

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN IPS

A.A.I.P. Ari¹, I.W. Lasmawan², N.K. Suarni³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: anak.agung.istri.15@undiksha.ac.id¹, wayan.lasmawan@undiksha.ac.id²,
niketut.suarni@undiksha.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa buku digital dengan materi keberagaman budaya untuk meningkatkan pengetahuan IPS kelas V. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan rancangan model *ADDIE*. Instrumen yang dikembangkan dianalisis menggunakan rumus Gregory dengan teknik analisis data statistik deskriptif. Uji rancang produk dilakukan oleh ahlimateri dan ahli media pembelajaran, uji coba yang terdiri dari uji kepraktisan dan uji efektivitas. Analisis data yang digunakan berupa data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tingkat validitas berdasarkan hasil uji oleh ahli media dan ahli materi sebesar 93,75%. Persentase rata-rata hasil uji kepraktisan sebesar 94,21% dengan kategori sangat praktis. Hasil hitung uji efektivitas yang telah dilakukan, diperoleh Thitung sebesar 6,493 > 2,030 yang merupakan nilai Ttabel maka Ho ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Buku Digital berbasis Kontekstual pada hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 5 Gianyar. Sehingga penggunaan Buku Digital berbasis Kontekstual pada hasil belajar IPS kelas V materi keragaman budaya dinyatakan efektif.

Kata kunci: Keragaman Budaya; Kontekstual; Media Pembelajaran Buku Digital

Abstract

The purpose of this study to produce a product in the form of a digital book with material on cultural diversity material to social studies knowledge competency grade V. This study uses the method of developing a model design *ADDIE*. The instruments developed were analyzed using the Gregory formula with descriptive statistical data analysis techniques. Product design tests were carried out by material experts and learning media experts, the trials consisted of practicality tests and effectiveness tests. The data analysis used is in the form of quantitative and qualitative descriptive data. The validity level based on test results by media experts and material experts is 93.75%. The average percentage of practicality test results is 94.21% in the very practical category. The results of calculating the effectiveness test that has been carried out, obtained a tcount of 6.493 > 2.030 which is a ttable value, then Ho is rejected and H1 is accepted. Thus it can be stated that there is a significant increase between before and after using Contextual-based Digital Books on social studies learning outcomes for class V at SD Negeri 5 Gianyar. So that the use of Contextual-based Digital Books on social studies learning outcomes for class V on cultural diversity material is declared effective.

Keywords : Cultural Diversity; Contextual; Digital Book Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan kemudahan bagi masyarakat di berbagai aspek kehidupan. Manusia sebagai pengguna dari teknologi saat ini harus mampu untuk menyesuaikan atau

beradaptasi sebaik mungkin dengan perkembangan teknologi yang ada melalui pendidikan, agar generasi selanjutnya tidak tertinggal dalam teknologi baru. Teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga hasil

yang diinginkan dapat tercapai (Lestari, 2018). Hal tersebut dapat terwujud dengan cara melakukan pelatihan maupun pendidikan. Pendidikan merupakan suatu cara yang efektif dalam mendukung perkembangan serta dalam meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik. Kemajuan suatu bangsa tergantung dari sumber daya manusia yang berkualitas, hal tersebut dapat ditentukan dari adanya pendidikan. 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 aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan optimal (Wulandari & Agustika, 2018).

Pendidikan di Indonesia dilakukan dengan dua jalan yakni pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dengan melalui kegiatan belajar mengajar, sedangkan pendidikan nonformal yaitu pendidikan yang tidak dilakukan di lingkungan sekolah, melainkan dilaksanakan diluar lingkungan sekolah seperti di lingkungan keluarga, kursus keterampilan dan kelompok belajar (Elihami, 2020). 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 ditangkap 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 *et al.*, 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 termasuk pembelajaran di sekolah dasar muatan IPS.

