



Pengembangan *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” sebagai Media Pembelajaran Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar

Dyah Laksni Putri^{1*}, Rana Gustian Nugraha², Kusman Rukmana

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ dyahlaksniputri30@upi.edu; ² ranaagustian@upi.edu; ³ kusmanrukmana@upi.edu

Received: May 29, 2025

Revised: June 1, 2025

Accepted: June 11, 2025

	ABSTRAK
Kata Kunci: <i>Pengembangan; E-book; Media Pembelajaran; Keragaman Budaya.</i>	<p><i>Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk bernama e-book “Pustaka Sandya Budaya”, yang bertujuan sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar. Studi ini menggunakan jenis penelitian Design and Development (D&D), dengan model pengembangan four-D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Subjek dalam penelitian ini adalah seorang ahli media, ahli materi, dan siswa sekolah dasar kelas V yang berjumlah 43 orang. Metode pengumpulan data meliputi dialog tanya jawab dan penyebaran angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi media e-book “Pustaka Sandya Budaya” sangat menjanjikan, memperoleh persentase dari ahli media (95%), ahli materi (92,5%), keduanya dikategorikan “sangat layak”. Uji coba produk juga menunjukkan hasil dengan persentase uji coba perorangan (98,41%), uji coba kelompok besar (90,90%), dan uji coba kelompok besar (98,44%) dengan kategori “sangat layak” dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Temuan utama penelitian ini menunjukkan e-book “Pustaka Sandya Budaya” adalah media pembelajaran yang sangat layak, dapat digunakan di sekolah dasar untuk mempelajari materi keragaman budaya Indonesia.</i></p>
	ABSTRACT <p><i>This study focuses on the development of a product called the e-book “Pustaka Sandya Budaya”, which aims to be a learning media for Indonesian cultural diversity material in elementary schools. This study uses the Design and Development (D&D) research type, with a four-D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The subjects in this study were a media expert, a material expert, and 43 fifth grade elementary school students. Data collection methods include question and answer dialogues and questionnaires, while data analysis techniques use quantitative descriptive analysis. The results of the validation of the e-book media “Pustaka Sandya Budaya” are very promising, obtaining a percentage from media experts (95%), material experts (92.5%), both categorized as “very feasible”. Product trials also showed results with a percentage of individual trials (98.41%), large group trials (90.90%), and large group trials (98.44%) with the category “very feasible” and can be used without improvement. The main findings of this study indicate that the e-book “Pustaka Sandya Budaya” is a very feasible and effective learning media, which can be used in elementary schools to study the material on Indonesian cultural diversity.</i></p>



Akademika: Jurnal Keagamaan dan Pendidikan is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

المقدمة / PENDAHULUAN

Saat ini banyak siswa yang tidak mengenal keragaman budaya di Indonesia, bahkan saat siswa sudah menginjak tingkat yang lebih tinggi. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu materi keragaman budaya Indonesia. Pada kenyataannya muatan pembelajaran IPS pada materi tersebut, cukup memberikan tantangan dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada siswa dan guru. Sedangkan di sisi lain siswa tidak mengetahui budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka. Selain itu, terdapat beberapa permasalahan yang sering dialami siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya Indonesia. Siswa umumnya menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak terkait budaya yang berbeda dari lingkungan tempat mereka berasal. Kurangnya ilustrasi visual dan contoh konkret dalam bahan ajar membuat siswa sulit menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, metode dan media pembelajaran yang kurang variatif sering kali menyebabkan siswa cepat merasa bosan, sehingga pemahaman dan ketertarikan terhadap materi menjadi rendah. Tidak adanya media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman interaktif juga membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau serta keberagaman suku, bahasa, adat istiadat, agama, dan tradisi. Oleh karena itu, memahami bagaimana keragaman budaya ini mempengaruhi masyarakat dan anak-anak Indonesia menjadi hal yang penting¹. Keragaman budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia yang harus diperkenalkan sejak dini kepada generasi muda. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar memiliki peran penting dalam memperkenalkan keragaman tersebut kepada siswa.

