	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
10	Responden 10	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
11	Responden 11	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
12	Responden 12	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
13	Responden 13	6	3	6	4	19	95	Sangat baik
14	Responden 14	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
15	Responden 15	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
16	Responden 16	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
17	Responden 17	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
18	Responden 18	6	4	6	4	20	100	Sangat baik
19	Responden 19	6	4	5	4	19	95	Sangat baik
20	Responden 20	6	4	5	4	19	95	Sangat baik
Skor		120	79	117	80	396	1980	Sangat Baik
Nilai Akhir (%)		100%	98.7%	97.5%	100%	99.05%		

Setelah proses validasi selesai, dilanjutkan dengan uji coba lapangan menggunakan metode *door to door* pada produk buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten. Uji coba produk ini dilakukan di rumah, guru mengunjungi kediaman siswa kelas IV untuk penyampaian suatu pembelajaran dikarenakan system pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah namun ditengah pandemic Covid-19 saat ini sekolah-sekolah dihimbau untuk melakukan pembelajaran daring belajar di rumah masing-masing. Pada tahap uji coba ini melibatkan 20 siswa mencapai persentase 99,05% dengan kategori “sangat baik” sesuai dengan kriteria interpretasi respon peserta didik (Riduwan, 2009:41).

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan tentang buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten. Pada materi peninggalan sejarah dilingkungan setempat (Banten Lama). Penelitian ini dilakukan kurang lebih 7 bulan, kegiatan penelitian dilaksanakan sejak 11 Februari 2020 sampai dengan 04 Agustus 2020. Bahan ajar buku merupakan hal yang perlu disiapkan dan diperhatikan oleh guru sebelum melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Menurut Arifin (2009, 127) buku adalah sebuah media pembelajaran yang sangat fundamental dan paling bertahan lama Peranan buku dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai *transfer of knowledge* tetapi juga sumber inspirasi dan tidak jarang buku menjalankan peran sebagai motivator.

Bahan ajar yang dihasilkan dalam buku ensiklopedia ini adalah bahan ajar cetak berupa ensiklopedia berbasis kearifan lokal Banten pada pokok bahasan peninggalan sejarah dilingkungan setempat. Pemahaman menurut Bloom dalam Susanto (2013, 6) adalah kemampuan peserta didik menyerap arti dari bahan atau materi yang sudah dipelajari. Pemahaman ini dimaksudkan seberapa besar peserta didik mampu memahami, menerima,

dan menyerap pelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik. Atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang telah ia baca, mengalami, dan dilihat, atau yang dirasakan berupa observasi atau penelitian yang ia lakukan langsung. Yang ia lakukan melalui bahan ajar yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran. Menyusun komponen bahan ajar ensiklopedia terdapat kriteria yang harus diperhatikan agar komponen bahan ajar ensiklopedia ini memiliki kualitas yang baik.

Menurut Trianto (2012,189) ensiklopedia adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan, ensiklopedia tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat. Sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam tentang hal yang kita cari. Dengan kata lain, ensiklopedia adalah buku yang tersusun menurut abjad atau memberikan penjelasan secara mendalam mengenai suatu cabang ilmu pengetahuan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* dengan 6 tahap penelitian yang dilakukan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, pengembangan desain, validasi desain produk/uji produk, perbaikan desain/revisi, uji coba terbatas/uji coba produk.

Pada tahap analisis masalah dilakukan beberapa analisis yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Pada hasil analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan SD Negeri Rawu adalah kurikulum 2013, yang dilakukan adalah analisis standar isi dengan menjabarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang menjadi indikator pembelajaran. Sebelum menentukan pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek kompetensi dasar yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik.

Pada tahap pengumpulan data dilakukan pengumpulan berbagai informasi dan data yang digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk ensiklopedia seperti

perangkat pembelajaran, referensi materi, gambar, dan jenis kertas yang sesuai untuk ensiklopedia. Setelah informasi dan data terkumpul, peneliti melakukan penyesuaian dengan materi dan gambar yang akan dijadikan ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten.

