

Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Retno Qurota Ayunin ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Nur Samsiyah, Universitas PGRI Madiun

✉ retnoayunin29@gmail.com

Abstract:

This study aims to develop interactive e-book learning media based on local Ponorogo culture in thematic learning for fifth grade elementary school students. The research method is R&D (Research and Development), with the ADDIE model used for analysis, design, development, implementation, evaluation. Data collection techniques using questionnaires (questionnaires), interviews, and documentation. The subjects of this study were 22 students of class V at SD Negeri 1 Cepoko. The results showed 1) The media developed was in the form of an interactive e-book based on the local Ponorogo culture in thematic learning for fifth grade elementary school students. 2) The developed media obtained an average feasibility validation result from validation experts of 89.2% and validation from teachers of 94%, and the practicality of the student response questionnaire results was 97%, this indicates that the results of the product development of interactive e-book media based on local Ponorogo culture for grade V elementary school students were declared "very feasible" to be used in supporting learning.

Keywords: Development, E-Book Media, Ponorogo Local Culture, Thematic Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas v sekolah dasar. Metode penelitian yakni R&D (*Research and Development*), dengan model ADDIE yang digunakan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner (angket), wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas v sekolah dasar di SD Negeri 1 Cepoko. Hasil penelitian menunjukkan 1) Media yang dikembangkan berupa *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas v sekolah dasar. 2) Media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata hasil validasi kelayakan dari ahli validasi 89,2% dan validasi dari guru 94%, dan kepraktisan hasil angket respon siswa 97%, ini menunjukkan bahwa hasil produk pengembangan media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas v sekolah dasar dinyatakan "sangat layak" digunakan dalam menunjang pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media *E-Book*, Budaya Lokal Ponorogo, Pembelajaran Tematik



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami pembaharuan dan perubahan seperti pada kurikulum pembelajaran. Kurikulum pembelajaran yang digunakan di beberapa sekolah menggunakan yaitu kurikulum K13. Kurikulum k13 memiliki ciri khas yaitu menggunakan pembelajaran tematik, pendekatan saintifik, serta penilaian dengan pendekatan otentik Kamiludin & Suryaman (2017). Kurikulum K13 berfokus pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema yang mempunyai persoalan yang sama untuk menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa Jelita & Putra (2021). Hal sesuai dengan pendapat dari Wahyuni (2017), pengertian pembelajaran tematik adalah pembelajaran menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, diharapkan mempermudah siswa memahami sebuah konsep dengan satu tema yang diajarkan. Pembelajaran tematik bertujuan agar siswa terlibat secara langsung serta lebih aktif sehingga siswa akan terlatih menemukan sendiri berbagai pengetahuan Sari (2018).

Pembelajaran tematik dilaksanakan berpusat kepada siswa serta siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran lebih bermakna dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari Syarifudin (2020). Pentingnya pembelajaran tematik tak sesuai kenyataan di lapangan sesuai penelitian dari Azzahra (2022), siswa mengalami kesulitan belajar dalam pembelajaran tematik seperti, (1) siswa pasif dalam pembelajaran, (2) siswa masih bingung karena materi terlalu banyak sehingga siswa kesulitan memahami materi, (3) siswa mudah bosan.

Penyebab kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran tematik tidak terlepas dari peran seorang guru, seperti kurangnya penggunaan media penunjang yang variasi atau menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam kelas tidak selalu harus melalui buku tetapi bisa lebih luas dari itu. Media buku memiliki kekurangan hanya menyajikan gambar mati serta tulisan, tidak mampu menyajikan suara ataupun animasi bergerak.

Guru tidak hanya sebagai memberi bantuan atau dorongan pembinaan dalam pembelajaran tetapi juga berperan dalam menumbuhkan daya tarik atau antusias belajar siswa. Salah satu usaha guru untuk memperbaiki permasalahan di atas dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Perkembangan teknologi pendidikan yang ada, berdampak juga dalam pemanfaatan media pembelajaran, seperti media pembelajaran interaktif. Adapun media dapat diterapkan yaitu berbentuk *e-book* interaktif berbasis budaya lokal Ponorogo. *E-book* adalah buku digital yang berisikan teks, gambar, maupun audio yang dapat diakses melalui komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android dan tablet (Andikaningrum, 2014).

