

WACIKAL SEBAGAI BAHAN AJAR INTERAKTIF SENI BUDAYA DI SEKOLAH DASAR

Dwi Utami Ningrum¹, Hety Diana Septika², Muhlis³

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman², Universitas Mulawarman³

Pos-el: dwiutaminingrum1903@gmail.com¹, hetyum@gmail.com²,

muhlisfkip@gmail.com³

ABSTRAK

Adanya perkembangan kebudayaan di Indonesia yang terjadi dengan pesat, dibutuhkan adanya pemertahanan kelestarian suatu budaya. Dalam dunia pendidikan mata pelajaran seni budaya dapat menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat melestarikan kebudayaan di Indonesia. Hal tersebut menjadi dasar dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar interaktif dengan berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan menganalisis kelayakan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur di sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar interaktif ini menggunakan metode RnD yang menghasilkan sebuah produk bahan ajar berbentuk buku elektronik (e-book) dengan nama produk pengembangan WaCiKal (Wayang Citra Lokal). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: 1) analyze; 2) design; 3) development; 4) implementation dan 5) evaluation. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran Seni Budaya. Bahan ajar ini diuji kelayakannya dengan memperoleh kevalidan dan kepraktisan. Penilaian kevalidan oleh ahli media, materi dan bahasa diperoleh skor rata-rata 92,2% kategori sangat valid. Penilaian rata-rata kepraktisan respon pengguna diperoleh skor 89,3% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa wacikal sebagai bahan ajar interaktif seni Budaya sangat layak digunakan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Bahan Ajar, E-Book Interaktif, Kearifan Lokal.

ABSTRACT

This Due to the rapid development of culture in Indonesia, it is necessary to maintain the preservation of culture. In the world of education, arts and culture subjects can be one of the subjects that can preserve culture in Indonesia. This became the basis for research on the development of interactive teaching materials based on local wisdom. This research aims to describe the development process and analyze the feasibility of interactive teaching materials based on local wisdom of East Kalimantan in elementary schools. The development of this interactive teaching material uses the RnD method which produces a teaching material product in the form of an electronic book (e-book) with the development product name WaCiKal (Local Wayang Citra). This research and development uses the ADDIE development model, namely: 1) analyze; 2) design; 3) development; 4) implementation and 5) evaluation. Data collection techniques are observation, interviews and questionnaires. The results of this development research are in the form of teaching material products that can be used by students and teachers in the Arts and Culture learning process. This teaching material was tested for its suitability by obtaining validity and practicality. Validity assessment by media, material and language experts obtained an average score of 92.2% in the very valid category. The average assessment of the practicality of user responses was obtained with a score of 89.3% in the very practical category.

Based on the results of the feasibility test, it can be concluded that wacikal as an interactive teaching material for arts and culture is very suitable for use in elementary schools.

Keywords: *Development And Research, Teaching Materials, Interactive Ebooks, Local Wisdom.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kebudayaan terjadi dengan sangat pesat, hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan di masyarakat. Saat ini, Indonesia sedang mengalami adanya krisis kebudayaan, sehingga perlu dipertahankan kelestariannya. Solusi yang dapat dilakukan untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya, yaitu melalui pendidikan dengan memasukkan ke dalam mata pelajaran seni budaya. Sebagai generasi muda sebagai penerus bangsa, seharusnya tidak hanya sebagai penerima nilai-nilai kebudayaan yang sudah ada saja, tetapi juga harus sebagai penerus yang berperan sebagai penemu dan pengembangan kebudayaan.

Berlandaskan hal tersebut, para pemangku pendidikan memberikan perhatian khusus dalam menjamin mutu pendidikan di Indonesia. Karena, dengan adanya sistem pendidikan yang baik dan bermutu, maka akan menjadikan generasi muda sebagai penerus bangsa mampu menyesuaikan diri untuk dapat hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Farid, 2023:20).

Berdasarkan angket analisis kebutuhan, sebagian besar peserta didik banyak yang tertarik pada mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang dinanti-nantikan oleh peserta didik, karena pada mata pelajaran ini, peserta didik dapat mengekspresikan dirinya dalam seni. Sehingga, peserta didik dapat melampiaskan kebosanannya yang disebabkan oleh materi pelajaran lain yang fokus pembelajarannya adalah menghitung dan mengingat. Selain itu, peserta didik juga akan terpenuhi keseimbangan rasional emosional serta

motorik kinestetiknya (Putri dkk., 2023: 74).

