

**PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF TEMA 3 MAKANAN  
SEHAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TANA LUWU PADA  
SISWA KELAS V SDN 660 MEKAR JAYA  
KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri*



**Diajukan oleh**

**NILDA NILMA SARI**

17 0205 0098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2022**

**PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF TEMA 3 MAKANAN  
SEHAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TANA LUWU PADA  
SISWA KELAS V SDN 660 MEKAR JAYA  
KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri*



**Diajukan oleh**

**NILDA NILMA SARI**  
17 0205 0098

**Pembimbing**

- 1. Dr. Nur Rahmah, S.Pd.I.,M.Pd**
- 2. Rosdiana, ST.,M.Kom.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2022**

## HALAMAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nilda Nilma Sari

NIM : 17 0205 0098

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Mdrsrh Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 November 2022

Yang membuat pernyataan,



METERAI  
TEMPEL  
66EAKX707260022

Nilda Nilma Sari  
NIM 17 0205 0098

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tana Luwu pada Siswa Kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu" yang ditulis oleh Nilda Nilma Sari Nomor Induk (NIM) 17.0205.0098, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Jumat, 11 November 2022, bertepatan dengan 16 Rabiul Akhir 1444 H dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 11 November 2022

### TIM PENGUJI

- |                                   |               |         |
|-----------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.        | Ketua Sidang  | (.....) |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag.            | Penguji I     | (.....) |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.        | Penguji II    | (.....) |
| 4. Rosdiana, ST., M.Kom.          | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Dr. Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

### Mengetahui :

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Nurdin K., M.Pd.  
NIP. 19681231 199903 1 014



Mirnawati, S.Pd., M.Pd  
NIDN.2003048501



## HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp : 1

Hal :

Yth. Dekan Fakultas (Tarbiyah dan Ilmu Keguruan)

Di. Palopo

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nilda Nilma Sari  
NIM : 17.0205.0098  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tana Luwu Pada Siswa Kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan telah diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb*

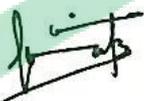
1. Dr. Baderiah, M.Ag.

Penguji I

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

2. Bungawati, S.Pd.,M.Pd.

Penguji II

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

3. Nur Rahmah, S.Pd.,M.Pd.

Pembimbing I

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

4. Rosdiana, ST.,M.Kom

Pembimbing II

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : 1

Hal :

Yth. Dekan Fakultas (Tarbiyah dan Ilmu Keguruan)

Di. Palopo

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nilda Nilma Sari  
NIM : 17.0205.0098  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tana Luwu Pada Siswa Kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb*

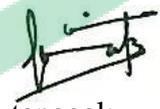
5. Dr. Baderiah, M.Ag.

Penguji I

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

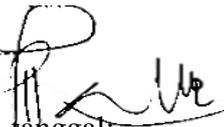
6. Bungawati, S.Pd.,M.Pd.

Penguji II

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

7. Nur Rahmah, S.Pd.,M.Pd.

Pembimbing I

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

8. Rosdiana, ST.,M.Kom

Pembimbing II

(  )  
tanggal: \_\_\_\_\_

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ  
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya kepada peneliti, *salawat* serta salam tidak lupa pula kita kirimkan kepada kepada Nabi Besar Muhammad Saw. Sehingga penyusunan Skripsi dapat selesai di waktu yang tepat. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal *Tana Luwu* Pada Siswa Kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu”. Setelah melalui proses yang sangat panjang.

*Sholawat* dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun peneliti skripsi ini masih jauh kata sempurna. Peneliti menyampaikan ucapan terimah kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Palopo, Bapak Dr. H.Muammar Arafat, S.H.,M.H Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M Selaku Wakil Rektor II, Bapak

Dr. Muhaemin, M.A selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), yang telah membantu peneliti dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Nur Rahmah, S.Pd.I.,M.Pd. selaku pembimbing I peneliti dan Ibu Rosdiana, ST., M.Kom, selaku pembimbing II peneliti yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Masni, S.Pd dan Ibu Ika Murdika, S.Pd selaku staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu peneliti jika peneliti membutuhkan pertolongan.
6. Bapak Welmin Dassan, S.Pd Kepala Sekolah SDN 660 Mekar Jaya dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

7. Terkhusus kedua orang tua tercinta Ayahanda Alm. Dasri, dan Ibunda Terkasih Maswati yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan peneliti, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada peneliti dan Teruntuk saudara dan saudari Tersayang yang telah membuat garis lengkung senyum dibibir peneliti dan membuat semangat yang membara untuk menyelesaikan tugas akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2017 (Khususnya PGMI C) yang selama ini membantu menyelesaikan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt.

Amin.

Palopo, 11 November 2022  
Peneliti,



**NILDA NILMA SARI**  
**17 0205 0098**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Daḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ža	Ž	Zet dengan titik di bawah
ع	Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda ( )

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda Vokal	Nama	Latin	Keterangan
اَ	<i>Fathah</i>	A	Ā
اِ	<i>Kasrah</i>	I	ī
اُ	<i>Ḍammah</i>	U	Ū

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	Iu	i dan u

Contoh:

كَيْفَ  
هَوَّلَ

: *kaifa*  
: *haulā*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَيَّ...  اَوَّ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
اِيَّ	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas

وُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas
----	-----------------------	---	--------------------

Contoh:

مَاتَ	: <i>māta</i>
رَمَى	: <i>rāmā</i>
قِيلَ	: <i>qīla</i>
يَمُوتُ	: <i>yamūtu</i>

#### 4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةَ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةَ الْفَاضِلَةَ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةَ	: <i>al-hikmah</i>

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجِّنَا	: <i>najjainā</i>

الْحَقِّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نُعِمَّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوِّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf **ى** ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( **ى** ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi **ī**.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf **ال** (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> ( <i>az-zalزالah</i> )
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof ( **'** ) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْعُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أُمِرْتُ	: umirtu

#### 8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Syarh al-Arba'in al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlaḥah*

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ *billāh*      دِينَ اللَّهِ *dinullāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Tūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

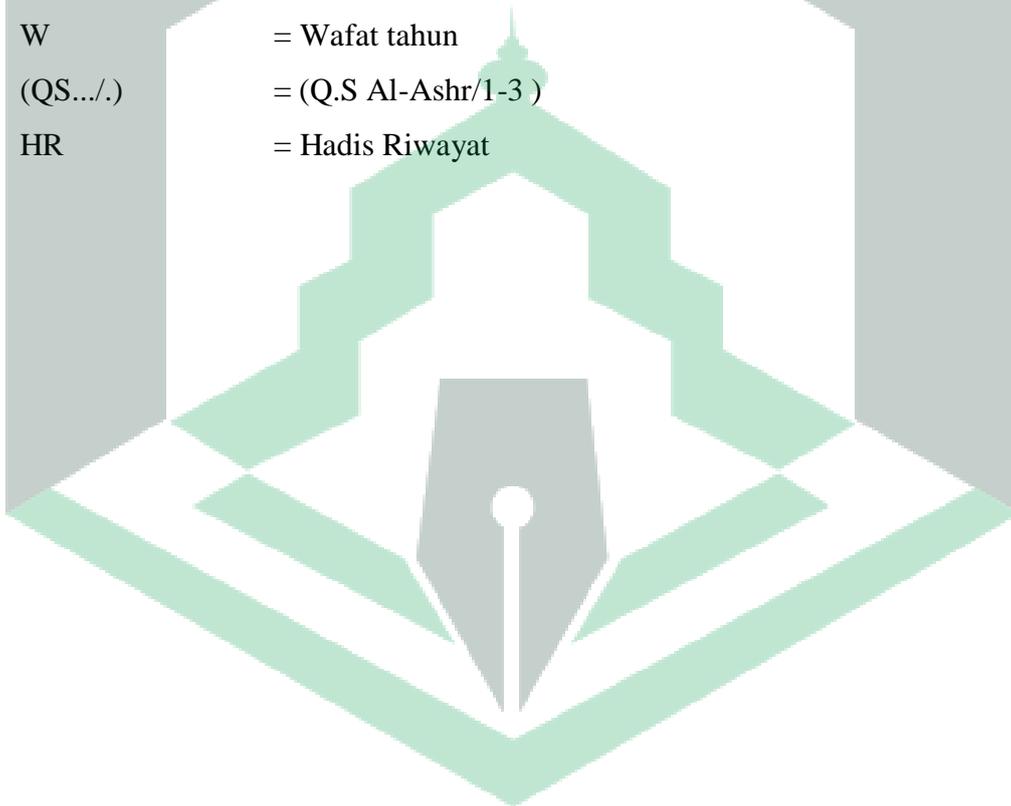
Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

## ***B. Daftar Singkatan***

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah :

swt.	= subhanahuwataala
saw.	= shallallahualaihiwasallam
as.	= alaihias-salam
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
L	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat tahun
(QS.../.)	= (Q.S Al-Ashr/1-3 )
HR	= Hadis Riwayat



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xxii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori .....	13
C. Kerangka Pikir.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	30

D. Prosedur Penelitian.....	31
1. Tahap Analisis .....	31
2. Tahap Desain .....	31
3. Tahap Pengembangan .....	32
4. Tahap Implementasi .....	32
5. Tahap Evaluasi .....	33
E. Validasi dan Uji Coba Produk .....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Penelitian .....	42
B. Pembahasan .....	75
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Observasi Penelitian .....	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Penelitian .....	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Penelitian .....	37
Tabel 3.5 Kriteria Validasi .....	40
Tabel 3.6 Kriteria Keefektivan .....	41
Tabel 4.1 Perbandingan Bahan Ajar .....	56
Tabel 4.2 Nama-Nama Pakar Validator .....	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Tahap I .....	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Tahap II .....	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi Tahap I.....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Materi Tahap II .....	62
Tabel 4.7 Hasil Validasi Penerapan Tahap I .....	65
Tabel 4.8 Hasil Validasi Penerapan Tahap II .....	66
Tabel 4.9 Hasil Pretest .....	68
Tabel 4.10 Hasil Posttes .....	70
Tabel 4.11 Hasil Revisi .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	26
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian .....	28
Gambar 4.1 Tampilan Sampul Modul .....	45
Gambar 4.2 Tampilan Belakang Modul .....	46
Gambar 4.3 Tampilan Kata Pengantar .....	47
Gambar 4.4 Tampilan Daftar Isi .....	48
Gambar 4.5 Tampilan Peta Konsep .....	49
Gambar 4.6 Tampilan Pendahuluan Modul .....	51
Gambar 4.7 Tampilan Materi .....	52
Gambar 4.8 Tampilan Latihan .....	53
Gambar 4.9 Tampilan Daftar Pustaka .....	54
Gambar 4.10 Tampilan Biografi .....	55
Gambar 4.11 Perbandingan Ahli Media .....	60
Gambar 4.12 Perbandingan Ahli Materi .....	64
Gambar 4.13 Perbandingan Ahli Praktisi .....	67

## DAFTAR ISTILAH



Addie	: Analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi
Dange	: Makanan yang terbuat dari sagu
Dick And Carey	: Model pengembangan melalui pendekatan sistem
Formatif	: Penilaian yang dilakukan dengan tujuan untuk memantau proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran skala kecil
Fun Cooking	: Kegiatan mengolah langsung makanan
Interaktif	: Interaksi antar dua orang atau lebih
Kapurung, Lawa, Pacco	: Makanan khas tana Luwu
Konten Life Science	: Konten ilmu kehidupan
Sumatif	: Penilaian yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran sebagai penentu kelulusan siswa.
Validitas	: Pengukuran

## ABSTRAK

**Nilda Nilma Sari, 2022.** “Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal *Tana Luwu* Pada Siswa Kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Pembimbing (1) Nur Rahmah dan Pembimbing (2) Rosdiana.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: bagaimana analisis kebutuhan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu*; bagaimana bentuk rancangan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu*; bagaimana tingkat keefektifan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu. Penelitian ini bertujuan: untuk menganalisis kebutuhan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu*; untuk mengetahui bentuk rancangan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal; untuk mengetahui tingkat keefektifan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 660 Mekar Jaya yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes dan angket.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* sangat dibutuhkan agar siswa lebih antusias selama proses pembelajaran. Adapun desain produk penelitian disusun berdasarkan komponen-komponen modul yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa. Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan uji validitas keefektifan oleh ketiga pakar ahli diantaranya, hasil validasi dari ahli media pembelajaran memperoleh persentase 75% dengan kategori valid, adapun hasil validasi dari ahli materi bahan ajar memperoleh persentase 84,3% dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi oleh praktisi pendidik memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik, hasil dari lembar tersebut menunjukkan hasil 87% dengan kategori tinggi, dan dapat digunakan dengan efektif.

**Kata Kunci: Pengembangan, Modul Interaktif, Makanan Sehat**

## ABSTRACT

**Nilda Nilma Sari, 2022.** "Development of an Interactive Module Theme 3 Healthy Food Based on Tana Luwu's Local Wisdom for Class V Students of SDN 660 Mekar Jaya, Luwu Regency" Thesis for Teacher Education Study Program for Islamic Teachers, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo , Supervisor (1) Nur Rahmah and Supervisor (2) Rosdiana.

This thesis discusses the development of interactive modules on the theme of 3 healthy foods based on the local wisdom of Tana Luwu for fifth grade students at SDN 660 Mekar Jaya, Luwu Regency. The formulation of the problem in this research is: how to analyze the needs of the interactive module theme 3 healthy food based on the local wisdom of Tana Luwu; how to design an interactive module on the theme 3 of healthy food based on the local wisdom of Tana Luwu; what is the level of effectiveness of the interactive module theme 3 healthy food based on the local wisdom of Tana Luwu for fifth grade students at SDN 660 Mekar Jaya, Luwu Regency. This study aims: to analyze the need for an interactive module on theme 3 of healthy food based on the local wisdom of Tana Luwu; to find out the form of the interactive module design theme 3 healthy food based on local wisdom; to determine the level of effectiveness of the interactive module theme 3 healthy food based on the local wisdom of Tana Luwu for fifth grade students at SDN 660 Mekar Jaya, Luwu Regency.

This study uses the Research & Development (R&D) research method with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: the analysis stage, the design stage, the development stage, implementasi stage, and evaluatet. This research was conducted in class V SDN 660 Mekar Jaya with a total of 18 students. Data collection techniques are observation, interviews, tests and questionnaires.

The results of the needs analysis show that the interactive module theme 3 healthy food based on the local wisdom of Tana Luwu is really needed so that students are more enthusiastic during the learning process. The research product design is prepared based on module components that are adjusted based on student needs. To find out the effectiveness of the product being developed, an effectiveness validity test was carried out by three experts including, the validation results from learning media experts obtained a percentage of 75% in the valid category, while the validation results from teaching materials experts obtained a percentage of 84.3% with a valid category. while the validation results by educator practitioners obtain a percentage of 95% with a very valid category. By using the student activity observation sheet, the results of the sheet show 87% results with a valid category, and can be used effectively.

**Keywords: Development, Interactive Modules, Healthy Food**

## المخلص

تناقش هذه الأطروحة تطوير وحدات تفاعلية حول موضوع 3 أطعمة صحية بناءً على الحكمة المحلية لتانا لوان SDN 660 Mekar Jaya، Luwu Regency. صياغة المشكلة في هذا البحث هي: كيفية تحليل احتياجات موضوع الوحدة التفاعلية 3 الغذاء الصحي على أساس الحكمة المحلية لتانا لوان؛ كيفية تصميم وحدة تفاعلية حول الموضوع 3 الخاص بالطعام الصحي بناءً على الحكمة المحلية لتانا لوان؛ ما هو مستوى فعالية موضوع الوحدة التفاعلية 3 الغذاء الصحي بناءً على الحكمة المحلية لتانا لوان لطلاب SDN 660 Mekar Jaya الصف الخامس في Luwu Regency. تهدف هذه الدراسة إلى: تحليل الحاجة إلى وحدة

تفاعلية حول الموضوع 3 من الغذاء  
الصحي بناءً على الحكمة المحلية لـ  
Tana Luwu ؛ لمعرفة شكل موضوع Tana Luwu  
تصميم الوحدة التفاعلية 3 الغذاء  
الصحي على أساس الحكمة المحلية ؛  
لتحديد مستوى فعالية موضوع الوحدة  
التفاعلية 3 الغذاء الصحي بناءً على  
طلاب Tana Luwu الحكمة المحلية لـ  
SDN 660 Mekar Jaya الصف الخامس في  
Luwu Regency.

تستخدم هذه الدراسة أسلوب البحث  
ADDIE والتطوير مع نموذج تطوير  
مراحل وهي: مرحلة 5 الذي يتكون من  
التحليل ومرحلة التصميم ومرحلة  
التطوير. تم إجراء هذا البحث في  
SDN 660 Mekar Jaya الفصل الخامس  
بإجمالي 18 طالبًا. تقنيات جمع

البيانات هي الملاحظة والمقابلات والاختبارات والاستبيانات.

تظهر نتائج تحليل الاحتياجات أن موضوع الوحدة التفاعلية 3 الغذاء الصحي القائم على الحكمة المحلية مطلوب حقًا حتى يكون Tana Luwu لطلاب أكثر حماسًا أثناء عملية التعلم. يتم إعداد تصميم منتج البحث بناءً على مكونات الوحدة التي يتم تعديلها بناءً على احتياجات الطلاب. لمعرفة مدى فعالية المنتج الجاري تطويره ، تم إجراء اختبار صلاحية الفعالية من قبل ثلاثة خبراء ، بما في ذلك ، حصلت نتائج التحقق من صحة خبراء الوسائط التعليمية على نسبة 75% في فئة صالحة للغاية ، في حين أن نتائج التحقق من صحة خبراء المواد التعليمية حصلوا على

نسبة 84.3% بفئة صالحة للغاية ،  
بينما حصلت نتائج التحقق من صحة  
المعلمين الممارسين على نسبة 95%  
بفئة صالحة للغاية. باستخدام ورقة  
ملاحظة نشاط الطالب ، تُظهر نتائج  
الورقة 87% من النتائج بفئة صالحة  
، ويمكن استخدامها بفعالية

الكلمات الرئيسية: التطوير ، الوحدات التفاعلية



# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang mampu memudahkan siswa memahami pelajaran. Dibutuhkan bahan ajar yang mampu menunjang proses pembelajaran yang memiliki banyak sumber belajar serta dapat diakses siswa seperti akses internet, buku, dan lainnya.

Bahan ajar yaitu bahan-bahan atau materi pelajaran yang sudah tersusun dan di persiapkan oleh guru dengan baik. Kemudian digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran tersebut berjalan dengan lancar. Bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk, adapun jenis bahan ajar menurut bentuknya yaitu bahan cetak (*printer*), bahan ajar dengar (*program audio*), bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*), dan bahan ajar interaktif (*interaktif teaching material*).<sup>1</sup>

Salah satu contoh dari bahan ajar diantaranya modul yang merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, direncanakan untuk membantu para siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajar.<sup>2</sup> Para siswa dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri,

---

<sup>1</sup> Joko Kuswanto, 'Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII', 15.2 (2019), 51–56.

<sup>2</sup> Prastowo, Andi. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik." Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. (2016), hal.8

lebih banyak belajar mandiri, serta dapat mengetahui hasil belajarnya sendiri. Bahan ajar yang dapat digunakan dan dibutuhkan siswa adalah modul interaktif.

Modul merupakan salah satu sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Modul merupakan materi pelajaran yang disusun sistematis yang dapat digunakan siswa secara mandiri.<sup>3</sup> Pelajaran yang terdapat dalam modul merupakan pelajaran khusus sesuai kebutuhan disekitar siswa sehingga mudah dipahami siswa. Modul yang kreatif dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa memahami isi pelajaran.

Modul interaktif adalah modul yang berisi materi pelajaran yang telah disusun sistematis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Modul interaktif menampilkan isi materi, evaluasi maupun gambar, sesuai dengan materi yang akan disajikan. Modul interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Hal tersebut mampu membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Mengajak siswa untuk saling berinteraksi merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat melibatkan pikiran maupun keterampilan, seperti apa yang dilihat dan didengar. Siswa diajak untuk aktif dalam melakukan kegiatan yang ada dalam modul. Proses yang interaktif akan menstimulus siswa untuk aktif pada proses pembelajaran. Uraian tersebut menggambarkan pentingnya menggunakan bahan ajar modul interaktif yang dapat mendukung ketercapaian kompetensi dasar.

---

<sup>3</sup>Tri Indra Prasetya, 'Journal of Educational Research and Evaluation Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-guru IPA SMP N Kota Magelang', *Jere*, 1.2 (2012), 106–12 <<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>>.

