J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.3, April 2025

Pengembangan E-book berbasis Kearifan Lokal Kasepuhan Sinar Resmi dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Nadyah Rihhadatul Aisy[1], Luthfi Hamdani Maula[2], Irna Khaleda Nurmeta[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Sukabumi
E-mail: nadyahrihhadatul008@ummi.ac.id[1], luthfihamdani@ummi.ac.id [2], irnakhaleda@ummi.ac.id[3]

Article History:
Received: 23 Januari 2025
Revised: 08 Maret 2025
Accepted: 13 Maret 2025

Keywords: *E-book,* Kearifan Lokal, Pembelajaran IPS

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas suatu produk berupa e-book berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi Sukabumi dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research dan Development (R&D). Model penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan dua analisis yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian e-book berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi Sukabumi dalam pembelajaran IPS sekolah dasar dengan materi kearifan lokal memperoleh penilaian dari validator ahli materi, ahli media, dan praktisi. Penilaian ahli materi memperoleh nilai 87%, ahli media memperoleh nilai 97%, dan praktisi memperoleh nilai 95%. Hasil presentase respon peserta didik sebesar 88%, sedangkan hasil uji N gain berdasarkan nilai pretest dan posttest memperoleh hasil 0,73 dengan kategori tinggi dengan presentase 73%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media e-book berbasis kearifan lokal sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Pengembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran agar mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, dengan adanya pengembangan teknologi saat ini perlu adanya inovasi baru dengan mengembangkan bahan ajar digital berbentuk *e-book* untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif dan menarik. Penggunaan buku seiring perkembangan zaman saat ini dipadankan dengan alat elektronik yaitu *e-book*, yang memfokuskan terhadap aspek interaktif dalam pembelajaran. *E-book* mencakup mengenai gambar, video, audio dan teks dalam satu komponen (Mawarni & Muhtadi, 2017). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *e-book* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran dengan mandiri dikarenakan penggunaannya lebih praktis serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. *E-book* yang dikaitkan dengan kearifan lokal dapat meningkatkan minat belajar peserta

didik dalam pembelajaran, dikarenakan kearifan lokal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. Menurut Mukminan (Wafiqni dkk., 2018) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan dengan berbasis kearifan lokal adalah agar peserta didik mengetahui keunggulan lokal daerahnya sekitar dimana dia tinggal, memahami berbagai keunggulan lokal daerah sekitarnya dengan berbagai aspek, peserta didik memahami pengelolaan sumber daya dan dapat memperoleh pendapatan serta melestarikan budaya atau tradisi yang ada di daerah sekitarnya agar mampu bersaing dengan secara nasional ataupun global.

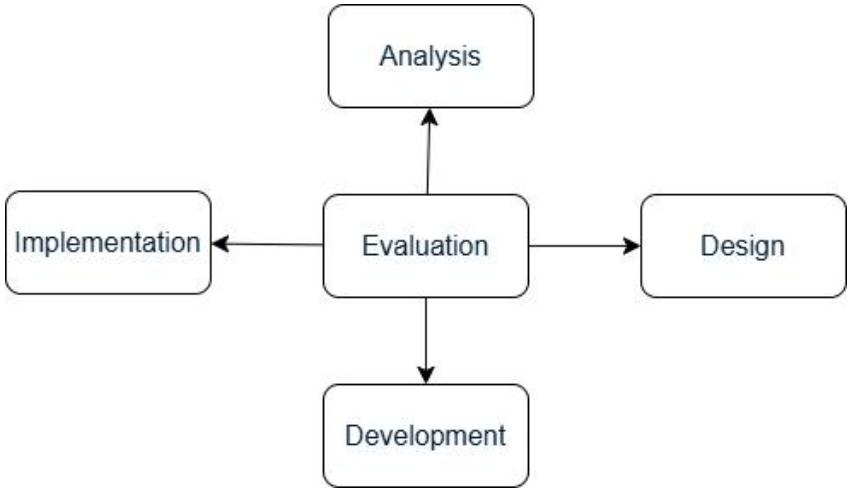
Pelaksanaan pembelajaran dengan nilai-nilai kebudayaan yaitu kearifan lokal seharusnya diperkenalkan kepada peserta didik agar dapat mewariskan budaya serta mampu menjaga kelestarian kearifan lokal dengan adanya perkembangan globalisasi saat ini. Oleh karena itu, peserta didik perlu membekali pendidikan kearifan lokal dalam pembelajaran (Shufa, 2018). Namun pada kenyataannya pembelajaran di sekolah, guru belum menerapkan kearifan lokal dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan terkendala dalam bahan ajar atau materi pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan daerah di sekitar. Selain itu, pengetahuan guru terhadap kearifan lokal masih minim sehingga intergrasi kearifan lokal dalam pembelajaran belum terealisasi (Arviana, 2019). Maka dari itu, guru dapat menerapkan kearifan lokal yang ada dilingkungan sekitar yaitu kearifan lokal kasepuhan sinar resmi Sukabumi. Menurut Iswatiningsih, (Nurasiah dkk., 2022) kearifan lokal dapat dibagi menjadi beberapa bagian diantara lain yaitu (1) kriteria yang dirancang secara lokal seperti larangan dan kewajiban (2) masyarakat dan tradisi adat, (3) cerita rakyat dan legenda, (4) pengetahuan mengetahui pemimpinan tadisi, (5) kesesuaian masyarakat, (6) fasilitas lokal, (7) bahan yang dapat digunakan sebagai kebutuhan dan (8) kekayaan alam.

