



Pengembangan Bahan Ajar Digital *E-Book* Asik Nian Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD

Henny Risnawaty Putri^{1*}, M Taheri Akhbar², Susanti Faipri Selegi³

¹PGSD/FKIP/Mahasiswa/Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: hy.risnawatyputri@gmail.com

²PGSD/FKIP/Dosen/Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: mtaheriakhbar@univpgri-palembang.ac.id

³PGSD/FKIP/Dosen/Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: susantifaipriselegi@gmail.com

Abstract. *This study aims to produce valid, practical, and effective digital e-book teaching materials on Indonesian Cultural Diversity in science and social studies learning for grade IV elementary school. This study uses the research and development method using the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The results of the data analysis shows that the developed e-book is included in the "very valid" category based on the validation questionnaire sheet of experts (material experts, media experts, and language experts) with a validity value of 88.5%. The developed e-book is also included in the "very practical" category based on the results of the student response questionnaire with an average of 90.4% and the results of the practicality trial by filling out the posttest sheet with an average of 87.25% which is included in the "very practical" category. Based on these results, it shows that the e-book product can be used on the material on Indonesian cultural diversity in science learning for grade IV elementary school.*

Keywords: *E-Book; Science and Social Learning; Traditional Musical Instruments.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar digital ebook materi Keragaman Budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode research and development dengan menggunakan model ADDIE (analyse, design, development, implementation, evaluation). Hasil analisis data menunjukkan bahwa ebook yang dikembangkan termasuk kategori "sangat valid" berdasarkan lembar angket validasi para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa) dengan nilai kevalidan 88,5%. ebook yang dikembangkan juga termasuk dalam kategori "sangat praktis" berdasarkan hasil angket respon peserta didik dengan rata-rata sebesar 90,4% serta hasil uji coba kepraktisan dengan mengisi lembar posttest dengan rata-rata sebesar 87,25%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk e-book dapat digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.*

Kata Kunci: *E-Book; IPAS; Alat Musik Tradisional.*

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, bahan ajar siswa juga akan mengalami perkembangan. Ahmadi dan Ibda (2020, h. 13) berpendapat. "Society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*)". Penggunaan teknologi dalam pendidikan terus digarap oleh tenaga pendidik. Kurniawan dan Kuswadi (2021, h. 2) berpendapat "Perkembangan

teknologi mengubah orientasi dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital”. Bahan ajar digital merupakan evolusi dari bahan ajar cetak yang memanfaatkan teknologi dengan berbagai kegunaan untuk membantu peserta didik dalam proses belajar yang bersifat konkret, kontekstual, interaktif, dan adaptif (Sutanto, dkk., h. 176). Kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar di perkembangan zaman menjadi tantangan yang lebih sulit. Selain dituntut kreatif, inovatif, efisien, juga memperhatikan perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat digunakan mulai dari sederhana hingga kompleks. Teknologi diciptakan untuk dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Penggunaan teknologi ini mendukung dan meningkatkan proses kognitif anak dan keterampilan berpikir kritis (Nuridayanti, 2023: h. 92).

Pengaruh dari tuntutan perkembangan teknologi di dunia pendidikan dirasakan secara nyata oleh pendidik di SD Negeri 34 Palembang. Berdasarkan dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan bersama Wali Kelas IV, peneliti menemukan bahwa pada sekolah tersebut masih sedikitnya penggunaan bahan ajar digital. Sekolah ini didukung fasilitas yang cukup berupa komputer dan proyektor, namun pendidik lebih sering menggunakan bahan ajar cetak karena keterbatasan waktu dan kemampuan dalam membuat perangkat ajar digital. Khususnya pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya pada topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Hanya sebagian kecil ragam budaya Indonesia yang ditampilkan, padahal Indonesia merupakan negara yang besar dan kaya akan beragam alat musik tradisional. Sekolah tersebut juga belum dilengkapi dengan bahan ajar yang tepat untuk mengenalkan alat musik tradisional Indonesia. Dapat penulis simpulkan bahwa permasalahannya adalah terbatasnya bahan ajar yang digunakan di SD Negeri 34 Palembang belum memanfaatkan teknologi. Pendidik memerlukan bahan ajar yang lengkap dan efisien. Karena keterbatasan waktu dan kemampuan maka pendidik kesulitan dalam menyediakan bahan ajar yang sesuai. Di satu sisi, kegiatan mengajar yang masih mengandalkan media cetak membuat motivasi belajar peserta didik menurun. Hal ini berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar peserta didik.