IPS merupakan salah satu muatan yang terdapat pada kurikulum 2013. 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. IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia (*global society*) (Nieveen dalam Effiyanti *et al.*, 2018). IPS memiliki cakupan materi yang sangat luas khususnya di jenjang pendidikan dasar, salah satu materi dalam muatan IPS yaitu keragaman budaya pada kelas IV. Oleh karena itu, seorang pendidik memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam proses pembelajaran tersebut sudah terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Namun tidak jarang pembelajaran di kelas terlaksana kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada 12 Oktober 2022 terhadap 7 sekolah negeri yang terdapat di Gugus I Gianyar, didapatkan informasi bahwa belum ada satupun dari sekolah tersebut yang memiliki media yang memadai kepada siswa. Hal ini

mengakibatkan guru mengalami kendala dalam menyampaikan sekaligus menanamkan keberagaman budaya kepada siswa.

Pembelajaran cenderung hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar siswa. Banyak pula siswa yang terlihat mengantuk saat pembelajar karena merasa bosan dan minat belajarnya sangat kurang, salah satunya dalam muatan pembelajaran yang memerlukan penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu muatan IPS. Kepiawaian guru mengadakan variasi dalam pembelajaran merupakan salah satu alasan penting guna memastikan kompetensi pengetahuan siswa. Oleh karena itu sangat diperlukan inovasi inovasi dalam pembelajaran salah satunya penggunaan media. 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 (Miranda, 2018).

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). Buku digital, atau disebut juga *ebook* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya (Ruddamayanti, 2019). Sebuah buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi cetak. Untuk merealisasikan penggunaan media buku digital dibutuhkan pendekatan yang efektif yang berbasis kontekstual.

Pendekatan kontekstual atau CTL merupakan konsep belajar yang

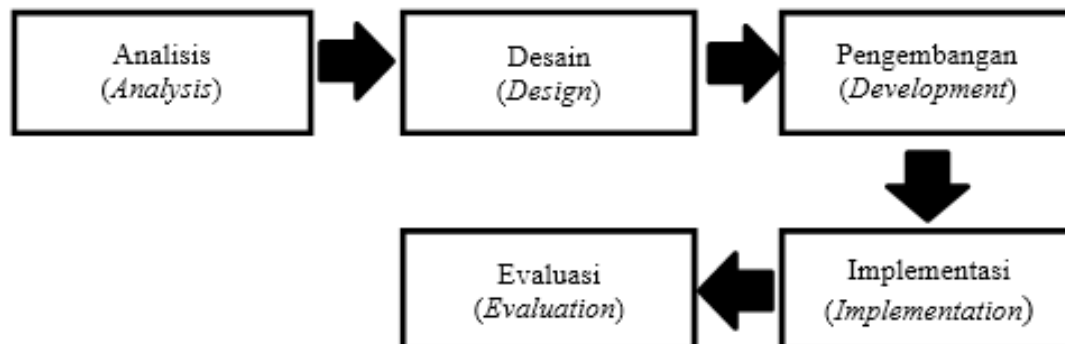
membantu guru untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan lingkungan di sekitarnya (Amini et al., 2020). Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya mononton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* atau CTL) adalah konsep belajar yang membentuk guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Yuliani et al., 2019)

Kelebihan pendekatan pembelajaran kontekstual adalah *real world learning*, mengutamakan pengalaman nyata, berfikir tingkat tinggi, berpusat pada peserta didik, peserta didik aktif, kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan nyata, adanya perubahan perilaku, pengetahuan diberi makna, dan kegiatan bukan mengajar tetapi belajar. Selain itu keunggulan lain yakni kegiatan lebih pada pendidikan bukan pengajaran sebagai pembentukan, memecahkan masalah, peserta didik acting guru mengarahkan, dan hasil belajar diukur dengan berbagai alat ukur tidak hanya tes saja (Yuliani et al., 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut, kontekstual adalah pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan dunia nyata. Secara teoretis buku digital berbasis kontekstual memberikan pengaruh positif dalam pelaksanaan pembelajaran. Buku digital ini dapat dikembangkan untuk pembelajaran mandiri yang interaktif (Darmawan & Surya, 2017). Media buku digital berbasis kontekstual yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran (Aprilia et al., 2017). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya terhadap kompetensi pengetahuan IPS.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima

tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

(Sugiyono, 2015)