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak, dan pengenalan keragaman budaya merupakan bagian integral dari proses ini. Memberikan pemahaman tentang budaya yang beragam di sekolah dasar dapat membangun rasa saling menghormati, menumbuhkan toleransi, serta memperkaya wawasan anak terhadap dunia yang lebih luas. Melalui pengenalan keragaman budaya di sekolah dasar, siswa tidak hanya belajar tentang budaya mereka sendiri, tetapi juga budaya lain yang ada di sekitar mereka. Ini membantu mereka memahami bahwa perbedaan bukanlah penghalang, melainkan kekuatan yang memperkaya kehidupan sosial. Selain itu, dengan memahami budaya lain siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang baik, meningkatkan empati, serta mencegah terbentuknya prasangka dan stereotip di kemudian hari. Oleh karena itu peran guru sangat penting untuk mengenalkan keragaman budaya Indonesia, mencapai pembelajaran yang optimal dan meningkatkan mutu pendidikan melalui penyediaan media pembelajaran.

¹ Ayu Yuniar Anggo et al., "Mengidentifikasi Peluang Dan Tantangan Yang Muncul Dari Keragaman Budaya Indonesia Secara Mandiri Dan Critical Thingking," vol. 02, 2023.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa, menurut Wuri dan Faturrahman². Media pembelajaran berperan penting bagi guru dan siswa, dengan adanya media pembelajaran dapat mendukung keberlangsungan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media dapat mempengaruhi situasi kehidupan sehari-hari siswa, karena meningkatkan minat, keinginan baru, dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu atau pendukung untuk menyediakan bahan ajar yang disajikan lebih menarik, menciptakan lingkungan belajar yang aktif, dan menyenangkan. Dengan bantuan dari media pembelajaran diharapkan dapat digunakan untuk menyampaikan pemahaman materi atau lainnya dengan lebih mudah dan terkonsep.

Namun demikian, guru sekolah dasar sering menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran, terutama media berbasis teknologi. Faktanya, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam merancang pelajaran yang menarik untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran³. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dalam pembelajaran abad ke-21 dapat menjadi salah satu landasan dalam peningkatan mutu proses pendidikan⁴. Dalam pembelajaran abad ke-21 pembuatan media pembelajaran digital berbasis teknologi telah menjadi keharusan. Hal ini karena telah terbukti dapat memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis ICT dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karakteristik media pembelajaran berbasis ICT yaitu bersifat interaktif dan fleksibel. Dengan karakteristik tersebut, media pembelajaran berbasis ICT dapat memfasilitasi sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam hal ini adalah *e-book* Dyah Afifah⁵. Sejalan dengan pendapat⁶ menyatakan bahwa *e-book* memiliki dampak yang sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis ICT pada pembelajaran abad 21. Hal ini dikarenakan bahan ajar seperti *e-book* tidak sulit untuk diaplikasikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain karena karakteristiknya

² I Gusti Ayu Dian Apriliani, Husniati Husniati, and Muhammad Sobri, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanelekragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (August 8, 2023): 1522-33, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>.

³ Shilvi Almi Ashar and Supriansyah Supriansyah, "Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 3 (July 17, 2023): 167-76, <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>.

⁴ Lungit Wicaksono and Dimas Duta Putra Utama, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH GURU PENJAS KOTA BANDAR LAMPUNG," *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 5, no. 1 (April 13, 2020): 41-49, <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i1.846>.

⁵ Web Jurnal et al., "Attadib: Journal of Elementary Education PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EBIPS (E-BOOK IPS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF HOTS SISWA KELAS VI," vol. 8, 2024.

⁶ Krisdiana Enrika Puteri, "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan E-Book Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (March 30, 2023): 295-314, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.333>.

