

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK BERTEMA WIWIT (BTW) PADA MATERI WARISAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dwi Novatya Rahayu^{1*}, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, 62382, Indonesia.

*Email: Dwinovatyara08@gmail.com

²Novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Warisan budaya merupakan identitas yang menjadi pembeda dengan bangsa lain. Namun, pesatnya arus globalisasi mulai menggeser peran warisan budaya dalam kehidupan masyarakat. Adopsi gaya hidup Barat yang kuat mengancam kelestarian nilai-nilai baik yang ada dalam warisan budaya. Salah satu cara guru untuk menjaga kelestarian warisan budaya adalah mengintegrasikan warisan budaya ke dalam proses pembelajaran. Untuk mempermudah pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang atraktif. Artikel ini suatu bentuk penelitian yang bertujuan membuat media pembelajaran untuk materi warisan budaya kelas V. Media pembelajaran yang dibuat adalah *e-book* bertema *wiwit* (BTW). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *R&D* dengan mengikuti model pengembangan *Four-D*, namun peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan (*develop*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Data yang terkumpul kemudian diuraikan secara deskriptif, baik data kualitatif maupun kuantitatif. Hasil Uji validitas menunjukkan bahwa media BTW mempunyai standard penggunaan yang valid, dengan skor persentase ahli materi 88,8%, ahli media 89,2%, dan ahli bahasa 85,7%. Hasil angket respon guru memperoleh 92,7% dan angket respon siswa memperoleh 94,1%. Hasil evaluasi siswa menunjukkan nilai ketuntasan klaksikal sebesar 85%. Berdasarkan data validasi, angket respon guru dan siswa, serta hasil evaluasi siswa, dapat dinyatakan bahwa media BTW praktis, valid, dan efektif untuk dimanfaatkan.

Kata Kunci: *tradisi wiwit; e-book; warisan budaya; media BTW*

PENDAHULUAN

Warisan budaya Indonesia yang beragam dan mempesona merupakan aset berharga yang perlu dilestarikan. Pengaruh pesatnya globalisasi mulai mengubah keberadaan warisan budaya. Menurut Nahak (2019), globalisasi membuat pelajar dan masyarakat tidak hanya belajar teknologi dan ilmu pengetahuan, tetapi juga mencontoh gaya hidup mereka. Besarnya antusias masyarakat untuk mengadopsi gaya hidup Barat berpotensi mengikis warisan budaya bangsa.

Setiap wilayah di Indonesia mempunyai ciri khas budaya yang unik. Desa Plumpang memiliki beberapa peninggalan warisan budaya, salah satunya tradisi *wiwit*. Tradisi *wiwit* merupakan ritual prapanen yang dilaksanakan sebagai bentuk terima kasih kepada Tuhan atas nikmat panen yang diberikan. Bambang Suwarto, S.Pd.SD selaku ketua Badan Permusyawaratan Desa (BPD) desa Plumpang menekankan pentingnya melestarikan tradisi *wiwit* sebagai salah satu cara menjaga nilai budaya dan kearifan lokal. Hal tersebut dikarenakan salah satu sumber daya alam terbesar Desa Plumpang adalah padi.

Berdasarkan hasil angket terbuka yang telah diisi 20 siswa kelas V UPT SD Negeri Plumpang 5, diketahui bahwa 10 siswa (50%) tidak mengenal tradisi *wiwit*. Hal ini cukup memprihatinkan karena tradisi *wiwit* merupakan bagian dari budaya daerah yang memiliki nilai-nilai luhur. Selain itu, 5 siswa (15%) mengetahui tradisi *wiwit*, namun tidak memahami makna dan tujuannya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan generasi dalam transfer pengetahuan dan nilai-nilai budaya lokal. Terputusnya pengetahuan dan nilai-nilai budaya dari generasi tua berdampak hilangnya identitas budaya lokal. Hilangnya identitas budaya lokal dapat berakibat pada melemahnya rasa cinta tanah air dan membuka peluang bagi budaya asing untuk mendominasi dan menggeser warisan budaya Indonesia. Guru sebagai pendidik generasi penerus bangsa memiliki tanggung jawab untuk melestarikan budaya. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mendukung program pemerintah dalam melestarikan budaya melalui bidang pendidikan.

