Pemijar: Pendidikan MI dan Pembelajaran
Vol. 1, No. 1, Januari 2024, pp. 49~56
https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/pemijar

Pengembangan Bahan Ajar E-book Materi Bhinneka Tunggal Ika Pada Pelajaran Pancasila Kelas 5 SDN 1 Sumberjo Kulon

Frita Devi Asriyanti[1*], Linda Tri Lestari[2]
[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI
reyhe.butterfly@gmail.com[1*], lindatrilestari093@gmail.com[2]

Abstract: This research on the development of E-book teaching materials is motivated by the lack of optimal use of teaching materials, because teachers only use teaching materials such as student textbooks to support the learning process in the Bhinneka Tunggal Ika material, only explanations without pictures or videos which makes students less interested in participating in learning. The refore, it is necessary to develop teaching materials such as digital-based teaching materials. This research aims to describe the level of validity, feasibility and process of making E-book teaching materials regarding Bhinneka Tunggal Ika in Pancasila lessons. This E-book teaching material is designed to provide students with an interesting and interactive visual experience that helps them understand the Bhinneka Tunggal Ika material better. This research uses the Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) development model. The results of the feasibility trial of the Bhinneka Tunggal Ika E-book teaching materials, both media experts received an average score of 92% in the "very feasible" category. The assessment of the two meter experts obtained an average percentage of 96% in the "very feasible" category. Limited trials on 4 heterogeneous students obtained a percentage of 88.8% with the "very feasible" criteria and field trials on 20 students obtained an average percentage of 89.5% with the "very feasible" category. Teaching materials are categorized as very suitable for use if the media is appropriate to learning needs and can support the content of the learning material. The conclution from this research that the E-book is valid and very suitable for use.

Keywords: *Development, Teaching Materials, E-book, Bhinneka Tunggal Ika.*

Abstrak: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar E-book ini dilatar belakangi oleh kurang optimalnya dalam penggunaan bahan ajar,

karena guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku penggangan peserta didik sebagai penunjang proses pembelajaran dalam materi Bhinneka Tunggal Ika hanya penjelasan tanpa gambar atau video yang membuat peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu perlu pengembangan bahan ajar seperti bahan ajar berbasis digital. Penelitihan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan, kelayakan, dan proses pembuatan bahan ajar E-book materi Bhinneka Tunggal Ika pada pelajaran Pancasila. Bahan ajar E-book ini dirancang untuk memberikan peserta didik pengalaman visual yang menarik dan interaktif yang membantu mereka memahami materi Bhinneka Tunggal Ika dengan lebih baik. Penelitihan ini menggunakan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Hasil uji coba kevalidan bahan ajar E-book Bhinneka Tunggal Ika kedua ahli media mendapatkan skor rata-rata dalam presentase 92% dengan kategori "sangat layak". Penilaian kedua ahli meteri memperoleh rata-rata dengan presentase 96% dengan kategori "sangat layak". Hasil kelayakan Uji coba terbatas pada 4 peserta didik heterogen memperoleh presentase 88,8% dengan kriteria "sangat layak" dan uji coba lapangan pada 20 peserta didik memperoleh rata-rata presentase 89,5% dengan kategori "sangat layak". Bahan ajar dikategorikan sangat layak digunakan apabila media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta dapat mendukung isi dari materi pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar E-book valid sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Pengembangan, Bahan Ajar, E-book, Bhineka Tunggal Ika*

PENDAHULUAN

Suatu proses pembelajaran yang terjadi di sekolah tidak dapat dipisahkan dengan salah satu bahan belajar bagi peserta didik dalam memperoleh materi yang dipelajari. Terdapat beberapa bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada sekolah dasar pada saat ini peserta didik masih menggunakan bahaan ajar buku paket dan buku pegangan siswa. Dari bahan ajar tersebut tidak mampu menambah motivasi belajar siswa. Besar atau kecilnya motivasi belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin besar motivasi yang dimiliki siswa, semakin besar pula hasil belajar yang diperoleh, begitu juga sebaliknya. Untuk itu peran guru sebagai motivator dalam proses belajar sangat diperlukan untuk meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

Pembelajaran saat ini menekankan peserta didik lebih aktif dalam proses belajar dan tidak hanya berpusat pada guru kelas. Peran guru saat ini sebagai motivator vasilitator dan mentor bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat menemukan potensi yang dapat dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran, seiring berjalannya waktu mulai menggunakan teknoogi digital. Buku digital merupakan salah satu bahan ajar yang cocok digunakan untuk menunjang proses belajar, namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa buku digital yang tidak sesuai isi kurikulum. Oleh karena itu, dibutuhkan keterlibatan guru dalam membuat bahan ajar yang disesuaikan dengan materi. Buku digital dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan belajar dan media belajar karena mengandung seluruh materi, membantu peserta didik menemukan tujuan belajar, dan mempermudah proses belajar. Karena buku digital dapat menyampaikan pesan dalam proses belajar.