Pembelajaran seni budaya memiliki peranan yang sangat penting untuk menyampaikan dan menerapkan nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks masyarakat. Contoh bentuk seni budaya yang sangat kaya akan nilai-nilai yang terkandung didalamnya adalah seni wayang (Wasngadiredja dkk., 2023: 472). Seni wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang unik baik dalam pertunjukkan maupun dalam penceritaannya. Tetapi, saat ini seni wayang menjadi tantangan yang serius, dikarenakan banyaknya generasi muda yang cenderung mengabaikan keberadaan tradisi seni ini. Dalam pementasannya, seni wayang memiliki teknik pertunjukkan yang unik dan alur ceritanya yang menarik dengan menyampaikan pesan-pesan moral, cerita rakyat, sejarah serta kearifan lokal.

Seni wayang merupakan seni yang berasal dari tanah Jawa, sementara itu seni wayang merupakan salah satu materi ajar yang terdapat di buku paket kurikulum merdeka terbitan Yudhistira pada mata pelajaran seni budaya yang harus diajarkan pada peserta didik di seluruh wilayah Indonesia. Seni wayang sangat jarang dipertunjukkan di Kalimantan Timur, sehingga banyaknya peserta didik yang belum mengenal akan warisan budaya Indonesia ini. Pada proses penelitian pengembangan ini, peneliti mengangkat seni wayang berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur dengan mengaitkannya pada pembentukan nilai karakter yang terdapat dalam ceritanya. Cerita yang diangkat pada penelitian ini yaitu cerita yang berasal dari Kalimantan Timur.

Penelitian pengembangan ini berlandaskan pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Istianah Musrifah tahun 2022, dengan judul “Pengembangan *E-Book* Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Jember Pada Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar”. Pada penelitian pengembangan ini dijelaskan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas perlu dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik berada. Adanya pengembangan *WaCiKal* (Wayang Citra Lokal) sebagai bahan ajar interaktif seni budaya di Sekolah Dasar dapat menjadi sarana alternatif memperkenalkan kearifan lokal Kalimantan Timur kepada peserta didik sedari dini sesuai dengan lingkungan peserta didik berada, dan diharapkan bahan ajar interaktif yang dikembangkan efektif dalam penggunaannya, serta dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa bentuk bahan ajar seperti bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar dan bahan ajar interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Ningtyas, 2022: 444). Berdasarkan penjelasan tersebut, salah satu bentuk bahan ajar yang sesuai dan efektif dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar interaktif. Pemilihan bahan ajar interaktif disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, dengan model tampilannya yang sangat menarik.

Terdapat beberapa jenis bahan ajar yang dapat dikembangkan yaitu buku teks, modul, LKPD, *Handout*, dan tayangan (Kosasih, 2021:18). Salah satu jenis bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar interaktif dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik adalah jenis buku teks. Buku teks yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk buku digital atau *e-book*. Buku digital atau *e-book* merupakan buku publikasi dalam bentuk digital yang diakses secara *online* atau dalam jaringan

dengan elemen didalamnya terdiri dari teks, gambar, video, *website* dan aplikasi yang dapat dibaca pada perangkat komputer, seperti laptop dan gawai (Muallifah, 2019: 7). Produk yang dihasilkan ini diberi nama produk *WaCiKal* (Wayang Citra Lokal) yang berarti pembelajaran tentang citra atau budaya lokal, dengan menekankan pada penggunaan elemen-elemen budaya lokal dalam proses pengembangan bahan ajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap warisan budaya daerah.