Kearifan lokal bisa berbentuk apa saja sebagai keunikan atau ciri masyarakat pada suatu daerah. Penelitian ini fokus pada kearifan lokal makanan berbahan pangan sagu yang ada di masyarakat *Luwu* seperti *kapurung*. Materi yang terdapat dalam tema makanan sehat tergolong luas cakupannya yang membuat siswa kurang memahami isi pelajaran. Selain itu, materi yang terdapat dalam buku juga kurang berkaitan dengan keadaan atau kearifan lokal siswa yang sesuai dengan lingkungannya seperti makanan sehat yang dikenalkan guru bersifat umum dimana makanan tersebut sulit untuk didapatkan atau dijangkau disekitar siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengetahui makanan sehat khas daerahnya.

Berbagai jenis pangan yang berbahan baku sagu banyak diproduksi oleh masyarakat di *tana luwu*. Sagu di *Luwu* biasanya dimanfaatkan sebagai pengganti beras dan panganan lainnya. Jenis makanan olahan dari sagu yang paling banyak digemari dan dikonsumsi rumah tangga adalah *kapurung*. *Kapurung* merupakan makanan khas yang berbahan dasar tepung sagu yang digulung dan dicampur di dalam sayuran berkuah yang selalu disajikan bersama makanan khas *Luwu* lainnya seperti *dange*, *lawa* dan *pocco*. *Kapurung* merupakan makanan yang menyehatkan untuk tubuh memiliki banyak kandungan baik untuk tubuh seperti karbohidrat, protein, dan vitamin.

Mengenai pembahasan tersebut juga Al-quran telah menjelaskan tentang makanan sehat yang baik dan halal untuk dikonsumsi. Manusia sebagai makhluk sudah sepatasnya kita untuk mengikuti anjuran makanan halal yang menyehatkan yang ada disekitar kita. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. Al Ma'idah/5:88.

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Terjemahnya:

Dan makanlah makanan yang halal lagi baik dari apa yang Allah telah rezkikan kepadamu, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya”<sup>4</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia tidak boleh asal mengonsumsi makanan tanpa mengetahui kandungan yang terdapat dalam makanan. Allah telah memerintahkan umat muslim untuk memakan makanan halal dan baik (*thayyiban*) mengandung gizi baik dan bermanfaat untuk kesehatan. Makanlah makanan-makanan yang baik yang dihalalkan Allah bagi kalian, karena itu merupakan rezeki yang telah Allah berikan.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 660 Mekar Jaya kelas V pada tanggal 12 Mei 2021 pukul 09.30 WITA, pada tema makanan sehat hanya menggunakan buku paket saja sebagai sumber belajar tanpa sumber lain seperti modul interaktif. Akibatnya sebagian siswa kurang memahami dan juga kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti mengamati bahwa dari 18 siswa kelas V hanya sekitar 30% siswa yang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sedangkan sekitar 70% hanya mendengarkan saja dan tidak membuka

---

<sup>4</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Cet.I (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri 2019) Hal.577

<sup>5</sup> Tafsir Al-Mukhtashar / Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid (Imam Masjidil Haram) Referensi : <https://tafsirweb.com/1972-surat-al-maidah-ayat-88.html>

buku, akibatnya siswa kurang memahami isi pembelajaran ketika guru bertanya mengenai materi yang telah disampaikan.<sup>6</sup>

Proses pembelajaran yang selalu menggunakan buku paket sebagai sumber utama dalam belajar nyatanya kurang menarik sehingga siswa tidak memahami materi yang disajikan. Penggunaan modul dalam pembelajaran akan membuat siswa menanggapi materi dengan aktif.<sup>7</sup> Proses pembelajaran guru masih memberikan penjelasan mendetail dan mendalam dari awal pelajaran hingga akhir. Kurikulum 2013 siswa diharapkan mampu dan terampil lebih aktif pada proses pembelajaran namun pada keadaannya tidak demikian. Hal ini membuat tujuan pembelajaran belum tercapai secara tuntas.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memberikan solusi berupa modul interaktif pada tema makanan sehat berbasis kearifan lokal tana *Luwu* yang dapat membantu siswa mengenal makanan khas daerahnya selain itu, siswa juga akan lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan modul ini menjadi paduan yang baik dan menarik dengan menampilkan materi dan gambar makanan *Luwu*. Melalui modul siswa memperoleh informasi gizi yang terkandung dalam makanan tersebut. Proses pembelajaran yang mana siswa melakukan aktivitas baik menerima, memperhatikan dan lain-lain.<sup>8</sup> Penggunaan

---

<sup>6</sup> Hasil Observasi Di SDN 660 Mekar Jaya (Selasa, 12 Mei 2021, 09.30)

<sup>7</sup> Pudji Hariati Ningsih, 'Pengaruh Penggunaan Modul Dan Penggunaan Buku Paket Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Sukabumi 10', *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 9.2 (2015), 1210–18.

<sup>8</sup> Nur Rahmah, 'Pengembangan Strategi Pembelajaran Dalam Pendidikan Matematika', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2.2 (2014), 115–26 <<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i2.118>>.

modul pada proses pembelajarann tidak hanya melihat materi pelajaran namun juga akan berperan aktif dalam mengikuti kegiatan yang terdapat dalam modul.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti akan mengembangkan modul interaktif pada tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya. Pengembangan modul ini membuat siswa mampu belajar mandiri dan aktif sehingga pemahaman siswa dalam memahami pelajaran bertambah. Pemahaman siswa menjadi lebih meningkat terhadap makanan sehat yang mudah dijangkau yang ada di daerah tempat tinggalnya.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya?
2. Bagaimana bentuk rancangan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya?
3. Bagaimana tingkat efektivitas modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini yaitu:

1. Mengetahui analisis kebutuhan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya.

2. Untuk menyusun rancangan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya.
3. Untuk menguji keefektivan modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini mampu memberikan kontribusi pendapat terhadap lingkungan pendidikan tentang sumber-sumber belajar yang dapat digunakan pada proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa: memberikan pemahaman kepada siswa terkait tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu*.
- b. Bagi Guru: memudahkan guru memberikan pemahaman kepada siswa terkait tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu*.
- c. Bagi Sekolah: sebagai masukan yang berguna dalam membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran pada tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada kelas V SDN 660 Mekar Jaya.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Adapun produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa Modul Interaktif Tema Makanan Sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu*. Beberapa spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Modul interaktif ini ditujukan pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya sebagai tambahan sumber belajar yang menarik serta dapat menjadikan siswa aktif misalnya aktif memperhatikan gambar dan pengguna juga akan mengalami interaksi.
2. Materi yang dipilih yaitu pada Tema 3 Makanan Sehat subtema 3 pentingnya asupan makanan sehat kelas V semester 1.
3. Interaktif modul terletak pada bagian isi modul dan kegiatan siswa yaitu pada bagian ayo mengamati dan ayo berkreasi berupa praktek.
4. Modul yang dilengkapi dengan gambar-gambar tokoh kartun.
5. Modul interaktif disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada pada Tema 3 Makanan Sehat sub tema 3 pentingnya asupan makanan sehat.
6. Modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu dalam bentuk buku.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### 1. Asumsi

Ada beberapa asumsi yang menjadi landasan pengembangan modul interaktif tema makanan sehat *tana Luwu*, antara lain:

- a. Belum tersedia bahan ajar berbentuk modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya.
- b. Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam belajar.
- c. Tersedianya modul interaktif yang diharapkan mampu membuat siswa aktif dalam mempelajari tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu*.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dialami oleh peneliti diantaranya yaitu:

- a. Modul yang dihasilkan masih belum sempurna karena hanya mencakup satu kompetensi dasar serta sebagian materi dan gambar yang terdapat dalam modul interaktif diperoleh dari internet sehingga kurang memuaskan.
- b. Subjek penelitian terbatas pada kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu.
- c. Pengembangan ini hanya sampai pada uji coba lapangan terbatas.
- d. Model pengembangan yang digunakan dalam peneliti yaitu ADDIE.
- e. Produk yang telah dinyatakan valid akan distribusikan sesuai dengan tahap model pengembangan yang digunakan peneliti guna penyebarluasan.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. *Penelitian Terdahulu yang Relevan*

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Dapat kita jumpai beberapa penelitian yang terkait dengan masalah yang serupa namun dari sudut pandang berbeda. Hasil yang dijelaskan tiap penelitian pun berbeda-beda. Adapun hasil penelusuran penelitian terdahulu yang membahas mengenai pengembangan modul interaktif tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Nita, Syubhan Annur, Mella Mutika Sari dengan judul '*Pengembangan Modul IPA Materi Sistem Gerak Pada Makhluk Hidup Berbasis Kearifan Lokal*'

Berdasarkan penelitian tersebut adapun letak perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas dari modul. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D namun tahap yang dilakukan hanya sampai 3D. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan materi sistem gerak pada makhluk hidup.

Adapun hasil yang didapatkan Berdasarkan sebuah pengembangan serta uji coba, didapatkan kesimpulan bahwa modul IPA materi sistem gerak pada makhluk hidup berbasis kearifan lokal layak untuk digunakan dengan didukung

oleh: validitas sebuah modul yang dikembangkan menurut ketiga validator adalah valid; Kepraktisan modul diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik dengan kriteria praktis; Keefektifan modul berkategori efektif

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Azria Asis, Rosdianah dengan judul '*Pengenalan Konten Life Science Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Fun Cooking Kapurung*'

Berdasarkan penelitian tersebut adapun letak perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan model desain instruksional *Dick and Carey*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK Estika Kota Palopo kelas B. Penelitian ini melibatkan siswa secara aktif pada kombinasi unsur-unsur kegiatan *kapurung* seperti bahan dan proses yang dikaitkan dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran life science yang dilakukan di TK Estika Kota Palopo, anak dapat memahami beberapa konsep sains yang bersifat abstrak, tetapi tetap dengan memberikan contoh nyata yang konkret dan praktek langsung. Dengan demikian maka anak dapat menikmati kegiatan yang dilakukan seperti: Pengenalan hewan dan tumbuhan. Melalui kegiatan fun cooking guru dapat mengetahui kemampuan awal anak karena pada tahap ini anak terlibat langsung dalam melakukan kegiatan fun cooking dan mengembangkan aspek-aspek yang ingin dicapai serta indikator yang ingin dikembangkan melalui pre tes. Setelah melakukan proses pembuatan *kapurung* maka anak dapat mengklasifikasikan hewan yang berkaki 2 dan berkaki 4, membedakan tumbuhan yang berbuah dan tidak berbuah serta dapat

mengetahui ukuran hewan yang hidup didarat dan di air. Dengan adanya keterlibatan anak secara langsung dalam kegiatan fun cooking *kapurung* dapat memberikan pengalaman, keterampilan dan pengetahuan.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Joko Kuswanto dengan judul '*Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII*'

Berdasarkan penelitian tersebut adapun letak perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan meliputi tahap perancangan, produksi dan tahap evaluasi. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA terpadu kelas VIII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan modul interaktif mata pelajaran IPA terpadu kelas VIII oleh siswa dan guru.

Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut secara keseluruhan media pembelajaran berupa modul interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan yaitu penyajian materi pada media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi, media ini mudah dipahami oleh pengguna dan mampu menumbuhkan motivasi belajar bagi pengguna. Namun selain mempunyai beberapa kelebihan, media pembelajaran ini juga memiliki kekurangan atau kelemahan, yaitu gambar dan video yang digunakan dalam media masih bersumber dari internet.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan mengenai perbedaan atau hal terbaru yang akan diteliti oleh penulis yaitu membuat modul interaktif dengan materi makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* seperti *kapurung*, *lawa*, *pacco* dan *dange*. Pengembangan yang

dilakukan penulis diharapkan mampu menjadi salah satu rujukan bagi peneliti-peneliti baru selanjutnya.

## **B. Landasan Teori**

### 1. Penelitian Pengembangan

#### a. Defenisi Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan umumnya digunakan dalam dunia pendidikan. Adanya penelitian pengembangan, sumber belajar yang dulunya monoton menjadi lebih menarik lagi. Penelitian pengembangan merupakan pemaparan langkah-langkah atau proses yang terstruktur yang berkaitan dengan keefektivitas maupun kelayakannya dalam penggunaannya.<sup>9</sup> Proses penelitian pengembangan seringkali terdapat kekurangan yang harus diperhatikan agar dapat diperbaiki sehingga membutuhkan waktu yang panjang. Penelitian pengembangan selalu diulang-ulang agar hasil tersebut memenuhi tujuan atau hasil yang diharapkan sesuai.

Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Artifa Sorraya bahwa penelitian pengembangan merupakan langkah atau proses memperbaiki atau menyempurnakan sesuatu yang telah ada maupun yang belum ada menjadi lebih baik saat digunakan.<sup>10</sup> Penelitian pengembangan dapat menjadi usaha untuk memberikan inovasi sesuatu agar menjadi hal yang lebih berguna. Salah satu

---

<sup>9</sup>M. Haviz, '*Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*', *Ta'dib*, 16.1 (2013), 28–43.

<sup>10</sup>Artifa Sorraya, '*Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Kompleks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas X SMK*', 2.2 (2014), 13–28.

pendapat ini, menjadi pendukung bahwa penelitian pengembangan merupakan upaya dalam melakukan pembaruan atas suatu produk yang telah ada sebelumnya.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Syahrir, Susilawati bahwa penelitian pengembangan merupakan langkah atau tahap yang dikerjakan terhadap sesuatu yang berkaitan dengan kelayakan dan kegunaannya.<sup>11</sup> Penelitian pengembangan merupakan untuk memperbaharui sesuatu yang sesuai dengan yang diharapkan. Proses penelitian pengembangan selalu memerlukan waktu yang cukup panjang.

#### b. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan merupakan bentuk rancangan yang akan dilalui selama proses penelitian untuk mendapatkan hasil dan untuk menguji hasil akhirnya. Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti ahli satu dengan peneliti lainnya selalu berbeda-beda. Tiap model penelitian memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Model penelitian disesuaikan dengan judul, produk dan juga tujuan penelitian pengembangan tersebut.

Model 4D merupakan salah satu model penelitian yang biasa digunakan dalam pengembangan. Model 4D yaitu model penelitian yang memiliki beberapa tahap, pertama menjelaskan atau mendeskripsikan ketentuan yang ada dalam pengembangan sesuai dengan yang dibutuhkan, selanjutnya tahap membuat bentuk bingkai atau bayangan konsep yang akan digunakan, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan dengan melakukan tes terhadap produk sesuai dengan yang diharapkan agar dapat lebih ditingkatkan jika ada kekurangan, dan tahap

---

<sup>11</sup>Syahrir and Susilawati, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP', *Ilmiah Mandala*, 1.2 (2015), 162–71.

selanjutnya yaitu tahap penyaluran produk dimana produk akan diuji keefektifitasnya sehingga digunakan dengan baik.<sup>12</sup> Model penelitian dapat digunakan oleh peneliti sesuai dengan yang dibutuhkan.

Selanjutnya model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE merupakan model penelitian kurang lebih seperti model 4D, namun model ADDIE lebih genap. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yang pertama melakukan penyelidikan terhadap sesuatu untuk mendapatkan fakta, kedua tahap membuat bayangan atau sketsa, ketiga tahap menyusun produk, keempat tahap penerapan, dan tahap kelima yaitu penilaian. Tiap tahap memiliki kesulitan sendiri. Tahap-tahap yang terdapat dalam model penelitian, tidak semua tahap harus dilakukan.

Model penelitian selanjutnya yaitu model assure. Model assure merupakan model penelitian pengembangan yang terdiri atas beberapa tahap yaitu mempelajari sikap dan perilaku siswa, meneguhkan hal yang akan dicapai, menemukan rancangan, menggunakan sarana, mengambil respon yang diberikan siswa, menyertakan siswa pada proses pembelajaran untuk mengukur dan melakukan perbaikan.<sup>13</sup> Peneliti tidak diwajibkan untuk mengikuti semua tahapan dalam model penelitian pengembangan.

---

<sup>12</sup>Endang Mulyatiningsih, 'Pengembangan Model Pembelajaran', 4.1 (2016).

<sup>13</sup>Agustina Fatmawati, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sma Kelas X', 4.2 (2016),94-103

## 2. Modul Interaktif

### a. Defenisi Modul Interaktif

Modul merupakan suatu model sarana cetak yang mengandung satu unit pembelajaran.<sup>13</sup> Disempurnakan oleh beragam elemen sehingga memungkinkan siswa-siswi yang mengaplikasikannya dapat memperoleh maksudnya sendiri, dengan sekecil mungkin dukungan oleh guru mereka dapat mengatur evaluasi keahlian sendiri yang kemudian dapat memutuskan mulai dari mana dilakukan kegiatan belajar selanjutnya.<sup>14</sup> Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang memiliki tujuan untuk membantu siswa maupun pendidik dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Interaktif menghasilkan ikatan dua arah sehingga bisa melahirkan konteks pembahasan antara dua atau lebih pengguna. Interaktif mampu menumbuhkan inspirasi dan terjadinya umpan balik tentang sesuatu yang diterima oleh pengirim sehingga pembelajaran boleh dua arah atau lebih bilamana didukung media lain.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Anggraini Diah Puspitasari, 'Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7.1 (2019), 17–25 <<http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika%0Ap-ISSN>>.

<sup>14</sup> Joko kuswanto, "pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran IPA terpadu kelas VIII" jurnal media infotama Vol.15 No.2 2019.

<sup>15</sup> Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, *Teknik Penyusunan Modul Seri Bahan Teknis Implementasi KTSP2008*, diakses dari :[http://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengertian+modul&btnq=#d=gs\\_qabs&u=%3D\\_S248Gv44Q0J](http://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+modul&btnq=#d=gs_qabs&u=%3D_S248Gv44Q0J), (30 Desember 2018),h.4.

<sup>16</sup> Joko kuswanto, "pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran IPA terpadu kelas VIII" jurnal media infotama Vol.15 No.2 2019.

Modul interaktif merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mampu membuat siswa berinteraksi dengan baik sehingga proses pembelajaran menjadi hidup.<sup>14</sup> Modul interaktif memiliki peran penting sebagai perangkat dalam pembelajaran yakni mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan tuntas dengan bantuan sumber belajar yang mendukung. Penggunaan modul interaktif akan memberikan pengalaman belajar berbeda bagi siswa dan membantu guru mempresentasikan materinya. Pada dasarnya definisi modul interaktif memiliki makna yang sama. Adapun pendapat yang mengatakan bahwa modul interaktif merupakan modul yang telah disusun sistematis dengan tujuan pada proses pembelajaran siswa aktif dengan tujuan pembelajaran akan tercapai.<sup>15</sup> Modul interaktif dapat menjadi salah satu penunjang yang baik dalam proses pembelajaran dan dapat dikatakan bahwa modul interaktif merupakan sumber belajar yang berperan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

#### b. Langkah-langkah Pengembangan Modul Interaktif

Dalam pengembangan modul interaktif, terdapat beberapa proses yang harus dilalui. Proses dilakukan agar modul yang akan dikembangkan dapat terselesaikan. Arahan dalam pembuatan modul merupakan salah satu hal penting

---

<sup>14</sup> Selvia Anggraeni, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbantuan Modul Interaktif', *Chemistry in Education*, 3.2 (2014), 140–46.

<sup>15</sup> Kuswanto Joko, 'Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII', *Jurnal Media Infotama*, 15.2 (2019), 51–56 <<https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.866>>.

yang perlu diketahui. Beberapa langkah pengembangan modul interaktif yang perlu ditempuh yaitu menelaah materi atau kompetensi dasar, menetapkan judul modul, membuat rancangan bentuk modul, serta penyusunan modul yang akan dibuat.<sup>16</sup> Pengembangan modul interaktif memerlukan kesiapan untuk menghasilkan produk yang baik.

Langkah pengembangan modul interaktif merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Tidak jauh berbeda dengan pendapat sebelumnya bahwa dalam mengembangkan modul interaktif terdapat beberapa langkah yang dilalui yaitu menetapkan materi, merancang modul, mengetes atau menguji modul.<sup>17</sup> Pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pengembangan modul pembelajaran diperlukan kesiapan yang matang. Kesiapan tersebut diperlukan agar dapat memenuhi kriteria pengembangan modul pembelajaran.

### c. Karakteristik Modul Interaktif

Pengembangan modul interaktif tidak hanya pembuatan yang membutuhkan langkah atau tahap. Pengembangan modul interaktif juga terdapat kriteria modul interaktif. Penggunaan kriteria maka dapat menunjukkan hal-hal apa saja yang menjadi karakteristik modul interaktif. Adapun beberapa kriteria yang menjadi karakteristik modul interaktif yaitu hal-hal yang terdapat dalam isi modul, desain tampilan yang menarik, pembelajaran yang bervariasi, terdapat

---

<sup>16</sup>Arike Ikhfa Safitri and others, 'Desain Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Course Lab Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Lulusan Pendidikan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang Pengajar Jurusan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang', *Jurnal Pillar of Physics Education*, 12.3 (2019), 433–40

<sup>17</sup>Joko Kuswanto, 'Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII', *Jurnal Media Infotama*, 15.2 (2019), 51–56 <<https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.866>>.

respon pembelajaran, evaluasi materi.<sup>18</sup> Mengetahui hal tersebut dapat menghasilkan produk yang baik.