Pada tahap analisis ini, yang dilakukan adalah: 1) pengkajian, pencatatan dokumen. 2) Studi lapangan, yang terdiri dari menggali pendapat guru tentang buku pendamping khususnya yang memuat keragaman budaya Indonesia pada kelas V yang diharapkan oleh guru. 3) Studi komparasi, yang terdiri dari mengkaji buku IPS kelas V yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa kesadaran siswa terhadap keanekaragaman di Indonesia masih rendah sehingga masih ada sikap siswa kurang menghargai satu sama lain. Selain itu belum ditemukan buku yang secara khusus membahas tentang keragaman sehingga bahan ajar yang digunakan oleh guru selama ini masih bersifat umum, guru kesulitan mendapatkan sumber belajar yang mengintegrasikan kearifan lokal. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang paham tentang materi yang dijelaskan. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dijadikan pijakan ke tahap berikutnya yaitu fase desain (perancangan).

Pada tahap perancangan, bahan ajar yang digunakan di sini adalah buku digital yang berjudul "Keragaman Budaya Indonesia". Dalam fase ini yang menjadi fokus perancangan buku digital adalah pada bagian depan meliputi: design cover,

pemilihan huruf, gambar, dan tata letak. Bagian isi meliputi: pengembangan materi, pemilihan ilustrasi, pemilihan huruf, tata letak, pengembangan soal latihan, dan uji kompetensi yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Pada tahap pengembangan difokuskan pada pengkonstruksian rancangan buku sehingga diperoleh produk yang sesuai draft awal. Pada pemaparan materi yang disajikan pada buku dibuat dengan bahasa serta diksi yang mudah dimengerti oleh anak dan kegiatan pembelajarannya sesuai dengan kurikulum. Sedangkan rancangan instrumen dikembangkan untuk dapat mengukur kevalidan dan keefektifan buku. Untuk selanjutnya, draf buku dievaluasi oleh ahli/pakar. (Pamungkas et al., 2017) menyatakan bahwa "*there are four components that need to be validated, that are the contents, language, presentations, and graphics properness*". Disini artinya ada empat komponen yang dibutuhkan untuk melakukan validasi terhadap buku yang sedang dikembangkan, yaitu kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan.

Pada tahapan implementasi buku digital "Keragaman Budaya Indonesia" yang telah dikembangkan dan disempurnakan berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli diterapkan dalam proses pembelajaran dan kemudian dilakukan pengumpulan

data yang digunakan pada tahap uji kepraktisan dan uji efektivitas. Tahap terakhir penelitian ini berupa tahap evaluasi yang meliputi evaluasi hasil validasi buku oleh ahli dan praktisi, dan evaluasi hasil angket respon guru dan siswa terhadap buku cerita bergambar.

Produk yang telah berhasil dikembangkan selanjutnya melalui proses uji coba yang melibatkan 2 ahli materi, dan 2 ahli media untuk melakukan validasi produk. 7 guru kelas V dan 10 orang siswa untuk uji coba kepraktisan produk dengan memberikan penilaian kepraktisan buku digital sebagai penunjang pembelajaran dan 36 orang siswa kelas V sekolah dasar untuk melakukan uji kepraktisan.

Penelitian ini terdiri dari dua jenis data penelitian, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik dan saran dari para ahli dan guru terhadap isi dan tampilan buku. Kemudian kritik dan saran tersebut dianalisis sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berupa skor yang didapat berdasarkan review uji ahli, skor respon guru, dan skor yang diperoleh siswa.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan *posttest*. Wawancara dilakukan peneliti sebagai studi awal untuk menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran sebagai hal yang diteliti. Pada instrument angket juga dilengkapi kolom untuk memberikan kritik ataupun saran terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini dikembangkan sesuai dengan kisi-kisi yang berpedoman pada indikator-indikator capaian.