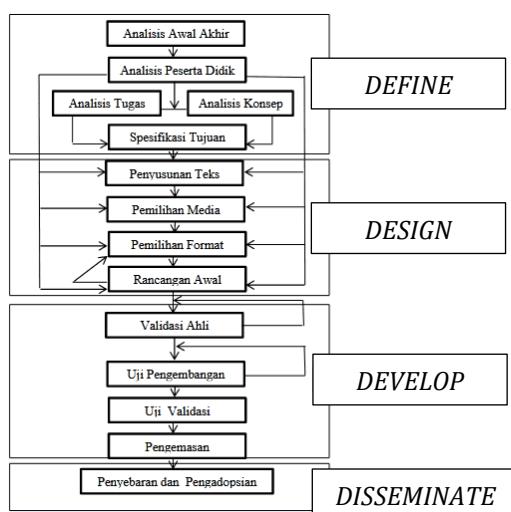
yang interaktif dan fleksibel, *e-book* dipilih karena mudah untuk diakses siswa dan siswa dapat mengaksesnya kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

Pada penelitian sebelumnya banyak membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-book* dan aplikasi interaktif, dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan *e-book* yang berfokus pada materi keragaman budaya Indonesia, terutama yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak SD. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya mengembangkan *e-book* dalam bentuk teks dan gambar tanpa adanya fitur interaktif yang lebih mendukung pemahaman siswa. Oleh karena itu, masih diperlukan adanya penelitian yang mengembangkan *e-book* dengan lebih memperkaya materi dan interaktif untuk pembelajaran materi keragaman budaya.

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* "Pustaka Sandya Budaya" yang layak digunakan pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. *E-book* ini merupakan sebuah media penunjang yang mudah digunakan di mana saja, mudah diakses dalam telepon genggam maupun alat teknologi komunikasi lainnya. *E-book* ini akan memuat info keragaman budaya di Indonesia yang memudahkan siswa dalam mempelajari macam-macam budaya Nusantara. Diharapkan media ini dapat memfasilitasi belajar siswa sehingga dapat bermanfaat, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai keragaman budaya Indonesia.

مناهج البحث / METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan *Desain and Development* (D&D). Model pengembangan *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development*, and (4) *Disseminate*. Adapun tahapan pengembangan model 4D dapat dilihat seperti gambar berikut:



Gambar 1. Desain Pengembangan

Partisipan pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, dan siswa kelas V SDN Cipacing 1 dan SDN Pasirjati. Ahli media pada *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" yaitu, Bapak Dr. Ali Ismail, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang yang memiliki keahlian dalam bidangnya. Ahli materi yaitu, Ibu Maya Adiani Wika, S.Pd. selaku guru kelas V di SDN Cipacing 1, yang memiliki keahlian dalam bidangnya. Jumlah keseluruhan siswa yaitu sebanyak 43 orang yang dikelompok ke dalam uji coba perorangan yang berjumlah 7 orang, pada uji coba kelompok kecil berjumlah 11 orang, dan uji coba kelompok besar berjumlah 25 orang.

Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan cara menyebarkan angket. Angket terdiri dari 3 jenis angket, yaitu (1) Angket Ahli Media, (2) Angket Ahli Materi, (3) Angket Respon Siswa. Penyebaran angket dilakukan dengan menyebarkan kepada satu ahli media, satu ahli materi, dan siswa yang berjumlah 43 orang. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mendapatkan hasil dari penelitian produk yang dikembangkan. Setelah didapatkan hasil dari angket, maka akan diketahui produk yang sudah dikembangkan itu sudah layak atau belum untuk digunakan di sekolah dasar.