Penelitian pengembangan *WaCiKal* sebagai bahan ajar interaktif dilaksanakan di SDN 004 Samarinda Ulu pada peserta didik kelas IVA. Terdapat aplikasi utama dan aplikasi pendukung dalam proses pengembangan produk *WaCikal* ini. Aplikasi utama yaitu *heyzine flipbook* yang berfungsi mengconvert buku digital menjadi interaktif, dan aplikasi pendukung yaitu *canva*, *google art and culture*, *wordwall*, dan *youtube*. Berdasarkan kesimpulan hasil analisis data di SDN 004 Samarinda Ulu diperoleh informasi, antara lain: (1) peserta didik rata-rata telah memiliki perangkat pembelajaran secara lengkap seperti buku paket, LKS dan gawai yang dapat mendukung pembelajaran secara *online* maupun *offline*, (2) adanya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran seperti *laptop*, PC (*Personal Computer*), *projektor*, *wifi* dan *sound system*, (3) belum tersedianya bahan ajar berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur, (4) Kurangnya pemahaman peserta didik terkait pengetahuan tentang kearifan lokal di Kalimantan timur, (5) peserta didik lebih mengenal cerita rakyat di luar daerah Kalimantan Timur, (6) guru berasal dari luar daerah Kalimantan Timur dan (5) tidak adanya guru yang mengembangkan bahan ajar selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat menjadikan alasan dasar untuk melaksanakan penelitian pengembangan

di SDN 004 Samarinda Ulu pada peserta didik kelas IV. Adanya pengembangan *WaCiKal* sebagai bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur diharapkan proses pembelajaran akan lebih interaktif, efektif, inovatif, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam memahami pengetahuan terkait kearifan lokal kepada peserta didik. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dilakukanlah penelitian pengembangan yang berjudul “*WaCiKal* Sebagai Bahan Ajar Interaktif Seni Budaya di Sekolah Dasar”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau biasa disebut *research and development (RnD)* yang bertujuan menghasilkan sebuah produk. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan jenis metode penelitian yang mengembangkan sebuah produk dengan adanya proses validasi dari ahli untuk memperoleh kelayakan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Amalia & Zuhdi, 2021: 3106). Pendapat lain juga dijelaskan oleh (Rayanto dan Sugianti, 2020: 19), mengartikan penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan jenis metode penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji kevalidan dan kepraktisan nya. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* interaktif, maka dari itu diperlukan adanya validasi untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar tersebut.

Model dalam penelitian pengembangan ini menerapkan model *ADDIE*. Rancangan Penelitian model pengembangan *ADDIE* (Rayanto dan Sugianti, 2020: 29) berfokus pada proses pengembangan melalui lima tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas IVA SDN 004 Samarinda Ulu. Peserta didik kelas IVA di SDN 004 Samarinda Ulu berjumlah 27 peserta didik, dengan jumlah peserta didik laki-laki 13 orang, dan peserta didik perempuan 14 orang. Objek yang diteliti berupa pengembangan *WaCiKal* sebagai bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur di Sekolah Dasar, yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peserta didik terkait dengan kearifan lokal peserta didik berada.

Lokasi pelaksanaan dalam melakukan uji coba produk penelitian ini adalah SDN 004 Samarinda Ulu. Waktu pelaksanaan uji coba yaitu semester genap tahun ajaran 2023/2024, dengan memulai penelitian dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi terciptanya produk akhir.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara dan angket yang disusun berdasarkan instrumen. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pada tahap instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara dan lembar angket. Lembar instrumen angket dibagi menjadi empat yaitu angket ahli media, angket ahli materi, angket ahli bahasa dan angket responden pengguna bahan ajar (peserta didik dan guru).

Teknik analisis data yang digunakan dalam peneliti pengembangan ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis dengan memaparkan hasil proses pengembangan produk bahan ajar secara deskriptif menggunakan kalimat, sehingga mudah diinformasikan kepada orang lain. Kelayakan bahan ajar diukur melalui uji validitas (ahli media, materi dan bahasa) dan kepraktisan (respon pengguna) dalam kompetensi pengembangan bahan ajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Bahan Ajar

Proses pengembangan *WaCiKal* sebagai bahan ajar interaktif seni budaya di Sekolah Dasar memakai jenis metode RnD model pengembangan *ADDIE*. Pemilihan model pengembangan *ADDIE* disesuaikan dengan tujuan penelitian yang dilaksanakan, yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar, dan menganalisis tingkat kelayakan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan.

Pengembangan bahan ajar interaktif menyesuaikan tahap-tahap model pengembangan *ADDIE*, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Revisi/Perbaikan).