Kisi-kisi instrumen dikembangkan berdasarkan kebutuhan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang berupa kuesioner dinilai oleh pakar (*expert judges*) dalam bidangnya masing-masing untuk mengetahui validitas instrumen tersebut. Hasil validasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis yang dimasukkan ke dalam Tabel Gregory, yaitu tabulasi silang yang terbagi menjadi

empat bagian, yakni A, B, C, dan D sebagai berikut.

$$CV = \frac{D}{A+B+C+D} \quad (1)$$

(Gregory, 2000)

Keterangan.

CV : *Content Validity*

A : banyaknya item yang menurut kedua pakar tidak relevan

B : banyaknya item yang dianggap relevan oleh pakar I dan tidak relevan oleh pakar II

C : banyaknya item yang dianggap tidak relevan oleh pakar I dan relevan oleh pakar II

D : banyaknya item yang dianggap relevan oleh kedua pakar

Efektivitas dari penggunaan buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V dianalisis menggunakan uji-T berkorelasi. Data yang dianalisis merupakan data hasil *pre-test* dan *posttest*. Sebelum dianalisis menggunakan uji-T, data yang diperoleh terlebih dahulu melalui uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis pada penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi sebaran data yang normal atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun buku digital "Keragaman Budaya Indonesia" siswa kelas V sekolah dasar dilaksanakan berdasarkan tahapan ADDIE. Tahapan tersebut meliputi analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), serta tahap evaluasi (*Evaluation*).

Tahap analisis dilakukan untuk menemukan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian serta untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat digunakan serta muatan yang terkandung di dalamnya relevan dengan materi yang sedang diperlukan di sekolah. Pada tahap analisis terdiri dari: 1) pengkajian dan pencatatan dokumen. Hal yang dikaji pada tahap ini adalah nilai karakter atau dimensi kebhinekaan global siswa kelas V.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa kesadaran siswa terhadap keanekaragaman di Indonesia masih rendah sehingga masih ada sikap siswa kurang menghargai satu sama lain, 2) Studi lapangan, tahap ini berupa wawancara dan observasi kepada guru mengenai buku pendamping khususnya yang memuat keragaman budaya Indonesia pada kelas V yang diharapkan oleh guru. Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa buku digital yang mengangkat keragaman budaya Indonesia merupakan salah satu media yang diharapkan oleh guru untuk membantu pembelajaran, 3) Analisis karakteristik peserta didik, analisis karakteristik bertujuan untuk mengetahui apakah produk buku digital yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat diterima dan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, siswa di SD Gugus I Gianyar menyukai buku pendamping yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Siswa juga meminati penggunaan buku digital "Keragaman Budaya Indonesia" untuk mengenal keragaman budaya yang ada, 4) Studi komparasi, tahap ini berupa kegiatan mengkaji buku IPS kelas V yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek. Selain itu belum ditemukan buku yang secara khusus membahas tentang keragaman budaya Indonesia sehingga bahan ajar yang digunakan oleh guru selama ini masih bersifat umum, guru kesulitan mendapatkan sumber belajar yang mengintegrasikan kearifan lokal, 5) Analisis konten dengan tujuan untuk mengetahui materi pelajaran yang sulit dikuasai oleh siswa sehingga memerlukan buku pendamping dalam penyampaian materinya. Berdasarkan hasil analisis konten yang telah dilakukan pada gugus I Gianyar yang dikombinasikan dengan hasil studi komparasi, diperoleh hasil bahwa guru merasa sedikit kesulitan dalam menanamkan dimensi berkebhinekaan global karena lingkungan sekitar siswa bersifat homogen dan terdiri dari penduduk yang asli dengan

kesamaan agama maupun kebudayaan. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar pendamping yang mampu menggambarkan keberagaman secara konkret.