E-book interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran tematik, pada kelas V dikaitkan budaya lokal. Pujiati (2016), mengemukakan budaya lokal adalah budaya turunan dari peninggalan nenek moyang. Budaya lokal adalah budaya asli suatu kelompok setempat. Budaya lokal dapat mencakup adat istiadat yang diwarisi dari nenek moyang nilai-nilai yang memadukan aktivitas masyarakat dan lain-lain. Budaya lokal Ponorogo yang akan ada dalam *e-book* interaktif ini meliputi Profil Kabupaten Ponorogo, kesenian Reog Ponorogo, Kirab Bedhol Pusaka, Larung Sesaji, Tari Keling. *E-book* interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan antusias belajar pada siswa dan sekaligus belajar tentang budaya lokal agar tidak hilang digerus zaman. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media *E-book* Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif

Buku digital, umumnya dikenal sebagai *e-book* adalah buku yang dikemas secara digital. *E-book* berisikan teks, gambar, audio dan video dapat dibuka melalui komputer, tablet, dll (Lestari, 2018).

Teknologi berkembang pesat terjadi pergeseran *e-book* interaktif dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah teknologi dinamis yang membutuhkan beberapa input dari pengguna sebagai media untuk mengirimkan informasi melalui teks, grafis, image, atau video (Lestari, 2018). Multimedia interaktif biasanya digunakan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan interaksi guru dan siswa.

E-book Interaktif adalah media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi jelas. *E-book* interaktif berisikan materi-materi belajar siswa dikombinasikan dengan teks, gambar, audio, grafis, video diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta menambah belajar siswa. Belajar dengan menggunakan *e-book* interaktif dapat dimana pun dan kapan pun karena bersifat elektronik Lestari (2018)

Budaya lokal Ponorogo

Budaya lokal merupakan ciri budaya kelompok masyarakat setempat. Atau akar budaya kelompok lokal. Budaya lokal merupakan wujud kearifan lokal yang berkembang di masyarakat, bersumber dari nilai-nilai luhur budaya lokal guna menyesuaikan tatanan kehidupan manusia, dapat dikatakan sebagai Kearifan Lokal Simamora & Sibarani (2022). Budaya lokal atau (local wisdom) sering diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Budaya lokal banyak dijumpai pada cerita rakyat, peribahasa, lagu dan permainan tradisional (Siahaan, 2018). Ciri khas budaya setiap daerah berbeda-beda, seperti di Kabupaten Ponorogo memiliki budaya berbeda dengan daerah lainnya. Kabupaten Ponorogo selain memiliki objek wisata juga memiliki kebudayaan yang harus terus dilestarikan agar tidak hilang digerus zaman. Budaya lokal Ponorogo antara lain profil Kabupaten Ponorogo, Kesenian Reog Ponorogo, Grebeg Suro, Tari Keling. Penjelasan sebagai berikut,

Kabupaten Ponorogo terletak di wilayah barat Provinsi Jawa Timur dengan luas wilayah 1.371,78 km² yang secara administrasi terbagi menjadi 21 kecamatan dan 305 desa/kelurahan. Menurut kondisi geografis, Kabupaten ini terletak di koordinat 111° 17'–111° 52' BT dan 7° 49'–8° 20' LS dengan ketinggian antara 92 sampai dengan 2.563 meter di atas permukaan laut dan memiliki luas wilayah 1.371,78 km² Sasmito (2014). Orang Jawa Timur dan orang asing yang mendengar kata Ponorogo tentu memiliki keterkaitan dengan kesenian Reog, karena dari sinilah kesenian Reog Ponorogo berasal. Ponorogo juga dikenal sebagai kota santri karena banyak terdapat pesantren, salah satunya adalah pesantren modern Darussalam gontor (Nafiah, 2019).