Buku Digital (Digital Book) atau dikenal juga dengan Electronic Book (*E-book*) adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer, laptop atau smartphone (Ruddamayanti, 2019). Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya. Bahan ajar E-book yang memanfaatkan teknologi ini dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya materi Bhinneka Tunggal Ika yang perlu dipelajari karenas peserta didik ssat ini harus memahami tetang keragaman yang ada di Indonesia. E-book sangat menarik dan berguna karena didalamnya terdapat fitur-fitur seperti gambar, suara, dan video (Pratama et al., 2022). Bahan ajar E-book akan lebih menarik dan membantu proses belajar peserta didik karena memberikan dampak positif dalam proses belajar dan dapat melatih kemampuan berteknologi yang membuat sisa lebih aktif.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Liana et al., 2021) bahwa Generasi berjuluk generasi intenet ini mustahil menjalani kehidupan tanpa teknologi. Kemajuan teknologi akibat revolusi industri yang terus berkembang menghasilkan tantangan masa depan bagi siswa. Berpikir kritis untuk memecahkan masalah adalah salah satu jalan keluar yang perlu dibiasakan. Artinya teknologi dapat dijadikan bahan ajar yang bermanfaat dalam proses belajar karena di era saat ini peserta didik lebih menggunakan teknologi mobile. Oleh karena itu, buku konvensional dianggap usang dan tidak menarik lagi. Selain itu buku cetak tidak menampilkan video. Bahan ajar E-book perlu inovasi perkembangan teknologi yang lebih praktis, dapat diakses kapan saja, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Pengembangan buku konvensional menjadi bahan ajar E-book dapat dikembangkan berupa aplikasi yang dapat diinstal peserta didik dengan mudah. Pembuatan bahan ajar E-book pernah dilakukan oleh (Irmade & Jumanto, 2022), Bahan ajar E-book dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konten mata pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diharapkan yaitu meningkatkan kualitas belajar dan merangsang kegiatan belajar peserta didik yang timbul akibat penggunaan E-book.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar E-book Materi Bhinneka Tunggal Ika pada Pelajaran Pancasila Kelas 5 SDN Sumberjo Kulon. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi guru yang dilengkapi dengan kegiatan siswa, dan soal evaluasi yang dapat dikerjakan oleh siswa serta bahan ajar E-book dapat diinstal dan diakses menggunakan perangkat Android. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar E-bbok pada mata pelajaran Pancasila materi Bhinneka Tunggal ika. Mengetahui kevalidan dan kelayakan berdasarkan penilain ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar E-book sehingga dapat mengakses materi kapan pun, dimana pun dan mengurangi kecanduan peserta didik dalam penggunaan handphone dengan memanfaatkannya untuk belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan jenis datakualitatif dan kuantitatif. Model peneitian ini menerapkan model ADDIE. Untuk tercapainya pengembangan bahan ajar digital yang valid dan layak harus dengan melakukan model ADDIE. Tahap Analisys, menganalisis kurikulum, materi, dan tujuan pembelajaran. Tahap Desaign yaitu merancang bahan ajar E-book. Tahap Developement dilakukan penilaian para ahli yaitu 2 ahli media dan 2 ahli materi dengan tujuan mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar E-book. Tahap Implementation yaitu melakukan angket respon siswa dengan subjek uji coba terbatas sebanyak 4 peserta didik dan subjek uji coba lapangan sebanyak 20 peserta didik. Sebelum diberikan kepada subjek uji coba, terlebih dahulu dicek validitas butir pertanyaan instrumen dengan 2 validator. Tahap Evaluasi merupakan tahap akhir, dimana penilain dari pengembangan bahan ajar E-book ini dilakukan melalui validasi angket ahli materi, ahli media, dan data angket kepraktisan dari peserta didik untuk mengetahui kelayakan E-book yang telah dikembangkan.

Analisis data yang diperoleh, ditentukan dari data skor yang diolah untuk mencari presentase rata rata, maka akan dicocokkan dengan presentase yang ada pada tabel kategori kevalidan. Skor validasi ahli media, ahli materi, dan angket peserta didik, diperoleh dari setiap butir penilaian dalam bentuk presentasi dengan rumusan sebagai berikut.