1) *Analyze* (Analisis)

Tahap *analyze* dilaksanakan untuk mencari informasi guna menentukan serta menetapkan masalah yang mendasari pelaksanaan penelitian pengembangan bahan ajar interaktif seni budaya di Sekolah Dasar. Pada tahap *analyze*, dilaksanakan dengan memperhatikan beberapa hal, yaitu kajian pustaka, analisis materi, analisis karakter peserta didik serta studi lapangan. Tahap ini dilaksanakan sebelum proses pengembangan sebuah produk.

2) *Design* (Perencanaan)

Pada penetapan masalah yang telah dijelaskan pada tahap analisis, maka pada tahapan selanjutnya adalah *design* atau perancangan produk, yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pengintegrasian kearifan lokal Kalimantan Timur pada materi wayang di kelas IV. Tahap *design* merupakan tahap perancangan bahan ajar yang dilakukan setelah peneliti menganalisis kebutuhan di

sekolah. Adapun tahap-tahap perencanaan adalah membuat *draf* bahan ajar yang dirancang pada *microsoft word*, menentukan *layout* dan membuat *storyboard*, desain *cover* dan isi *e-book*.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi bahan ajar yang disesuaikan dengan tahapan sebelumnya. Di tahap ini, bahan ajar yang telah dibuat diperiksa dan divalidasi oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa hal ini dilakukan agar bahan ajar layak digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun tahap-tahap *Development* (pengembangan) sebagai berikut:

a. Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan bahan dan perangkat yang akan digunakan untuk mendesain tampilan bahan ajar *e-book* interaktif. Bahan yang disiapkan pada tahap ini yaitu dengan membuat draft bahan ajar yang dirancang pada *Microsoft word*. Sedangkan perangkat yang digunakan yaitu perangkat keras atau biasa disebut dengan *hardware* dan perangkat lunak yang biasa disebut dengan *software*.

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan yaitu laptop, *mouse*, dan gawai. Kemudian perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu aplikasi *Canva* untuk mendesain *e-book*, *website Heyzine Flipbook* untuk mengconvert bahan ajar sehingga menjadi interaktif, *google art and culture* digunakan sebagai tur virtual museum wayang, dan *wordwall* digunakan untuk membuat *game* interaktif.

b. Tahap Produksi

Pada tahap produksi, peneliti melakukan proses pembuatan bahan ajar dengan menggunakan acuan naskah bahan ajar (*storyboard*) yang telah dibuat sebelumnya. Berikut

tampilan kisi-kisi desain produk pengembangan bahan ajar interaktif:

Tabel 1. Kisi-kisi desain produk

No	Komponen	Keterangan
1	Judul Produk	Judul produk disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.
2	Penentuan <i>layout</i>	<i>Layout</i> yang digunakan sesuai pada <i>microsoft word</i> yaitu A4.
3	Bagian pendahuluan	Menjelaskan halaman informasi bahan ajar yang seperti nama penulis, kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, dan tahukah ikau.
4	Bagian isi/aktivitas pembelajaran	Memuat halaman isi/aktivitas pembelajaran meliputi: ayo membaca, sejarah wayang, perkembangan wayang, ayo berkunjung, jenis wayang, cerita wayang, cerita rakyat Kaltim, ayo saksikan, ayo bermain, dan 10) ayo berkreasi.
5	Bagian penutup	Bagian penutup berisi: rangkuman, daftar pustaka, glosarium dan profil penulis.
6	Convert <i>e-book</i>	Menggunakan Aplikasi <i>Heyzine Flipbook</i> .
7	Menyisipkan gambar, video, <i>website</i> , tur	Gambar dan video pembelajaran bersumber dari

No	Komponen	Keterangan
	virtual museum, dan <i>game online</i>	<i>youtube</i> dan internet, <i>website</i> dan tur virtual wayang bersumber dari <i>Google Art and Culture</i> , serta <i>game online</i> dibuat menggunakan aplikasi <i>wordwall</i>

c. Tahap Pasca produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahapan akhir pada proses pengembangan (development). Pada tahap ini bahan ajar interaktif yang telah selesai kemudian ditinjau dan dievaluasi lebih lanjut oleh para ahli yang sekaligus menjadi validator agar mendapatkan saran dan perbaikan bahan ajar. Validator pada penelitian pengembangan ini terdiri dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Bahan ajar divalidasi menggunakan instrumen berupa angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berdasarkan angket yang telah peneliti berikan kepada para ahli untuk divalidasi guna menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah peneliti kembangkan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2 Rincian Validator Bahan Ajar