Pada penelitian ini, akan dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket respon siswa, lembar validasi ahli media, dan ahli materi. Ketiga instrumen penelitian tersebut memiliki indikator dengan skala penelitian (1) Tidak Layak, (2) Cukup Layak, (3) Layak, (4) Sangat Layak. Jawaban dari angket yang telah diberikan lalu dikonversikan ke dalam tingkatan bobot skor nilai dengan skala interval sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Interval

Interval Presentase	Kategori
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Untuk mengetahui hasil dari angket yang berupa presentase, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai presentase: } \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh pada proses penelitian ini didasari oleh instrumen penelitian. Instrumen yang dipilih pada penelitian ini yaitu menggunakan angket. Data yang dihasilkan dari angket tersebut yaitu data kuantitatif berupa angka. Namun, setelah data terkumpul bukan berarti penelitian telah selesai, masih ada tahapan yang harus diselesaikan. Untuk memperoleh kesimpulan dari data yang sudah terkumpul, selanjutnya dilakukan proses analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu⁷. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, mengkaji, dan menjelaskan suatu fenomena berdasarkan data berupa angka secara objektif, tanpa bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu⁸.

HASIL DAN PEMBAHASAN / النتائج والمناقشة

Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan produk media pembelajaran yang baru, yaitu buku digital atau *electronic book* bernama *e-book* "Pustaka Sandya Budaya" sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di siswa sekolah dasar. Penelitian ini mengimplementasikan pengembangan model *four-D* yang dikemukakan oleh Triajaragan (1974). Empat tahapan utama meliputi: *define, design, develop, and disseminate*.

Define (Pendefinisian)

Pada tahap pertama pengembangan *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui analisis studi lapangan dan studi literatur. Adapun tujuan dari analisis kebutuhan ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana keadaan di sekolah tersebut dalam mempelajari maupun memahami pada pembelajaran IPS terutama materi keragaman budaya Indonesia. Pada tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi. Proses ini menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, yang nantinya akan mendasari kebutuhan pengembangan. Melalui tahap ini, diperoleh informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan siswa kelas V sekolah dasar. Informasi mengenai kebutuhan siswa diperoleh dengan melakukan dialog tanya jawab bersama guru wali kelas V di SDN Cipacing 1 dan SDN Pasirjati.

Melalui dialog tanya jawab tersebut peneliti mendapatkan informasi terkait dengan pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia, bahwa proses pembelajaran belum dilakukan secara maksimal. Masih banyak siswa yang tidak mengenal keragaman budaya Indonesia, siswa tidak mengetahui budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak mengenai budaya yang berbeda dari lingkungan mereka. Kurangnya ilustrasi visual dan contoh konkret dalam bahan ajar membuat siswa sulit menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, metode dan media pembelajaran yang kurang variatif sering kali menyebabkan siswa cepat merasa bosan, sehingga pemahaman dan ketertarikan terhadap materi menjadi rendah. Tidak adanya

⁷ Emas Marlina, "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink," *Jurnal Padagogik* 3, no. 2 (July 31, 2020): 104–10, <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>.

⁸ Wahyudi Wahyudi, "ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING SAAT PANDEMI COVID-19 (DESKRIPTIF KUANTITATIF DI SMAN 1 BABADAN PONOROGO)," *KadikmA* 13, no. 1 (April 30, 2022): 68, <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>.

media pembelajaran yang belum mampu memberikan pengalaman interaktif juga membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Hasil temuan penelitian mengenai permasalahan pembelajaran IPS dalam materi keragaman budaya Indonesia telah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan, di mana siswa kelas V sekolah dasar telah memiliki dan mampu mengoperasikan *smartphone* dengan baik. Agar *smartphone* dapat digunakan dalam kegiatan yang bermanfaat, maka solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai alat untuk mengakses media pembelajaran, yaitu melakukan pengembangan media berupa buku digital atau *electronic book* bernama *E-book* "Pustaka Sandya Budaya".

