

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya Pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar

Ni Kadek Herlina^{1*}, I.B. Surya Manuaba²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan

Email: kadekherlina05@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam muatan IPS sehingga siswa merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui rancang bangun media pembelajaran buku digital berbasis *Kontekstual* dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran buku digital berbasis *Kontekstual*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji rancang produk dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan yang terdiri dari tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil terdiri dari Sembilan orang siswa. Analisis data yang digunakan berupa data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian tingkat kelayakan menurut ahli isi mata pelajaran sebesar 95,5%, ahli desain pembelajaran sebesar 95%, ahli media pembelajaran sebesar 91%, uji coba perorangan sebesar 95% dan uji coba kelompok kecil sebesar 94% dengan keseluruhan berkategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran buku digital berbasis *Kontekstual* layak digunakan dalam proses pembelajaran materi keragaman budaya muatan IPS kelas IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kontekstual, Keragaman Budaya*

Abstract

The background of the research is the lack of learning media used in learning activities, especially in social studies content so that students feel bored with learning activities. This study aims to (1) determine the design of Contextual-based digital book learning media and (2) determine the feasibility of Contextual-based digital book learning media. This study uses the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The product design test was carried out by subject content experts, learning design experts, learning media experts, individual trials consisting of three students and small group trials consisting of nine students. Analysis of the data used in the form of quantitative and qualitative descriptive data. The results of the study showed that the feasibility level according to subject content experts was 95.5%, learning design experts were 95%, learning media experts were 91%, individual trials were 95% and small group trials were 94% with the overall category being very good. The results of the study indicate that Contextual-based digital book learning media is feasible to use in the learning process of cultural diversity material for Social Studies class IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar.

Keywords: *Learning Media, Contextual, Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan kemudahan bagi masyarakat diberbagai aspek kehidupan. Manusia sebagai pengguna dari teknologi saat ini harus mampu untuk menyesuaikan atau beradaptasi sebaik mungkindengan perkembangan teknologi yang ada melalui pendidikan, agar generasi selanjutnya tidak tertinggal dalam teknologi baru. Agar antar teknologi dan pendidikan mampu berkembang dan berjalan dengan beriringan. Menurut(Lestari, 2018) teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga hasil yang diinginkan dapat tercapai. Hal tersebut dapat terwujud dengan cara melakukan pelatihan maupun pendidikan. Pendidikan merupakan suatu cara yang efektif dalam mendukung perkembangan serta dalam meningkatkan surber daya manusia yang lebih baik. Kemajuan teknologi membuat perkembangan suatu bangsa menjadi sangat pesat. Kemajuan dari suatu bangsa dilihat dari surber daya manusia yang berkualitas, dimana hal tersebut ditentukan dari adanya pendidikan. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, yang salah satu isinya membahas mengenai pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan memiliki peranan penting guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan optimal (Wulandari & Agustika, 2018).

Menurut Elihami, (2020) pendidikan di Indonesia dilakukan dengan dua jalan yakni pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dengan melalui kegiatan belajar mengajar, sedangkan pendidikan non formal yaitu pendidikan yang tidak dilakukan di lingkungan sekolah, melainkan dilaksanakan di luar lingkungan sekolah seperti di lingkungan keluarga, kursus keterampilan dan kelompok belajar. Sekolah yang menjadi lembaga tempat berlangsungnya pendidikan formal mempunyai peranan penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran agar proses adaptasi siswa dengan perkembangan teknologi tidak tertinggal. Untuk mencapai suatu tujuan diperlukan adanya tindakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi berkualitas. Agar tercapainya hasil belajar yang baik berbagai faktor harus saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor pendukung proses pembelajaran yaitu penggunaan media. Media merupakan sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat di tangkap oleh indra manusia, yang fungsinya sebagai sarana untuk alat komunikasi. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai semua alat yang bisa dipergunakan sebagai media dalam pembelajaran (Sanuaka, 2017). Perkembangan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi pada dasarnya berjalan beriringan. Penggunaan media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, selain itu penggunaan media pembelajaran membuat siswa tidak cepat merasa bosan sehingga memudahkan siswa untuk menangkap materi yang diajarkan. Salah satu muatan pembelajaran yang memerlukan penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu IPS.