Reog ponorogo merupakan kesenian tari rakyat yang berasal dari Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Kesenian ini dipentaskan dalam arena terbuka dan mengandung unsur magis serta sebagai hiburan masyarakat setempat. Pertunjukan seni Reog menampilkan penari berupa jathilan (sejenis kuda lumping), tari topeng dhadak merak berupa topeng bambu raksasa berhias bulu merak dengan kepala harimau seberat belasan kg dan tinggi sekitar 2 meter (Idha, 2022). Idha (2022), mengungkapkan bahwa kesenian Reog sering ditampilkan pada acara adat atau festival. Reog atau Reyog berasal dari kata “riyet” atau dapat dipahami sebagai keadaan bangunan yang akan roboh, karena pada pertunjukan diiringi dengan gamelan yang menyerupai “bata roboh” yang artinya sangat meriah atau ramai. Festival grebeg suro merupakan kegiatan tahunan Kabupaten Ponorogo pada tanggal 1 bulan Muharram (1 suro dalam tahun Jawa) yang bertujuan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai religi yang berkembang di Kabupaten Ponorogo dengan menyambut tahun baru Islam (Yurisma, 2020). Ada beberapa angkaian acara grebeg suro di Kabupaten Ponorogo yaitu festival reog ponorogo nasional, pemilihan kakang senduk, larung sesaji, kirab pusaka Yurisma (2020).

Tari Keling merupakan kesenian yang ada di Dusun Mojo, Desa Singgahan di Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. Tari keling masih eksis, dan sudah terwariskan secara turun-temurun. Dari segi kostum menunjukkan kesederhanaan, suara musik tradisional pengiring akan menambah sakral suasana Nafiah (2019). Dinamakan Keling,

karena disebut diambil dari nama suku yang dulu ada di Jawa ini, suku keling berperawakan hitam seperti orang papua. Tarian ini dibawakan 35 penari dengan berbagai peran. Meliputi prajurit, pujangga, abdi tua atau emban, serta penggembira kerajaan Prasetyo (2014).

METODE

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *e-book* interaktif menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Research and Development (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan produk tertentu Purnama (2016). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) Kartikasari & Rahmawati (2022). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas v SD Negeri 1 Cepoko berjumlah 22 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan kuisisioner angket, wawancara, dokumentasi. Angket dalam penelitian ini ditunjukkan agar memperoleh data kelayakan produk. Kelayakan produk diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperoleh data kelayakan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Ponorogo. Peneliti menilai produk dengan 5 skala penilaian, sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Likert Penilaian Validasi

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi dihitung menggunakan rumus ,sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Angka presentase data

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari presentase validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa tersebut dapat dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert

Tabel 2. Skala Likert Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Angket respon yang diberikan kepada siswa dan guru kelas V di SD Negeri 1 Cepoko sebagai repon untuk mengetahui kepraktisan pengembangan *E-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V sekolah dasar. Angket dijawab menggunakan tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilain sebagi berikut :

Tabel 3. Skala Likert Penilaian Lembar Angket Respon

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Kurang	1

Hasil angket respon guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Angka presentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Hasil persentase dikelompokkan menjadi kriteria interpretasi skor menurut skala Likert sehingga dapat ditarik kesimpulan berdasarkan jawaban guru dan siswa, serta kriteria interpretasi skor pada skala Likert sebagai berikut:

Tabel.4 Skala Likert Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan media pembelajaran *E-book* Interaktif. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, sebagai berikut :

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini ditunjukan untuk memperoleh informasi sebagai dasar penelitian merancang sebuah produk. Data analisis ini diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di SD Negeri 1 Cepoko Kabupaten Ponorogo. Kegiatan pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, serta menganalisis tujuan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri 1 Cepoko sudah memiliki fasilitas untuk menunjang pembelajaran berupa *LCD Proyektor*, jaringan wifi, dan sebagian siswa sudah memiliki *smartphone* milik pribadi atau orangtua. Adanya fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan secara maksimal, pembelajaran belum menggunakan media berbasis digital masih menggunakan buku manual. Selain itu kurikulum yang digunakan di SD Negeri 1 Cepoko sudah menggunakan kurikulum k13 dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi kebudayaan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbentuk digital bisa diterapkan di sekolah maupun bisa diakses siswa dari rumah. Berdasarkan analisis di atas, peneliti menggunakan *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo sebagai solusi untuk media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal kelas V.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua pada penelitian pengembangan ini adalah perancangan produk yang akan dikembangkan. Tahap ini saya merancang *e-book* interaktif dimulai menyusun cover *e-book*, kata pengantar, desain isi *e-book* dan menampilkan pembuatan produk. Pembuatan