Hal yang perlu diketahui dari modul yaitu karakteristik modul itu sendiri. Terdapat beberapa karakteristik modul pembelajaran yaitu dapat dipelajari secara mandiri, memiliki tampilan yang menarik atau tidak monoton, tidak menggunakan bahasa yang sulit.<sup>19</sup> Pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pentingnya untuk membuat modul yang memiliki tampilan yang menarik serta menggunakan bahasa yang mudah sehingga pada proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Modul pembelajaran tidak dibuat begitu saja tanpa hal yang mendasari. Tidak jauh berbeda dengan pendapat sebelumnya bahwa dalam pengembangan modul pembelajaran, terdapat beberapa karakteristik modul yaitu terdapat poin-poin penting dalam pembelajaran, desain tampilan yang menarik sesuai dengan materi, terjadi umpan balik, serta mudah digunakan.<sup>20</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya memperhatikan karakteristik modul interaktif. Memberi perhatian akan hal tersebut dapat mengurangi resiko gagalnya dalam proses penyampaian pesan yang ingin disampaikan.

---

<sup>18</sup>Safitri and others, 'Desain Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Course Lab Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Lulusan Pendidikan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang Pengajar Jurusan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang', *Jurnal Pillar of Physics Education*, 12.3 (2019), 433–40.

<sup>19</sup>Poerwanti Hadi Pratiwi, Nur Hidayah, and Aris Martianah, 'Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi Hots', *Cakrawala Pendidikan*, 2, 2017, 201–9.

<sup>20</sup>Ahmad Dedi Putra, Murtiani, and Gusnedi, 'Pembuatan Modul Interaktif Terintegrasi Guided Inquiry Menggunakan Aplikasi Course Lab Untuk Materi Usaha, Energi, Momentum Dan Impuls Pada Pembelajaran Fisika Sma Kelas X', *Pillar of Physics Education*, 10 (2017), 1–08.

### 3. Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal *Tana Luwu*

#### a. Defenisi Makanan Sehat

Makanan yang sehat sangat berpengaruh bagi kesehatan tubuh. Tubuh sangat memerlukan makanan yang sehat. Sangat penting untuk memperhatikan makanan yang dikonsumsi. Makanan sehat merupakan asupan yang bermanfaat bagi tubuh.<sup>21</sup> Makanan sehat mengandung gizi seimbang yaitu makanan yang penuh gizi dan baik dikonsumsi. Makanan dibutuhkan tubuh sebagai sumber utama oleh tubuh.

Makanan sehat merupakan makanan yang mengandung gizi-gizi seperti karbohidrat, protein, lemak, protein, mineral dan juga air. Makanan sehat merupakan makanan yang didalamnya terdapat zat-zat yang dibutuhkan agar mempunyai energi untuk melakukan aktivitas.<sup>22</sup> Mengonsumsi makanan yang sehat maka tubuh akan mendapat tenaga, daya tahan tubuh lebih kuat.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya mengatakan bahwa makanan sehat merupakan kebutuhan utama dalam kehidupan manusia yang mengandung berbagai macam gizi yang dibutuhkan tubuh.<sup>23</sup> Makanan yang sehat tentunya dibutuhkan oleh tubuh baik anak-anak, remaja dan juga dewasa. Makanan sehat

---

<sup>21</sup>Dewi Nurchayati and Ratna Pusari, 'Upaya Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Melalui Penerapan Sentra Cooking Pada Kelompok Bermain B Di PAUD BAITUS SHIBYAAN Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015', *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 3.2 (2014), 160–72.

<sup>22</sup>Yanasti Aprillia Yolanda, 'Peran Orang Tua Dalam Implementasi Pemberian Makanan Sehat Di TK ABA II Genteng Banyuwangi', 2020.

<sup>23</sup>Fatchul Mubin and Nugroho Eko Budiyanto, 'Game Edukasi "Foodin" Sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat Dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android', *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2.1 (2020), 37–42 <<https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3192>>.

merupakan salah satu hal yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia.

#### b. Syarat Makanan Sehat

Makanan merupakan hal utama yang dibutuhkan tubuh untuk memperoleh energi. Makanan sehat merupakan makanan yang bergizi. Makanan sehat tentunya memiliki syarat-syarat untuk dikatakan makanan sehat. Beberapa syarat makanan sehat yaitu porsi makan secukupnya, makanan yang tidak kering, bentuk ukuran makanan sesuai, tidak berduri, rasa yang pas, bersih, dan penyajian yang baik.<sup>24</sup> Makanan yang sehat tentunya baik bagi tubuh. Tubuh memerlukan berbagai macam asupan makanan yang sehat agar tetap tumbuh dengan baik.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, syarat makanan yang sehat yaitu porsi yang tidak banyak juga tidak sedikit, sajian makanan yang sesuai, mengandung gizi, bersih, dan tidak berlebihan dalam memasak.<sup>25</sup> Kehidupan sehari-hari tentunya manusia sangat membutuhkan makanan. Manusia dapat mengonsumsi berbagai macam makanan sehat yang memiliki gizi seimbang. Tubuh memerlukan makanan yang sehat yang mengandung karbohidrat, lemak, protein, mineral, serta vitamin yang dipadukan secara seimbang sesuai kebutuhan masing-masing.

---

<sup>24</sup>Dewi Nurchayati and Ratna Pusari, 'Upaya Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Melalui Penerapan Sentra Cooking Pada Kelompok Bermain B Di PAUD BAITUS SHIBYAAN Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015', *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 3.2 (2014), 160–72.

<sup>25</sup>Mubin and Budiyanto, 'Game Edukasi "Foodin" Sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat Dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android', *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2.1 (2020), 37–42 <<https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3192>>.

Tidak jauh dengan pendapat sebelumnya, bahwa syarat makanan sehat yaitu asupan yang sesuai, mengandung gizi, sajian yang baik, bebas kuman dan bakteri, beragam macam bahan makanan, bentuk yang sesuai, penyajian menarik.<sup>26</sup> Makanan sehat tentunya mengenyangkan, menyehatkan serta memberikan energi. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa syarat makanan sehat yaitu tidak berlebihan dalam porsi, bergizi seimbang, bersih dan sajian yang baik. Mengonsumsi makanan sehat dan bergizi dapat terhindar dari penyakit. Tubuh membutuhkan makanan sehat yang mengandung gizi dalam jumlah yang sesuai kebutuhan, dan dalam perbandingan yang seimbang.

### c. Kearifan Lokal

Kearifan lokal suatu daerah dengan daerah lainnya tentunya berbeda-beda. Kearifan lokal merupakan suatu kebijakan pada suatu daerah yang telah dilakukan sejak lama di daerah tersebut untuk kelangsungan hidup.<sup>27</sup> Kearifan lokal yang ada pada daerah tersebut, tersebar di masyarakat dan diberlakukan non-formal. Kearifan lokal menjadi suatu hal yang melekat pada masyarakat di suatu daerah. Wilayah-wilayah tentunya memiliki kebijakan-kebijakan tertentu yang diberikan kepada anak cucunya.

---

<sup>26</sup>Yuli Triwahyuni and Ai Nurhayati, 'Penguasaan Pengetahuan Gizi Calon Guru Paud Sebagai Hasil Belajar Kesehatan Dan Gizi Ii Di Pg-Paud Upi', *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 5.1 (2016), 78–90.

<sup>27</sup>Rinitami Njatrijani, 'Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang', *Gema Keadilan Edisi Jurnal (ISSN: 0852-011)*, 5.1 (2018), 16–31.

Pendapat yang mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan hal-hal baik yang menjadi acuan untuk kelangsungan hidup dan menjadi kebiasaan.<sup>28</sup> Kearifan lokal bisa berbentuk apa saja sebagai keunikan atau ciri masyarakat pada suatu daerah. Penelitian ini fokus pada kearifan lokal makanan berbahan pangan sagu yang ada di masyarakat *Luwu* seperti *kapurung*.

Berbagai jenis pangan yang berbahan baku sagu banyak diproduksi oleh masyarakat di *tana luwu*. Sagu di *Luwu* biasanya dimanfaatkan sebagai pengganti beras dan panganan lainnya. Jenis makanan olahan dari sagu yang paling banyak digemari dan dikonsumsi rumah tangga adalah *kapurung*. *Kapurung* merupakan makanan khas yang berbahan dasar tepung sagu yang digulung dan dicampur di dalam sayuran berkuah yang selalu disajikan bersama makanan khas *Luwu* lainnya seperti *dange*, *lawa* dan *pocco*. *Kapurung* biasanya disajikan hampir tiap hari dan juga sering disajikan pada acara pernikahan, aqiqah, acara adat dan acara lainnya sebagai makanan pelengkap saat berkumpulnya keluarga.<sup>29</sup>

Selain *kapurung*, makanan lain yang berbahan dasar tepung sagu yang disukai masyarakat *Luwu* adalah *dange*. *Dange* menurut masyarakat di daerah tersebut lebih mengenyangkan dibandingkan *kapurung*.<sup>30</sup> *Dange* (ruji) merupakan

---

<sup>28</sup>Sulpi Affandy, 'Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik', *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2.2 (2017), 192–207 <<https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>>.

<sup>29</sup> Ernawati, Endah., Heliawaty., dan Pipi Diansari. 'Peranan Makanan Tradisional Berbahan Sagu Sebagai Alternatif Dalam Pemenuhan Gizi Masyarakat : Kasus Desa Laba, Kecamatan Masamba, Kabupaten *Luwu* Utara, Propinsi Sulawesi Selatan.' *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian* 14.1 (2018), 31 – 40.

<sup>30</sup> Hayati, Nur., Rini Purwanti., dan Abd. Kadir W. 'Preferensi Masyarakat Terhadap Makanan Berbahan Sagu (Metroxylon sagu Rottb) Sebagai Alternatif Sumber Karbohidrat di Kabupaten *Luwu* dan *Luwu* Utara Sulawesi Selatan.' *Jurnal Penelitian Sosial dan Ekonomi Kehutanan*. 11.1 (2014), 82 – 90.

makanan siap saji yang terbuat dari sago yang berbentuk kotak tipis yang selalu disajikan bersama makanan khas lainnya.<sup>31</sup>

Hal ini yang menjadi keunikan atau ciri masyarakat *tana Luwu* yaitu pada makanannya seperti *kapurung*, *dange*, *lawa* dan *pacco*. Sudah sepatutnya untuk memperkenalkan makanan yang menjadi ciri khas daerah *Luwu* kepada siswa-siswi.

### C. Kerangka Pikir

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan observasi di SDN 660 Mekar Jaya. Setelah melakukan observasi kepada guru kelas ternyata di sekolah tersebut dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket serta tidak mengaitkan materi dengan kearifan lokal di daerah tersebut. Sehingga, peneliti menawarkan solusi berupa modul interaktif pada tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu*.

Langkah selanjutnya peneliti mencari materi pada jurnal atau buku mengenai makanan sehat. Terdapat beberapa makanan sehat yang ada di *tana Luwu* oleh karena itu, diperlukan adanya pokok-pokok materi yang dibuat secara kontekstual dengan menambahkan materi yang lebih konkrit disekitarnya salah satu contoh pilihan alternatif peneliti memilih makanan sehat dan tradisional khas *tana Luwu* yaitu *kapurung* yang ternyata memiliki kandungan sangat bagus dan sehat untuk tubuh seperti, karbihidrat, protein, lemak, dan vitamin.

---

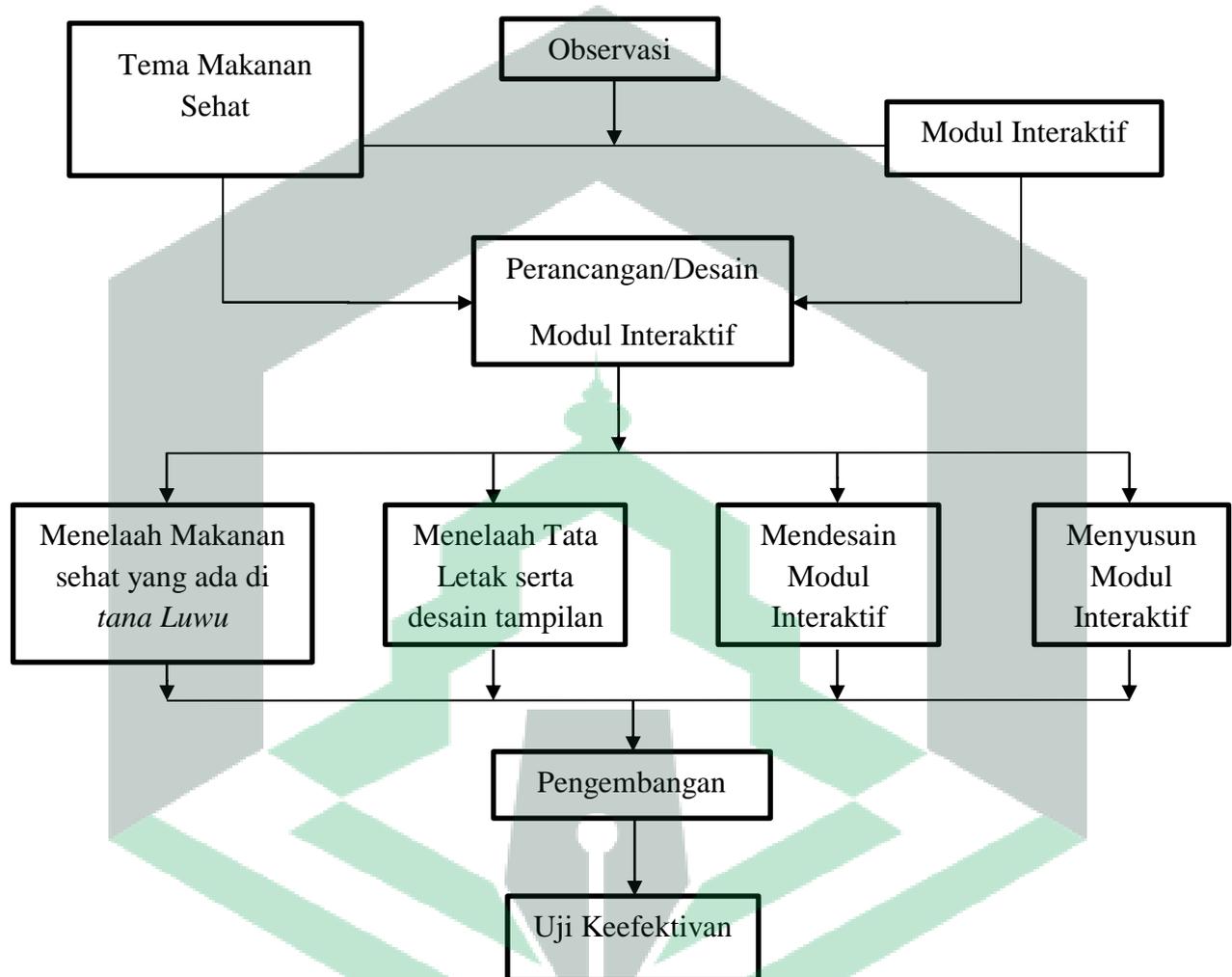
<sup>31</sup> Fidyansari, Dharma dan Haerul J. 'Analisa Usaha Ruji (Dange) dan Tingkat Kesejahteraan Keluarga di Desa Waelawi Kecamatan Malangke Barat Kabupaten *Luwu* Utara.' *Jurnal Pertanian Berkelanjutan*. 5.2 (2017), 1 – 12.

Selanjutnya, peneliti merancang desain tata letak mulai dari sampul depan serta belakang, kata pengantar, daftar isi, materi, dan soal latihan. Langkah selanjutnya membuat desain tampilan dengan menyesuaikan topik yang ada pada tiap lembarnya. Tahap setelahnya yaitu menyusun isi modul sehingga terbentuk modul interaktif dengan tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* sebagai rancangan awal.

Langkah selanjutnya adalah validasi untuk memperkuat kualitas modul tersebut dilakukan uji kevalidan. Hal ini bertujuan untuk menilai modul interaktif tersebut mulai dari sampul depan dan belakang, isi serta gambar yang terdapat dalam modul sudah baik dan juga tepat. Setelah hasil uji kevalidan ditemukan hal yang masih perlu perbaikan maka akan dilakukan revisi agar lebih baik lagi. Validasi dilakukan ada tiga tahap yaitu validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain.

Melakukan uji coba produk, artinya modul yang telah dibuat diterapkan pada kelas V Mekar Jaya Kabupaten Luwu. Dalam proses penerapan maka peneliti menelaah dan mencatat apa-apa saja yang menjadi kekurangan dari modul interaktif. Setelah proses pembelajaran selesai maka peneliti mulai melakukan revisi pemakaian artinya peneliti mempelajari kekurangan-kekurangan dalam modul interaktif dan mencari solusi agar modul interaktif dapat digunakan dengan lebih baik dalam proses pembelajaran. Setelah proses panjang yang dilalui maka terciptalah modul interaktif tema makanan sehat subtema pentingnya menjaga asupan makanan sehat yang telah terbukti efektivitasnya.

Adapun penggambaran bagan kerangka pikir mengenai penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### ***A. Jenis Penelitian***

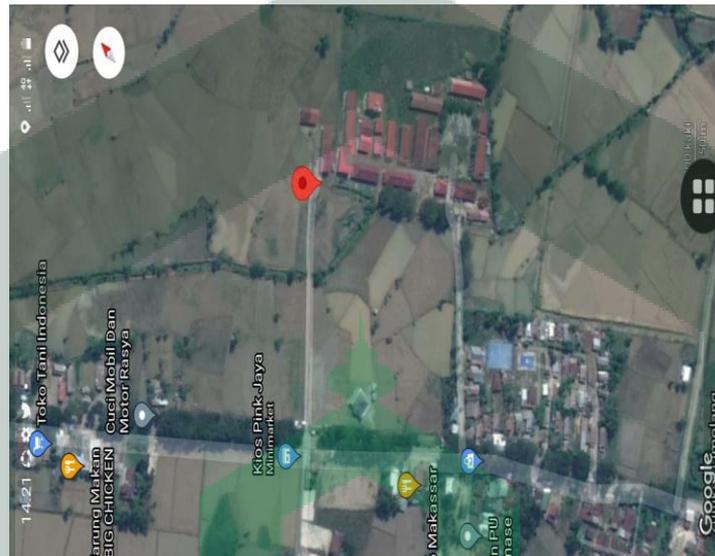
Jenis penelitian ini ialah R & D (*Research and Development*). Jenis penelitian yang dilakukan yaitu dengan memperbaharui produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih baik. Modul interaktif merupakan sumber belajar yang pada umumnya sudah dikenal diranah dunia pendidikan. Modul yang akan dikembangkan yaitu modul interaktif yang dipadukan dengan pembelajaran tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu*.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, design, development, implementasi, dan evaluate*) yang terdiri dari beberapa langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Analisis merupakan kegiatan menelaah atau melakukan observasi terkait objek dan subjek yang akan diteliti. Desain dapat diartikan sebagai proses merancang sebuah produk. Pengembangan yaitu proses menguji dan memperbaiki terkait rancangan awal yang telah dibuat.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah *mixed methods*. Pendekatan ini merupakan penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian R & D atau penelitian pengembangan. Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan pada proses analisis kebutuhan sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan uji validitas dan keefektivan.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 660 Mekar Jaya yang berlokasi di Desa Kalibamamase, Kecamatan. Walenrang, Kabupaten. *Luwu*, Provinsi. Sulawesi Selatan.



Gambar 3.1 Denah sekolah SDN 660 Mekar Jaya

Proses dalam penelitian ini membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Penelitian ini memerlukan waktu selama kurang lebih dua bulan untuk bisa menyelesaikannya. Penelitian ini dimulai dari observasi awal dengan menelaah kebutuhan siswa. Kemudian diakhiri dengan terciptanya modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu*. Mengenai waktu penelitian penjelasannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Jadwal kegiatan penelitian

No	Uraian	2022			
		Februari	Maret - Juli	Oktober	November
1.	Meneliti				
2.	Penyusunan Produk				
	- Validasi ahli Produk				
	- Implementasi Produk				
	- Evaluasi				
3.	Seminar Hasil				
4.	Ujian Munaqasyah				

### ***C. Subjek dan Objek Penelitian***

#### **1. Subjek**

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya yang berjumlah 18 siswa. Pada dasarnya siswa kelas V rata-rata memiliki umur 10-11 tahun. Dengan umur tersebut, siswa memiliki karakteristik belajar yaitu realistik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Memiliki minat terhadap hal-hal yang baru serta siswa gemar membentuk kelompok belajar.