IPS merupakan salah satu muatan yang terdapat didalam kurikulum 2013. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari tentang disiplin ilmu yang terpadu berkaitan dengan kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya (Kristin, 2016). Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi tujuan dari IPS bagi siswa agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Serta memiliki kemampuan dasar dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Berikutnya memiliki komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Serta memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Menurut Effendi, (2012) IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia (*global society*). IPS memiliki cakupan materi yang sangat luas khususnya dijenjang pendidikan dasar, salah satu materi dalam muatan IPS yaitu keragaman budaya pada kelas IV. Pembelajaran dikatakan berhasil apa bila dalam proses pembelajaran tersebut sudah terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Perkembangan belajar anak juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, salah satu media pembelajaran yang sering digunakan yaitu buku. Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan, dengan seringnya kita membaca buku maka wawasan kita akan bertambah luas. Perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat membuat buku dikemas dalam bentuk digital yang lebih mudah untuk dibawa kemana saja.

Buku digital atau dikenal juga dengan istilah *ebook*. Ebook atau *electronic book* menjadi salah satu jenis media literasi di era digital saat ini. Ebook merupakan buku dalam bentuk elektronik yang tidak lagi dicetak menggunakan kertas (Rodhiah & Roza, 2020). Untuk merealisasikan penggunaan media buku digital dibutuhkan pendekatan yang efektif yang berbasis kontekstual. Menurut Aqib, (2013) pendekatan kontekstual atau CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan lingkungan disekitarnya. Menurut Ngilimun, (2017) prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya mononton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi. Dapat disimpulkan bahwa kontekstual adalah pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan dunia nyata.

METODE

Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran buku digital materi keragaman budaya pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar, penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ADDIE dikarenakan alur pengembangannya yang dirasa cocok untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual. Menurut Tegeh, dkk (2014) model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang bersifat sistematis yaitu susunan dari kegiatannya diurut secara sistematis dalam pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang berlandaskan pada pendekatan yang efektif dan efisien. Model ADDIE memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara berkala pada aktivitas pengembangan. Tahap kegiatan dalam model ADDIE pada dasarnya saling keterkaitan antar satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu dalam penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh. Model ADDIE mengacu pada proses utama kegiatan pengembangan sistem pembelajaran. Dalam model ADDIE memiliki lima tahapan. Tahapan-tahapan dalam model ADDIE yaitu sebagai berikut. Tahap analisis (*analyze*), tahap ini merupakan tahap pertama dalam menerapkan model ADDIE dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini penulis menganalisis perlunya pengembangan dalam media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dari media pembelajaran. Di tahap ini penulis menganalisis serta mengidentifikasi beberapa kebutuhan dalam pengembangan media ini seperti menganalisis kendala serta keperluan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*), design atau perencanaan merupakan tahap kedua dalam menerapkan model ADDIE untuk merancang serta mengembangkan media pembelajaran. Tahap ini merupakan tahap untuk merancang konsep dari produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil dari tahap analisis. Tahap pengembangan (*development*), tahap pengembangan atau development merupakan tahap ketiga dalam menerapkan model ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam melaksanakan tahapan ini pengembangan meliputi tahap membuat serta memodifikasi bahan ajar. Tahap untuk membuat produk yang telah ditentukan. Tahap implementasi (*implementation*), tahap implementasi atau implementation merupakan tahap keempat dalam menerapkan model ADDIE. Pada tahapan ini untuk menerapkan produk yang dihasilkan untuk divalidasi oleh ahli dan uji coba dengan subjek untuk mengetahui respon dari pengguna. Tahap evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi atau evaluation merupakan tahap terakhir dalam menerapkan model ADDIE. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah memberi nilai akhir pada produk yang telah divalidasi oleh ahli dan uji coba subjek untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki agar produk dapat mencapai angka kelayakan yang susah ditentukan.

Menetapkan tingkat kelayakan dari media pembelajaran buku digital dilakukan dengan cara uji coba produk. Uji coba mata pelajaran atau isi dinilai oleh dosen pengampu mata kuliah bidang IPS, uji coba desain pembelajaran dan uji coba media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang ahli dibidangnya. Subjek uji coba produk pada siswa terdiri dari 3 siswa untuk uji coba perorangan yang terdiri dari siswa berprestasi tinggi, sedang, rendah, dan 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang siswa berprestasi tinggi, 3 siswa berprestasi sedang dan 3 siswa berprestasi rendah. Sebelum melakukan uji coba produk terhadap siswa dilakukan uji coba ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan, jika produk telah selesai direvisi selanjutnya dilakukan uji coba produk terhadap siswa. Jenis data pada penelitian ini yaitu data kuantitatif yang dikumpulkan melalui kuesioner/angket berupa angka, dan menggunakan data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil penelitian serta komentar dan saran yang telah diperoleh. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan disajikan pada tabel 1.