Nilai Validitas = (Jumlah skor yang diperoleh)/ (Skor maksimum) x 100%

Diperlukan adanya pedoman untuk mengetahui kevalidan produk yaitu:

Tabel 1 Kategori kevalidan

No	Presentase	Keterangan
1.	1,00%-50,00%	Tidak Valid
2.	50,01%-70,00%	Kurang Valid
3.	70,01%-85,00%	Valid
4.	85,01%-100,00%	Sangat Valid

Sumber (Akbar, 2013 dalam Alfayed, 2023)

Berdasarkan pedoman kriteria produk diatas dapat dikatakan valid yaitu produk tersebut mendaatkan presentase 70,01% – 100% dari uju kelayakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitihan pengembangan menghasilkan produk berupa bahan ajar E-book materi Bhinneka Tunggal Ika pada pelajaran pancasila kelas V yang merupakan bahan ajar yang digunakan guru untuk membantu menjelaskan materi keanekaragaman budaya Indonesia dengan mudah. Bahan ajar dibuat bedasarkan masalah dan analisis kebutuhan pada SDN 1 Sumberjo Kulon dengan jenis penelitian Research & Development (R&D). Penelitian ini disajikan hasil pengembangan bahan ajar berbasis E-book pada materi Bhinneka Tunggal Ika kelas V pada pelajaran pancasila yang dikembangkan dengan model ADDIE, dengan 5 tahapan yaitu 1) Analysis 2) Desing 3) Development 4) Implementasi 5) Evaluation.

Tahap pertama model ADDIE yaitu tahap Analysis , tahap analisis pada dasarnya merupakan aktivitas atau proses pengumpulan data dan informasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket di SDN 1 Sumberjo Kulon Tulungagung Kelas V. Hasil pengumpulan data dapat dianalisis untuk mendapatkan gambaran kondisi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik Kelas V SDN 1 Sumberjo Kulon Tulungagung. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan peserta didik dan buku paket, sehingga membuat peserta didik kurang memperhatikan dan kurang merespon guru saat menyampaikan materi, hal tersebut dikarenakan belum adanya bahan ajar yang lebih menarik untuk membuat peserta didik memahami secara jelas saat pembelajaran.

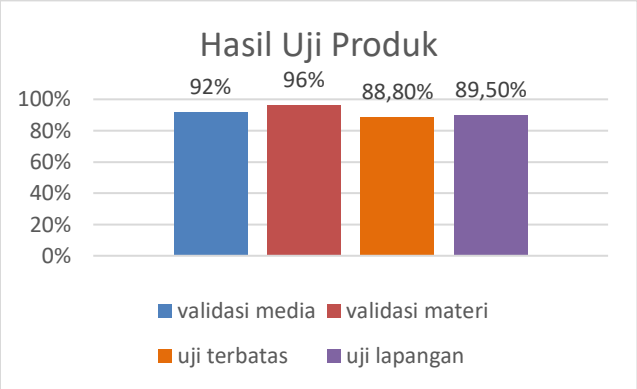
Setelah mengidentifikasi dan melakukan analisis masalah, selanjutnya melakukan analisis kebutuhan. Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitihan ini adalah perlu adanya suatu bahan ajar yang disajikan sebagai pendukung yang mampu mengilustrasikan materi dengan menggunakan multimedia interaktif seperti bahan ajar berbasis E-book yang diharapkan dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi Bhinneka Tunggal Ika dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, hingga akhirnya tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tahap kedua Model ADDIE yaitu tahap design, tahap desain diwujudkan dengan membuat rencana bagaimana bahan ajar akan dikembangkan sehingga dapat dipelajari dengan efektif dan efisien oleh peserta didik kelas V SDN 1

Sumberjo Kulon. Dalam tahap desain ini menentukan kompetensi yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran. desain bahan ajar E-book pada materi Bhinneka Tunggal Ika ini di desain dengan menggunakan Power point yang dijadikan web dengan menggunakan aplikasi Ispring, selanjutnya dijadikan menjadi file aplikasi dengan menggunakan softwere website 2 apk builder pro yang bisa membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Adanya gambar, video, materi audio, games dalam LKPD, dan Quiss dalam evalusi bisa lebih menarik perhatian peserta didik.