Ahli Media	:	Rajiansyah, S. Kom., M.Sc. Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Mulawarman
Ahli Materi	:	Nur'aini Saura Putri, S.S., M.Pd. Dosen STKIP Bina Insan Mandiri
Ahli Bahasa	:	Marwah Uluwatunnisa, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi PBSI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman

4) *Implementation (Pelaksanaan)*

Tahap pelaksanaan dilakukan setelah tahap revisi dari ahli berdasarkan angket validasi yang telah peneliti berikan kepada validator. Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap pengembangan bahan ajar yaitu dengan menerapkan atau menggunakan bahan ajar yang telah diproduksi kepada pengguna.

Bahan ajar tersebut telah diproduksi dan divalidasi oleh para ahli agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di mulai dengan peneliti menampilkan serta mengenalkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, hingga pemberian penugasan di akhir pembelajaran.

Metode pembelajaran yang dilaksanakan adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Pemilihan metode diskusi serta tanya jawab agar peserta didik dapat membaca, memahami, serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Adanya metode penugasan untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar, yang disajikan secara interaktif dengan pengerjaan latihan soal online melalui gawai masing-masing.

Pada tahap akhir proses pelaksanaan pembelajaran, peserta didik mengisi angket respon terhadap bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba skala kecil, uji coba skala besar dan uji coba guru. Pelaksanaan uji coba skala kecil dengan melibatkan 25% dari jumlah satu kelas yaitu 7 orang peserta didik, dan uji coba skala besar peneliti

melibatkan satu kelas secara keseluruhan yaitu 27 orang peserta didik. Selain melakukan uji coba kepada peserta didik, uji coba juga dilakukan kepada guru untuk mengetahui respon guru sebagai pengguna. Setelah mencoba bahan ajar, guru mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti.

5) *Evaluation (Perbaikan/Revisi)*

Tahap evaluation merupakan tahap terakhir dari rangkaian model penelitian dan pengembangan sebuah produk. Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan perbaikan pada setiap tahap model pengembangan, karena setiap proses pembuatan bahan ajar e-book interaktif ini perlu ditinjau lebih lanjut oleh para ahli yang akan memberikan komentar, saran dan catatan agar peneliti dapat memperbaiki bahan ajar. Hal ini menjadi evaluasi bagi peneliti untuk memperbaiki hal-hal yang menjadi catatan para ahli.

Ketika melakukan uji coba produk (implementasi), pengguna bahan ajar mencoba e-book interaktif ini, terdapat peserta didik yang merasa kesulitan menggunakan bahan ajar dikarenakan terkendala di jaringan internet, namun terdapat pula peserta didik yang mudah menggunakannya. Kekurangan pada bahan ajar ini yaitu membutuhkan jaringan internet yang stabil dan lancar, jika tidak terlalu stabil bahan ajar akan lambat untuk dioperasikan. Dengan adanya tahap evaluasi ini, peneliti dapat memperbaiki lebih lanjut bahan ajar yang telah ditinjau oleh para ahli dan diuji coba oleh peserta didik dan guru.

Kelayakan Bahan Ajar E-Book Interaktif

1) **Validasi Ahli**

Validasi ahli diperoleh guna menilai kevalidan bahan ajar interaktif seni budaya berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur yang dikembangkan. Aspek validasi bahan

dapat diperoleh berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Hasil validasi yang diperoleh validator menunjukkan layak, atau tidaknya bahan ajar.