Table 1. Kisi-Kisi Instrument Ahli Mata Pelajaran

Aspek	Indikator
Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
	2. Kesesuaian materi dengan indikator
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan
Isi/materi	1. Kebenaran materi
	2. Ketepatan materi
	3. Pentingnya materi
	4. Kedalaman materi
	5. Kemenarikan materi
	6. Materi mudah untuk dipahami
Tata bahasa	1. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran
	2. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi
Strategi	1. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis
	2. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa
	3. Memberikan contoh dalam penyajian materi
Evaluasi	1. Memberikan soal latihan untuk memperdalam pemahaman konsep
	2. Soal yang diberikan sesuai dengan indikator konsep
	3. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal

Tabel 3. Kisi-Kisi Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Desain	1. Desain tampilan
	2. Teks
	3. Gambar
	4. Warna
Teknik	1. Dapat memotivasi siswa untuk belajar
Ketepatan, Teknik, Kejelasan	1. Keakuratan materi dalam media
	2. Keterbaruan media

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Indikator
Desain Pesan	1. Gambar
	2. Teks
	3. Desain tampilan
	4. Kejelasan petunjuk penggunaan
Materi	1. Isi materi
	2. Kemudahan pemahaman materi
	3. Meningkatkan semangat siswa dalam belajar
Evaluasi	1. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal

2. Soal sesuai dengan materi
3. Bahasa mudah dipahami

Penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis berupa bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti sehingga akan diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2018). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk pengolahan data yang diperoleh melalui angket. Jawaban angket dalam penelitian ini terstruktur yang diperoleh dari masing-masing subjek dianalisis menggunakan skala Likert empat pada tabel 2.

Tabel 5. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Respon
1	Skor 1	Sangat tidak setuju
2	Skor 2	Tidak setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat setuju

Menurut Agung, (2018) metode analisis kuantitatif merupakan cara pengolahan data dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti sehingga menghasilkan simpulan umum. Untuk mengambil keputusan maka hasil persentase diubah ke tingkat pencapaian skala 5 pada tabel 3.

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 (Agung, 2018)

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian akan dipaparkan sebagai berikut.