Gambar 1. Cover Bahan Ajar E-book

Tahap yang ketiga dari model ADDIE yaitu tahap Development. Tahap pengembangan flowchart digunakan dengan menggunakan simbol-simbol. Setiap simbol mewakili suatu proses tertentu dan storyboard digunakan untuk rancangan awal apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran bedasarkan Flowchart yang sudah dibuat sebelumnya untuk dijadikan sebagai acuan perancangan. Tahap selanjutnya berupa validasi bahan ajar E-book oleh ahli media dan ahli materi dengan tujuan mengetahui dan memastikan bahwa bahan ajar yang dirancang layak dan sesui dengan materi dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli media yang dilakukan oleh dua ahli media dapat diketahui bahwa bahan ajar E-book memperoleh hasil validasi dari dua ahli media dengan rata rata presentase 92% terdapat kriteria “Sangat Valid” yang artinya penampilan bahan ajar sudah menarik dan sesuai dengan isi materi, karena menurut ahli media warna yang digunakan sudah tepat dan tidak terlalu menyala, gambar yang ada pada cover juga sudah sesuai dengan materi (Khawarizmi Yessita, 2023). Validasi materi yang dilakukan oleh dua ahli materi memperoleh skor rata-rata 96% dengan kategori “Sangat Valid” artinya materi dalam bahan ajar E-book sudah sesuai antara kurikulum, capaian pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran dengan materi yang ada dibuku. Selain itu menurut ahli materi, bahan ajar yang disajikan sudah cukup sederhana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Asriyanti, 2023).



Gambar 2. Diagram Hasil Uji Produk

Tahap keempat dari model ADDIE yaitu tahap Implementation, tahap Implementation. Pada tahap implementasi produk dilakukan melalui dua tahap uji coba produk. Kelayakan angket respon peserta didik dilakukan pada tahap uji coba terbatas dengan subjek 4 peserta didik dan uji coba apangan dengan subjek 20 peserta didik yang dilaksanakan di satu sekolah. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik terkait bahan ajar E-book yang sebelumnya sudah divalidasi oleh dua validator dengan memperoleh rata rata presentase 86% dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penelitian respon peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata presentase 88,8% dengan kriteria "Sangat Layak". Sedangkan uji coba lapangan yang dilakukan 20 peserta didik memperoleh rata-rata presentase 89,5% dengan kriteria "Sangat Layak".

Tahap yang terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dilakukan dalam pengembangan ini sebagai berikut. Tahap pertama yaitu analisis (Analysis), evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengidentifikasi masalah awal sehingga hasil dari identifikasi dapat dijadikan acuan sebagai bahan pengembangan produk bahan ajar E-book. Selanjutnya, tahap kedua yaitu desain (Design), evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat gambaran awal tentang bahan ajar E-book. Selanjunya, tahap ketiga yaitu pengembangan (Development), evaluasi yang dilakukan pada ini yaitu mendapatkan saran untuk tampilan tabel audio lebih baik tidak diberi audio karena peserta didik akan kesulitan mengeklik tombol nama provinsi.

Berdasarkan asil penelitian yang ditemukan bahwa bahan ajar E-book yang dihasilkan interaktif, mudah diakses, mudah dipahami, baik dari segi materi maupun segi bahasa, serata buku digital yang memiliki tampilan menarik. Selain kelebihan, ada juga kekurangan yaitu bahan ajar E-book yang berbasis android yang menggunakan alat elektroknik sebagai alat bantu, maka kemungkinan mengalami kehabisan batrai sehingga tidak bisa mengakses bahan ajar E-book dan bahan ajar E-book menggunakan koneksi internet dalam mengerjaan tampilan kegiatan berupa game online. Hasil penelitihan ini didukung dari peneliti sebelumnya yaitu Pengembangan Buku Ajar Siklus Air Tema 8 Subtema 1 Manusia

dan Lingkungan untuk Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo dalam penilaian kevalidan produk oleh para ahli dan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang valid digunakan (Asriyanti, 2023).

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu bahan ajar E-book pada materi Bhinneka Tunggal Ika pada pelajaran Pancasila kelas 5 SDN 1 Sumberjo Kulon dengan mendapat kriteria penilaian "Sangat Valid". Dengan penilain dari para ahli adalah ahli media mendapat presentase 92% dan ahli materi 96% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil kelayakan angket respon peserta didik uji coba terbatas mendapat presentase 88,8% dan uji coba lapangan dengan presentase 89,5% dengan kriteria "Sangat Layak". Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar E-book pada materi Bhinneka Tunggal Ika kelas 5 yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Valid" dan "Sangat Layak".

DAFTAR RUJUKAN

Asriyanti, F. D. (2023). Pengembangan Buku Ajar Siklus Air Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo. 3, 1359–1365.

Irmade, O., & Jumanto, J. (2022). Pengembangan e-book Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Jurnal Basicedu, 6(6), 9256–9263. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3715

Khawarizmi Yessita, A. F. devi. (2023). Pengembangan Media Power Point Menggunakan Ispring Dalam Pembuatan Quiz Pasa Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V Di SDN % Bendorejo. EduCurio Journal, 1(3), 857–863.

Liana, L., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 8(3), 289–298. https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p289

Pratama, P., Malalina, M., Yenni, R. F., & … (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Tunarungu. Jurnal Pengabdian …, 3(2), 676–681. http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/424%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/424/340

Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2, 1193–1202.