Pemerintah Indonesia telah mencantumkan materi warisan budaya dalam kurikulum merdeka. Materi warisan budaya pada kurikulum merdeka dipelajari dalam mata pelajaran IPAS kelas V. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kurangnya pengetahuan siswa tentang warisan budaya daerah, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran IPAS di kelas V. Dari hasil observasi, ditemukan beberapa faktor, salah satunya pemanfaatan media pembelajaran yang kurang atraktif. Berdasarkan permasalahan tersebut solusi alternatif yang dapat dilakukan guru adalah pemanfaatan media yang interaktif dan atraktif.

Menurut Hamka (2019), media pembelajaran merupakan instrumen yang memfasilitasi interaksi edukatif antara guru dan siswa. Media tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perangsang minat belajar siswa. Pemilihan media yang tepat, dapat mengatasi interaksi pembelajaran yang monoton. Menurut Wiratsiwi (2019), media pembelajaran merupakan elemen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar, yang dapat diukur dari tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *e-book*.

Media pembelajaran *e-book* merupakan solusi inovatif yang dapat menjawab kebutuhan belajar siswa di era modern. Menurut Kamal (2021), *e-book* sebagai media pembelajaran dirancang dengan elemen visual yang menarik untuk menyajikan materi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Handayani dkk (2020), yang menyatakan bahwa *e-book* menyajikan informasi multimedia dengan mengintegrasikan suara, grafik, gambar maupun video untuk menarik perhatian siswa. Berlandaskan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa *e-book* berpotensi menjadi media pembelajaran yang atraktif bagi siswa melalui integrasi unsur multimedia.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-book* yang diberi nama BTW (*E-book Bertema Wiwit*). Media BTW dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman baru bagi guru, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan, serta membantu dalam pelestarian warisan budaya lokal. Media BTW dirancang dengan menggabungkan berbagai komponen seperti gambar, video, dan aktivitas interaktif yang terkait dengan tradisi "wiwit". Maksud penelitian ini adalah mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media BTW yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Fransisca dan Putri (2019), R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan menciptakan atau menguji produk. Kamal dkk (2021), menambahkan bahwa R&D merupakan proses mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sebelumnya. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa R&D adalah metode penelitian yang berfokus menciptakan produk baru atau memperbaiki produk sebelumnya.

Peneliti memilih metode penelitian R&D karena penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *E-book Bertema Wiwit (BTW)* yang layak digunakan pada materi warisan budaya. Media BTW yang dikembangkan tersebut selanjutnya diuji kelayakan melalui uji validasi, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian *Four-D*. Menurut Rahayu dan Wiratsiwi (2023), Model *Four-D (4-D)* terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Data yang diperlukan dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, angket, lembar validasi, dan pedoman wawancara. Analisis data dilakukam secara deskriptif baik dari data kualitatif maupun data kuantitatif. Hasil wawancara, observasi, angket terbuka, dan masukan dari validator dan responden dianalisis secara kualitatif. Sedangkan Hasil lembar validasi, skor tes, dan angket respons uji kepraktisan yang berbentuk numerik adalah sumber data yang dianalisis secara kuantitatif.

Pada tahap uji coba validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus validasi. Menurut (Wiratama, 2021), rumus untuk mencari presentase tingkat kevalidan media, materi, dan bahasa adalah sebagai berikut:

$$SPV = \frac{Ksax}{pt} \times 100\%$$

Keterangan :

SPV = persentase tingkat kevalidan

Ksax = jumlah poin yang didapatkan

Pt = jumlah poin maksimal

Tingkat kevalidan media pembelajaran BTW pada materi warisan budaya dapat dilihat dari hasil presentase dengan menggunakan acuan dari (Wiratama, 2021), yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas BTW

Kriteria	Persentase
Sangat Valid (tidak direvisi)	81-100 %
Valid (tidak direvisi)	61-80 %
Kurang Valid (direvisi)	41-60 %
Tidak Valid (direvisi)	1-40 %

Selanjutnya data yang didapatkan dari angket dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase kepraktisan dari (Aprillianti dan Wiratsiwi 2021).

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase tingkat kepraktisan

n = jumlah poin yang didapatkan

N = jumlah poin maksimal seluruh item

Kriteria kepraktisan media dapat dilihat dari hasil presentase dengan menggunakan acuan dari Aprilianti dan Wiratsiwi (2021), yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media BTW

Kriteria	Persentase %
Sangat praktis	85-100 %
Praktis	70-84 %
Cukup praktis	55-69 %
Kurang praktis	50-54 %
Tidak praktis	0-49 %