Pembelajaran IPS perlu dioptimalkan dengan mengintergrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan kearifan lokal merupakan kelebihan di suatu daerah yang dapat dieksploitasi oleh pendidik untuk digunakan sebagai sumber materi dalam pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan topik pembelajaran IPS yang dipelajari oleh peserta didik (Setiawan & Mulyati, 2020). Penelitian yang relevan dilakukan oleh Wijayanti dkk., (2023) menunjukan hasil bahwa pengembangan *e-book* dapat meningkatkan cinta budaya peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan R&D Research and Development dengan model ADDIE. Hasil penelitian dengan kategori "Layak" dapat disimpulkan penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru menerapkan pembelajaran berbasis digital salah satunya *e-book*. Penggunaan *e-book* dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik bertujuan agar materi ajar mudah dipahami dan dapat tersampaikan dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Tujuan penelitian ini yaitu pengembangan *e-book* berbasis kearifan lokal, dengan uji kelayakan dan efektivitas produk. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini merupakan salah satu model yang ada dalam metode *research and development* (R&D). Model pengembangan ADDIE ini melalui beberapa tahapan diantara lain adalah (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implemention*, dan (5) E*valuation*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, angket (kuesioner), *test pretest* dan *posttest.* Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini memfokuskan pengembangan *e-book* berbasis kearifan lokal mengenai kasepuhan sinar resmi Sukabumi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Begeg Kota

Sukabumi pada bulan Oktober 2024.



Gambar 1. Desain Pengembangan ADDIE

Berikut ini tahapan pengembangan penelitian dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

Tahapan analisis ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD. Selain itu, melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan peserta didik terkait informasi yang relevan dengan topik *e-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi dalam pembelajaran IPS SD materi kearifan lokal.

Tahapan desain peneliti mengumpulkan sumber informasi disusun menjadi materi pembelajaran yang digunakan untuk merancang pembuatan *e-book*. Selanjutnya, tahapan ini peneliti membuat desain awal yang digunakan dalam pembuatan *e-book*, menentukan konsep, dan beberapa rancangan awal produk.

Tahapan pengembangan produk dengan menerapkan desain awal yang telah rancang. Uji coba produk dilakukan setelah melakukan validasi produk oleh ahli. Produk yang di validasi dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan praktisi.

Tahapan implementasi produk yang dikembangkan akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan tujuan yang telah dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan desain yang telah dilakukan. Pada tahap ini melakukan efektivitas produk melalui tes pretest dan posttest. Selain itu, dilakukan penilaian respon peserta didik terhadap *e-book* yang telah dikembangkan.

Tahapan evaluasi *e-book* yang telah dilakukan implementasi, peserta didik memberikan saran dan komentar terhadap produk yang dikembangkan. Revisi yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan produk yang belum mencakup bertujuan untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran ataupun tidak.

Adapun penilaian validitas menggunakan skala *Likert,* sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala *Likert*

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Menurut Arikunto (Susanti & Sholihah, 2021) rumus yang digunakan untuk menghitung hasil.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh x 100\%}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Tabel 2. Kriteria Hasil Validasi

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
< 20%	Tidak Praktis

Sumber: Arikunto (dalam Susanti et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil validasi *e-book* oleh ahli materi, ahli media dan praktisi mengenai *E-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi Sukabumi. Berikut ini memperoleh skor rata-rata berdasakan hasil rata-rata persentase yang diberikan oleh para ahli materi, ahli media dan ahli praktisi.

Tabel 3. Hasil Penilaian Keseluruhan Validasi *E-book*

No.	Validator	Presentase	Kategori
1.	Ahli Materi	87%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	97%	Sangat Valid
3.	Praktisi	95%	Sangat Valid
Jumlah		93%	Sangat Valid

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Pertanyaan	Skor Validasi	Skor Maksimal	Skor (%)	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	20	20	100%	Sangat Layak

2.	Kualitas Materi	4	16	20	80%	Sangat Layak
3.	Relevansi dengan Kearifan Lokal	4	16	20	80%	Sangat Layak
4.	Aspek Bahasa	4	17	20	85%	Sangat Layak
5.	Aspek Penyajian Media *E-Book*	4	18	20	90%	Sangat Layak
Jumlah		20	87	100	87%	Sangat Layak