Penelitian serupa dilakukan oleh Selegi, dkk (2022, h. 451) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Materi Bumi dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPS Kelas VI SDN Sukakarya”. Penelitian ini mengembangkan e-modul berbasis flipbook. Hasil penelitiannya menunjukkan e-modul yang valid dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar. Dari penelitian yang dilakukan ditemukan adanya pengaruh signifikan dari pengembangan perangkat pembelajaran digital terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan perangkat ajar digital patut untuk dikembangkan lebih lanjut. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah diatas serta didukung penelitian relevan adalah mengembangkan bahan ajar digital berupa e-book. Ebook mampu mengefisienkan kegiatan pembelajaran dengan kepraktisannya. E-book Asik Nian dapat menjelaskan materi dengan lebih lengkap kepada peserta didik. Pengembangan e-book ini didesain dengan tampilan menarik ditambah berbagai fitur yang memudahkan pengguna. Bahan ajar dibuat dengan menggunakan tahapan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) agar menjadi bahan ajar yang valid, praktis dan efisien untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Dalam tahapan ADDIE, proses pengembangan bahan ajar ini akan melewati setiap tahapannya melalui revisi dan uji coba. Uji coba dilakukan pada validator dan peserta didik lapangan. Tujuannya adalah agar e-book yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar yang valid, praktis dan efektif. Spesifikasi produk e-book yang dikembangkan akan memuat komponen pembelajaran seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dan latihan soal serta panduan cara penggunaannya. Untuk mengakses e-book ini dapat digunakan smartphone, komputer, atau laptop pribadi sehingga mendukung para peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan lebih tertarik serta termotivasi belajar sehingga terdapat peningkatan dari segi hasil belajarnya.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar Asik Nian pada materi IPAS kelas IV sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memvalidasi

dan mengembangkan sebuah produk. Memvalidasi produk, berarti bahwa produk tersebut telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas. Mengembangkan produk berarti peneliti memperbaiki produk yang ada atau menciptakan sebuah produk baru. Dalam penelitian ini menggunakan tahapan ADDIE yaitu analisis, rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Analisis berguna untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Informasi bersumber dari kegiatan observasi dan wawancara awal. Selanjutnya penelitian untuk membuat rancangan terhadap produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2021, h. 765). Pada perancangan, peneliti membuat desain gambar sesuai dengan materi. Desain ini merupakan rancangan secara umum dari produk yang dikembangkan. Rancangan yang dibuat meliputi cover, CP, TP, petunjuk penggunaan, materi alat musik, latihan soal, dan penutup. *Development* merupakan kegiatan mengubah rancangan menjadi produk dan diuji validitas produk secara berulang oleh para ahli sampai dihasilkan produk yang sesuai spesifikasi (Sugiyono, 2021, h. 765). Terdapat tiga bagian utama, yaitu cover, isi dan penutup.

Tahap selanjutnya implementasi. Implementasi merupakan kegiatan penggunaan produk yang telah disusun (Sugiyono, 2021, h. 766). Menurut Dick and Carey dalam Surandika (2022, h. 115) produk yang dihasilkan akan diuji coba secara *small group* sebanyak 8-15 orang dan *field trial*. Setelah diuji coba, produk direvisi dan dilakukan uji coba kelompok. Sampel untuk di uji coba *small group* sebanyak 9 peserta didik yang dibagi menjadi 3 kelompok yang tiap kelompoknya berisi 3 orang. Uji coba *field trial* diambil dari 1 kelas IV A yang berjumlah 28 orang peserta didik yang dibagi menjadi 6 kelompok berisi 4-5 peserta didik. Tahap evaluasi adalah tahap pengembangan untuk menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi (Sugiyono, 2021, 766). Kegiatan evaluasi dilakukan setiap akhir dari keempat tahapan yang disebut evaluasi formatif untuk revisi.