Design (Desain)

Pada tahap pengembangan media *e-book* "Pustaka Sandya Budaya", desain media menjadi hal yang paling utama dan penting dalam pembuatan *e-book* ini. Desain media pada *e-book* "Pustaka Sandya Budaya" ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, memuat berbagai macam elemen, animasi, dan ilustrasi menarik yang ada di aplikasi tersebut. Di dalam setiap halaman lagu daerah, disediakan "link" dan "QR code" yang dapat diakses oleh siswa yang terhubung dengan "youtube" untuk memudahkan siswa mengetahui lagu dari setiap daerah di Indonesia. Tidak hanya di halaman lagu daerah, di halaman kuis dan *game* edukasi juga diberi "link" yang terhubung dengan wordwall. Sehingga siswa dapat mengerjakan kuis untuk evaluasi pemahaman mengenai materi keragaman budaya Indonesia, dan *game* edukasi membuat belajar lebih menyenangkan.

Gambar 2. Tampilan Beberapa Desain *E-book* Pustaka Sandya Budaya



Development (Pengembangan)

Setelah peneliti selesai membuat desain *e-book*, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan dengan melakukan validasi ahli. Validasi ini bertujuan untuk memvalidasi atau menilai produk yang telah dibuat, agar produk tersebut layak digunakan di sekolah dasar. Pada proses ini dilakukan evaluasi dengan memberikan lembar validasi kepada

validator para ahli di bidangnya. Saran yang diberikan dimanfaatkan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat agar lebih tepat, efektif, dan teruji. Validasi ahli yang digunakan yaitu terhadap ahli media dan ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Total Nilai	38
Nilai Maksimum	40
Presentase (%)	95%
Kategori	Sangat Layak

Ahli media pada *E-book "Pustaka Sandya Budaya"* yaitu, Bapak Dr. Ali Ismail, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang yang memiliki keahlian dalam bidangnya. Berdasarkan data pada tabel 2, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh penilaian dengan total nilai sebesar 38 dan presentase sebesar 95% dengan kategori "sangat layak". Sehingga media pembelajaran *e-book "Pustaka Sandya Budaya"* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar.

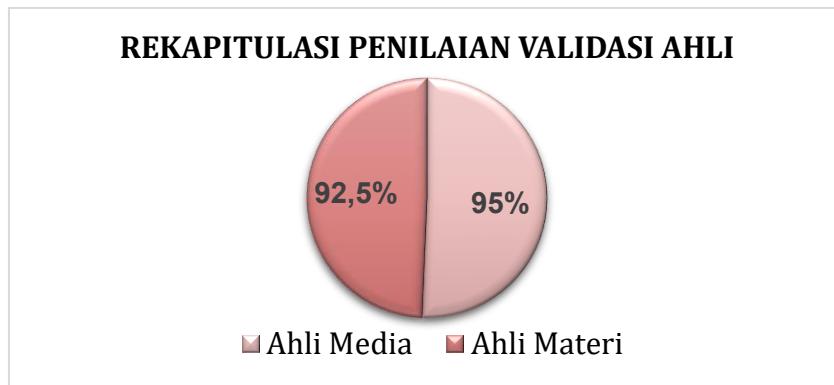
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Total Nilai	37
Nilai Maksimum	40
Presentase (%)	92,5%
Kategori	Sangat Layak

Ahli materi pada *E-book "Pustaka Sandya Budaya"* yaitu, Ibu Maya Adiani Wika, S.Pd. selaku guru kelas V di SDN Cipacing 1, yang memiliki keahlian dalam bidangnya. Ahli materi memberikan catatan dan masukan yang harus dilakukan perbaikan pada *e-book "Pustaka Sandya Budaya"*. Catatan dan masukan tersebut di antaranya: (1) Materi disajikan dengan sangat menarik sehingga siswa akan merasa tertarik untuk membacanya, (2) Materi yang dihadirkan cukup informatif, hanya saja jika *e-book* ini mengandung informasi dari sumber lain diperlukan adanya daftar pustaka. Setelah diberi masukan oleh ahli materi, peneliti melakukan perbaikan pada *e-book* dengan menambahkan daftar pustaka. Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi dengan total nilai sebesar 37 dan presentase sebesar 92,5% dengan kategori "sangat layak". Maka, dapat disimpulkan media pembelajaran *e-book "Pustaka Sandya Budaya"* yang sudah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli

No	Validator	Total Nilai	Presentase (%)	Kategori
1.	Ahli Media	38	95%	Sangat layak
2.	Ahli Materi	37	92,5%	Sangat layak
Rata-rata (%)			93,75%	
Kategori			Sangat Layak	



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli

Berdasarkan data pada tabel 4 menunjukkan bahwa hasil rekapitulasi dari para validator ahli media dan materi, bahwa media *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” memperoleh rata-rata sebesar 93,75%, dengan kategori “sangat layak”. Hasil penilaian validasi ahli berada pada rentang 76%-100%, sehingga media *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” sangat layak digunakan pada proses pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia dan dapat digunakan dalam tahap uji coba selanjutnya.

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk terhadap siswa kelas V sekolah dasar di SDN Cipacing 1 dan SDN Pasirjati, produk atau media yang diuji coba sudah melalui tahap validasi ahli media dan ahli validasi materi. Tujuan melakukan uji coba terhadap siswa untuk mengetahui kelayakan media *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” sebagai media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pada pelaksanaan uji coba produk menggunakan angket respon siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok, diberi lembar angket yang berisi pertanyaan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dibuat. Berikut merupakan hasil uji coba produk penggunaan *e-book* “Pustaka Sandya Budaya”.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Perorangan

Total Nilai	248
Nilai Maksimum	252
Presentase (%)	98,41%
Kategori	Sangat Layak

Uji coba perorangan dilaksanakan di SDN Cipacing 1 dengan 7 orang kelas V sekolah dasar. Pada uji coba ini siswa diberikan angket respon siswa yang harus diisi dengan sesuai apa yang mereka pahami. Hasil uji coba perorangan memperoleh jumlah nilai 248 dan presentase kelayakan 98,41% dengan kategori “sangat layak. Melalui hasil uji coba perorangan, maka media *e-book* “Pustaka Sandya Budaya” sangat layak digunakan ke tahap uji coba selanjutnya dan dalam proses pembelajaran IPS tanpa perbaikan.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Total Nilai	360
Nilai Maksimum	396
Presentase (%)	90,90%

Kategori	Sangat Layak
----------	--------------

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SDN Cipacing 1 dengan 11 orang kelas V sekolah dasar. Uji coba dilakukan dengan menggunakan perangkat laptop. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh jumlah nilai 360 dan presentase kelayakan 90,90% dengan kategori "sangat layak. Terdapat sedikit perbedaan antara hasil coba perorangan dengan uji coba kelompok kecil, yang di mana hasil uji coba perorangan lebih besar. Namun, dengan nilai yang sudah diperoleh melalui hasil uji coba kelompok kecil maka media *e-book* "Pustaka Sandya Budaya" sangat layak digunakan ke tahap uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar tanpa perbaikan.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