Tahap perancangan diawali dengan proses penyusunan storyboard (draft cerita) yang dilakukan secara manual lalu dituangkan ke dalam sket digital. Ilustrasi cerita baik background maupun karakter-karakter yang digunakan digambar sendiri dengan *software* photoshop lukis digital menggunakan *tools pen bamboo*. Buku digital yang telah selesai kemudian di convert menjadi format pdf agar mudah dikoreksi sebelum akhirnya di cetak. Pada pengembangan materi ditonjolkan tentang toleransi dalam keberagaman budaya salah satunya yaitu sikap menghargai perbedaan. Bagian penutup, meliputi penyusunan daftar pustaka dan glosarium serta profil penulis. Dalam tahap ini juga dibuat rancangan instrumen untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan berupa uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Instrumen uji validitas meliputi: uji validitas ahli materi dan ahli media. Instrumen uji kepraktisan meliputi: uji kepraktisan oleh guru, dan uji kepraktisan oleh siswa. Sedangkan instrumen efektivitas digunakan untuk mengukur efektivitas media setelah digunakan oleh siswa. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi terhadap rancangan tampilan buku, isi/materi, gambar yang ditampilkan, dan juga instrumen uji kelayakan.

Tahap pengembangan buku digital "Keragaman Budaya Indonesia", buku disusun sesuai dengan *flowchart* yang telah dibuat menggunakan *software* yang sebelumnya telah ditentukan. Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan produk jika digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap uji validitas ahli yang melibatkan 4 orang ahli. Para ahli ini terbagi kedalam ahli media, dan ahli materi yang masing-masingnya terdiri dari 2 orang. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, buku digital kelas V sekolah dasar dinyatakan valid dari aspek materi dan juga media seperti tabel berikut.

Tabel 1. Hasil uji Validasi Ahli Materi

Ahli	Skor	Rata-Rata	%	Rata-Rata %	Koefisien	Kriteria
I	94	4,7	94%	92%	1	Sangat Tinggi
II	90	4,5	90%			

Nilai koefisien validitas buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh ahli materi adalah 1 dan berada pada rentang

0,80 – 1,00 dan persentase rata-rata yang diperoleh adalah 92% sehingga secara materi, buku digital yang telah berhasil dikembangkan memiliki validitas yang sangat tinggi.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Ahli	Skor	Rata-Rata	%	Rata-Rata %	Koefisien	Kriteria
I	64	4,57	91%	95,5%	1	Sangat Tinggi
II	70	5	100%			

Nilai koefisien validitas buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh ahli media adalah 1 dan berada pada rentang

0,80 – 1,00 dengan persentase rata-rata yang diperoleh adalah 95,5% sehingga buku digital yang telah berhasil dikembangkan memiliki validitas yang sangat tinggi sebagai sebuah media pelajaran.

Tabel 3. Tabulasi Hasil Uji Validitas Buku Digital Oleh Ahli

No	Kode	Jumlah Skor			Inter-pretasi
		Ahli Materi	Ahli Media	Rata-Rata %	
1	A1	94	64	93,75%	Sangat Valid
2	A2	90	70		
	Persentase A1	94%	91%		
	Persentase A2	90%	100%		
	Rata-rata	92%	95,5%		

Berdasarkan 3 rata-rata persentase uji validitas buku cerita bergambar oleh ahli materi dan ahli media adalah 93,75% dan berada pada rentang 81%-100% sehingga validitas dari buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya dinyatakan sangat valid. Secara materi, buku ini telah memenuhi aspek-aspek yang diharapkan

tercantum di dalamnya dengan sangat baik sehingga mampu memperoleh penilaian dengan skor tinggi. Tidak hanya secara materi saja, sebagai sebuah media pembelajaran yang akan digunakan sebagai buku pendamping, buku digital yang telah berhasil dikembangkan ini juga dinyatakan sangat baik.