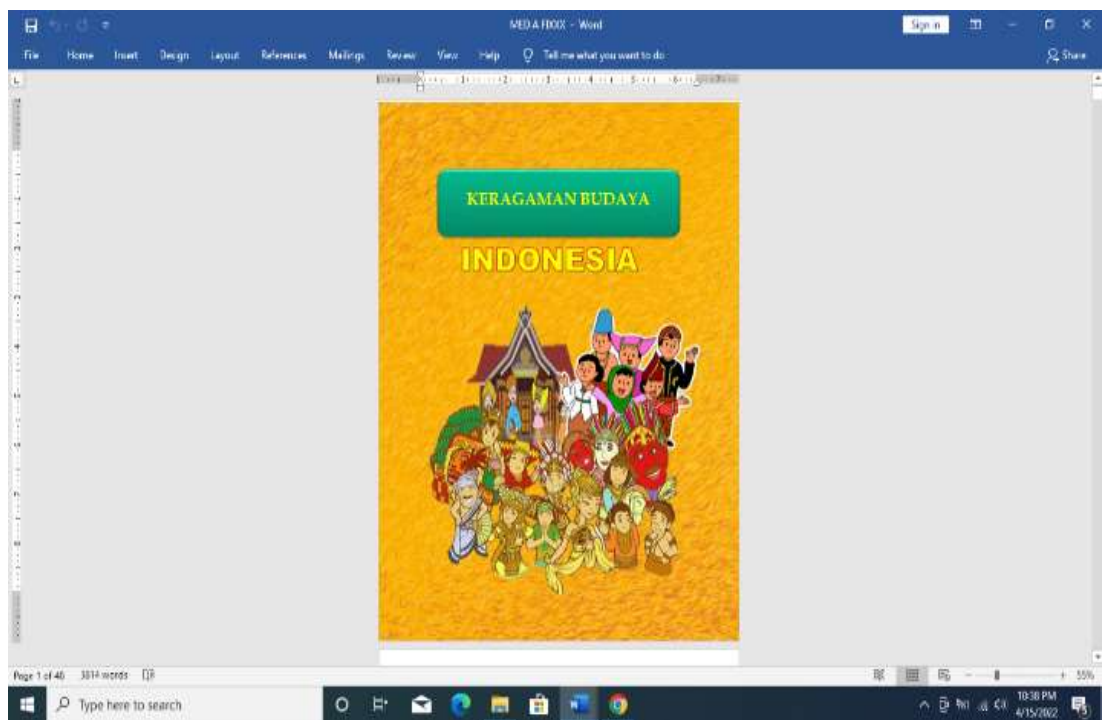
Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SD Negeri 3 Ketewel Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian yakni siswa kelas IV dalam penelitian uji coba perorangan yaitu tiga siswa yang terdiri dari satu siswa berprestasi rendah, satu siswa berprestasi sedang dan satu siswa berprestasi tinggi. Sedangkan subjek dalam penelitian uji kelompok kecil terdapat sembilan siswa yang tiga siswa berprestasi rendah, tiga siswa berprestasi sedang dan tiga siswa berprestasi tinggi. Adapun pengembangan Buku Digital dalam Muatan Materi Keragaman Budaya ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE, yaitu: (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) Tahap merancang (*Design*), (3) Tahap mengembangkan (*Development*), (4) Tahap mengimplementasikan (*Implementation*), (4) Tahap mengevaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama, Analisis (*Analyze*) Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan buku digital yaitu melakukan tahap analisis. Tahap analisis merupakan proses mendefinisikan tentang apa yang dikembangkan, bagaimana ketersediaan dan relevansi buku ajar yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis yang dilakukan yaitu dengan mengenal karakteristik siswa, analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kebutuhan media di sekolah. Adapun hasil dari analisis adalah sebagai berikut, Menganalisis Kebutuhan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran. Kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran dilakukan dengan cara wawancara dan pemberian kuesioner kebutuhan pembelajaran pada siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ni Made Dwi Ayu Astari. Diketahui pembelajaran daring terdapat kesulitan yang ditemui, khususnya dalam muatan IPS materi Keragaman Budaya kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk menarik minat peserta didik. sumber belajar utama adalah buku tematik dan media lainnya seperti video yang terdapat di youtube karena keterbatasan waktu dalam mengembangkan sendiri video pembelajaran. Dari pendapat guru

terhadap video yang terdapat di youtube materi kurang dijabarkan dengan detail. Mengetahui kebutuhan dan karakteristik belajar siswa menggunakan kuesioner. Hasil dari kuesioner diketahui bahwa siswa menyukai pembelajaran IPS namun media yang digunakan kurang dapat menarik minat siswa. Dari respon kuesioner diketahui bahwa siswa menyukai belajar menggunakan media pembelajaran yang berisikan gambar-gambar. Menganalisis Fasilitas Belajar di Sekolah, hasil observasi yang telah dilakukan, sekolah sudah memiliki fasilitas belajar yang lengkap. Sekolah sudah memiliki LCD proyektor, computer, spiker dan masing-masing guru sudah memiliki laptop dan dapat mengoprasikannya dengan baik. Menganalisis Materi, berdasarkan hasil kuesioner kebutuhan siswa dalam pembelajaran dipilihlah materi keragaman budaya. Siswa belum sepenuhnya memahami pengertian keragaman budaya, dan keragaman apa saja yang dimiliki oleh negara Indonesia. Metode dan media yang digunakan oleh guru pada saat penyampaian materi masih terkesan monoton, maka dari itu dikembangkan media pembelajaran variatif. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, maka dipilih Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran dibutuhkan untuk lebih dipahami oleh siswa dalam pembelajaran. Tujuannya agar media yang dikembangkan dapat membantu untuk membelajarkan siswa sesuai dengan kompetensi dalam pembelajaran.