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara, yaitu observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif adalah suatu cara pengolahan data dalam bentuk kalimat. Analisis data kevalidan dinilai dari hasil angket penilaian validator. Untuk mengetahui kepraktisan produk, maka peneliti perlu melakukan uji kepraktisan kepada pendidik dan peserta didik dengan menggunakan angket respon peserta didik. Analisis keefektifan dilihat dari hasil tes tertulis yang dibagikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Model ADDIE sendiri memiliki 5 tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap analisis dilakukan analisis terhadap kebutuhan pendidik dan peserta didik di lapangan. Dilakukan analisis dari masalah yang terdapat saat kegiatan pembelajaran kemudian dicari solusinya. Setelah mendapatkan solusi, peneliti memutuskan untuk mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar kemudian dirancang mulai dari cover hingga profil penulis. Setelah didesain, produk dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar berbentuk *flip book* menggunakan aplikasi canva dan *flipbuilder*. Bahan ajar yang sudah jadi divalidasi oleh para ahli. Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Implementasi dilakukan uji coba lapangan di kelas IV SD. Dan diakhiri dengan evaluasi untuk menilai apakah sudah layak digunakan.

Penelitian ini menyajikan hasil yang diperoleh peneliti ketika berada di lapangan. Uji coba dan revisi dilakukan pada sampel penelitian dan para ahli dilakukan untuk menghasilkan produk yang siap pakai. Setelah melalui beberapa revisi dan uji coba dari para ahli didapatkanlah produk bahan ajar digital *e-book* Asik Nian yang menjawab permasalahan pendidik dan peserta didik di lapangan. Hasil dari penelitian ini menyajikan sebuah produk bahan ajar digital berupa *e-book* Asik Nian. Berikut hasil dari penilaian yang telah dilakukan.

Tabel 1.1 Hasil Angket Validator.

Aspek	Rata-Rata	Kategori
Media	89,1	Sangat valid
Materi	89,1	Sangat valid
Bahasa	87,5	Sangat valid
Jumlah	265,7	
Persentase	88,5%	

Rata-rata nilai angket dari ketiga validator adalah untuk angket media sebesar 89,1. Untuk angket materi memperoleh rata-rata 89,1. Dan angket bahasa memperoleh rata-rata 87,5. Total keseluruhan angket dari ketiga validator yaitu 265,7 dengan persentase 88,5%. Ketiga angket ini memperoleh kategori sangat valid. Artinya, setelah dilakukan uji validasi terhadap aspek media, materi, dan Bahasa, bahan ajar ini layak dilakukan uji coba lapangan. Pertama peneliti melakukan uji coba kelompok kecil kepada peserta didik. Sampel penelitian dipilih secara acak untuk memperoleh hasil yang heterogeny dan seimbang. Peneliti kemudian membagikan angket kepada peserta didik untuk menilai produk pengembangan bahan ajar digital *ebook* Asik Nian. Angket disajikan dalam bentuk pertanyaan sebanyak 10 buah pertanyaan. Hasil angket disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.2 Hasil Angket Respon Peserta Didik *Small Group*.

No	Nama	Skor Butir Pernyataan										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	NN	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	47
2.	V	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
3.	APS	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	45
4.	KA	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	46
5.	MAI	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	45
6.	LDA	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	46
7.	SAA	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	47
8.	MGDA	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	44
9.	MEG	5	5	5	3	4	3	5	5	3	4	42
		Rata-rata = 45,6										
		Persentase kepraktisan = 91,3%										
		Kategori = sangat layak										

Untuk mengukur keefektifan dari pengembangan bahan ajar, peneliti melakukan posttest terhadap peserta didik. Pemberian soal posttest dilakukan setelah dilaksanakan *treatment* terhadap peserta didik menggunakan bahan ajar. Posttest diberikan kepada peserta didik berbentuk soal uraian sebanyak 5 soal. Soal disusun sesuai indikator dari TP. Hasil posttest peserta didik di *small group* yaitu dengan nilai rata-rata 84,7. Dari hasil tersebut tergolong ke dalam kategori sangat efektif.

Tabel 1.3 Hasil Tes *Small Group*.