#### **2. Objek**

Penelitian yang dikembangkan yaitu mengenai bahan ajar. Peneliti mengambil objek penelitian yaitu mengenai bahan ajar. Peneliti mengambil objek penelitian yaitu bahan ajar berupa media pembelajaran, hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Tentunya hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik karena setiap hari adalah buku paket dengan model yang itu-itu saja maka dari itu peneliti mengembangkan modul interaktif tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu*. Adanya modul interaktif dapat membuat siswa belajar dengan melihat langsung objek yang dituju tanpa harus mengandai-andai atau dalam kata lain dapat belajar secara konkrit atau nyata dan dapat memberi ketertarikan tersendiri kepada siswa, dan juga siswa mampu mendalami serta mengenal karakteristik daerahnya.

#### ***D. Prosedur Pengembangan***

Prosedur pengembangan bahan ajar modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu materi makanan sehat akan disesuaikan dengan model pengembangan dan dibuat melalui tahapan berikut ini:

##### **1. Analisis**

Tahapan analisis mencakup dua kegiatan, yaitu:

###### **a. Analisis Masalah**

Tahap ini dilakukan investigasi terhadap persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk masalah tersebut.

###### **b. Analisis Komponen Pembelajaran**

Tahap ini mencakup analisis tujuan pembelajaran/kompetensi, analisis situasi pembelajaran, analisis peserta didik, dan analisis isi pembelajaran.

##### **2. Desain**

Tahap perancangan untuk menyiapkan desain awal bahan ajar atau desain produk. Desain dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan dalam proses penyusunan bahan ajar. Tahap ini digunakan sebagai acuan dalam penyusunan modul yang akan dikembangkan. Tahap desain mencakup sebagai berikut:

a. Mengamati suatu objek yang diamati setelah itu menganalisis proses pembelajaran.

b. Melakukan perencanaan penyusunan materi.

- c. Menyusun evaluasi yang tersaji dalam uji kompetensi berupa tes objektif yang dimana tes objektif berupa pilihan ganda.
- d. Tahap ini juga dilakukan pemilihan format yang ada pada modul mulai dari jenis huruf yang digunakan, kemudian ukuran huruf, ukuran kertas, toko kartun dan lain sebagainya.

### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan modul interaktif, yang mencakup penulisan teks, penyusunan isi modul, dan pemasangan figur-figur kartun. Selain itu dilakukan evaluasi formatif yaitu validasi materi, dan media oleh pakar ahli yang kompeten untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti layak diterapkan atau diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga nanti akan didapat saran untuk memperbaiki bahan ajar berupa modul sebelum diterapkan atau diujicobakan di lapangan.

### 4. Implementasi

Tahap implementasi yaitu memanfaatkan atau menggunakan paket pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan dengan melihat tanggapan guru dan siswa. Selain untuk mengetahui efektivitas bahan ajar tersebut akan dilakukan pretest dan posttest dalam uji coba terbatas pada siswa.

## 5. Evaluasi

Tahap evaluasi sudah dilakukan saat tahap pengembangan dan implementasi. Tahap evaluasi disini meliputi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli materi dan ahli media. Evaluasi sumatif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Hal ini untuk mengetahui efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar.

### **E. Validasi dan Uji Coba Produk**

Validasi adalah suatu proses uji coba merevisi paket pengajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini validasi merupakan proses evaluasi yang dilakukan di tahap pengembangan dan implementasi. Proses evaluasi tersebut meliputi:

#### 1. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan dalam bentuk validasi materi dan media pembelajaran modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu serta uji coba produk untuk mengetahui respon dari peserta didik.

##### a) Validasi Materi

Validasi dilakukan dengan menunjuk ahli materi sebagai validator. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen yang menguasai dibidang materi IPA. Komponen yang dievaluasi oleh ahli materi yaitu komponen kualitas pembelajaran dan komponen kualitas materi.

## b) Validasi Media

Validasi dilakukan dengan menunjuk ahli media sebagai validator yaitu dalam penelitian ini adalah dosen yang menguasai media-media pembelajaran terutama mampu mengoperasikan komputer dan ahli dibidang media dan materi. Komponen yang dievaluasi oleh ahli media adalah komponen kualitas teknis berupa tampilan modul, bahasa, dan interaktivitas.

## c) Uji coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui penilaian dari peserta didik. Uji coba produk dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan terhadap peserta didik kelas V di SDN 660 Mekar Jaya.

## 2. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan dalam hal ini untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berupa modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini digunakan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas bahan ajar modul interaktif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu dilakukan pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan.

### ***F. Teknik Pengumpulan Data***

Adapun teknik dan instrument yang digunakan peneliti dalam mengembangkan modul interaktif tema makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana Luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melihat langsung keadaan sesuatu yang ingin diteliti. Jenis observasi yang akan digunakan peneliti pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan peneliti mencatat apa saja yang dilihat di lapangan tanpa adanya batasan jawaban. Adapun hal yang diamati pada proses observasi di uraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 kisi-kisi observasi pengamatan

No	Indikator	Aspek yang diamati
1	Bahan ajar yang digunakan:	
	a. Bahan ajar yang digunakan	Buku yang digunakan yaitu buku tematik
	b. Bahan ajar audio visual	Tidak menggunakan bahan ajar audio visual
	c. Bahan ajar interaktif	Tidak menggunakan bahan interaktif



### 3. Angket siswa

Angket siswa dilakukan untuk menghasilkan informasi mengenai pengetahuan siswa terhadap tema makanan sehat. Angket siswa juga digunakan untuk memperoleh informasi mengenai masalah yang dihadapi pada tema makanan sehat. Selanjutnya, angket siswa juga digunakan untuk menghasilkan informasi mengenai mengkontruksi penilaian *performance* yang dilakukan dengan cara menganalisis gaya belajar siswa.

Tabel 3.4 kisi-kisi angket

No	Aspek	Indikator
1	Respon siswa terhadap pembelajaran tema makanan sehat berbasis kearifan lokal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respon terhadap penerapan pembelajaran tema makanan sehat</li> <li>- Manfaat pembelajaran tema makanan sehat berbasis kearifan lokal</li> </ul>
2	Respon siswa terhadap hasil belajar dengan tema makanan sehat berbasis kearifan lokal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemahaman materi dengan pembelajaran makanan sehat berbasis kearifan lokal</li> <li>- Wawasan siswa dengan pembelajaran makanan sehat berbasis kearifan lokal</li> <li>- Penigkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran tema makanan sehat berbasis kearifan lokal</li> </ul>

#### 4. Tes Objektif

Tes objektif siswa digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas atau keberhasilan penggunaan modul interaktif maka dilakukan test. Test yang digunakan juga berfungsi untuk mengukur pengetahuan siswa selama proses pembelajaran yang telah berlangsung.

#### 5. Dokumentasi

Dokumen dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai analisis tujuan yang dilakukan dengan cara menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai KI, KD dan tujuan pembelajaran.

#### ***G. Teknik Analisis Data***

Teknik analisis data yang ditampilkan dengan menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan selanjutnya dianalisis statistik deskripsi dan diarahkan untuk kevalidan dan keefektifan produk bahan ajar modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para validator dianalisis untuk menjelaskan kevalidan produk bahan ajar tersebut. Data yang dianalisis adalah:

##### 1. Analisis Kevalidan

Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan komentar serta masukan dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman dalam merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrument untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut:

Skor 1 : Tidak valid (Terlarang digunakan)

Skor 2 : Kurang valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 3 : Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Selanjutnya berdasarkan lembar validitas yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dengan rumus persentase berikut:<sup>32</sup>

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ideal

F = Jumlah Skor yang diberikan Validator

N = Jumlah Skor Maksimum

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada Tabel kriteria validitas berikut:<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup>Utari Nur Permadi and Asrul Huda, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar SMK', *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7.1 (2019), 48–53.

<sup>33</sup> Khotimatus sangadah, 'Pengembangan Multimedia Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Peserta Didik', *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 1.3 (2020), 116–25.

Tabel 3.5 Kriteria validitas

Nilai	Kriteria
91 – 100	Sangat valid
71 – 90	Valid
51 – 70	Cukup
31 – 50	Kurang valid
00 – 30	Tidak valid

Untuk mengetahui valid tidaknya modul yang dikembangkan dapat diperoleh dari rumus yang digunakan tersebut, apabila nilai yang diperoleh mendapatkan angka kisaran 00-40 maka modul yang dikembangkan dikategorikan tidak valid tetapi apabila nilai yang diperoleh mendapatkan angka kisaran 61-100 maka modul dapat dikategorikan valid atau dapat digunakan.

## 2. Analisis Keefektivan Bahan Ajar

Keefektivan bahan ajar yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. Siswa dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM (75) ( $\text{Nilai} \geq \text{KKM}$ ). Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 75% siswa mencapai nilai tuntas. Data tes belajar siswa dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>34</sup>

<sup>34</sup> Setyorini 2012: 236

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan: X = Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor keseluruhan siswa

N = Jumlah siswa

Hasil dari analisis keefektivan kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria berikut.<sup>35</sup>

Tabel 3.6 Kriteria Keefektivan

Nilai	Kriteria
90% – 100%	Sangat tinggi
71% – 90%	Tinggi
31% – 70%	Sedang
11% – 30%	Rendah
00% – 10%	Sangat Rendah

<sup>35</sup> Sugiyono 2014: 94-95

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Berupa Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Tana Luwu*

Analisis awal yang akan menganalisis masalah dasar yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi tema makanan sehat berbasis kearifan lokal, berdasarkan hasil pra peneliti di SDN 660 Mekar Jaya. Selama ini media yang digunakan di dalam proses pembelajaran di sekolah adalah buku paket. Terdapat kekurangan dari buku paket ini yaitu dari segi materi yang terdapat dalam buku paket tergolong sangat luas cakupannya yang membuat siswa kurang memahami isi pelajaran. Selain itu, materi yang terdapat dalam buku juga tidak berkaitan dengan keadaan atau kearifan lokal yang sesuai dengan lingkungan siswa seperti makanan sehat yang dikenalkan guru bersifat umum dimana makanan tersebut sulit untuk didapatkan atau dijangkau disekitar siswa, hal inilah yang menyebabkan siswa kurang mengetahui makanan sehat khas daerahnya. Sehingga peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu dengan menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar modul interaktif IPA. Analisis yang

dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah buku paket. Dari segi materi yang terdapat dalam buku paket tergolong sangat luas cakupannya yang membuat siswa kurang memahami isi pelajaran. Selain itu, materi yang terdapat dalam buku juga tidak berkaitan dengan keadaan atau kearifan lokal yang sesuai dengan lingkungannya seperti makanan sehat yang dikenalkan guru bersifat umum dimana makanan tersebut sulit untuk didapatkan atau dijangkau disekitar siswa, hal inilah yang menyebabkan siswa kurang mengetahui makanan sehat khas daerahnya.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu yang dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran IPA. Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Modul interaktif mampu membuat siswa menjadi lebih antusias selama pembelajaran karena tampilan dan isinya yang menarik serta mengintegrasikannya dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan siswa sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku paket.

## 2. Desain bahan ajar modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu*

Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga mendapatkan konsep awal pengembangan produk. Media yang dikembangkan yaitu modul interaktif berbasis kearifan lokal yang bertujuan memberi variasi media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik menarik minat siswa untuk mempelajari makanan sehat berbasis kearifan lokal yang ada di lingkungan siswa, dalam hal ini terkhusus makanan tradisional *kapurung*. Sebelum mengembangkan produk ada beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti yaitu: pemilihan media yang sesuai dengan materi, pemilihan format, rancangan awal, sampai dengan pembuatan produk bahan ajar seperti modul pembelajaran.

Adapun desain produk pengembangan modul disusun berdasarkan urutan dari cover depan dan cover belakang, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan. Modul terdiri dari Kompetensi (KD), Kompetensi Inti (KI), tujuan pembelajaran, petunjuk kegiatan, materi pelajaran makanan sehat dan kegiatan pembelajaran berupa latihan-latihan, rangkuman, daftar pustaka, dan biografi.

### 1) Sampul (*Cover*) Modul

Sampul modul terdiri dari 2 halaman depan dan halaman belakang. Halaman depan terdiri dari judul modul, gambar-gambar yang berkaitan dengan judul dan nama penulis. Sedangkan sampul belakang terdiri dari judul modul dan tujuan modul. Tampilan modul halaman depan dan belakang dapat dilihat pada

gambar berikut:



Gambar 4.1 Sampul belakang modul

## TEMA 3 MAKANAN SEHAT

### SUB TEMA 3 PENTINGNYA ASUPAN MAKANAN SEHAT

Modul ini disusun untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Semoga kita dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi mudah yang lebih berkualitas..

**KELAS**  
**5**  
**SD/MI**

Gambar 4.2 Sampul belakang modul

## 2) Kata pengantar

Kata pengantar modul merupakan halaman selanjutnya setelah cover bagian belakang. Kata pengantar berisi mengenai ucapan syukur, harapan telah terselesaikannya modul pembelajaran tema 3 makanan sehat serta harapan adanya kritik dan saran dari pembaca untuk modul atau produk yang dikembangkan. Tampilan kata pengantar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3 kata pengantar modul

### 3) Daftar isi

Daftar isi berperan sebagai mempermudah pembaca untuk menemukan materi yang akan dipelajari atau diinginkan secara cepat tanpa harus membuka halaman satu persatu. Daftar isi terdiri dari judul materi dan halaman materi. Adapun tampilan daftar isi dapat dilihat sebagai berikut:

<b>DAFTAR ISI</b>	
SAMPUL .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
Kompetensi Inti (KI) .....	iv
Tujuan Pembelajaran .....	v
Kompetensi Dasar (KD) .....	vi
Petunjuk Penggunaan Modul .....	vii
Peta Konsep .....	viii
Materi .....	1
A. Makanan Sehat .....	2
B. Memelihara Sistem Pencernaan .....	4
C. Macam-Macam Penyakit Sistem Pencernaan .....	6
D. Kearifan Lokal Tanah Luwu .....	7
Rangkuman .....	15
Latihan .....	16
DAFTAR PUSTAKA .....	18

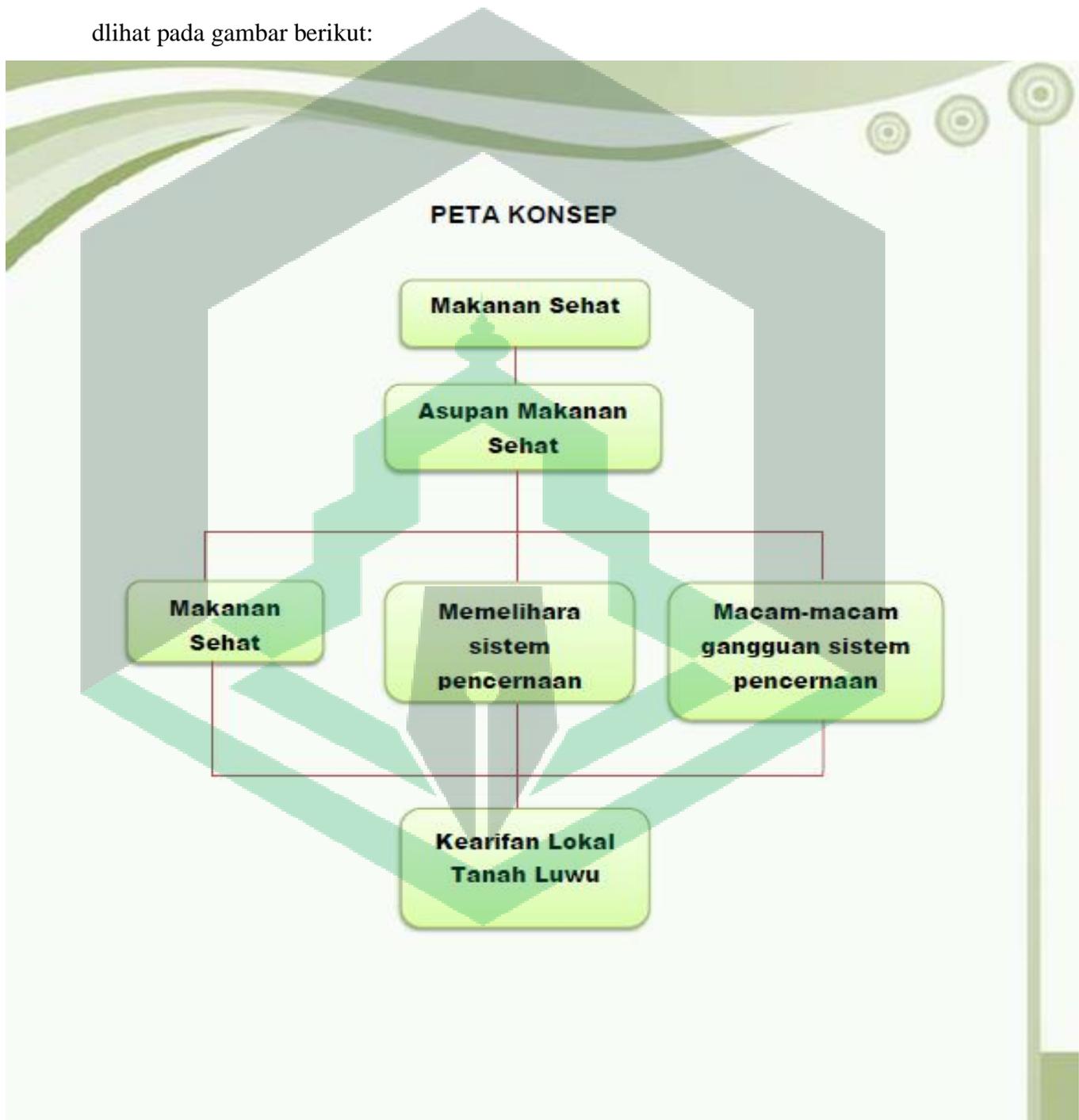
iii

*Modul Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tanah Luwu*

Gambar 4.4 Daftar Isi

## 4) Peta konsep

Peta konsep berperan membantu untuk memaparkan materi yang dijabarkan pada modul secara singkat dan rinci. Tampilan peta konsep dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Peta Konsep

## 5) Pendahuluan

Pendahuluan pada modul ini terdiri dari kompetensi inti pembelajaran, kompetensi dasar pembelajaran, indikator, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan modul. Tampilan pendahuluan dapat dilihat sebagai berikut:

Anak-anak sebelum kita memasuki materi ini, alangkah baiknya kita mengetahui kompetensi inti pembelajaran. Adapun kompetensi inti pembelajaran yang dimaksud sebagai berikut:

No	Kompetensi Inti
1.	Menerima dan menjelaskan ajaran agama yang dianutnya
2.	Melihat perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
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.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Setelah kita memahami kompetensi inti yang harus dicapai dalam pembelajaran tentu juga kita perlu mengetahui kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi kita yaitu:

Kompetensi Dasar Inti	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menuliskan macam-macam penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.

Selanjutnya, untuk mengetahui keberhasilan dari suatu pembelajaran, kalian perlu mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun tujuan pembelajaran kita yaitu:

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Dengan melakukan diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.
2.	Dengan melakukan pengamat siswa membuat daftar berbagai penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.

Anak-anak perlu kalian ketahui langkah-langkah penggunaan modul pembelajaran terlebih dahulu untuk memperoleh prestasi belajar secara maksimal, dan tentunya dalam setiap kegiatan belajar guru juga berperan penting antara lain:

### Petunjuk Penggunaan Modul

#### 1. Petunjuk Bagi Siswa

Untuk memperoleh hasil belajar secara maksimal dalam menggunakan modul ini maka langkah-langkah yang perlu dilakukan antara lain:

- a. Bacalah dan pahami dengan seksama uraian-uraian materi yang ada pada masing-masing kegiatan belajar. Bila ada materi yang kurang jelas, siswa dapat bertanya kepada guru yang sedang mengajar.
- b. Kerjakan setiap tugas formatif (soal latihan) untuk mengetahui seberapa besar pemahaman yang telah dimiliki terhadap materi-materi yang dibahas dalam setiap kegiatan belajar.
- c. Jika belum menguasai materi, diharapkan ulangi lagi pada kegiatan sebelumnya atau bertanyalah kepada guru yang bersangkutan dan bisa juga bertanya kepada teman yang sudah memahami materi tersebut.