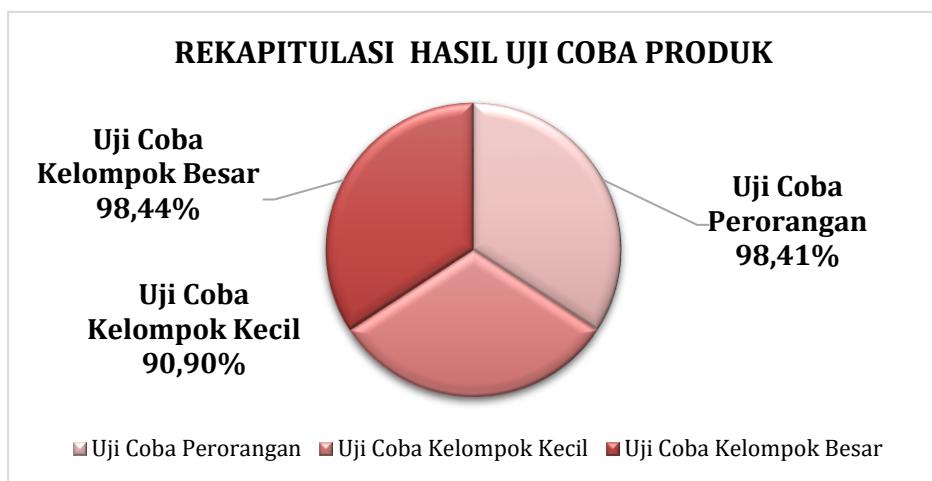
Total Nilai	886
Nilai Maksimum	900
Presentase (%)	98,44%

Kategori	Sangat Layak
----------	--------------

Uji coba kelompok besar dilaksanakan di SDN Pasirjati dengan 25 orang kelas V sekolah dasar. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh jumlah nilai 886 dan presentase kelayakan 98,44% dengan kategori "sangat layak. Dengan nilai yang sudah diperoleh melalui hasil uji coba kelompok besar maka media *e-book* "Pustaka Sandya Budaya" sangat layak digunakan dan dalam proses pembelajaran IPS tanpa perbaikan.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk

No	Uji Coba	Presentase (%)	Kategori
1.	Uji Coba Perorangan	98,41%	Sangat Layak
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	90,90%	Sangat Layak
3.	Uji Coba Kelompok Besar	98,44%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase (%)		95,92%	Sangat Layak



Gambar 4. Diagram Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan data pada tabel 8. menunjukkan hasil uji coba produk media *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" yang dilakukan sebanyak tiga tahap uji coba, meliputi uji coba perorangan memperoleh kelayakan dengan presentase 98,41%, uji coba kelompok kecil

memperoleh kelayakan dengan presentase 90,90%, dan uji coba kelompok besar memperoleh kelayakan dengan presentase 98,44%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" memiliki kategori "sangat layak" dan dapat digunakan dengan perolehan presentase 95,92%. Berdasarkan hasil uji coba produk media *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" berada pada rentang 76%-100%, sehingga media tersebut sangat layak digunakan pada proses pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia.

Disseminate (Penyebaran)

Tahap *disseminate* (penyebaran) adalah tahap terakhir dari model pengembangan *four-D*. Setelah terbukti layak untuk digunakan, maka produk siap untuk digunakan secara lebih luas. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan secara menyeluruh akan didistribusikan atau disebarluaskan kepada target pengguna. Disebarluaskan kepada pengguna secara lebih luas agar dapat memberikan manfaat optimal di lingkungan pendidikan.

Peneliti menyebarluaskan media *e-book* "Pustaka Sandya Budaya" dengan membuat artikel berita dan mengunggah ke media massa *online*, yaitu situs resmi berita PGSD UPI Kampus Sumedang. Artikel berita tersebut berisi informasi mengenai produk yang telah dibuat, peneliti juga menyertakan *link* yang dapat diakses untuk mengunduh secara gratis *e-book* "Pustaka Sandya Budaya". Tujuan mengunggah *e-book* "Pustaka Sandya Budaya" ke media massa *online* ini, agar semakin banyak pihak yang dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya dalam materi keragaman budaya Indonesia.