Analisis Keefektifan media BTW dilakukan dengan menganalisis hasil tes siswa. Media BTW dapat dinyatakan efektif apabila hasil tes siswa mencapai ketuntasan klasikal, yaitu 75% siswa dapat mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri Plumpang 5 adalah 70. Untuk mengetahui presentase ketuntasan klasikal, peneliti menggunakan rumus dari Aprilianti dan Wiratsiwi (2021), yaitu sebagai berikut:

$$KK = \frac{\sum ST}{pt} \times 100\%$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Klasikal

$\sum ST$ = jumlah siswa yang mencapai KTTTP

n = jumlah nilai maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media BTW (*E-Book Bertema Wiwit*). Media tersebut dikembangkan untuk materi warisan budaya pada mata pelajaran IPAS kelas V. Penelitian dan pengembangan media BTW dilakukan secara bertahap dengan mengacu pada model pengembangan 4D. Tetapi tahapan yang dilakukan peneliti hanya sampai tahap *develop* (pengembangan). Hal tersebut dikarenakan penyusunan konten media BTW dibatasi dengan menyesuaikan lingkungan belajar di UPT SD Negeri Plumpang 5.

Pada tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*), peneliti melakukan 5 kegiatan, yaitu: analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tujuan pembelajaran, analisis materi yang akan diajarkan, dan analisis tugas yang harus diselesaikan peserta didik. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*), peneliti membuat rancangan media BTW sesuai hasil analisis pada tahap pendefinisian. Ditahap yang ketiga yaitu pengembangan (*develope*), Berikut adalah hasil tahap pengembangan yang dilakukan peneliti:

1. Hasil Uji Valdiasi Media

a. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Uji validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024 oleh Ibu Iis Daniati Fatimah, M.Pd. Berikut ini perolehan skor dari lembar validasi ahli bahasa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
A. Aspek Kesesuaian Bahasa		
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	5
2	Penggunaan bahasa sesuai perkembangan siswa	4
3	Kesesuaian dengan konteks	4
B. Kejelasan Bahasa		
4	Penyusunan kalimat jelas dan mudah dipahami	4
5	Pemilihan kata tepat	5
C. Keefektifan Bahasa		
6	Penggunaan bahasa menarik	4
7	Penggunaan bahasa untuk memotivasi siswa	4
Jumlah Skor		30
Presentase Validitas		85,7 %
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa skor presentase validasi ahli bahasa media BTW adalah 85,7%. Skor presentase validasi 85,7% termasuk dalam kriteria ‘sangat valid’.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 29 Mei 2024 oleh Ibu Ina Agustin, M.Pd. Berikut ini perolehan skor dari lembar validasi ahli materi:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
Aspek Kurikulum		
1	Kesesuaian isi <i>e-book</i> dengan Capaian Pembelajaran	4
2	Kesesuaian isi <i>e-book</i> dengan Tujuan Pembelajaran	4
3	Konten disajikan sesuai dengan pembelajaran kurikulum merdeka	5
Aspek Penyajian		
4	Berpusat pada siswa	5
5	Sesuai dengan perkembangan siswa	4
6	Kesesuaian gambar dengan materi	4

C. Kualitas Isi		
7	Kesesuaian isi <i>e-book</i> dengan Materi Pembelajaran	5
8	Materi dalam <i>e-book</i> jelas dan mudah dipahami	4
9	Mendorong siswa mencari informasi lebih lanjut	5
Jumlah Skor		40
Presentase Validitas		88,8 %
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4. dapat diketahui bahwa skor presentase validasi ahli materi media BTW adalah 88,8%. skor presentase validasi 88,8% termasuk dalam kriteria ‘‘sangat valid’’.

c. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media dilakukan pada tanggal 27 Mei 2024 oleh Ibu Fera Dwidarti, S.Pd., M.Pd. Berikut ini perolehan skor dari lembar validasi ahli media:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
Aspek Penyajian		
1	Penyajian materi menarik	5
2	Kesesuaian <i>e-book</i> dengan tujuan pembelajaran	5
3	Berpusat pada siswa	5
4	Penggunaan elemen multimedia	5
B. Aspek Desain		
5	Desain tampilan <i>e-book</i>	5
6	Penggunaan <i>font e-book</i>	4
7	<i>Layout</i> , tata letak <i>e-book</i>	4
8	Keterbacaan <i>e-book</i>	4
9	Kesesuaian gambar <i>e-book</i> dengan materi	4
C. Aspek Penggunaan		
10	Kemudahan penggunaan media	4
11	Ketahanan media	5
12	Tombol dan menu mudah dipahami	4
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
Jumlah Skor		58
Presentase Validitas		89,2 %
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwa skor presentase validasi ahli media pada media BTW adalah 89,2%. skor presentase validasi 89,2% termasuk dalam kriteria ‘‘sangat valid’’.