produk menggunakan aplikasi canva dan heyzine. Format akhir *e-book* interaktif ini berbentuk link sehingga memudahkan siswa dalam mengaksesnya.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan ini membahas pengembangan produk media *e-book* interaktif. Setelah produk yang dirancang dan dibuat pada tahap *design* selesai, maka pada tahap ini produk akan divalidasi oleh ahli untuk menilai kelayakan produk. Tahapan dan revisi dilakukan pada tahap ini guna menghasilkan produk yang benar-benar valid. Media pembelajaran *e-book* interaktif divalidasi oleh para ahli yang berkaitan, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dari hasil masing-masing penilaian yang diberikan oleh para ahli, media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran setelah dilakukan revisi.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Jumlah skor	67
Jumlah skor maksimal	70
Presentase	95,7%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Jumlah skor	47
Jumlah skor maksimal	50
Presentase	94%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Jumlah skor	39
Jumlah skor maksimal	50
Presentase	78%
Kriteria	Layak

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi atau penerapan, setelah *e-book* interaktif dinyatakan valid oleh para ahli, media *e-book* interaktif diujicobakan kepada siswa, dan siswa beserta guru mengisi lembar angket untuk mengetahui respon. Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 1 cepoko dengan jumlah 22 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas produk *e-book* interaktif dengan pengisian lembar angket oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil angket respon dari 22 siswa rata-rata memperoleh hasil 90% hingga 100%, sehingga angket respon siswa ini masuk dalam kriteria sangat baik. Kemudian hasil angket respon siswa tersebut kemudian di hitung untuk mengetahui presentase keseluruhan. Hasil dari presentase keseluruhan peneliti mendapat hasil 97% dan masuk dalam kriteria “Sangat Menarik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri 1 Cepoko. Siswa sangat tertarik belajar menggunakan media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo, sehingga menambah antusias belajar siswa.

Hasil respon angket guru sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil angket respon guru

Jumlah skor	47
Jumlah skor maksimal	50
Presentase	94%
Kriteria	Sangat Layak

Hasil presentase yang diperoleh yaitu 94% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Guru memberikan komentar bahwa siswa sangat antusias belajar menggunakan media ini dan bisa belajar mandiri dari rumah.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini dilakukan dengan memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan agar bisa menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan saran dan masukan para ahli yang meliputi kelebihan dan kekurangan produk.

PEMBAHASAN

Kebutuhan pengembangan media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas v sekolah dasar

Peneliti melakukan wawancara kepada guru dan secara lisan kepada siswa terkait permasalahan yang ada di SD Negeri 1 Cepoko. Didapatkan kesimpulan bahwa 1) Siswa membutuhkan stimulus atau rangsangan agar aktif mengikuti pembelajaran, (2) Siswa membutuhkan media untuk memahami materi tematik, (3) Perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik, (4) Perlunya media sebagai pemahaman siswa terhadap budaya lokal ponorogo.

Potensi yang dimiliki SD Negeri 1 Cepoko yaitu sekolah sudah memiliki fasilitas LCD proyektor pada ruang kelas, dan dilengkapi dengan wifi untuk akses internet, sebagian siswa sudah memiliki *smartphone* pribadi atau milik orang tua. Selain itu kurikulum yang digunakan di SD Negeri 1 Cepoko sudah menggunakan kurikulum k13 dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi kebudayaan. Ketersediaan fasilitas ini perlu dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media pembelajaran berbentuk digital bisa diterapkan di sekolah maupun bisa diakses siswa dari rumah. Berdasarkan analisis di atas, peneliti menggunakan *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo sebagai solusi untuk media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal kelas V. Hal ini diperkuat dengan pendapat Amanullah (2020), pembelajaran interaktif menggunakan komputer nilai lebih menarik daripada pembelajaran menggunakan media cetak biasa. Sejalan dengan penelitian Andikaningrum (2014), penggunaan media interaktif *e-book* meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. *E-book* membantu siswa memahami materi pembelajaran yang abstrak dengan lebih jelas Lestari (2018).