Kesimpulan / الخلاصة

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian "Pengembangan *E-book* 'Pustaka Sandya Budaya' sebagai Media Pembelajaran Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar", dapat disimpulkan sebagai berikut. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa *electronic book (e-book)* bernama *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" berisikan materi keragaman budaya Indonesia untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Media tersebut akan memuat info keragaman budaya di Indonesia untuk membantu siswa dalam mempelajari macam-macam budaya Nusantara. Memberikan pemahaman tentang budaya yang beragam di sekolah dasar dapat membangun rasa saling menghormati, menumbuhkan toleransi, serta memperkaya wawasan anak terhadap dunia yang lebih luas. Melalui pengenalan keragaman budaya di sekolah dasar, siswa tidak hanya belajar tentang budaya mereka sendiri, tetapi juga budaya lain yang ada di sekitar mereka. Ini membantu mereka memahami bahwa perbedaan bukanlah penghalang, melainkan kekuatan yang memperkaya kehidupan sosial. Selain itu, dengan memahami budaya lain siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang baik, meningkatkan empati, serta mencegah terbentuknya prasangka dan stereotip di kemudian hari.

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk terhadap media pembelajaran *E-book* "Pustaka Sandya Budaya" sebagai media pembelajaran materi

keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas V di SDN Cipacing 1 dan SDN Pasirjati. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan pengembangan media tersebut berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa (pengguna). Rekapitulasi validasi bersama ahli media dan materi memperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 93,75% dikategorikan “sangat layak”, menunjukkan bahwa media *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” siap digunakan tanpa revisi lebih lanjut. Media kemudian diimplementasikan melalui uji coba produk, yang dikelompokkan menjadi tiga bagian: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tanggapan siswa yang diperoleh dari uji coba ini, memperoleh nilai rata-rata presentase kelayakan yang tinggi sebesar 95,92% dikategorikan juga “sangat layak”, menunjukkan bahwa media *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” efektif dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya *e-book* interaktif dalam mengenal, memperluas wawasan, pengetahuan, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia, serta melalui *e-book* “Pustaka Sandya Budaya” ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang inspiratif dan sesuai kebutuhan pendidikan secara nasional.

DAFTAR KEPUSTAKAAN/المراجع

- Ashar, Shilvi Almi, and Supriansyah Supriansyah. “Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 3 (July 17, 2023): 167–76. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>.
- Dian Apriliani, I Gusti Ayu, Husniati Husniati, and Muhammad Sobri. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (August 8, 2023): 1522–33. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>.
- Jurnal, Web, Eksa Putri Pradanasty, Nurdinah Hanifah, Rana Gustian Nugraha, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Kampus Sumedang. “Attadib: Journal of Elementary Education PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EBIPS (E-BOOK IPS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF HOTS SISWA KELAS VI.” Vol. 8, 2024.
- Lungit Wicaksono, and Dimas Duta Putra Utama. “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH GURU PENJAS KOTA BANDAR LAMPUNG.” *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 5, no. 1 (April 13, 2020): 41–49. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i1.846>.
- Marlina, Emas. “Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink.” *Jurnal Padegogik* 3, no. 2 (July 31, 2020): 104–10. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>.
- Puteri, Krisdiana Enrika. “Penerapan Problem Based Learning Berbantuan E-Book Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (March 30, 2023): 295–314. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.333>.
- Setiawan, Arif, and Dwi Yuliandika Saputra. “SREDO: MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN FITUR OBJECT DETECTION DAN SPEECH RECOGNITION.” *JIKA*

- (*Jurnal Informatika*) 7, no. 4 (November 22, 2023): 371.
<https://doi.org/10.31000/jika.v7i4.8385>.
- Wahyudi, Wahyudi. "ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING SAAT PANDEMI COVID-19 (DESKRIPTIF KUANTITATIF DI SMAN 1 BABADAN PONOROGO)." *KadikmA* 13, no. 1 (April 30, 2022): 68. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>.
- Yuniar Anggo, Ayu, Gunawan Santoso, Darmita Wuriani, Anita Bosawer, Universitas Muhammadiyah Jakarta, and SMP Muhammadiyah. "Mengidentifikasi Peluang Dan Tantangan Yang Muncul Dari Keragaman Budaya Indonesia Secara Mandiri Dan Critical Thingking." Vol. 02, 2023.