#### 2. Petunjuk bagi guru

Dalam setiap kegiatan belajar guru berperan penting untuk:

- a. Membantu peserta didik dalam merencanakan proses belajar
- b. Membimbing peserta didik melalui tugas-tugas latihan yang dijelaskan dalam setiap tahap belajar
- c. Membantu siswa dalam memahami konsep dan menjawab pertanyaan siswa mengenai proses belajar siswa
- d. Membantu siswa untuk menentukan dan mengakses sumber tambahan lain yang diperlukan untuk belajar



Gambar 4.6 Pendahuluan Modul

## 6) Materi modul

Materi modul dalam modul ini terdiri dari empat pembahasan yang dirancang sesuai dengan buku tema kelas V pada semester 1. Adapun isi materi dalam modul yaitu, makanan sehat, memelihara makan sehat, gangguan yang menyerang sistem pencernaan, dan kearifan lokal *tana luwu*. Adapun tampilan salah satu pembelajaran yang ada dimodul sebagai berikut:

**P** ENDALAMAN MATERI

## Makanan Sehat

Anak-anak pada pembelajaran kali ini kita akan mempelajari tentang makanan sehat dan kandungan yang ada didalam makanan yang selalu kalian konsumsi. Agar tubuh tetap sehat, kita perlu menjaga pola makan dan mengonsumsi makanan yang bergizi.

Protein

Karbohidrat

Mineral

Lemak

Vitamin

**Makanan Sehat**

Tahukah kalian makanan apa saja yang sehat untuk dikonsumsi?  
 Bagaimana cara menjaga asupan makanan sehat dan bergizi?

Nah, untuk lebih jelasnya langsung saja kita masuk pada pembahasan pentingnya menjaga asupan makanan sehat sebagai berikut!

**AYO BELAJAR!**

Modul Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tana Luwu

Gambar 4.7 Tampilan salah satu materi modul

## 7) Latihan

Latihan berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dan evaluasi yang berfungsi untuk mengukur kemampuan penguasaan materi siswa yang dipelajari pada kegiatan pembelajaran. Tampilan latihan siswa dapat dilihat sebagai berikut:

**LATIHAN**

1. Manusia sebagai makhluk hidup memerlukan makanan, salah satu fungsi dari makanan adalah ....
  - a. Sebagai pencegah penuaan
  - b. Sebagai sumber energi
  - c. Membuat tubuh kebal dari penyakit
  - d. Mengurangi rasa ngantuk
2. Buah-buahan adalah salah satu asupan makanan yang baik dan bermanfaat bagi tubuh, salah satunya karena ....
  - a. Buah-buahan banyak mengandung vitamin
  - b. Buah-buahan harganya sangat murah
  - c. Buah-buahan dapat membuat tubuh tidak pernah lelah
  - d. Buah-buahan mampu mencegah virus dan bakteri masuk ke tubuh
3. Zat gizi yang terkandung dalam makanan berikut ini, kecuali ...
  - a. Lemak
  - b. Karbohidrat
  - c. Racun
  - d. Protein
4. Diare dapat dipicu dengan makan makanan ...
  - a. Gurih
  - b. Enak
  - c. Bergizi
  - d. Pedas

**16**

*Modul Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tanah Liris*

Gambar 4.8 Latihan siswa

## 8) Daftar pustaka

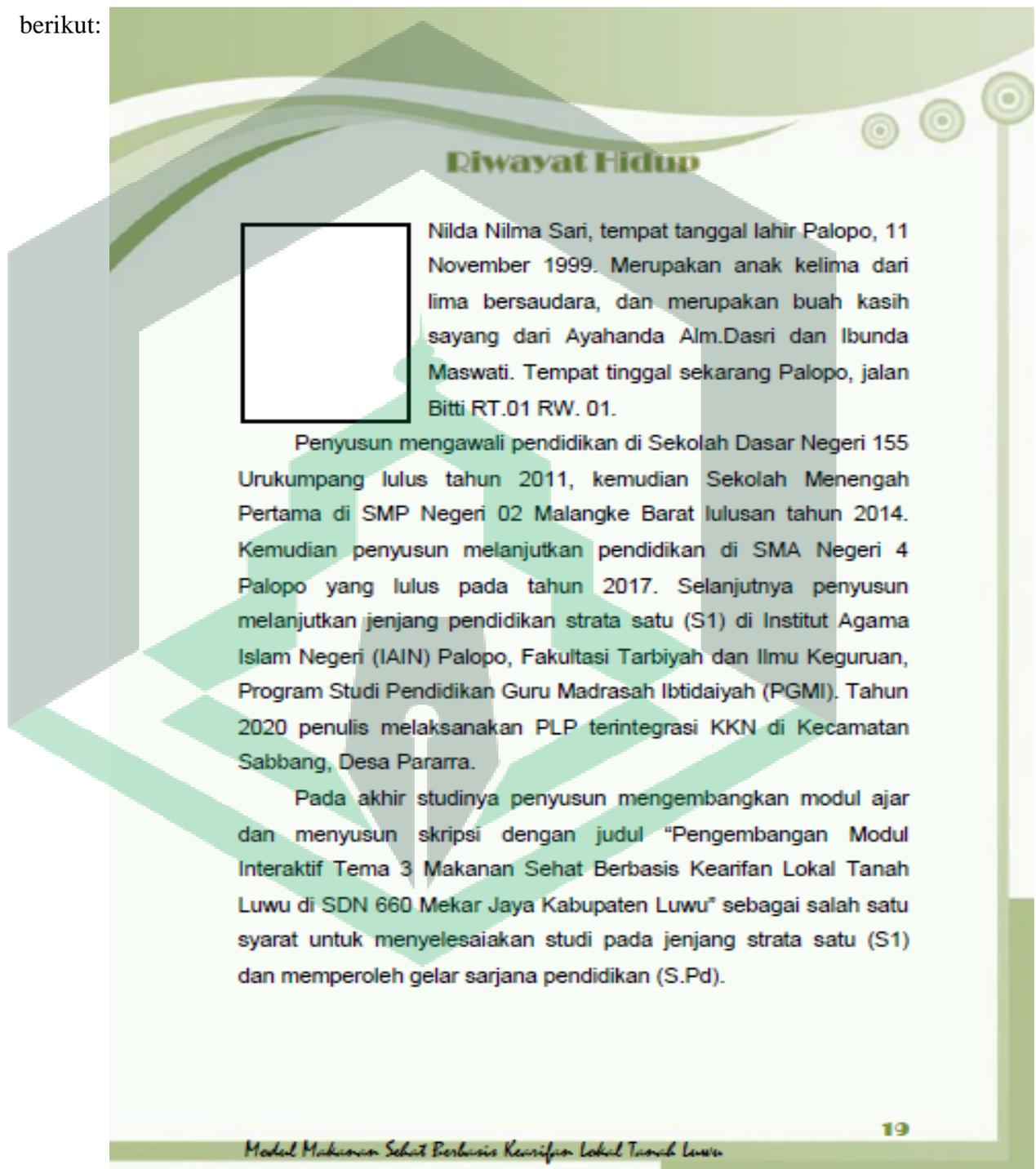
Daftar pustaka memuat semua sumber bacaan yang digunakan sebagai sumber bacaan yang digunakan sebagai bahan rujukan penulisan bahan ajar yang dikembangkan. Berikut tampilan daftar pustaka yang terdapat dalam modul.



Gambar 4.9 Tampilan daftar pustaka

## 9) Biografi

Biografi berfungsi sebagai kejelasan mengenai biodata atau sejarah kehidupan dari penyusun produk. Adapun tampilan biografi tersebut sebagai berikut:



Gambar 4.10 Tampilan Biografi

### 3. Pengembangan bahan ajar modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu

Hasil dari pengembangan media pembelajaran modul interaktif yang didesain menggunakan aplikasi canva. Adapun perbandingan media pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah yaitu buku paket dengan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perbandingan media pembelajaran berupa buku paket dan modul

Buku Paket	interaktif	Modul Interaktif
 <p>The screenshot shows a page from a printed book. At the top, it says 'Makanan Sehat' and 'Tema 3'. Below the title, there are colorful illustrations of children sitting around a table eating various dishes. The text on the page discusses the importance of healthy food for children's growth and provides a list of healthy food examples like fruits, vegetables, and whole grains. There are also small icons and diagrams related to the topic.</p>	 <p>The screenshot shows a digital module page. It features a large green header with the title 'TEMA 3 MAKANAN SEHAT (Berbasis Kearifan Lokal Tanah Luwu)'. Below the title, there is a circular diagram with 'Makanan Sehat' in the center, surrounded by icons for different food groups: Protein, Karbohidrat, Lemak, Vitamin, and Mineral. The page includes text about the importance of healthy food and lists traditional Luwu dishes like Kapungung and Barobbo. There are also images of these dishes and a small video player.</p>	 <p>This screenshot is another view of the digital module page, showing a different section. It has a green header with the title 'Makanan Sehat'. Below the title, there is a circular diagram with 'Makanan Sehat' in the center, surrounded by icons for different food groups: Protein, Karbohidrat, Lemak, Vitamin, and Mineral. The page includes text about the importance of healthy food and lists traditional Luwu dishes like Kapungung and Barobbo. There are also images of these dishes and a small video player.</p>

Perbedaan yang nampak dari segi materi tersebut.

Materi terlalu luas sedangkan pada media modul interaktif terdapat penjelasan berkaitan dengan materi dan kearifan lokal siswa sehingga lebih akurat

Setelah Produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji coba kelayakan bahan ajar dengan cara validasi produk. Validasi produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi desain, validasi materi dan validasi penerapan. Hasil validasi dari para validator yang kompeten ini dilakukan agar memperoleh informasi mengenai kevalidan modul, kritik serta saran agar modul interaktif yang dikembangkan menjadi produk berkualitas. Adapun nama-nama pakar validator validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Nama-Nama Pakar Validator Produk

No	Nama	Ahli
1.	Hj. Salmilah, S.Kom., M.T	Media Pembelajaran
3.	Kabul Budi Harto, S.Pd.	Penerapan
4.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Materi

1. Hasil uji validasi para ahli

a) Hasil uji validasi ahli media pembelajaran tahap I

Validasi oleh ahli media pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi modul baik dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf dan ukurannya, kesesuaian warna serta pemilihan background. Kritik serta saran agar modul yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli media

pembelajaran oleh Ibu Hj. Salmilah, S.Kom., M.T dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pembelajaran Tahap I

<b>Aspek Penilaian</b>	
1. Ukuran Modul	Ukuran modul sesuai dengan kebutuhan Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada modul
2. Desain Sampul Modul	Ilustrasi sampul modul menggambarkan isi/materi ajar Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan
3. Desain isi modul	Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) Spasi antar baris susunan pada teks normal Kemenarikan penampilan modul IPA materi makanan sehat berbasis kearifan local
<b>Saran-Saran</b>	
Total Skor	21
Rata-Rata Skor	2.6
Persentase Skor	65%
Kategori	Cukup

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media pembelajaran tahap I memperoleh persentase sebesar 65% dengan kategori cukup. Peneliti memperoleh rata-rata 2.6 dengan kategori cukup. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* yang dikembangkan sangat perlu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli media pembelajaran.

b) Validasi Ahli Media Tahap II (Setelah Revisi)

Produk yang telah direvisi pada tahap I (Sebelum revisi) kemudian dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk. Adapun hasil validasi pada tahap II (setelah revisi) ini dapat dilihat pada tabel perhitungan berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pembelajaran Tahap II

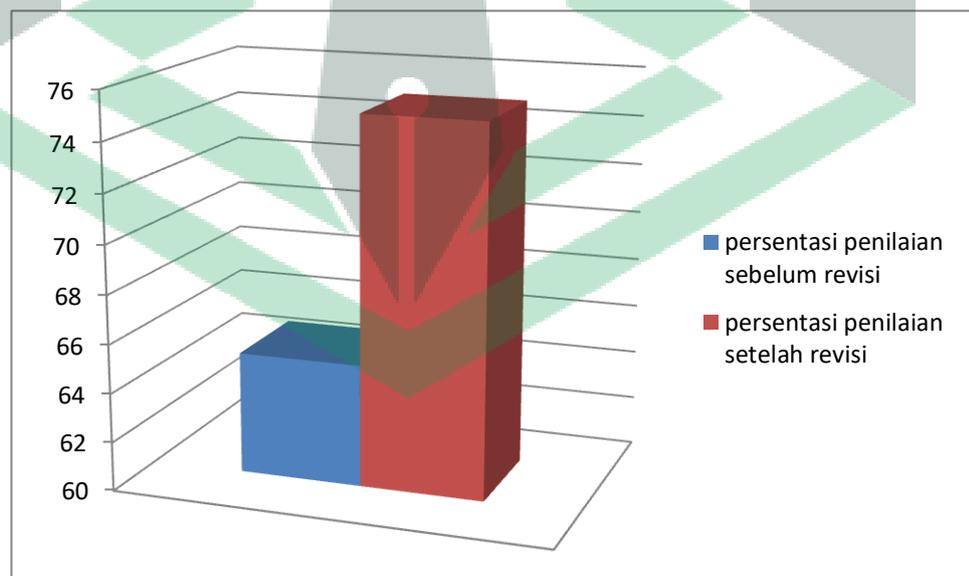
<b>Aspek Penilaian</b>	
Ukuran Modul	Ukuran modul sesuai dengan kebutuhan
Desain Sampul Modul	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada modul Ilustrasi sampul modul menggambarkan isi/materi ajar
Desain isi modul	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) Spasi antar baris susunan pada teks normal Kemenarikan penampilan modul IPA materi makanan sehat berbasis kearifan local

## Saran-Saran

Total Skor	24
Rata-Rata Skor	3.0
Persentase Skor	75%
Kategori	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori valid. Peneliti memperoleh rata-rata 3,0 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penilaian dari dosen ahli media pembelajaran secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.

Setelah mendapatkan hasil penilaian validasi ahli media tahap I dan tahap II, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian pada pernyataan. Perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 4.10 Perbandingan Ahli Media

c) Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan pernyataan terkait dalam penjelasan materi yang terdapat di bahan ajar modul interaktif. Kritik serta saran agar modul yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli materi oleh Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd. dapat di jabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Pembelajaran I

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
	1. Pembagian materi jelas
	2. Penomoran jelas
	3. Kebenaran konsep/materi
	4. Sesuai dengan kurikulum 2013 (K13)
	5. Mengembangkan materi berbasis kearifan lokal <i>tana luwu</i>
Kevalidan Bahasa Materi Ajar	6. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia
	7. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa
	8. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda

Saran-Saran	
Total Skor	19
Rata-Rata Skor	2.3
Persentase Skor	69,3%
Kategori	Cukup

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 69,3% dengan kategori sangat valid dengan perolehan rata-rata 2,3 dengan kategori cukup. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli materi pembelajaran.

d) Validasi Ahli Materi Tahap II (sesudah revisi)

Produk yang telah direvisi pada tahap I (Sebelum revisi) kemudian dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk. Adapun hasil validasi pada tahap II (setelah revisi) ini dapat dilihat pada tabel perhitungan berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Pembelajaran Tahap II

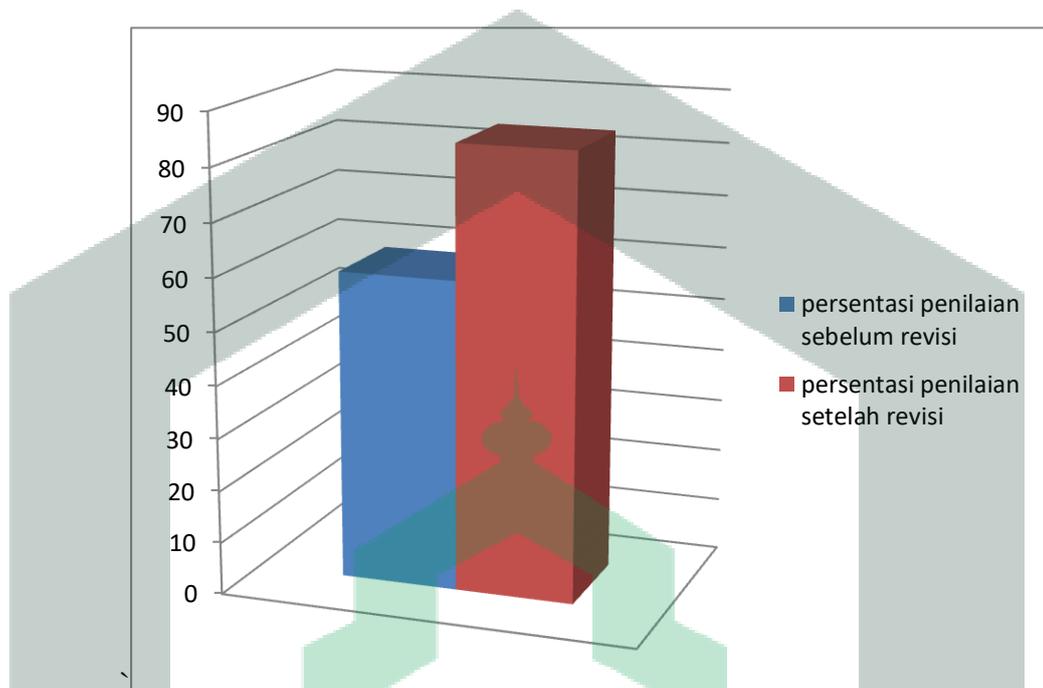
**Aspek yang Dinilai**

1. Pembagian materi jelas
2. Penomoran jelas
3. Kebenaran konsep/materi
4. Sesuai dengan kurikulum 2013 (K13)

Kevalidan Bahasa Materi Ajar	5. Mengembangkan materi berbasis kearifan lokal <i>tana luwu</i>	
	6. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia	
	7. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa	
	8. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	
Saran-Saran		
Total Skor		27
Rata-Rata Skor		3.3
Persentase Skor		84,3%
Kategori		Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,3% dengan kategori valid dengan perolehan rata-rata 3,3 dengan kategori sangat valid. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.

Setelah mendapatkan hasil penilaian validasi ahli media tahap I dan tahap II, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian pada pernyataan. Perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 4.11 Perbandingan Ahli Materi

#### e) Hasil Validasi Praktisi Pendidikan tahap I

Uji validasi, selain dilakukan oleh dua orang dosen, validasi juga dilakukan oleh seorang guru wali kelas sebagai praktisi pendidikan. Uji validitas oleh guru kelas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi oleh guru kelas dalam hal ini yaitu Bapak Kabul Budi Harto S.Pd. dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Penerapan modul interaktif berbasis Tahap I

Aspek yang Dinilai	
Kevalidan Penerapan Modul Pembelajaran	1. Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran
	2. Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan modul ini
	3. Penggunaan modul ini dapat mendorong munculnya rasa ingin tau
	4. Penjelasan guru tentang pembelajaran
	5. penggunaan modul ini dapat menumbuhkan karakter kreatif siswa
Saran-Saran	
Total Skor	14
Rata-Rata Skor	2,6
Persentase Skor	65%
Kategori	Cukup

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 65% dengan kategori cukup. Peneliti memperoleh rata-rata 2,6 dengan kategori cukup

#### f) Validasi Praktisi Pendidik Tahap II

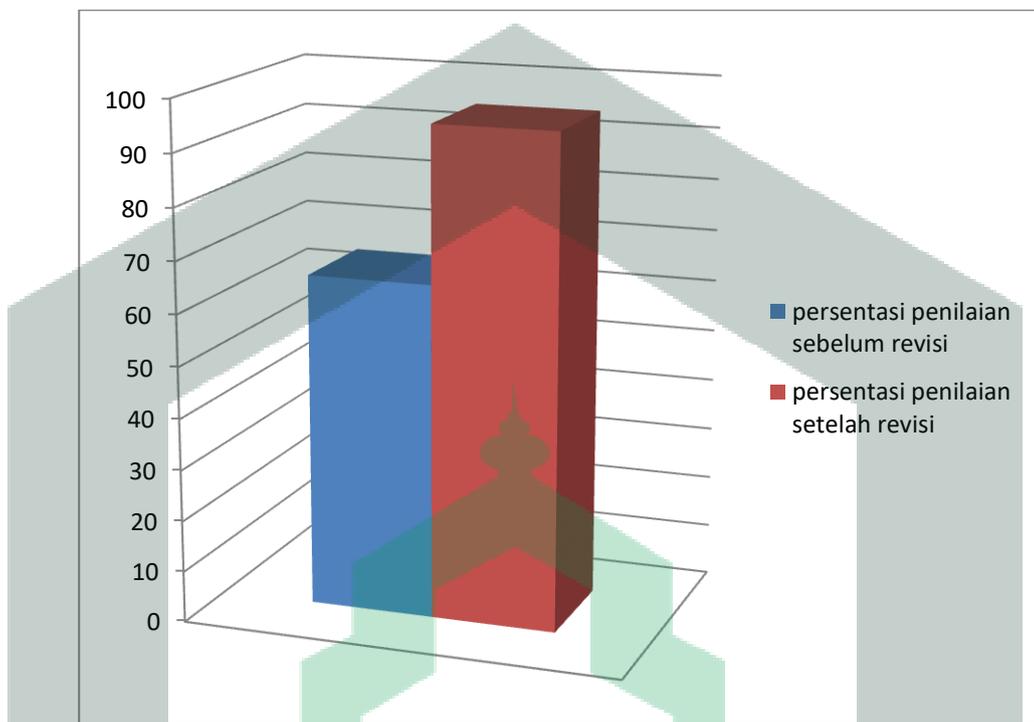
Produk yang telah direvisi pada tahap I (Sebelum revisi) kemudian dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk. Adapun hasil validasi pada tahap II (setelah revisi) ini dapat dilihat pada tabel perhitungan berikut

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Penerapan modul interaktif berbasis Tahap II

Aspek yang Dinilai	
Kevalidan Penerapan Modul Pembelajaran Saran-Saran	1. Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran
	2. Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan modul ini
	3. Penggunaan modul ini dapat mendorong munculnya rasa ingin tau
	4. Penjelasan guru tentang pembelajaran
	5. penggunaan modul ini dapat menumbuhkan karakter kreatif siswa
Total Skor	19
Rata-Rata Skor	3.8
Persentase Skor	95%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Peneliti memperoleh rata-rata 3,8 dengan kategori sangat valid. berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pendidikan ahli penerapan secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.