Selanjutnya dilakukan tahap pengembangan desain. Diawali dengan pembuatan *storyboard* rancangan produk, pembuatan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten dengan membuat konsep dan rancangan awal agar bagian-bagian dari ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten terusun dengan baik dan terstruktur. Tahap pembuatan desain produk meliputi bagian pembuka, bagian isi/materi, dan bagian penutup dari ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten.

Tahap selanjutnya yaitu uji validasi ahli. Uji validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan penilaian dari produk yang dikembangkan. Terdapat 4 uji validasi ahli yang dilakukan yaitu validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pendidikan. Setiap uji validasi ahli pada ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten dinilai oleh 1 ahli/dosen setiap uji validasi. Didapatkan hasil dari uji validasi ahli desain sebesar 81.17% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya uji validasi ahli materi sebesar 92.38% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil penilaian dari uji validasi bahasa sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Dan hasil penilaian uji validasi pendidikan sebesar 98.75% dan dinyatakan dengan kategori sangat layak.

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah berupa produk media cetak mencapai persentase 99.05% hasil akhir dari penelitian ini adalah pengembangan buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten untuk kelas IV Sekolah Dasar, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Proses buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini dilakukan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono. Proses pengembangan ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini melalui 6 tahapan, yaitu: (1) Analisis Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi dan Data, (3) Pengembangan Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Perbaikan Desain, (6) Uji Coba Produk (uji coba terbatas). Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan cara *home visit*. Produk bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan dan telah dilakukan revisi.

2. Kelayakan buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten diperoleh dari uji validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pendidikan. Hasil uji validasi materi memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 92.38% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji validasi ahli media/desain memperoleh presentase nilai rata-rata 81.17% dengan kategori “sangat layak”. Selanjutnya hasil uji validasi ahli bahasa memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Dan hasil uji ahli pendidikan memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 98.75% dengan kategori “sangat layak”. Diperoleh rata-rata hasil uji validasi ahli dengan presentase nilai sebesar 90.57% sehingga dinyatakan dengan kategori “sangat layak”. Hal ini menggambarkan bahwa ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Respon siswa terhadap ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten yang dikembangkan pada tahap uji coba produk yang melibatkan 20 orang siswa memperoleh presentase nilai rata-rata

sebesar 99.05% dengan kategori “sanagt baik” dari respon siswa. Hal ini menggambarkan bahwa buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas IV.

Produk pengembangan media pembelajaran buku ensiklopedia budaya berbasis kearifan lokal Banten ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan yang dapat digunakan pada pembelajaran peninggalan sejarah di lingkungan setempat yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Ana Nurhasanah, M.Pd (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa), Damanhuri, M.Pd (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa), Aat Subihat, S.Pd (SD Negeri Rawu), siswa kelas IV A SD Negeri Rawu serta pihak-pihak yang telah memberikan saran, masukan dan bantuan selama berlangsungnya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, S. K. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep, E. P. (2010). *Kearifan Lokal Masyarakat Baduy Dalam Mitigasi Bencana*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga kependidikan (2008). *Pedoman Penulisan Modul*. Jakarta: Dikmenjur, Depdiknas.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Hidayat, A. A. (2014). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia Edisi 2*. Jakarta: Salemba Medika.
- Jamaludin, U. &. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bekasi: CV Nurani.
- Karimi, A. F. (2012). *Siapapun Bisa Menerbitkan Buku*. Gresik: MUHI Press.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep & Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2012). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, N. (2011). *Reaserch and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. (2009). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sareb, M. (2008). *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Sudaryono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.



- Sukmadinata, N. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan & Buku : Wawancara Penulisan Dan Penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tiharmi. (2014). *Kearifan Lokal Dalam Peribahasa Masyarakat Banten*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.