Pada tahap uji validasi, peneliti menerima masukan dan saran dari para validator yang ahli dalam bidangnya. Masukan dan saran tersebut berperan penting dalam proses pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan memastikan kelayakan media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil revisi produk media BTW setelah mendapat saran dan masukan dari validator.

Tabel 6. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Sebelum direvisi, kalimat ajakan diakhiri tanda titik.</p>	<p>Sesudah direvisi, Kalimat ajakan diakhiri tanda seru.</p>
	
<p>Sebelum direvisi, penulisan kalimat pada nomor 2,5,dan 6 tidak diawali dengan menggunakan huruf kapital</p>	<p>Setelah direvisi, penulisan kalimat pada nomor 2,5,dan 6 diawali dengan menggunakan huruf kapital</p>
	
<p>Sebelum direvisi, kotak perintah memiliki warna yang tidak senada dengan gambar.</p>	<p>Sesudah direvisi, kotak perintah memiliki warna yang senada dengan gambar.</p>
	
<p>Sebelum direvisi, gambar yang dipilih kurang mewakili kegiatan makan bersama yang dilakukan pada tradisi wiwit.</p>	<p>Sesudah direvisi, gambar yang dipilih mewakili kegiatan makan bersama yang dilakukan pada tradisi wiwit.</p>



Sebelum direvisi, konteks yang dibahas dalam langsung menuju pada warisan budaya.

Sesudah direvisi, terdapat konteks tentang budaya secara umum untuk menstimulus pengetahuan siswa tentang warisan budaya.

2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan media diikuti oleh 20 siswa kelas V UPT SD Negeri Plumpang 5 dan didampingi oleh guru kelas. Berikut hasil angket respon guru dan siswa:

Tabel 7. Hasil Angket Respon

No	Keterangan	Presentase
1	Angket Respon Guru	92,7%
2	Angket Respon Siswa	94,1%

Berdasarkan tabel 7. dapat diketahui bahwa skor presentase kepraktisan media BTW dari hasil angket respon guru adalah 92,7%. Sedangkan dari hasil angket respon siswa adalah 94,1%. skor presentase validasi tersebut termasuk dalam kriteria "sangat praktis"

3. Hasil Uji Keefektifan Media

Hasil tingkat keefektifan media BTW dapat dilihat dari tingkat ketuntasan klasikal siswa dalam mengerjakan lembar evaluasi. Adapun presentase ketuntasan klasikal siswa adalah sebagai berikut:

$$KK = \frac{\Sigma ST}{pt} \times 100\%$$

$$KK = \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$KK = 85\%$$

Berdasarkan hasil evaluasi siswa, diketahui bahwa 17 siswa mencapai KKTP yang ditentukan. Dari jumlah siswa yang mencapai KKTP tersebut dapat ditentukan bahwa ketuntasan klasikal yang dicapai yaitu 85%. Nilai presentase klasikal tersebut apabila dikonversikan kedalam kriteria keefektifan, menunjukkan bahwa media BTW masuk kedalam kriteria efektif.

KESIMPULAN

Pengembangan media BTW mengikuti model 4D secara terstruktur. Hasil uji validasi, kepraktisan, dan keefektifan menyatakan bahwa media ini layak dan efektif dimanfaatkan dalam proses belajar. Media BTW memperoleh validitas tinggi dari ahli materi (88,8%), media (89,2%), dan bahasa (85,7%). Respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media sangat positif dengan rata-rata 93,4%). Selain itu, media ini berhasil meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal (85%). Kesimpulannya, media BTW telah teruji kualitasnya dan siap diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*

- Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88.
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Handayani, D., Alperi, M., Sura, M. G., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020, 84–92.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Kamal, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Elektronik Pada Materi Sistem Imun Development of Learning Media Based on Electronic Book on Immune* 1–9. <http://eprints.unm.ac.id/19302/>
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Rahayu, N. S., & Wiratsiwi, W. (2023). *Analisis Tingkat Validitas Media Visual Basic Application*. 8(2), 1132–1141.
- Untuk, D., Dan, M. T., & Mawalina, A. S. (2024). *Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD / MI Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Lampung 1445 H / 2024 M Pengembangan Modul Elektronik (E-MODUL) dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD / MI*.
- Wiratama, N. A. (2021). Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 509–516.
- Wiratsiwi, W. (2019). Tingkat Keefektifan Media Papercraft Struktur Bumi dan Matahari terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 133.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13084>