No	Nama	Skor Butir Soal					Total Skor	Ket
		1	2	3	4	5		
1.	NN	8	15	20	20	15	78	T
2.	V	10	15	20	20	25	90	T
3.	APS	10	20	20	20	20	90	T
4.	KA	8	15	15	20	25	83	T
5.	MAI	8	25	20	20	20	93	T
6.	LDA	8	10	20	15	25	78	T
7.	SAA	8	20	20	20	20	88	T
8.	MGDA	8	20	15	15	10	68	BT

No	Nama	Skor Butir Soal					Total Skor	Ket
		1	2	3	4	5		
9.	MEG	10	20	20	20	25	95	T
							Total = 763	
							Rata-rata = 84,7	

Setelah melakukan uji *small group*, peneliti melakukan uji *field trial*. Uji coba dilakukan pada kelas IV A dengan 28 peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan bahan ajar. Uji coba dilakukan dengan memberikan pertanyaan sebanyak 10 butir kepada responden. Nilai yang diperoleh dari hasil *posttest* uji coba di kelas *small group* yaitu 44,7 dengan persentase 89,5%. Angka ini mencapai kategori sangat efektif untuk digunakan.

Tabel 1.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik *Field Trial*.

No	Nama	Skor Butir Pernyataan										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AR	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	43
2.	AQA	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	45
3.	AS	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	45
4.	AN	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	47
5.	AO	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	45
6.	DN	3	5	3	5	4	4	4	5	4	3	40
7.	FL	4	5	5	3	5	4	5	4	4	5	44
8.	IM	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	46
9.	IR	5	3	3	5	4	4	5	5	5	5	44
10.	KP	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	46
11.	MNNP	3	3	5	4	4	5	5	4	5	4	42
12.	MTMS	4	5	4	5	5	3	4	5	3	5	43
13.	MA	3	5	5	5	3	5	4	5	4	4	44
14.	MAS	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47
15.	MAH	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	45
16.	MDA	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	46
17.	MF	4	5	4	4	5	5	5	3	3	4	42
18.	MI	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48
19.	MIN	5	5	3	5	5	3	4	5	3	4	42
20.	MJAG	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	46
21.	MRF	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	46
22.	MZA	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47
23.	NAS	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	43
24.	RAAL	3	5	4	4	5	4	4	5	5	5	44
25.	RAIP	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	47
26.	RPK	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
27.	RMEM	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	45
28.	SZ	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	47
Rata-rata = 44,7												
Persentase kepraktisan = 89,5%												
Kategori = sangat praktis												

Kemudian, untuk mengukur keefektifan dari pengembangan bahan ajar digital ebook Asik Nian, peneliti melakukan *posttest*. *Posttest* diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal uraian sebanyak 5 soal. Hasil post test peserta didik di *field trial* yaitu dengan nilai rata-rata 83,07. Dari hasil tersebut tergolong ke dalam kategori sangat efektif. Sehingga bahan ajar ini dinilai efektif untuk digunakan.

Tabel 1.5 Hasil Tes *Field Trial*.

No	Nama	Skor Butir Soal					Total Skor	Ket
		1	2	3	4	5		
1.	AR	8	15	15	20	20	78	T
2.	AQA	10	15	20	20	25	90	T
3.	AS	8	15	20	20	25	88	T
4.	AN	8	15	15	20	25	83	T
5.	AO	8	25	20	20	20	93	T
6.	DN	8	10	20	15	25	78	T
7.	FL	10	15	20	20	15	80	T
8.	IM	5	15	10	15	20	65	BT
9.	IR	10	25	15	10	25	90	T
10.	KP	10	25	20	15	20	90	T
11.	MNNP	10	5	15	15	15	60	BT
12.	MTMS	8	25	20	20	15	88	T
13.	MA	10	20	20	20	15	85	T
14.	MAS	8	25	20	20	20	93	T
15.	MAH	10	20	15	20	20	85	T
16.	MDA	5	10	20	20	25	80	T
17.	MF	10	20	20	20	25	95	T
18.	MI	8	10	15	25	5	63	BT
19.	MIN	10	15	15	20	25	85	T
20.	MJAG	10	20	20	20	20	90	T
21.	MRF	8	20	20	20	25	93	T
22.	MZA	5	10	20	15	10	60	BT
23.	NAS	10	15	20	20	15	80	T
24.	RAAL	10	15	20	20	25	90	T
25.	RAIP	8	10	15	20	25	78	T
26.	RPK	8	20	20	20	25	93	T
27.	RMEM	8	25	20	15	25	93	T
28.	SZ	10	15	20	20	15	80	T
Total = 2326								
Rata-rata = 83,07								