Proses pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar yang dilatar belakangi oleh sulitnya siswa memahami materi tematik, rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru masih manual, hilangnya pemahaman siswa tentang kebudayaan lokal. Di era modern saat ini, siswa lebih suka pembelajaran berbasis digital dan teknologi sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menambah antusias siswa dalam pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Yulaika (2020), menghasilkan bahan ajar dengan berbasis *flipbook* berdampak positif bagi siswa serta membantu mereka dalam memahami materi-materi yang diajarkan. Peneliti mengembangkan media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V sekolah dasar, dimana *e-book* ini didesain menggunakan media aplikasi *canva* kemudian dijadikan format pdf dan dipindahkan ke aplikasi *heyzine* untuk diberikan fitur *hyperlink* sehingga nantinya siswa dengan mudah mengakses media ini. Siswa dapat mengakses dimana pun dan kapan pun melalui *smartphone* atau komputer / laptop. Berikut produk pengembangan *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo :

Gambar 1. Cover *e-book*



Gambar 2. Fitur pada *e-book*



Gambar 3. Materi pada e-book



Gambar 4. Evaluasi pada e-book



Kualitas pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo

Pengujian kualitas pada produk Media *E-Book* Interaktif berbasis Budaya Lokal Ponorogo dalam Pembelajaran Tematik pada siswa kelas V Sekolah Dasar dilakukan dengan penilaian validator ahli, hasil respon guru, dan hasil respon siswa. Hasil penelitian para ahli dan guru sebagai berikut : (1) penilaian validasi produk ahli media oleh Ibu Vivi Rulviana, M.Pd, beliau adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas PGRI Madiun mendapat presentase kelayakan sebesar 95,7% . Persentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat layak (81%-100%). Dengan demikian produk *e-book* interkatif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan “sangat layak” dan valid tanpa adanya revisi. Selanjutnya; (2) penilaian produk ahli materi oleh Ibu Hartini, S.Sn., M.Pd, beliau adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas PGRI Madiun mendapat presentase kelayakan sebesar 94%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat layak (81%-100%). Dengan demikian produk *e-book* interkatif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan “sangat layak” dan valid dengan sedikit revisi yaitu disarankan untuk mengganti atau menghilangkan motif batik pada sampul produk .; (3) penilaian produk ahli bahasa oleh Ibu Apri Kartikasari H.S., M.Pd, beliau adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas PGRI Madiun mendapat presentase kelayakan sebesar 78%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kriteria layak (60%-80%). Dengan demikian produk *e-book* interkatif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas v sekolah dasar dinyatakan “layak” dan valid dengan beberapa revisi.; (4) Selanjutnya, penilaian kelayakan produk juga berasal dari validasi guru wali kelas V oleh Bapak Isharyanto, S.Pd.SD dari SD Negeri 1 Cepoko mendapatkan presentase 94%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kriteria sangat layak (81%-100%). Dengan demikian produk *e-book* interkatif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas vs sekolah dasar dinyatakan “sangat layak” dan valid tanpa revisi. Menurut Winarno (2013) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan sebuah instrumen. Dikatakan valid jika suatu validitas instumen tinggi dan dikatakan kurang valid apabila validitas rendah.

Tabel.9 Rekapitulasi Hasil Validator

Validitor	Presentase
Ahli Media	95,7%
Ahli Materi	94%
Ahli Bahasa	78%
Rata-rata	89,2%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5 rata-rata hasil validasi kelayakan dari ahli validasi 89,2% dan validasi dari guru 94% ini menunjukkan bahwa hasil produk pengembangan media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas v sekolah dasar dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam menunjang pembelajaran ataupun dalam penelitian lanjutan.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh ahli selanjutnya di ujitcobakan untuk mengetahui kualitas produk *e-book* interaktif dengan pengisian lembar angket oleh guru

dan siswa. Siswa kelas V SD Negeri 1 Cepoko yang berjumlah 22 diberikan lembar respon angket siswa berupa 10 pertanyaan dengan 5 kriteria yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang (1). Hasil dari presentase keseluruhan peneliti mendapat hasil 97% dan masuk dalam kriteria “Sangat Menarik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri 1 Cepoko. Siswa sangat tertarik belajar menggunakan media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo, sehingga menambah antusias belajar siswa.