Tabel 3 Data Hasil Validasi Ahli

	Aspek			Skor rill tercapai
	Media	Materi	Bahasa	
Skor	53	49	48	150
Jumlah Indikator	12	10	10	

Perhitungan hasil validasi menggunakan skala likert dengan kriteria skor sebagai berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Tidak Setuju (TS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber : Eka Widia, dkk (2023: 1-9)

Uji angket validitas dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor yang telah diberikan oleh validator dengan jumlah skor maksimum yang telah ditetapkan di dalam angket validasi media pembelajaran. Adapun rumus uji angket validitas sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor yang dicari (hasil bilangan bulat)

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = konstanta

a) Ahli media dengan persentase skor $P = 88,3\%$.

b) Ahli materi dengan persentase skor $P = 98\%$

c) Ahli bahasa dengan persentase skor $P = 96\%$

Berdasarkan dari hasil validasi ahli, kriteria validasi bahan ajar skor

angket rata-rata masuk dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Kepraktisan Respon Pengguna

Persentase kepraktisan bahan ajar diperoleh berdasarkan data hasil pengisian angket, atau kuesioner yang dilakukan oleh peserta didik dan guru setelah menggunakan bahan ajar

a) Peserta didik. Berdasarkan perhitungan hasil rata-rata skor angket respon peserta didik uji coba skala kecil diperoleh persentase skor yaitu $P = 88,85\%$ dan perhitungan hasil rata-rata skor angket respon peserta didik uji coba skala besar diperoleh persentase skor yaitu $P = 90,5\%$, dari persentase skor maksimal 100%.

b) Guru. Berdasarkan perhitungan hasil rata-rata skor angket respon guru diperoleh persentase skor yaitu $P = 94,6\%$ dari persentase skor maksimal 100%.

Pembahasan

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berbentuk *e-book* atau buku publikasi interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur, yang dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, *website* tur virtual museum wayang dan *game* interaktif. Produk pengembangan yang dihasilkan diberi nama *WaCiKal* (Wayang Citra Lokal) yang berarti pembelajaran tentang citra atau budaya lokal, dengan menekankan pada penggunaan elemen-elemen budaya lokal dalam proses pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan pengetahuan serta apresiasi terhadap warisan budaya daerah. Bahan ajar yang dikembangkan berjudul "*WaCiKal Sebagai Bahan Ajar Interaktif Seni BUDaya di Sekolah Dasar*". Bahan

ajar interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran di kelas IV SD pada mata pelajaran seni budaya semester II. Materi wayang menjadi salah satu materi yang sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik Sekolah Dasar, dikarenakan penjelasan materi didalamnya memperkenalkan salah satu warisan budaya di Indonesia yaitu wayang. Seni wayang merupakan bagian dari bentuk kearifan lokal bangsa Indonesia yang harus dilestarikan. Oleh karena itu, kearifan lokal yang terdapat di Provinsi Kalimantan Timur dapat diintegrasikan pada materi wayang di kelas IV SD, karena materi pembelajaran yang terdapat pada buku seni budaya kelas IV tidak terdapat materi yang membahas mengenai kearifan lokal peserta didik berada yang bertujuan untuk melestarikan budaya daerah setempat.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami jika guru menggunakan bahan ajar yang baik dan kontekstual. Apabila bahan ajar yang dikembangkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru serta dapat dimanfaatkan dengan benar, maka akan meningkatkan mutu dalam pembelajaran (Magdalena dkk., 2021: 436). Bahan ajar berbasis kearifan lokal, dapat digunakan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran yang interaktif dan dapat dijadikan sebagai pendukung buku paket maupun LKS yang telah disediakan sekolah maupun penerbit, sehingga proses pembelajaran akan menjadi bermakna, dikarenakan materi yang diajarkan dekat dengan lingkungan peserta didik. Selain itu, dengan adanya bahan ajar berbasis kearifan lokal akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengetahui

materi pembelajaran terkait budaya lokal setempat.

Proses pengembangan bahan ajar harus memenuhi beberapa kriteria, agar dapat dikatakan sebagai bahan ajar yang layak untuk digunakan. Tarigan dalam Kosasih (2021: 45) menjelaskan bahwa kriteria bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik yang mempergunakannya, bahan ajar haruslah mampu memberi motivasi kepada para peserta didik yang memakainya, memuat ilustrasi yang menarik hati para peserta didik yang memanfaatkannya, serta bahan ajar dapat menstimulasi, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi peserta didik yang mempergunakannya.