Tahap 2 , Merancang (*Design*) Pada tahap pengembangan media pembelajaran buku digital adalah melakukan perancangan. Tahap membuat rancangan desain (storyboard) dan mendesain komponen media pembelajaran buku digital dengan menggunakan Microsoft word dan memanfaatkan akses internet untuk mencari gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang dibahas. Adapun rancangan desain dan desain komponen dari media buku digital adalah sebagai berikut. Perancangan Tampilan, perancangan tampilan merupakan satu hal terpenting dalam proses pembuatan media, karena tampilan menjadi hal terpenting untuk menjadi daya Tarik buku digital. Pada pembuatan disain cover dengan keragaman suku yang ada di Indonesia. Software yang digunakan yaitu *Microsoft Word 2019*. Desain sampul buku digital sebagai berikut.



Gambar 1. Sampul Buku digital

Tahap 3, yaitu pengembangan (*development*), pembuatan media pembelajaran buku digital dimulai dengan menyusun materi mengenai materi keragaman budaya dilanjutkan dengan menyisipkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi dan karakter peserta didik agar mudah untuk diterima, penyusunan materi menggunakan *Microsoft Word 2019*. Setelah materi selesai disusun selanjutnya menggabungkan antra sampul buku dengan materi. Tahap terakhir yaitu *finishing* dengan menggunakan *website Anyflip*. Selanjutnya yaitu tahap uji coba produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan produk dengan para ahli meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Setelah melakukan validitas kelayakan produk maka akan dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yaitu pertama uji coba perorangan yang melibatkan tiga orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah, kedua yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan Sembilan orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Adapun hasil uji ahli dan uji coba produk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Persentase hasil Uji Coba Produk Media Buku Digital

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	95,5%	Sangat Baik	Revisi sesuai saran
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	95%	Sangat Baik	Revisi sesuai saran
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	91%	Sangat Baik	Revisi sesuai saran
4	Uji Coba Perorangan	95%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
5	Uji Coba Kelompok Kecil	94%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan hasil uji coba produk media buku digital pada tabel 4. Menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan media buku digital berbasis *Kontekstual* dari ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi sehingga prosuk layak untu digunakan. Kemudian pada ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi dan produk layak untuk digunakan. Kemudian pada ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi dan produk layak untuk digunakan. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik tanpa perlu revisi dan produk layak untuk digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik tanpa perlu revisi sehingga produk layak untuk digunakan. Dari hasil uji ahli dan uji ciba produk menunjukkan bahwa media pembelajaran buku digital layak untu digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa komentar dan saran dari para ahli yang bertujuan untun penyempurnaan produk media pembelajaran buku digital yang akan disajikan pada tabel 5 dan hasil pengembangan produk pada gambar 2.

Tabel 8 Komentar dan Saran Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba	Komentar dan Saran
1	Ahli Isi Mata Pelajaran	Konsisten menggunakan kata dan kalimat
2	Ahli Desain Pembelajaran	Cantumkan petunjuk mengerjakan soal
3	Ahli Media Pembelajaran	Gambar dan teks letakan secara bervariasi



Gambar 2. Pengembangan Produk Buku Digital

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini media pembelajaran buku digital tidak dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan pada masa penelitian, pembelajaran masih dilakukan secara daring. Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*), yang dilakukan pada penelitian ini yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif digunakan untuk menilai media buku digital yang mencakup validasi dari ahli isi, ahli desain, ahli media, hasil uji coba perorangan dan hasil uji coba kelompok kecil. Hasil evaluasi kemudian dilakukan perbaikan terhadap produk sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli serta siswa agar mendapat hasil akhir produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa rancang bangun dari media pembelajaran buku digital berbasis *Kontekstual* yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan ini dinyatakan mampu menghasilkan produk yang berkualitas dan layak jika digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu membantu guru dalam mengkonkretkan materi ajar yang disampaikan oleh guru. Kualitas dari media didapat berdasarkan dari perolehan nilai dari review para ahli dan juga siswa melalui penilaian kuesioner yang rata-rata memperoleh kualifikasi sangat baik. Hal ini menandakan media pembelajaran buku digital berbasis *Kontekstual* layak diterapkan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aqib, Zainal . (2013). *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YRAMA WIDYA
- Effendi, R. (2012). Perspektif Dan Tujuan Pendidikan IPS. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–41.
- Elihami, H. H. E. (2020). *DIMENSI PERKEMBANGAN PENDIDIKAN FORMAL DAN NON FORMAL*. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/504/293>
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Ngalimun, (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu
- Rodhiah, S. A., & Roza, L. (2020). Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Multipel Representasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2(1), 143–149.
- Sanuaka, A. A., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D Dan Teknik Animasi 2D Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20226>
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>