Pembahasan

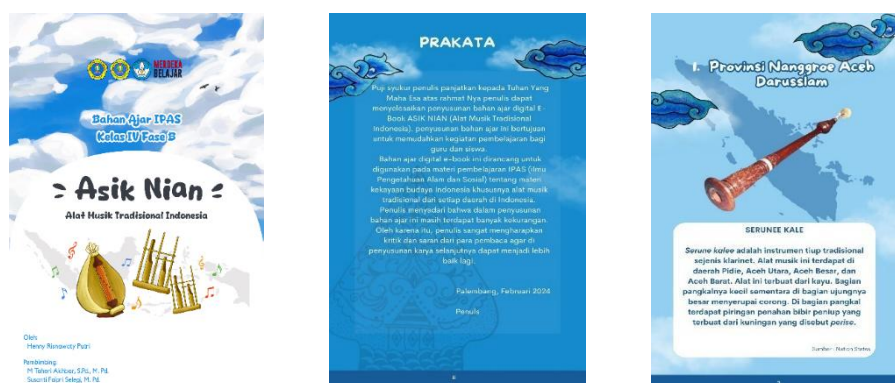
Setelah dilakukan berbagai tahapan dalam pengembangan dan dilakukan uji coba sesuai dengan penjabaran data diatas, dapat dijawab rumusan masalah yang ada. Bahan ajar yang efektif, praktis, dan efisien mampu dikembangkan dengan memperhatikan aspek-aspek kebutuhan pendidik dan peserta didik. Diperlukan adanya bahan ajar yang menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dan mampu meningkatkan semangat belajar. Terbukti melalui berbagai penelitian relevan seperti yang dilakukan oleh Selegi, dkk (2022, h. 451) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Materi Bumi dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPS Kelas VI SDN Sukakarya” dan dikembangkan lagi dalam penelitian ini, bahwa pengembangan bahan ajar Asik Nian mampu digunakan secara efektif, praktis, dan efisien. Dilakukan prosedur dari pengembangan agar tercipta bahan ajar yang siap untuk digunakan, yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan pendidik, kebutuhan peserta didik dan karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan pendidik diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas. Kegiatan pembelajaran masih terfokus pada penggunaan buku paket. Pendidik mengharapkan adanya bahan ajar digital yang dapat memudahkan proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar. Permasalahan yang dihadapi peserta didik yaitu peserta didik kurang termotivasi dalam belajar karena bahan ajar yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat bosan dalam belajar. Analisis

karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang menjadi landasan peneliti menyusun bahan ajar digital ini. Dengan menyesuaikan karakter peserta didik, diharapkan bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajarnya meningkat.

Setelah dilakukan analisis, bahan ajar didesain menggunakan aplikasi canva dan flipbuilder. Yang menjadi ciri khas dari bahan ajar ini yaitu elemen yang digunakan dalam bahan ajar digambar langsung oleh peneliti. Peneliti menggambar elemen seperti batik, candi, dan bunga rafflesia di kertas gambar kemudian dimasukkan menjadi elemen ke dalam e-book. Terdapat materi, lembar kerja, dan latihan soal yang dapat langsung diakses oleh pengguna. Bahan ajar ini dirancang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif sehingga diperuntukkan untuk pembelajaran secara berkelompok, namun dapat digunakan untuk belajar mandiri. Di tahap ini, peneliti merancang tampilan bahan ajar. Rancangan bahan ajar terdiri dari sampul depan (cover), kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan, materi, latihan soal, dan penutup.

Gambar 1. Rancangan bahan ajar.



Tahap pengembangan bahan ajar ini yaitu dengan menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik di lapangan. Kemudian disesuaikan dengan silabus, indikator, dan tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, peneliti mengembangkan bahan ajar dengan semenarik mungkin. Peneliti juga melakukan beberapa pengembangan terhadap bahan ajar yang divalidasi oleh para ahli.