Tabel 4. Tabulasi Hasil Uji Kepraktisan Buku Digital Oleh Guru

No	Guru	Skor	Rata-Rata	Persentase (%)	Rata-Rata %
1.	G1	63	4,85	96,92%	96,46%
2.	G2	62	4,77	95,38%	
3.	G3	65	5	100%	
4.	G4	63	4,85	96,92%	
5.	G5	62	4,77	95,38%	
6.	G6	61	4,69	93,85%	
7.	G7	63	4,84	96,8%	

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil uji kepraktisan produk adalah 96,46% dan berada pada rentang 81%-100% sehingga tingkat kepraktisan produk berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan oleh enam guru kelas V di gugus I Gianyar berada

pada kategori sangat praktis. Selanjutnya buku digital melalui tahap uji kepraktisan oleh siswa. Sebanyak 10 orang siswa kelas V dilibatkan dalam uji kepraktisan produk buku digital. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, disajikan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Tabulasi Hasil Uji Kepraktisan Buku Digital Oleh Siswa

No.	Siswa	Skor	Rata-Rata	Persentase (%)	Rata-Rata %
1.	S1	45	4.5	90%	92%
2.	S2	47	4.7	94%	
3.	S3	47	4.7	94%	
4.	S4	47	4.7	94%	
5.	S5	45	4.5	90%	
6.	S6	45	4.5	90%	
7.	S7	47	4.7	94%	
8.	S8	45	4.5	90%	
9.	S9	45	4.5	90%	
10.	S10	45	4.5	90%	

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil uji kepraktisan produk oleh siswa adalah 92% dan berada pada rentang 81%-100% sehingga tingkat kepraktisan produk berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan oleh 10 orang siswa kelas V di gugus I Gianyar berada pada kategori sangat praktis. Dari hasil uji kepraktisan produk

yang telah dilakukan oleh guru dan siswa, diperoleh rata-rata persentase kepraktisan produk buku digital sebesar 94,21% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk buku digital sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Isi atau konten yang tercantum dalam buku digital yang berhasil dikembangkan telah memenuhi indikator kemenarikan produk.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *Chi-square Data Pre-test*

No	Interval	Fo	Fh	Fo-Fh	$(Fo-Fh)^2$	$((Fo-Fh)^2)/fh$
1	40 - 47	2	1.9	0.05	0.0	0.00
2	48 - 55	6	4.9	1.082	1.2	0.24
3	56 - 63	9	8.2	0.78	0.6	0.07
4	64 - 71	8	9.1	-1.10	1.2	0.13
5	72 - 79	6	6.7	-0.67	0.4	0.07
6	80 - 87	5	3.2	1.76	3.1	0.96
Jumlah		36				1.47
Chisquare Hitung		1.47				
Chisquare Tabel		44.99				

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas *Chi-square Data Post-test*

No	Interval	Fo	Fh	Fo-Fh	$(Fo-Fh)^2$	$((Fo-Fh)^2)/fh$
1	40 - 47	4	1.719	2.28	5.19	3.02
2	48 - 55	4	4.378	-0.379	0.14	0.03
3	56 - 63	4	7.576	-3.58	12.7	1.69
4	64 - 71	9	8.911	0.09	0.00	0.00
5	72 - 79	11	7.126	3.87	15.0	2.11
6	80 - 87	4	3.873	0.13	0.01	0.00
Jumlah		36				6.85399
Chisquare Hitung		6.85				

No	Interval	Fo	Fh	Fo-Fh	(Fo-Fh) ²	((Fo-Fh) ²)/fh
Chisquare Tabel		44.99				

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *chisquare*, diperoleh hasil $chi_{hitung} < chi_{tabel}$ sehingga sebaran data *pretest* dan *posttest* dinyatakan mengikuti sebaran data normal. Adapun besaran chi_{hitung} *pretest* adalah $1.47 < 44.99$ yang merupakan nilai chi_{tabel} . Sedangkan besaran chi_{hitung} *posttest* adalah $6.85 < 44.99$ yang merupakan nilai chi_{tabel} .

Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji-T berkorelasi. Data yang diuji adalah data *pretest* dan *posttest*. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ Ho terjadi penolakan Ho. Adapun hipotesis yang diuji yaitu.

H0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Buku digital berbasis Kontekstual* pada hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 5 Gianyar.

H1 : Terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Buku Digital berbasis Kontekstual* pada hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 5 Gianyar.