Lembar angket respon guru di isi oleh guru kelas V yaitu Bapak Isharyanto, S.Pd.SD dari SD Negeri 1 Cepoko. Lembar angket berisikan 10 pertanyaan dengan kriteria sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang (1).

Hasil presentase yang diperoleh yaitu 94% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Produk media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas v sekolah dasar membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran dan memahami budaya lokal daerah tempat tinggal mereka. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila Shella (2021) media *pop up book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik valid dan praktis dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Insani (2022) , dengan mengembangkan *e-book* interaktif pada bimbingan karir memperoleh hasil layak dan digunakan sebagai sumber belajar dengan presentase kelayakan meliputi validasi materi 86 %, validasi media 92%, tingkat kegunaan 100%, tingkat kelayakan 89%, dan tingkat ketepatan 100%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas v sekolah dasar mengacu pada langkah ADDIE dengan tahap : (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Hasil penelitian penelitian menunjukkan 1) Media yang dikembangkan berupa *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas v sekolah dasar. 2) Media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata hasil validasi kelayakan dari ahli validasi 89,2% dan validasi dari guru 94%, dan kepraktisan hasil angket respon siswa 97%, ini menunjukkan bahwa hasil produk pengembangan media *e-book* interaktif berbasis budaya lokal ponorogo untuk siswa kelas v sekolah dasar dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam menunjang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
2. Andikaningrum, L., Damayanti, W., & Dewi, C. (2014). *Efektivitas E-Book Berbasis Multimedia Menggunakan Flip Book Maker sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa (Studi Kasus pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI SMA Kristen Satya Wacana Salatiga)* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW).2-19.
3. Azzahra, M., & Amaliyah, N. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 851-859.
4. Idha, A., Aminah, A., Diah, H., Laila, S., Indrastuti, Y., & Darmadi, D. (2022). Sejarah Dan Filosofi Reog Ponorogo Versi Bantarangin. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 5(1), 72-79.

5. Insani, A. (2022). Pengembangan E-book Interaktif Bimbingan Karir Sebagai Informasi Studi Lanjut Bagi Siswa SMA Di Kabupaten Sinjai. *Jurnal & LOA-Ainun Insan*, 1-21.
6. Jelita, A., & Putra, E. D. (2021). Analisis Kesulitan Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 429-442.
7. Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika Pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58-67.
8. Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif "Tekat Baja" untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052-5062.
9. Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Interaktif. JKTP, 1 (1), 71-76.
10. Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939.
11. Nafiah, T. M. (2019). Komunikasi Budaya Kesenian Tari Keling Guno Joyo di Desa Singgahan Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 148-161.
12. Pujiati, D. (2017). Kontruksi Sosial Tradisi Lamaran Ndudut Mantu Pada Masyarakat Desa Centini Lamongan. *Skripsi, Universitas Airlangga*.
13. Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
14. Sari, N. A., & Yuniastuti, Y. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572-1582.
15. Sasminto, R. A., & Tunggul, A. (2014). Analisis spasial penentuan iklim menurut klasifikasi Schmidt-Ferguson dan Oldeman di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Sumberdaya Alam dan Lingkungan*, 1(1), 51-56.
16. Siahaan, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 649-651.
17. Simamora, Y. A., & Sibarani, R. (2022). Tradisi Permainan Rakyat pada Etnik Batak Toba: Kajian Kearifan Lokal. *Journal of Language Development and Linguistics*, 1(2), 71-86.
18. Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.
19. Wahyuni, H. T. , S. P. , & K. D. (2017). Implementasi pembelajaran tematik kelas 1 SD. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129-136
20. Winarno, M. E. (2018). *Buku Metodologi Penelitian*. Malang : Universitas Negeri Malang.
21. Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76.
22. Yurisma, D. Y., & Bahrudin, M. (2020). Meaning of the Ponorogo Reog Symbol in the Java Tradition: A Critical Study. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 6(1), 101-116.