Peneliti kemudian melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan pada kelas IV SD Negeri 34 Palembang. Uji coba *small group* dilakukan di kelas IV B sebanyak 9 orang dan uji coba *field trial* dilakukan pada kelas IV A sebanyak 28 orang. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar Asik Nian dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pertama peneliti melakukan uji coba kelompok kecil yang dipilih secara acak. Peneliti membagikan angket untuk menilai produk pengembangan bahan ajar. Kemudian, untuk mengukur keefektifan dari pengembangan bahan ajar, peneliti melakukan *post test* terhadap peserta didik. *Post test* diberikan dalam bentuk soal uraian sebanyak 5 soal. Setelah melakukan uji coba *small group*, peneliti melakukan uji coba *field trial*. Uji coba ini dilakukan pada kelas IV A dengan 29 peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan bahan ajar Asik Nian.

Tahap evaluasi dilakukan setelah analisis revisi oleh setiap validator terhadap bahan ajar. Berdasarkan hasil angkat validasi oleh validator maka peneliti menyimpulkan dan mengetahui komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli serta peserta didik terhadap produk bahan ajar. Bahan ajar Asik Nian dikatakan valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Setelah melakukan uji coba, peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam bahan ajar. Berikut kelebihan dan kekurangannya.

Kelebihan:

- a. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar secara praktis dimanapun dan kapanpun.
- b. Bahan ajar dapat membantu peserta didik untuk semangat belajar dengan desain yang kreatif dan menarik sehingga tidak mudah merasa bosan.
- c. Bahan ajar ini juga mempermudah pendidik dan peserta didik untuk memahami materi keragaman budaya.

Kekurangan:

- a. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat digital, sehingga tidak semua dapat membuka bahan ajar ini diluar lingkungan sekolah.
- b. Proses pembuatan bahan ajar digital e-book Asik Nian membutuhkan waktu yang cukup panjang.
- c. Masih terdapat beberapa peserta didik yang masih membutuhkan bantuan pendidik untuk membuka bahan ajar digital ebook Asik Nian.

SIMPULAN DAN SARAN

Melihat perkembangan dalam bidang teknologi, tentunya dunia Pendidikan juga harus terus memperbarui sarana dan prasarannya, tak terkecuali bahan ajar yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa bahan ajar yang dikembangkan sejalan dengan tuntutan era digital dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil pengembangan bahan ajar dinyatakan valid berdasarkan data yang diperoleh melalui validasi dari beberapa ahli yang termasuk dalam kategori sangat valid. Bahan ajar Asik Nian ini juga dinyatakan praktis berdasarkan data yang diperoleh melalui lembar angket peserta didik uji coba small group dan uji coba field trial yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Lalu bahan ajar *e-book* Asik Nian ini juga dinyatakan efektif berdasarkan data yang diperoleh melalui posttest uji coba small group dan field trial yang termasuk ke dalam kategori sangat efektif. Dengan adanya *e-book* Asik Nian ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong para pendidik untuk mengembangkan bahan ajar digital lebih lanjut sebagai bentuk inovasi mengajar sehingga terciptanya proses pembelajaran yang berdampak dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). Konsep dan Aplikasi Literasi Baru Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Anggun, D. P., Leni, L. A., Samiha, Y. T., Habisukan, H. H., Wigati, I., & Hapidah, Y. (2020). Studi Tentang Pengembangan Bahan Ajar E-Book. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi, 33-40.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Christofara, K. (2023). *Ensiklopedia Alat Musik Daerah Kalimantan*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21. Lamongan: Academia Publication.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 170-187.

- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Nuridayanti, Muryaningsih, S., Badriyah, Solisaa, E. M., & Mere, K. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jote: Journal On Teacher Education*, 88-93.
- Selegi, S. F., Syaflin, S. L., & Pakpahan, P. I. (2022). Pengembangan E-Modul berbasis Flipbook Materi Bumi dan Alam Semesta Pada pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 440-453.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, S. A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sutanto, S., Koto, I., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Kapedas*, 183-184.
- Wibisari, G. Z., & Mulyani, P. K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis E-Book Sebagai Media Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 519.
- Wisnawa, K. (2020). *Seni Musik Tradisi Nusantara*. Bali: Nilacakra.