Hasil uji hipotesis disajikan sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{36(18979) - (611)^2}{\sqrt{\frac{36-1}{611}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{683244 - 373321}{35}$$

$$t_{hitung} = \frac{611}{\sqrt{\frac{309923}{35}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{611}{\sqrt{8854.94}}$$

$$t_{hitung} = \frac{611}{94,10} = t_{hitung} = 6,493$$

Berdasarkan hasil hitung yang telah dilakukan, diperoleh t_{hitung} sebesar $6,493 > 2,030$ yang merupakan nilai t_{tabel} maka Ho ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Buku*

Digital berbasis Kontekstual pada hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 5 Gianyar. Penggunaan *Buku Digital berbasis Kontekstual* pada hasil belajar IPS kelas V dinyatakan efektif. Pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar produk menjadi media yang layak dan praktis untuk digunakan. Perbaikan yang dilakukan didasari oleh masukan yang diberikan oleh ahli pada kolom komentar kuisisioner uji validasi dan masukan yang diberikan oleh siswa dan guru yang dituliskan pada kolom komentar uji kepraktisan serta uji efektivitas.

PENUTUP

Rancang bangun buku digital berbasis kontekstual materi keberagaman budaya pada muatan IPS kelas V sekolah dasar dilaksanakan dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE. Tahapan tersebut meliputi analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develpoment*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*). Validitas buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya muatan IPS kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat valid. Persentase rata-rata hasil uji validitas buku cerita bergambar oleh ahli materi dan ahli media adalah 93,75% dan berada pada rentang 81%-100% sehingga validitas dari buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya dinyatakan sangat valid. Buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya muatan IPS kelas V sekolah dasar berdasarkan hasil uji kepraktisan produk yang telah dilakukan oleh guru dan siswa memiliki rata-rata persentase kepraktisan produk buku digital sebesar 94,21% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk buku digital sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Isi atau konten yang tercantum dalam buku digital yang berhasil dikembangkan telah memenuhi indikator kemenarikan produk. Efektivitas buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya pada muatan

IPS terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar berdasarkan hasil hitung yang telah dilakukan, diperoleh Thitung sebesar $6,493 > 2,030$ yang merupakan nilai Ttabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Buku Digital berbasis Kontekstual pada hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 5 Gianyar. Penggunaan Buku Digital berbasis Kontekstual pada hasil belajar IPS kelas V dinyatakan efektif. Dengan demikian, produk berupa buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya muatan IPS sangat efektif digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Saran yang dapat disampaikan kepada guru dan kepala sekolah disarankan untuk meningkatkan kreativitasnya dalam pembuatan-pembuatan media yang dapat diakses siswa dengan mudah dan dapat dibawa ke mana saja. Bagi peneliti lain disarankan mampu melakukan penelitian lanjutan guna untuk menyempurnakan buku digital lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *PANDAWA*, 2(3), 375–385. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.907>
- Aprilia, T., Sunardi, & Djono. (2017). *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Medasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA Prosiding Seminar Pendidikan Naia Buku Digital berbsional*. 195–206. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7157/2911>
- Darmawan, M., & Surya, M. (2017). Efektivitas pemanfaatan media buku digital dalam meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 296–313. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/120>
- Effiyanti, T., Pratiwi, D. E., & Dalimunthe, M. B. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi. *Niagaawan*, 7(1), 44–49. <https://doi.org/10.24114/niaga.v7i1.9354>
- Elihami, H. H. E. (2020). *Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal Dan Non Formal*. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 1(1), 190–207. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/504>
- 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>
- Miranda, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18–30. <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>
- Pamungkas, A., Subali, B., & Linuwih, S. (2017). Implementasi model pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 118. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.14562>
- 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. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/view/13416>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional*

Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2, 1193–1202. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>

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>

Yuliani, E., Syaban, M., & Anita, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Dengan Menggunakan Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUCARE (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 17(2), 103–108. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/42375%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/42375/9/9>. NIM 7141142030
[CHAPTER I.pdf](#)