Setelah mendapatkan hasil penilaian validasi ahli media tahap I dan tahap II, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian pada pernyataan. Perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Praktisi Pendidik

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli penerapan didapatkan saran dari validator. Kemudian memperbaiki bahan ajar sesuai dengan saran dan masukan dari pakar ahli media, ahli materi, dan ahli penerapan sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media revisi.

#### 4. Implementasi bahan ajar modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu*

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba terbatas melibatkan 18 peserta didik SDN 660 Mekar Jaya. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan perbandingan nilai prestasi siswa dari pembelajaran yang menggunakan modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu dan dengan menggunakan buku paket serta mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran modul interaktif. Adapun hasil data pretest yang didapatkan di sekolah dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil nilai pretest siswa

No	Nama	Nilai KKM	Nilai Pretes
1	Al Husna	75	70
2	Alif	75	80
3	Anugrah Sitannun	75	50
4	Asmaul Husna	75	50
5	Azzahra Ramadan	75	55
6	Bihamdika	75	70
7	Dwi Adriani	75	80
8	Fahri Al hidayat	75	40
9	Fajriel Al Padli	75	80
10	Fani Baharuddin	75	50

11	Muh. Adam	75	65
12	Muh. Alwan	75	55
13	Muhammad syawal	75	60
14	Naisira Bin Jastan	75	75
15	Reski	75	70
16	Vino Letu Rombe	75	50
17	Yulianda	75	55
18	Zulfa Fhadhita	75	60

---


$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{1.235}{18} \times 100\% = 68$$


---

Berdasarkan perhitungan data hasil uji efektifitas tersebut dapat dilihat bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM sebelum diberikan modul interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dengan perolehan nilai persentase sebesar 68%. Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan hasil berada pada kategori tidak efektif.

Selanjutnya peneliti melakukan tindakan lebih lanjut dengan memberikan posttest kepada siswa yang menjadi subjek penelitian, posttest diberikan setelah peneliti menjelaskan materi yang ada pada modul peneliti kembangkan, kemudian memberikan evaluasi diakhir pembelajaran dengan memberikan soal yang berkaitan dengan materi modul, untuk hasil posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.10 Hasil nilai posttest siswa

No	Nama	Nilai KKM	Nilai Posttes
1	Al Husna	75	80
2	Alif	75	100
3	Anugrah Sitannun	75	90
4	Asmaul Husna	75	70
5	Azzahra Ramadan	75	100
6	Bihamdika	75	70
7	Dwi Adriani	75	90
8	Fahri Al hidayat	75	65
9	Fajriel Al Padli	75	80
10	Fani Baharuddin	75	100
11	Muh. Adam	75	85
12	Muh. Alwan	75	85
13	Muhammad syawal	75	90
14	Naisira Bin Jastan	75	75
15	Reski	75	90
16	Vino Letu Rombe	75	100
17	Yulianda	75	95
18	Zulfa Fhadhita	75	100

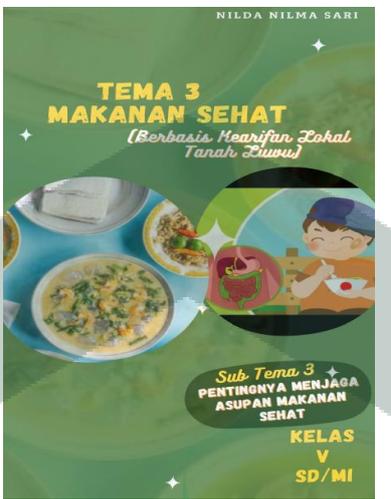
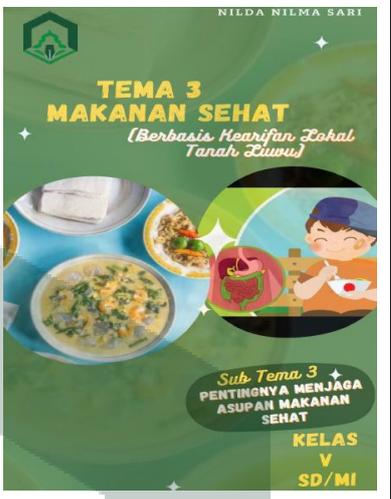
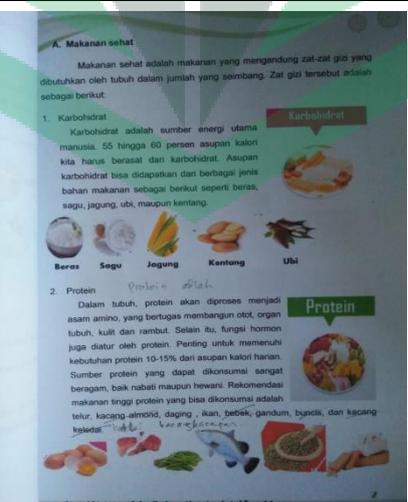
Ketuntasan Klasikal =  $\frac{1.565}{18} \times 100\% = 87,8$

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik pada uji coba terbatas pada tabel tersebut yang melibatkan sebanyak 18 orang responden, diperoleh bahwa produk media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* sangat efektif dengan persentase sebesar 87%. Hasil peserta didik dari test objektif menyatakan bahwa media pembelajaran berupa modul interaktif sangat efektif serta didapatkan tanggapan lain dari komentar yaitu pada tampilan modul menarik dan tidak membosankan serta materi mudah dipahami.

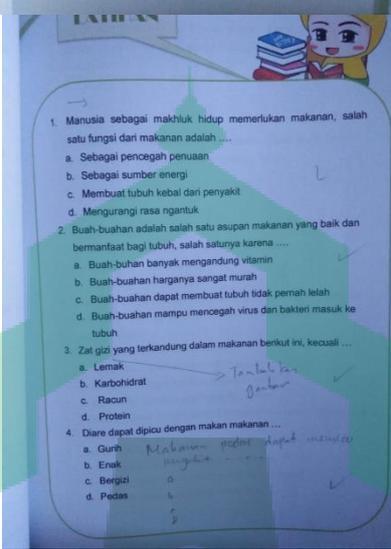
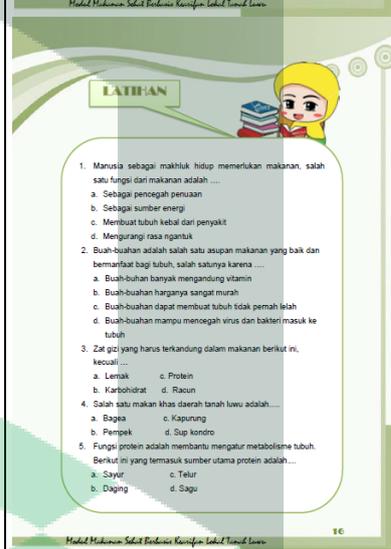
#### **5. Evaluasi bahan ajar modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu***

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari metode ADDIE. Evaluasi dilakukan oleh peneliti setelah desain produk divalidasi oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli penerapan. Adapun hasil sebelum revisi dan setelah revisi modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* dari ketiga validator kompeten. Peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator sampai valid.

Tabel 4.11 Hasil Revisi Bahan Ajar

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesuda Direvisi																				
<p>Lambang kampus IAIN dipasang sebagai identitas mahasiswa</p> <p>Perhatikan penulisannya, ganti kata mempengaruhi menjadi menyerang</p>	 <p>Setelah kita memahami kompetensi inti yang harus dicapai dalam pembelajaran tentu juga kita perlu mengetahui kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dari indikator pencapaian kompetensi kita yaitu:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar Inti</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.</td> <td>3.3.1 Menuliskan macam-macam penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Selanjutnya, untuk mengetahui keberhasilan dari suatu pembelajaran, kalian perlu mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun tujuan pembelajaran kita yaitu:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tujuan Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Dengan melakukan diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Dengan melakukan pengamat siswa membuat daftar berbagai penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Dasar Inti	Indikator Pencapaian Kompetensi	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menuliskan macam-macam penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.	No	Tujuan Pembelajaran	1.	Dengan melakukan diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.	2.	Dengan melakukan pengamat siswa membuat daftar berbagai penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.	 <p>Setelah kita memahami kompetensi inti yang harus dicapai dalam pembelajaran tentu juga kita perlu mengetahui kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dari indikator pencapaian kompetensi kita yaitu:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar Inti</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.</td> <td>3.3.1 Menuliskan macam-macam penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Selanjutnya, untuk mengetahui keberhasilan dari suatu pembelajaran, kalian perlu mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun tujuan pembelajaran kita yaitu:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tujuan Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Dengan melakukan diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Dengan melakukan pengamatan siswa dapat membuat daftar berbagai penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Dasar Inti	Indikator Pencapaian Kompetensi	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menuliskan macam-macam penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.	No	Tujuan Pembelajaran	1.	Dengan melakukan diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.	2.	Dengan melakukan pengamatan siswa dapat membuat daftar berbagai penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.
Kompetensi Dasar Inti	Indikator Pencapaian Kompetensi																					
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menuliskan macam-macam penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.																					
No	Tujuan Pembelajaran																					
1.	Dengan melakukan diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.																					
2.	Dengan melakukan pengamat siswa membuat daftar berbagai penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.																					
Kompetensi Dasar Inti	Indikator Pencapaian Kompetensi																					
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menuliskan macam-macam penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.																					
No	Tujuan Pembelajaran																					
1.	Dengan melakukan diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia.																					
2.	Dengan melakukan pengamatan siswa dapat membuat daftar berbagai penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.																					
<p>Tambahkan pengertian protein, kemudian yang kalimat akhir ganti dengan contoh yang mewakili.</p>	 <p><b>A. Makanan sehat</b></p> <p>Makanan sehat adalah makanan yang mengandung zat-zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh dalam jumlah yang seimbang. Zat gizi tersebut adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Karbohidrat</b> Karbohidrat adalah sumber energi utama manusia. 55 hingga 60 persen asupan kalori kita harus berasal dari karbohidrat. Asupan karbohidrat bisa didapatkan dari berbagai jenis bahan makanan sebagai berikut seperti beras, sagu, jagung, ubi, maupun kentang.</li> <li><b>2. Protein</b> Dalam tubuh, protein akan dipecah menjadi asam amino, yang bertugas membangun otot, organ tubuh, kulit dan rambut. Selain itu, fungsi hormon juga diatur oleh protein. Penting untuk memenuhi kebutuhan protein 10-15% dari asupan kalori harian. Sumber protein yang dapat dikonsumsi sangat beragam, baik nabati maupun hewani. Rekomendasi makanan tinggi protein yang bisa dikonsumsi adalah telur, daging, ikan, susu, kacang almond, daging, ikan, bebek, gandum, buncis, dan kacang kedelai.</li> </ol>	 <p><b>A. Makanan sehat</b></p> <p>Makanan sehat adalah makanan yang mengandung zat-zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh dalam jumlah yang seimbang. Zat gizi tersebut adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Karbohidrat</b> Karbohidrat adalah sumber energi utama manusia. 55 hingga 60 persen asupan kalori kita harus berasal dari karbohidrat. Asupan karbohidrat bisa didapatkan dari berbagai jenis bahan makanan sebagai berikut seperti beras, sagu, jagung, ubi, maupun kentang.</li> <li><b>2. Protein</b> Protein adalah zat pembangun yang penting dalam siklus kehidupan manusia. Protein digunakan sebagai zat pembangun tubuh untuk mengganti dan memelihara sel tubuh yang rusak, reproduksi, memelihara makanan dan kelengkapan proses normal dalam tubuh. Penting untuk memenuhi kebutuhan protein 10-15% dari asupan kalori harian. Sumber protein yang dapat dikonsumsi sangat beragam, baik nabati maupun hewani. Rekomendasi makanan tinggi protein yang bisa dikonsumsi adalah telur, daging, ikan, buncis, dan kacang-kacangan.</li> </ol>																				

<p>Tambahkan pengertiannya dan contoh lemak hewani dan nabati.</p>		
<p>Ganti kata yang dicoret dengan kalimat yang sesuai dengan keadaan siswa</p>		
<p>Tambahkan kata sesuai dengan dicoret</p>		

<p>Perhatikan huruf awalan setiap kalimat diperbaiki dan kata sayur mayur ganti dengan kata sayuran.</p>	 <p>Barobbo</p> <p>Selain Kapurung yang merupakan makanan khas dari Luwu, masih ada beberapa lagi, diantaranya adalah Barobbo. Barobbo adalah makanan khas yang terbuat dari jagung yang ditambahkan sayuran. Barobbo merupakan salah satu makanan tradisional yang terkenal dan memiliki banyak keunggulan yang dapat dibanggakan sehat bergizi dengan beberapa keunggulan. Bahan dasar Barobbo ini sangat familiar dikalangan masyarakat dimana menggunakan bahan dasar jagung kuning atau jagung pulut putih ditambah dengan ikan dan sayuran seperti bayam, kacang panjang, dan labu kuning.</p> <p>Adapun Kandungan yang terdapat pada makanan barobbo pertama, kandungan lemak barobbo lebih rendah dari pada makanan pada umumnya. Kedua, barobbo banyak mengandung serat dan bergizi tinggi. Ketiga, barobbo lebih alami karena tidak mengandung pemanis, pewarna, penyedap rasa, dan pengawet sintesis sehingga mengurangi resiko penyakit degeneratif seperti kanker.</p>	 <p>Kapurung merupakan salah satu makanan khas tradisional di Sulawesi Selatan, khususnya masyarakat daerah Luwu (Kota Palopo, Kabupaten Luwu, Luwu Utara, Luwu Timur) Makanan ini terbuat dari tepung sagu. Kapurung dibuat dengan berbagai campuran sayur dan baik lainnya, dibuat sesuai selera yang membuat, namun masyarakat Luwu lebih sering memasaknya dengan campuran ikan, udang, daging sapi ataupun ayam.</p> <p>1. Kapurung</p> <p>Kapurung merupakan makanan yang mudah dibuat, tidak seperti makanan lainnya yang memerlukan waktu dan bahan-bahan rumit untuk membuatnya. Kapurung adalah makanan sehat dan sederhana yang merakyat. Kapurung adalah sup sayuran yang dimasak dengan sagu dan cacahan ikan kuah asam. Kapurung berbahan dasar sagu yang digulung dan dicampur dalam sayur tampak seperti es batu yang mengempang dalam lautan sayur. Kandungan yang terdapat dalam kapurung adalah sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Sagu (Karbohidrat)</li> <li>➢ Daging ayam, daging sapi, ikan, udang (Lemak, Protein)</li> <li>➢ Sayuran (Vitamin, Protein dan lain-lain)</li> </ul>
<p>Soal latihan pilihan ganda harus sesuai dengan materi yang ada di modul</p>	 <p>LATIHAN</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Manusia sebagai makhluk hidup memerlukan makanan, salah satu fungsi dari makanan adalah ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Sebagai pencegah penuaan</li> <li>Sebagai sumber energi</li> <li>Membuat tubuh kebal dari penyakit</li> <li>Mengurangi rasa ngantuk</li> </ol> </li> <li>Buah-buahan adalah salah satu asupan makanan yang baik dan bermanfaat bagi tubuh, salah satunya karena ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Buah-buahan banyak mengandung vitamin</li> <li>Buah-buahan harganya sangat murah</li> <li>Buah-buahan dapat membuat tubuh tidak pernah lelah</li> <li>Buah-buahan mampu menegakkan virus dan bakteri masuk ke tubuh</li> </ol> </li> <li>Zat gizi yang terkandung dalam makanan berikut ini, kecuali ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Lemak</li> <li>Karbohidrat</li> <li>Racun</li> <li>Protein</li> </ol> </li> <li>Diare dapat dipicu dengan makan makanan ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Gurih</li> <li>Enak</li> <li>Bergizi</li> <li>Pedas</li> </ol> </li> </ol> <p>Handwritten notes: "Tantulan dan demam" next to question 1, and "Makanan pedas dapat memicu" next to question 4.</p>	 <p>LATIHAN</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Manusia sebagai makhluk hidup memerlukan makanan, salah satu fungsi dari makanan adalah ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Sebagai pencegah penuaan</li> <li>Sebagai sumber energi</li> <li>Membuat tubuh kebal dari penyakit</li> <li>Mengurangi rasa ngantuk</li> </ol> </li> <li>Buah-buahan adalah salah satu asupan makanan yang baik dan bermanfaat bagi tubuh, salah satunya karena ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Buah-buahan banyak mengandung vitamin</li> <li>Buah-buahan harganya sangat murah</li> <li>Buah-buahan dapat membuat tubuh tidak pernah lelah</li> <li>Buah-buahan mampu menegakkan virus dan bakteri masuk ke tubuh</li> </ol> </li> <li>Zat gizi yang harus terkandung dalam makanan berikut ini, kecuali ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Lemak</li> <li>Karbohidrat</li> <li>Racun</li> <li>Protein</li> </ol> </li> <li>Salah satu makan khas daerah tanah luwu adalah ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Bagas</li> <li>Pempok</li> <li>Sup kondro</li> <li>Kapurung</li> </ol> </li> <li>Fungsi protein adalah membantu mengatur metabolisme tubuh. Berikut ini yang termasuk sumber utama protein adalah ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Sayur</li> <li>Daging</li> <li>Telur</li> <li>Sagu</li> </ol> </li> </ol>

Tahap evaluasi dapat juga dikatakan sebagai tahap uji coba. Peneliti melakukan evaluasi pada kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu dengan menguji coba modul interaktif tema makanan sehat pada kelas V dengan *post test*. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran seperti biasanya namun dengan menggunakan modul interaktif. Pada tahap ini peneliti dapat menelaah apakah modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* ini sudah tepat untuk digunakan baik dari segi efektivitasnya kemudian apabila masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan perbaikan.

Berdasarkan hasil perbaikan produk sesuai saran dan kritikan dari beberapa validator maka produk diujicobakan, adapun hasil uji coba produk yang telah dikembangkan dengan memberikan soal test untuk dikerjakan siswa. Peneliti juga memperoleh tanggapan dari guru maupun siswa yang menyatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat disimpulkan dari pengujian tersebut bahwa penggunaan bahan ajar yang dikembangkan berupa modul interaktif berbasis kearifan lokal tana luwu ini efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran atau berhasil dikembangkan.

### **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu produk yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dengan pokok bahasan makanan sehat.

Bentuk produk yang dikembangkan berupa salah satu media pembelajaran yaitu bahan ajar berupa modul interaktif. Menggunakan modul interaktif membantu siswa memahami pelajaran dengan mudah serta modul interaktif mempunyai bagian interaktif yang bisa menjadikan siswa semakin aktif selama proses pembelajaran.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Wigita Rezky Widjayanti “Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP” jurnal pendidikan matematika Vol.13 No.1 2019

### 1. Analisis Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Tana Luwu*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa guru kesulitan mendapatkan bahan ajar yang menarik untuk mempelajari materi. Pemaparan materi yang dijelaskan juga kurang tepat karena cara guru yang terlalu cepat menjelaskan dan tidak memberikan contoh yang selalu ditemui siswa di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut membuat antusias siswa untuk belajar menurun, siswa juga merasa kesulitan dalam mempelajari buku paket karena pembahasannya yang sangat luas.

Minimnya pengaitan pembelajaran IPA materi makanan sehat yang dipelajari siswa dengan kearifan lokal yang ada di lingkungannya. Hal tersebut yang mengakibatkan kurangnya pengetahuan siswa mengenai makanan tradisional yang ada di lingkungan sekitar oleh karena itu, diperlukan adanya pokok-pokok materi yang dibuat lebih kontekstual dengan menambahkan materi yang lebih konkrit di sekitarnya salah satu contoh makanan sehat dan tradisional khas *tana luwu* yaitu *kapurung* yang ternyata memiliki kandungan yang sangat bagus dan sehat untuk tubuh. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Endah Ernawati dkk bahwa makanan tradisional *kapurung* memiliki semua zat gizi yang penting dalam tubuh seperti, karbohidrat, protein, lemak, dan vitamin.<sup>37</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan analisis struktur isi yang berupa analisis KI dan KD yang berfungsi untuk menetapkan indikator pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut juga didapatkan sub materi yang akan dijelaskan

---

<sup>37</sup> Endah Ernawati dkk. "Peranan makanan tradisional berbahan sagu sebagai alternatif dalam pemenuhan gizi masyarakat" Jurnal sosial ekonomi Vol.14. No.1 2018

dalam modul adalah makanan sehat, pentingnya menjaga asupan makanan sehat, macam-macam gangguan sistem pencernaan, dan kearifan lokal *tana luwu*.

Modul interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan peneliti dapat memberikan solusi untuk memberikan kesan dalam sebuah pembelajaran, dan dapat mengatasi rasa bosan dalam belajar serta sebagai sumber belajar mandiri untuk mengontrol kemampuan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yuliasuti, dkk yang mengatakan bahwa modul pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan belajar di kelas dan sarana belajar mandiri bagi siswa.<sup>38</sup> Hal tersebut juga sesuai dengan karakteristik modul yaitu *self instructional* dimana dengan adanya karakteristik modul tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak bergantung dengan pihak lain.<sup>39</sup> Modul interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meminimalisir verbalitas seperti buku teks dengan memberikan gambar-gambar yang menarik dan mampu mengaitkan materi dengan kearifan lokal khas makanan tradisional dalam kehidupan sehari-hari siswa.

## 2. Bentuk rancangan akhir bahan ajar modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu*

Modul interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi mata pelajaran yang

---

<sup>38</sup> Yuliasuti, Nurwita, "pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berbasis E-Learning dengan Moodle untuk siswa sekolah menengah pertama pada tema pengelolaan sampah" Jurnal Pendidikan Fisika No.2 (5) 2014. Hal 15-20

<sup>39</sup> Daryanto, "Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar, Yogyakarta: Gava Media. 2013

diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.<sup>40</sup> Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misal aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau gerak, suara, bahkan video. Hal itu sesuai dengan pendapat Kurniawan yang mengatakan modul interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah multimedia yang berupa kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, gambar, animasi bahkan video) yang disajikan dan terjadi interaksi (hubungan timbal balik/komunikasi dua arah atau lebih antara media dan penggunanya).<sup>41</sup>

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu*. Modul dibuat dalam bentuk cetak yang memiliki 29 halaman dan berisikan materi berbasis kearifan lokal. Isi dalam modul yang berbasis kearifan lokal berfokus pada materi makanan sehat. Di dalam modul terdiri dari sampul depan, dan sampul belakang, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, petunjuk penggunaan modul, peta konsep, soal latihan, rangkuman, riwayat hidup serta daftar pustaka. Adapun materi dalam modul ini terdapat pengertian makanan sehat, pentingnya asupan makanan sehat, macam-macam penyakit yang menyerang sistem pencernaan, dan kearifan lokal *tana luwu*.

---

<sup>40</sup> Imansari N., Suryanintiningsih, Ina, *Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektronik, 2 (1) Tahun 2017. hal.11-16

<sup>41</sup> Kurniawan, *Pengembangan Modul Interaktif dengan Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis*. Jurnal Pelajaran fisika. 3(6) tahun 2015. Hal 1-10

Rancangan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar modul pembelajaran “modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu*” dengan spesifikasi secara fisik, modul yang dihasilkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Modul interaktif berukuran 210 mm dan lebar 148 mm.
2. Modul dijilid model buku.
3. Sampul modul dicetak menggunakan kertas *Ivory* 230 gram dengan laminasi *glossy* dan bagian isi modul dicetak menggunakan kertas HVS 80gram dengan cetak warna (*print colour*)
4. Modul diketik menggunakan jenis huruf *Arial* dengan ukuran 12/14pt.
5. Warna yang digunakan adalah warna cerah.
6. Gambar desain modul diperoleh melalui unduhan dari internet.
7. *Cover* modul dilaminasi agar tidak mudah rusak.

## **2. Keefektivan Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Tana Luwu***

Bahan ajar berupa modul interaktif yang dikembangkan dapat dilakukan dengan tahap validasi hingga tiga validator. Bahan ajar dikatakan valid apabila bahan ajar tersebut konsisten dalam setiap penyusunan komponen-komponen modul. modul bisa dikatakan valid jika tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan isi modul telah sesuai serta telah memenuhi kriteria uji validasi yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikehendaki. Sehingga dapat dikatakan bahwa valid tidaknya suatu instrumen dapat dilihat dari mampu tidaknya instrumen yang dikehendaki memiliki tujuan

pengukuran yang tepat.<sup>42</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan dan teori di atas, maka modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid, Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli penerapan. Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator diperoleh hasil yaitu modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* telah valid atau layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan media pembelajaran berada pada kisaran 75% kevalidan materi berada pada kisaran 85,3% masuk dalam kategori sangat valid, dan kevalidan penerapan berada pada kisaran 95% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid. Namun demikian berdasarkan catatan yang diberikan para validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan.

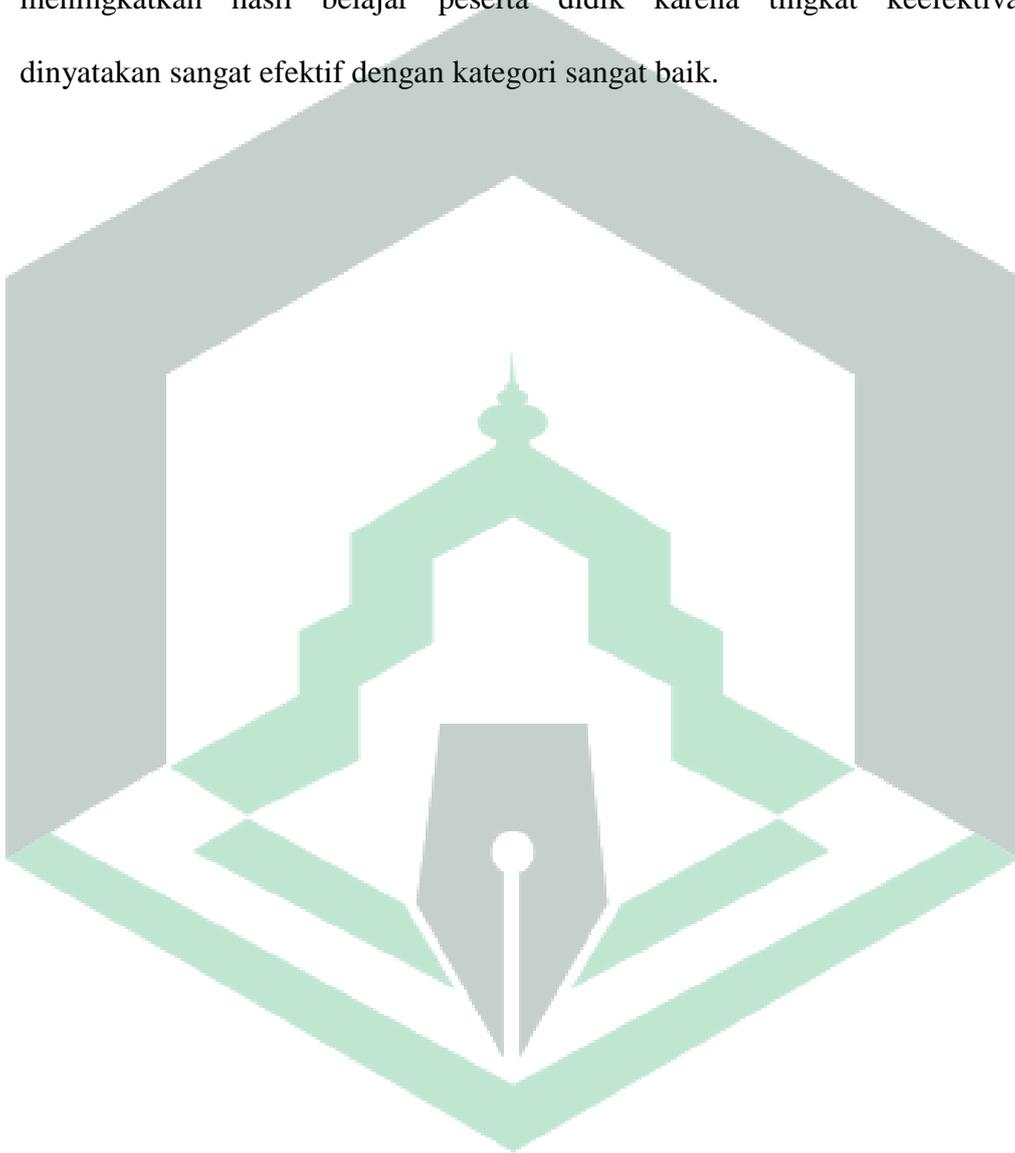
Modul yang dikembangkan oleh peneliti adalah modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* yang telah diuji keefektifannya dengan mengamati aktivitas peserta didik melalui lembar tes pemahaman. Setelah melalui tahap validasi, maka yang akan dilakukan selanjutnya adalah menguji coba modul yang selesai dibuat untuk mengetahui keefektifannya. Uji coba dilakukan agar mendapatkan sebuah informasi mengenai modul tersebut apakah lebih efisien dan efektif jika dibandingkan modul yang lain.<sup>10</sup>

---

<sup>42</sup> Ahmad Muhammad Diponegoro, "validitas Konstruk Skala Afektif", Jurnal Psikologi Indonesia, Vol.2, No. 1, 2005, h.64

<sup>11</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung Alfabeta, 2014). H.415

Berdasarkan analisis data uji efektivitas dengan menggunakan analisis statistik diperoleh 87% hasil presentasi dari pengamatan aktivitas peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena tingkat keefektivannya dinyatakan sangat efektif dengan kategori sangat baik.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan BAB sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berupa modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* pada siswa kelas V SDN 660 Mekar Jaya.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 660 Mekar Jaya kelas V, bahwa untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran dibutuhkan modul interaktif berbasis kearifan lokal dengan pokok-pokok materi yang lebih kontekstual dan menambahkan materi yang lebih konkrit di sekitarnya salah satu contoh makanan sehat dan tradisional khas *tana luwu*.
2. Dalam merancang produk bahan ajar berupa modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* pada siswa kelas V peneliti mengacu pada komponen-komponen modul dengan desain modul yang disusun berdasarkan urutan dari sampul depan dan sampul belakang, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan. Modul terdiri dari Kompetensi Inti (KI), tujuan pembelajaran, petunjuk kegiatan, materi pelajaran makanan sehat dan kegiatan pembelajaran berupa latihan-latihan, rangkuman, daftar pustaka, dan biografi. Setelah itu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan metode yang digunakan. Produk tersebut kemudian dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

setelah melalui tahap validasi.

3. Tingkat keefektivan bahan ajar modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal *tana luwu* terhadap hasil belajar peserta didik, berdasarkan analisis data uji efektivitas dengan menggunakan analisis statistika diperoleh 87 % hasil persentase dari observasi atau pengamatan aktivitas peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena tingkat keefektivannya dinyatakan sangat efektif dengan kategori sangat baik.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

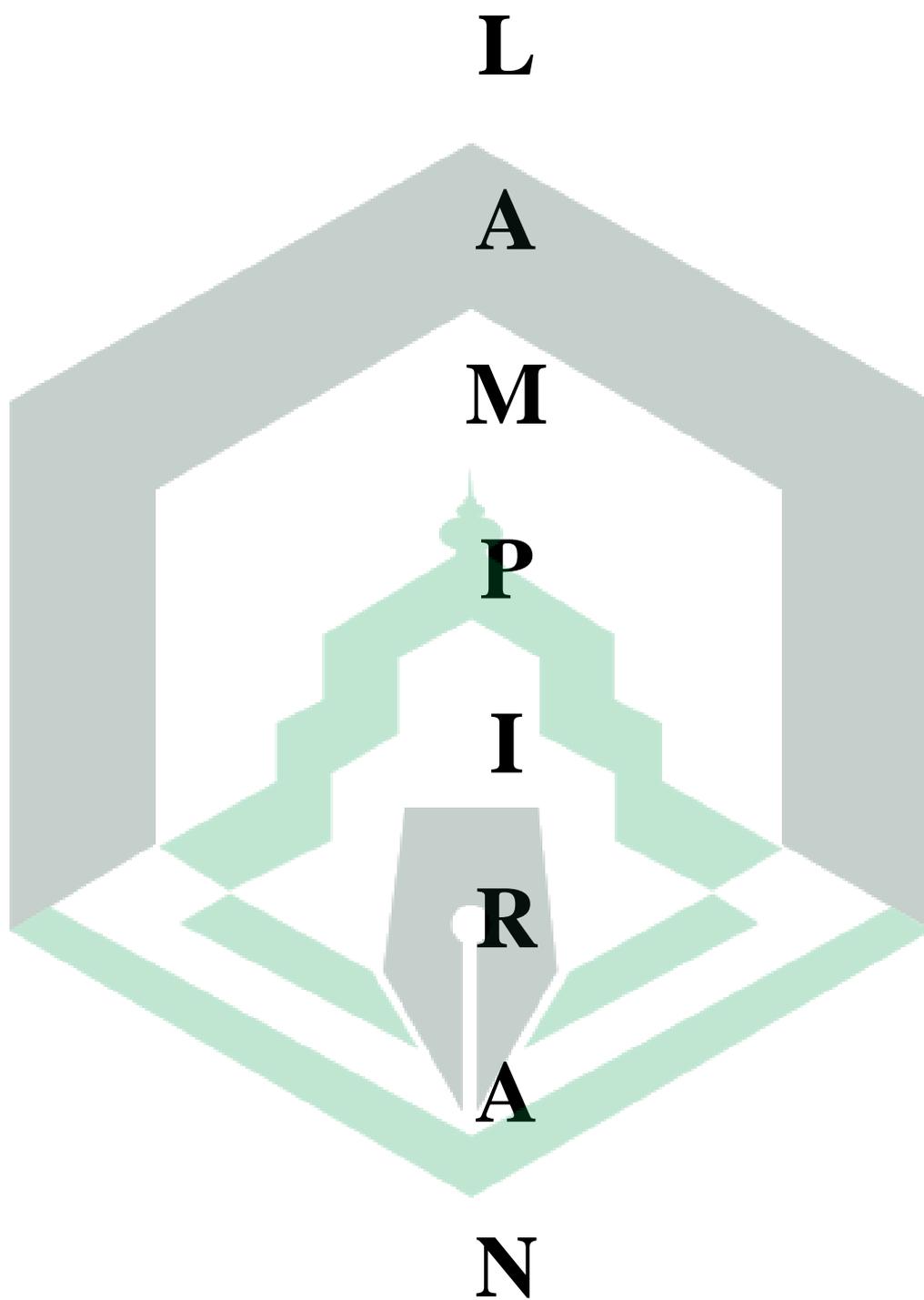
1. Pembelajaran pada modul interaktif berbasis kearifan lokal *tana luwu* dapat dikembangkan guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Pada siswa yang belum bisa tuntas mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah, sebaiknya guru menyarankan murid tersebut untuk bisa mengikuti tambahan pelajaran dengan mengikuti bimbingan belajar dirumah.
3. Pada ukuran modul harus lebih diperkecil agar mudah dibawa kemana-mana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, Sulpi, 'Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik', *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2.2 (2017), 192–207 <<https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>>
- Agustina Fatmawati, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sma Kelas X', *DoseAgustina Fatmawati. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sma Kelas X. Dosen Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Palangka Raya*, 4(2), 94–103. Retrieved from Ag, 2016, 94–103 <Agustinafatmawati96@yahoo.co.id>
- Aji, Danang Bayu, 'Penerapan Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ( Implementation Of Interactive Module To Improve Students ' Based Learning Competency', 18.1 (2018), 14–18
- Anggraeni, Selvia, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbantuan Modul Interaktif', *Chemistry in Education*, 3.2 (2014), 140–46
- Asiz, Azria, Rosdianah, 'Pengenalan Konten Life Science Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Fun Cooking Kapurung', *Jurnal Tunas Bangsa Cendekia*, 1.1(2018), 22-23
- Haviz, M., 'Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna', *Ta'dib*, 16.1 (2013), 28–43 <<https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>>
- Inovasi, Tim Sygma Media, ed., *Al-Qur'an Terjemah & Tajwid*, Pertama (Bandung, 2014)
- Kuswanto, Joko, 'Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII', *Jurnal Media Infotama*, 15.2 (2019), 51–56 <<https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.866>>
- Mubin, Fatchul, and Nugroho Eko Budiyanto, 'Game Edukasi "Foodin" Sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat Dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android', *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2.1 (2020), 37–42 <<https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3192>>
- Mulyatiningsih, Endang, 'Pengembangan Model Pembelajaran', 4.1 (2016)
- Ningsih, Pudji Hariati, 'Pengaruh Penggunaan Modul Dan Penggunaan Buku

- Paket Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Sukabumi 10', *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 9.2 (2015), 1210–18
- Njatrijani, Rinitami, 'Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang', *Gema Keadilan Edisi Jurnal (ISSN: 0852-011)*, 5.1 (2018), 16–31
- Nurchayati, Dewi, and Ratna Pusari, 'Upaya Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Melalui Penerapan Sentra Cooking Pada Kelompok Bermain B Di PAUD BAITUS SHIBYAAN Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015', *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 3.2 (2014), 160–72
- Permadi, Utari Nur, and Asrul Huda, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar SMK', *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7.1 (2019), 48–53
- Prasetya, Tri Indra, 'Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang', *Journal of Education Research and Evalution*, 1.2 (2012), 106–12 <<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>>
- Pratiwi, Poerwanti Hadi, Nur Hidayah, and Aris Martianah, 'Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi Hots', *Cakrawala Pendidikan*, 2, 2017, 201–9
- Putra, Ahmad Dedi, Murtiani, and Gusnedi, 'Pembuatan Modul Interaktif Terintegrasi Guided Inquiry Menggunakan Aplikasi Course Lab Untuk Materi Usaha, Energi, Momentum Dan Impuls Pada Pembelajaran Fisika Sma Kelas X', *Pillar of Physics Education*, 10 (2017), 1–08
- Rahmah, Nur, 'Pengembangan Strategi Pembelajaran Dalam Pendidikan Matematika', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2.2 (2014), 115–26 <<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i2.118>>
- Safitri, Arike Ikhfa, Festiyed, Amali Putra, and Fatni Mufit, 'Desain Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Course Lab Berbasis Pendekatan Saintofok Pada Materi Lulusan Pendidikan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang Pengajar Jurusan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang', *Jurnal Pillar of Physics Education*, 12.3 (2019), 433–40 <Safitri, A. I., & Festiyed, F. (2019). Desain Modul Interaktif menggunakan Aplikasi Course Lab berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Usaha, Energi, dan Momentum. *Pillar of Physics Education*, 12(3).>
- Sangadah, khotimatus, 'Pengembangan Multimedia Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Peserta Didik', *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 1.3 (2020), 116–25
- Shufa, N K F, 'Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual', *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1.1

- (2018), 48–53 <<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>>
- Sorraya, Artifa, 'Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Kompleks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas X SMK', 2.2 (2014), 13–28
- Suradnya, L., E. Suyanto, and W. Suana, 'Modul Interaktif Dengan Program Lcds Untuk Materi Cahaya Dan Alat Optik', *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 4.2 (2016), 122288
- Syahrir, and Susilawati, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP', *Ilmiah Mandala*, 1.2 (2015), 162–71
- Triwahyuni, Yuli, and Ai Nurhayati, 'Penguasaan Pengetahuan Gizi Calon Guru Paud Sebagai Hasil Belajar Kesehatan Dan Gizi Ii Di Pg-Paud Upi', *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 5.1 (2016), 78–90
- Wulandari, Sari Retno, and Wayan Suana, 'Perbandingan Penguasaan Konsep Siswa Menggunakan Modul Interaktif LCDS Dengan Modul Cetakan', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2016)
- Yolanda, Yanasti Aprillia, 'Peran Orang Tua Dalam Implementasi Pemberian Makanan Sehat Di TK ABA II Genteng Banyuwangi', 2020
- Ernawati, Endah., Heliawaty., dan Pipi Diansari. 2018. Peranan Makanan Tradisional Berbahan Sagu Sebagai Alternatif Dalam Pemenuhan Gizi Masyarakat : Kasus Desa Laba, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Propinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian* 14 (1) : 31 – 40.
- Hayati, Nur., Rini Purwanti., dan Abd. Kadir W. 2014. Preferensi Masyarakat Terhadap Makanan Berbahan Sagu (Metroxylon sagu Rottb) Sebagai Alternatif Sumber Karbohidrat di Kabupaten Luwu dan Luwu Utara Sulawesi Selatan. *Jurnal Penelitian Sosial dan Ekonomi Kehutanan*. 11 (1) : 82 – 90.
- Fidyansari, Dharma dan Haerul J. 2017. Analisa Usaha Ruji (Dange) dan Tingkat Kesejahteraan Keluarga di Desa Waelawi Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Pertanian Berkelanjutan*. 5 (2) : 1 – 12.





**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 156/PENELITIAN/17.07/DPMTSP/IV/2022  
 Lamp : -  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
 Yth. Ka. SDN 660 Mekar Jaya  
 di -  
 Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo :  
 0660/ln.19/FTIK/HM.01/04/2022 tanggal 07 April 2022 tentang permohonan Izin Penelitian.  
 Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nilda Nilma Sari  
 Tempat/Tgl Lahir : Salobongko / 11 November 1999  
 Nim : 17 0205 0098  
 Jurusan : PGMI  
 Alamat : Dsn. Tobaka  
 Desa Cenning  
 Kecamatan Malangke Barat

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF TEMA 3 MAKANAN SEHAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TANA LUWU PADA SISWA KELAS V SDN 660 MEKAR JAYA KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di SDN 660 MEKAR JAYA, pada tanggal 08 April 2022 s/d 08 Mei 2022

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

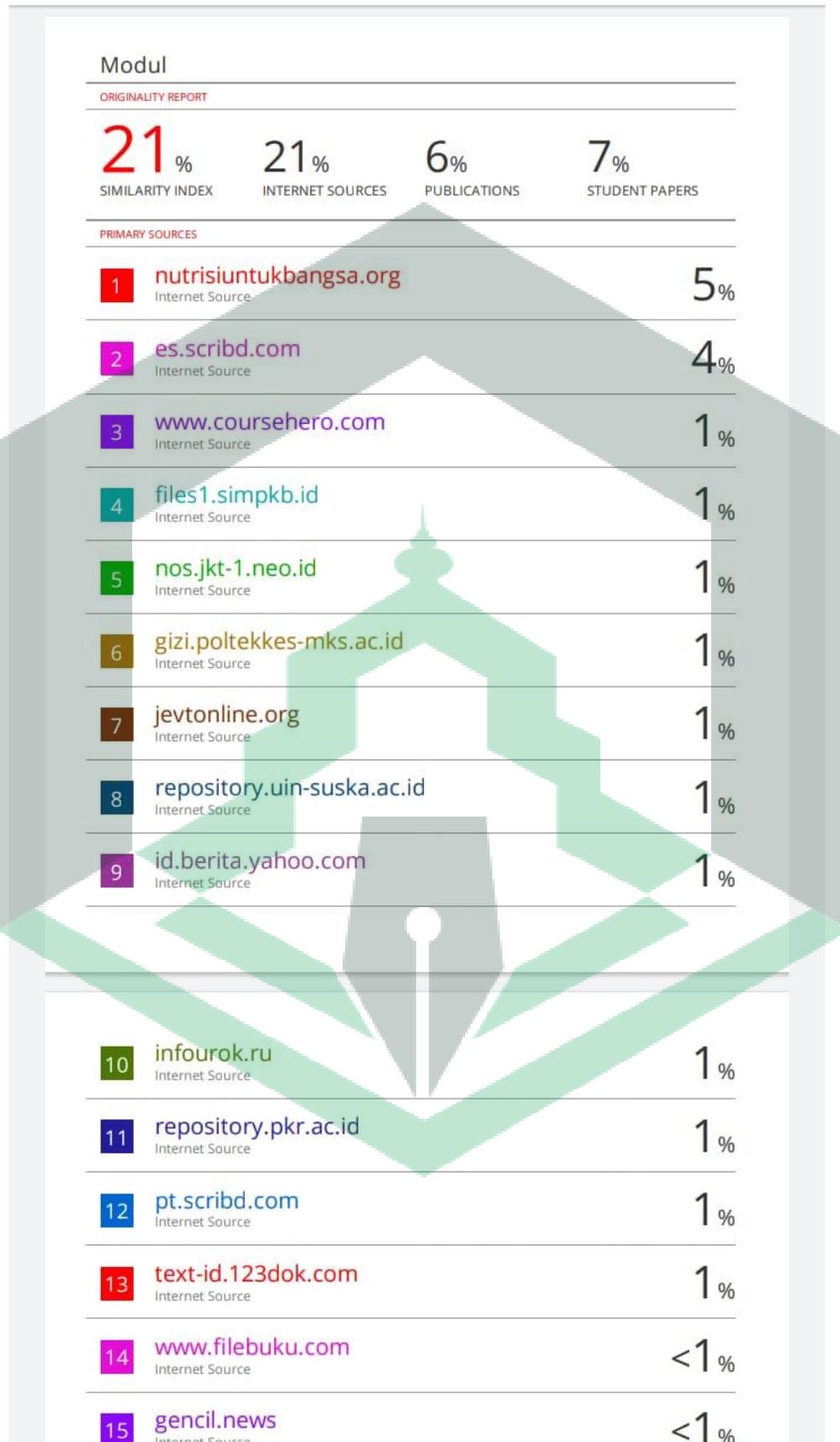


Ditentukan di Kabupaten Luwu  
 Pada tanggal 08 April 2022  
 Kepala Dinas,

**Drs. H. RAHMAT ANDI PARANA**  
 Pangkat : Pembina Tk. I IV/b  
 NIP : 19641231 199403 1 079

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo;
4. Mahasiswa (i) Nilda Nilma Sari;
5. Arsip.



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF**  
**TEMA 3 MAKANAN SEHAT TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL**  
**TANA LUWU DI SDN 660 MEKAR JAYA KABUPATEN LUWU**

---

**Tema 3 :** Makanan Sehat  
**Sub Tema 3 :** Pentingnya Makanan Sehat  
**Nama Validator :** Dr. Hilal Mahmud, M.M.  
**Pekerjaan :**  
**Alamat dan Nomor HP :**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Terintegrasi Kearifan Lokal Tana Luwu di SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket siswa untuk analisis kebutuhan (Modul). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawa ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan modul yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sudah sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
2	Butir soal sesuai dengan materi			✓		
3	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓		
4	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓		
5	Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		
6	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, muda dimengerti, dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

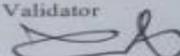
DAPAT DIGUNAKAN DENGAN REVISI  
KECIL

**Penilaian umum:**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Maret 2022

Validator



NIP. 195710051983031024

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA  
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF  
TEMA 3 MAKANAN SEHAT TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
TANAH LUWU DI SDN 660 MEKAR JAYA KABUPATEN LUWU**

**Tema 3** : Makanan Sehat  
**Sub Tema 3** : Pentingnya Makanan Sehat  
**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd.M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat dan Nomor HP** : BTN Ratulangi Regency

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Terintegrasi Kearifan Lokal Tanah Luwu di SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket siswa untuk analisis kebutuhan (Modul). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawa ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan modul yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

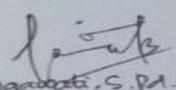
No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sudah sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
2	Butir soal sesuai dengan materi			✓		
3	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓	
4	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
5	Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		
6	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, muda dimengerti, dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian umum:**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Maret 2022  
Validator

  
Bungabati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19931128 202012 2044

## PRETEST SISWA KELAS V 660 MEKAR JAYA

Petunjuk:

1. Dimohon agar siswa(i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Siswa(i) dimohon memberikan tanda silang (×) pada salah satu huruf pada jawaban yang paling dianggap benar.

1. Ciri-ciri makanan sehat antara lain adalah.....
  - a. Harganya mahal
  - b. Mengandung banyak serat
  - c. Warnanya menarik
2. Bahan makanan yang termasuk empat sehat lima sempurna adalah ...
  - a. Nasi, tempe, daging, sayur, dan susu
  - b. Nasi, ikan, telur, sayur, dan buah
  - c. Nasi, tahu, sayur, buah, dan susu
3. Jenis makanan yang baik dikonsumsi bagi tubuh kita setiap hari misalnya.....
  - a. Makanan kalengan
  - b. Mie instan
  - c. Buah-buahan
4. Bahan tambahan makanan apa saja yang tidak boleh terdapat dalam makanan ?
  - a. Vitamin, Karbohidrat, Protein
  - b. Sakarin, Rhodamin B, Methanil Yellow
  - c. Msg, sayuran, vitamin
5. Bagaimana cara memilih jajanan sehat?
  - a. Kemasannya rapih, warna tidak mencolok, kadaluarsa
  - b. Kemasannya rapih, warna mencolok, bersih
  - c. Kemasannya rapih, warna tidak mencolok, bersih

6. Penyakit apa yang timbul akibat jajanan tidak sehat ?
  - a. Gatal-gatal
  - b. Maag
  - c. Keracunan makanan
7. Kandungan buah pisang yang dapat menjadi lapisan anti radang pada lambung adalah.....
  - a. Kalsium
  - b. Kalium
  - c. Zat besi
8. Cara menjaga kesehatan organ pencernaan dari penyakit mag yang tepat.....
  - a. Banyak mengonsumsi makanan yang mengandung vit.C
  - b. Selalu makan tepat waktu
  - c. Banyak minum air putih
9. Makanan yang mengandung lemak antara lain...
  - a. Kuning telur dan minyak ikan
  - b. Daging dan tempe
  - c. Jagung dan susu
10. Makanan yang mengandung karbohidrat antara lain.....
  - a. Jagung, susu, dan buah-buahan
  - b. Sayuran, daging dan susu
  - c. Nasi, jagung dan ketela

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF TEMA 3 MAKANAN SEHAT  
TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL TANAH LUWU DI SDN 660  
MEKAR JAYA KABUPATEN LUWU**

(Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas V SDN 660 Mekar Jaya)

1. Bagaimana proses pembelajaran yang Anda lakukan pada tema makanan sehat?
2. Bagaimana metode pembelajaran yang Anda berikan kepada siswa pada tema makanan sehat?
3. Apakah dalam menyampaikan materi pada tema makanan sehat Anda menggunakan media pembelajaran?
4. Apakah dalam buku paket tema makanan sehat Anda mengaitkannya dengan kearifan lokal yang ada di daerah siswa?
5. Apakah dalam proses pembelajaran perlu mengaitkan materi yang sesuai dengan kearifan lokal di daerah siswa?
6. Apakah dalam proses pembelajaran sering terjadi kejenuhan siswa terhadap buku ajar yang digunakan guru?
7. Apakah perlu membuat bahan ajar yang didalamnya terdapat banyak gambar-gambar yang ada di daerah siswa?
8. Bagaimana cara Anda menangani siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang telah diberikan?

### Hasil wawancara dengan guru kelas V

1. Ketika mengajar dikelas itu saya lakukan sesuai dengan yang ada pada buku, jadi kita itu berpatokan sama buku, ada buku guru dan buku siswa seperti itu.
2. Seperti biasanya kita ceramah, menjelaskan materi kesiswa lalu siswa buka bukunya masing-masing.
3. Kita berfokus buku paket saja belum ada media pembelajarannya, kita disini belum lengkap vasilitasnya jadi seadanya saja.
4. Kalau materi itu makanan sehat disesuaikan saja sama yang dibuku, tapi kalau materi lain seperti sbdp kita kenalkan misal baju adatnya.
5. Disini kita belum ada karena itu terbatas vasilitasnya, biasa dikelas sebelah ada tapi itu dari sekolah lain.
6. Seharusnya itu perlu seperti mengenalkan bahasa dan budaya yang ada disini
7. Kadang-kadang memang siswa jenuh seperti bosan apalagi kalau sudah terlanjur baku ganggu temannya
8. Kalau ada siswa belum bisa biasanya dikasi bimbingan ulang supaya tidak tertinggal.

**ANGKET KEBUTUHAN PEGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF  
TEMA 3 MAKANAN SEHAT TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
TANAH LUWU DI SDN 660 MEKAR JAYA KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk Siswa Kelas V di SDN 660 Mekar Jaya)

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Pukul :

Pengantar :

Siswa (i) kelas V 660 Mekar Jaya yang Peneliti banggakan, Peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang Siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa modul interaktif tema makanan sehat terintegrasi kearifan lokal tanah Luwu di SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan Peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Dimohon agar Siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Siswa (i) dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf pada jawaban yang Anda anggap benar
3. Catatlah saran dan komentar Siswa (i) jika menurut Siswa (i) terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran.

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh Siswa (i)

1. Apakah dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar yang menarik?
  - a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Cukup menarik
  - d. Tidak menarik
2. Dalam proses pembelajaran siswa mudah memahami berbagai konsep dalam bahan ajar karena berhubungan dengan dunia nyata?
  - a. Sangat setuju
  - b. Setuju
  - c. Tidak setuju
  - d. Sangat tidak setuju
3. Siswa tertarik menggunakan bahan ajar terlihat menarik?
  - a. Sangat setuju
  - b. Setuju
  - c. Tidak setuju
  - d. Sangat tidak setuju
4. Menurut anda bagaimana penerapan pembelajaran tema 3 tentang makanan sehat ?
  - a. Sangat menarik
  - b. Cukup menarik
  - c. Kurang menarik

d. Jawaban lain

5. Menurut Anda apakah perlu materi makanan sehat diintegrasikan dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar?

- a. Sangat perlu
- b. Perlu
- c. Tidak perlu
- d. Jawaban lain

6. Seberapa penting Anda mengetahui kearifan lokal yang ada pada masyarakat sekitar?

- a. Sangat penting
- b. Penting
- c. Tidak penting
- d. Jawaban lain

7. Pembelajaran seperti apa yang Anda sukai?

- a. Belajar biasa saja
- b. Belajar sambil bermain
- c. Cukup bermain
- d. Jawaban lain

8. Apakah media yang digunakan dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan?

- a. Ya
- b. Tidak

9. Apakah dalam pembelajaran guru mendorong siswa untuk bekerja sama dengan teman?

- a. Ya
- b. Tidak

10. Selama anda mempelajari tentang makanan sehat terhadap pencernaan manusia, bagaimana kreativitas guru dalam mengajar dan membimbing?

- a. Menyenangkan dan ceria
- b. Membosankan
- c. Biasa-biasa
- d. Jawaban lain

## LEMBAR VALIDASI MODUL

---

**Tema 3** : Makanan Sehat  
**Sub Tema 3** : Pentingnya Asupan Makanan Sehat  
**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd, M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat dan Nomor HP** : BTN Rutubansi Regency

**Petunjuk:**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tanah Luwu SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Bahan Ajar	1. Pembagian Materi Jelas				✓
	2. Kebenaran Konsep/Materi			✓	
	3. Mengembangkan materi berbasis kearifan lokal tanah luwu			✓	
	4. Sesuai dengan kurikulum 2013 (k13)				✓
	5. Kesesuaian materi jelas				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Perbaiki sesuai dengan komentar di dalam naskah/produk

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Maret 2022  
Validator

  
Bungwati, S.Pd. M.Pd

**LEMBAR VALIDASI  
MODUL**

**Tema 3** : Makanan Sehat  
**Sub Tema 3** : Pentingnya Asupan Makanan Sehat  
**Nama Validator** : Hj. Saemilah, S.Kom, M.T.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat dan Nomor HP** :

**Petunjuk:**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tana Luwu SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang ( ✓ ) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"

Aspek	Indikator	Penilaian				Komentar dan Saran
		1	2	3	4	
1. Ukuran Modul	Ukuran modul sesuai dengan kebutuhan			✓		
	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada modul			✓		
2. Desain Sampul Modul	Ilustrasi sampul modul menggambarkan isi/materi ajar			✓		
	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf			✓		
	Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang		✓			
	Proporsi ukuran huruf judul dan sub judul lebih dominan dibandingkan ukuran modul dan nama pengarang		✓			
3. Desain isi modul	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan			✓		
	Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)			✓		
	Spasi antar baris susunan pada teks normal			✓		
	Kemegahan penampikan modul IPA materi makanan sehat berbasis kearifan lokal			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

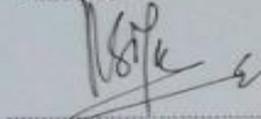
1. Tambahkan logo dan identitas pada sampul
2. Tuliskan nama di pojok
3. Sesuaikan saftor isi dgn materi
4. Perbaiki lay. Kompetensi luti, dst.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 1 April 2022

Validator



**Tema 3** : Makanan Sehat  
**Sub Tema 3** : Pentingnya Asupan Makanan Sehat  
**Nama Validator** : KABUL BUDI HARTO  
**Pekerjaan** : GURU SD  
**Alamat dan Nomor HP** : PALOPO 081342326574

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Berbasis Kearifan Lokal Tana Luwu Pada Siswa Kelas V SDN 660 Mekar Jaya Kabupaten Luwu*" Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

Aspek yang Dinilai	Penilaian			
	1	2	3	4
1. Tampilan menyelesaikan soal yang diberikan				
2. Penyelesaian soal tepat waktu				

Kevalidan Penerapan	3. Penyelesaian soal latihan secara individu				✓
Bahan Ajar	4. Penjelasan guru tentang pembelajaran			✓	
	5. Menunjukkan antusias minat kegiatan pembelajaran				✓

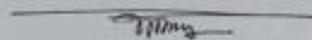
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 04 April 2022

Validator



KABUL BUDI HARTO

## POSTTEST SISWA KELAS V 660 MEKAR JAYA

Pengantar:

Siswa(i) kelas V SDN 660 Mekar Jaya yang saya banggakan, saya meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa(i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa *modul interaktif tema 3 makanan sehat berbasis kearifan lokal tana luwu*. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

3. Dimohon agar siswa(i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
  4. Siswa(i) dimohon memberikan tanda silang (×) pada salah satu huruf pada jawaban yang paling dianggap benar.
1. Sebagai makhluk hidup manusia tentu memerlukan makanan, adapun yang menjadi fungsi dari makanan ....
    - a. Untuk mencegah penuaan
    - b. Sumber energi
    - c. Menghindari penyakit
    - d. Membuat rasa ngantuk hilang
  2. Salah satu asupan makanan yang baik dan bermanfaat bagi tubuh adalah buah-buahan karena ....
    - a. Buah-buahan kaya akan vitamin
    - b. Buah-buahan sangat murah harganya
    - c. Buah-buahan dapat membuat tubuh tidak pernah lelah
    - d. Buah-buahan dapat menjaga tubuh dari serangan bakteri dan virus
  3. Zat gizi yang harus terkandung dalam makanan berikut ini, kecuali ...
 

a. Lemak	c. Protein
b. Karbohidrat	d. Racun

4. Salah satu makan khas daerah tanah luwu adalah....
  - a. Bagea
  - b. Pempek
  - c. *Kapurung*
  - d. Sup kondro
5. Membantu mengatur metabolisme tubuh merupakan fungsi protein. Sumber utama protein adalah...
  - a. Sayur
  - b. Daging
  - c. Telur
  - d. Sagu
6. Buah-buahan adalah salah satu asupan makanan yang baik dan bermanfaat bagi tubuh, salah satunya karena ....
  - a. Buah-buahan banyak mengandung vitamin
  - b. Buah-buahan harganya sangat murah
  - c. Buah-buahan dapat membuat tubuh tidak pernah lelah
  - d. Buah-buahan mampu mencegah virus dan bakteri masuk ketubuh
7. Diare dapat dipicu dengan makan makanan ...
  - a. Gurih
  - b. Enak
  - c. Bergizi
  - d. Pedas
8. Fungsi protein adalah membantu mengatur metabolisme tubuh. Berikut ini yang termasuk sumber utama protein adalah...
  - a. Sayur
  - b. Daging
  - c. Telur
  - d. Sagu
9. Dengan adanya berbagai perbedaan yang ada di kelas, kita bisa mengambil manfaat dari hal tersebut ketika musyawarah. Salah satunya adalah ....
  - a. Mendapat banyak protes dan kritik
  - b. Mendapat banyak pendapat dan usulan
  - c. Menerima banyak keluhan dan kisah sedih
  - d. Menerima banyak sumbangan dan donasi

10. Contoh manfaat dengan adanya keragaman di masyarakat antara lain adalah....
- a. Kita bisa saling melengkapi antar sesama
  - b. Kita bisa saling membandingkan kelebihan
  - c. Kita bisa berbuat sombong kepada banyak orang
  - d. Kita bisa mencari kesalahan orang lain



## Dokumentasi



(Wawancara Guru)



(Kegiatan Implementasi Produk)



(Step 1 Sagu direndam)



(Step 2 Masak air dan sayur)



(Step 3 Membentuk kapurung dan membuat bumbu kapurung)





(Step 4 Kapurung Siap disajikan)