Pembahasan dan hasil pengembangan “*WaCiKal* sebagai Bahan Ajar Interaktif Seni Budaya di Sekolah Dasar” untuk peserta didik kelas IV SD semester II, dilakukan sesuai dengan menggunakan jenis penelitian R&D model pengembangan ADDIE. Rancangan Penelitian model pengembangan ADDIE (Rayanto dan Sugianti, 2020: 29) mengacu pada rancangan sistem pembelajaran dengan melalui lima tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tujuan pengembangan bahan ajar interaktif adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan menganalisis kelayakan bahan interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur di sekolah dasar.

Tahapan awal dalam proses pengembangan bahan ajar yaitu *analyze* (analisis kebutuhan), tahap kedua adalah *design* (perencanaan produk), tahap ketiga adalah *development* (produksi/pengembangan produk), tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi) dan

terakhir adalah tahap evaluation (perbaikan/revisi).

Berdasarkan pembahasan tersebut, penelitian dan pengembangan *WaCiKal* sebagai bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur, telah berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini diketahui berdasarkan proses penelitian dan pengembangan *e-book* interaktif yang telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan, hingga menghasilkan produk bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur yang valid dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD.

4. SIMPULAN

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan *WaCiKal* sebagai bahan ajar interaktif seni budaya di Sekolah Dasar, disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif memakai model pengembangan *R&D (Research and Development) ADDIE* yang mencakup 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil kelayakan bahan ajar dapat dilihat dari kevalidan para ahli dan kepraktisan respon pengguna. Ahli media diperoleh penilaian 88,3% kategori sangat layak, ahli materi diperoleh penilaian 98% kategori sangat layak dan dari ahli bahasa diperoleh penilaian 96% kategori sangat layak. Hasil uji coba skala kecil pada peserta didik diperoleh penilaian 88,85% kategori sangat layak, kemudian hasil uji coba skala besar pada peserta didik diperoleh penilaian 90,5% kategori layak dan hasil penilaian respon guru diperoleh penilaian 94,6% dengan kategori sangat layak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia & Zuhdi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Bekal Saya" Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113.
- Eka Widia & Khairun Nisa. (2023). Pengembangan Media Big Book Berbantuan Kartu Kata Dalam Pembelajaran Tematik Berorientasi Pada Kemampuan Membaca Siswa SDN 8 Mataram.
- Farid. (2023). Pemanfaatan Konten Multibudaya Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *The Elementary Journal*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.56404/tej.v1i1.48>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Magdalena dkk. (2021). Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di Sdn Karawaci 20. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(3), 434–459. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Muallifah, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora. Under Graduate Thesis, 1–509. [http://lib.unnes.ac.id/39211/1/1401416009.pdf%0Adiakses 25 April 2021](http://lib.unnes.ac.id/39211/1/1401416009.pdf%0Adiakses%2025%20April%202021)
- Ningtyas. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Model Problem Based Learning Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *UNEJ e-Proceeding*, 441–454.
- Nurhayati, D., Hermanto, H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Modul Digital Materi Teks Fabel Di Kelas VII

- SMP: Studi Analisis Berbasis Penguatan
Kebutuhan. *Jurnal Basataka*
(JBT), 5(2), 424-429.
- Prasetya, K. H., Kumalasari, E., Maulida, N., & Ramadania, D. F. (2023). Analysis Of Errors In The Use Of Sentences In Anecdote Texts Via Comic Strip Media Class X Students Of TSE (Tourism Services Enterprise) SMK Negeri 3 Balikpapan Academic Year 2023/2024. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 7(2), 824-831.
- Prasetya, K. H., Utami, K. P., & Indriawati, P. (2024). Analysis Of Language Errors At The Morphological Level In Anecdote Text Writing Of Class X Students MP (Marketing Management) Of SMK Negeri 3 Balikpapan Academic Year 2023/2024. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 63-68.
- Putri, N. S., Oktaviani, R. N., & Subekti, E. W. (2019). Pemanfaatan Buku Teks Membuatku Semakin Berkarakter Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Penulisan Teks Percakapan di Kelas VI SDN Patebon. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 8-15.
- Putri & Pastika. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada Peserta Didik Kelas IV SD Jambe Agung Batubulan. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 72-82. <https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW/index>
- Rayanto dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & research Institute.
- Santosa, V. N. (2020). Pengembangan Buku Ajar Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia