

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN BUKU TEKS TENTANG PERADABAN MAKANAN POKOK BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU**

F.M. Rastika Sagugubbaik  
Universitas Sanata Dharma  
2026

Karakter rasa ingin tahu adalah dorongan intrinsik untuk memperoleh informasi dan memahami dunia sekitar, yang mendorong seseorang untuk terus mengeksplorasi hal-hal baru dan memperkaya pengalaman belajar. Rendahnya karakter rasa ingin tahu pada anak menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan, yang ditandai dengan kurangnya inisiatif bertanya, minimnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta kecenderungan menerima informasi secara pasif tanpa upaya eksplorasi lebih lanjut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan karakter rasa ingin tahu pada anak belum berkembang secara optimal dan memerlukan strategi pembelajaran yang kontekstual serta bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas buku teks peradaban makanan pokok berbasis *Project Based Learning* dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*, serta menerapkan desain *quasi-experimental*. Subjek penelitian meliputi sepuluh guru bersertifikat sebagai responden analisis kebutuhan, sepuluh ahli sebagai penilai kelayakan (*expert judgment*), serta anak kelas V di salah satu SD Negeri di Yogyakarta, dengan kelas V A sebagai kelompok eksperimen dan kelas V B sebagai kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan buku teks peradaban makanan pokok dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, (2) kualitas buku teks yang telah divalidasi oleh para ahli termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 3,81 pada skala 1–4; dan (3) penerapan buku teks berpengaruh secara signifikan terhadap karakter rasa ingin tahu anak ( $p < 0,05$ ), dengan kategori “efek besar” yang ditunjukkan oleh nilai *effect size*  $r = 0,81$  atau setara dengan 66,74%. Efektivitas pembelajaran berdasarkan nilai *N-gain score* menunjukkan bahwa kelompok kontrol berada pada kategori rendah dengan nilai 14,70, sedangkan kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi dengan nilai 80,79. Selain itu, konsistensi antarpemilai (*interrater reliability*) termasuk dalam kategori tinggi dengan koefisien  $\alpha = 0,756$ . Hasil analisis *z-score* per indikator menunjukkan bahwa kelompok kontrol berada pada rentang -0,11 hingga -1,52, sedangkan kelompok eksperimen berada pada rentang -0,17 hingga 1,73. Berdasarkan hasil penelitian buku teks peradaban makanan pokok berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan mampu meningkatkan karakter rasa ingin tahu anak, sehingga layak digunakan sebagai sumber pembelajaran yang berkesinambungan.

Kata kunci: Karakter Rasa Ingin Tahu, Peradaban Makanan Pokok, *Project Based Learning*

**ABSTRACT**

**DEVELOPMENT OF A TEXTBOOK ON STAPLE FOOD CIVILIZATION BASED ON  
PROJECT-BASED LEARNING TO DEVELOP CURIOSITY**

F.M. Rastika Sagugubbaik  
Sanata Dharma University  
2026

*Curiosity is an intrinsic drive to acquire information and understand the world around us, which drives one to continuously explore new things and enrich learning experiences. Low levels of curiosity among students are a problem in education, characterized by a lack of initiative to ask questions, minimal active involvement in the learning process, and a tendency to passively receive information without further exploration. This condition indicates that strengthening curiosity in students has not developed optimally and requires contextual and meaningful learning strategies. This study aims to develop and test the validity of a textbook on staple food civilization based on Project-Based Learning in fostering curiosity. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages, and implemented a quasi-experimental design. The research subjects included ten certified teachers as respondents for the needs analysis, ten experts as expert judges, and fifth-grade students at a public elementary school in Yogyakarta, with class V A as the experimental group and class V B as the control group.*

*The results showed that: (1) the development of the staple food civilization textbook was developed through the stages of the ADDIE model; (2) the quality of the textbook validated by experts was included in the "very good" category with an average score of 3.81 on a scale of 1–4; and (3) the implementation of the textbook had a significant effect on students' curiosity ( $p < 0.05$ ), with a "large effect" category indicated by an effect size value of  $r = 0.81$  or equivalent to 66.74%. Learning effectiveness based on the N-gain score indicates that the control group is in the low category with a score of 14.70, while the experimental group is in the high category with a score of 80.79. Furthermore, interrater reliability is in the high category with a coefficient of  $\alpha = 0.756$ . The z-score analysis results per indicator show that the control group's score ranges from -0.11 to -1.52, while the experimental group's score ranges from -0.17 to 1.73. Based on the research findings, the Project-Based Learning-based textbook on staple food civilization developed is able to enhance students' curiosity, making it suitable for use as a sustainable learning resource.*

**Keywords:** *Curiosity, Staple Food Civilization, Project-Based Learning*