Penilaian validasi materi terbagi menjadi lima aspek yaitu aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah 20 dengan presentase penilaian 100%. Aspek kualitas materi memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah 16 dengan presentase 80%, sedangkan aspek relevansi dengan kearifan lokal memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah 16 dengan presentase 80%. Penilaian aspek bahasa memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah 17 dengan presentase 85% dan aspek yang terakhir penyajian media *e-book* memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah 18 dengan presentase 90%. Dengan demikian beberapa aspek penilaian validasi ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD), kualitas materi, relevansi dengan kearifan lokal, aspek bahasa, dan aspek penyajian media *e-book* memperoleh nilai rata-rata sebesar 87%.

Tabel 5. Saran dan Komentar Ahli Materi

No.	Saran/Komentar	Hasil Perbaikan
1.	Sumber harus jelas	Sumber penyajian materi ditambahkan, agar materi yang disajikan memiliki sumber yang jelas.
2.	Kalimat petunjuk perlu ditambahkan	Keterangan petunjuk ditambahkan agar *e-book* lebih mudah dipahami.
3.	Tambahkan nilai-nilai AIK	Menambahkan nilai-nilai AIK dalam penyajian materi *e-book* dengan mencantumkan ayat suci Al-Qur'an surat Al-Hujurat Ayat 13 yang relevan dengan materi kearifan lokal.

Adapun saran dan komentar dari ahli materi yaitu sumber materi harus jelas, kalimat petunjuk ditambahkan, dan menambahkan nilai-nilai AIK. Revisi materi yang dilakukan oleh ahli materi sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Materi Bab I Sebelum di Revisi

Desain awal sebelum direvisi bagian judul tidak menggunakan huruf kapital dan tidak tercantum sumber materi. Berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi untuk diperbaiki pada bagian judul seharusnya menggunakan huruf kapital, sumber materi yang digunakan harus jelas.



Gambar 3. Desain Materi Bab I Sesudah di Revisi

Selain itu, desain awal hanya tercantum cover cerita seren tahun. Berikut ini revisian desain:



Gambar 4. Desain Cerita Sebelum di Revisi

Adapun saran dan komentar dari ahli materi, sebaiknya menambahkan kalimat petunjuk di atas cerita. Agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 5. Desain Cerita Sesudah di Revisi

Pada *E-book* yang telah dikembangkan sebelumnya tidak ada nilai AIK yang tercantum di dalamnya. Adapun saran dan komentar dari ahli materi, sebaiknya menambahkan nilai-nilai AIK dalam *E-book* yang dikembangkan. Desain ditambahkan dengan nilai-nilai AIK yang relevan dengan materi yang tercantum dalam *E-book*. Berikut ini desain setelah di revisi.



Gambar 6. Desain ditambahkan Nilai-Nilai AIK

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 6. Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Pertanyaan	Skor Validasi	Skor Maksimal	Skor (%)	Kriteria
1.	Desain Tampilan *E-Book*	4	20	20	100%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian Media dengan Pengguna	4	19	20	95%	Sangat Layak
3.	Penyajian Visual dan Media Pendukung	4	19	20	95%	Sangat Layak
4.	Aspek Interaktivitas dan Kesesuaian Teknologi	4	19	20	95%	Sangat Layak
5.	Kelengkapan dan Kesesuaian Media *E-Book*	4	20	20	100%	Sangat Layak
Jumlah		20	97	100	97%	Sangat Layak

Penilaian validasi media terbagi menjadi lima aspek yaitu aspek desain tampilan *e-book* memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli media memberikan penilaian dengan jumlah 20 dengan presentase penilaian 100%. Aspek kesesuaian media dengan pengguna memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli media memberikan penilaian dengan jumlah 19 dengan presentase 95%, sedangkan aspek penyajian visual dan media pendukung memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli media memberikan penilaian dengan jumlah 19 dengan presentase 95%. Penilaian aspek interaktivitas dan kesesuaian teknologi memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli media memberikan penilaian dengan jumlah 19 dengan presentase 95% dan aspek yang terakhir kelengkapan dan kesesuaian media *e-book* memiliki skor maksimum yaitu 20, ahli media memberikan penilaian dengan jumlah 20 dengan presentase 100%. Dengan demikian beberapa aspek penilaian validasi ahli media mencakup desain tampilan *e-book*, kesesuaian media dengan pengguna, penyajian visual dan media pendukung, interaktivitas dan kesesuaian teknologi, serta kelengkapan dan kesesuaian media *e-book* memperoleh nilai rata-rata sebesar 97%.

Hasil Validasi Ahli Praktisi

Tabel 7. Validasi Ahli Praktisi

No.	Aspek	Jumlah Pertanyaan	Skor Validasi	Skor Maksimal	Skor (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi/Materi	5	24	25	96%	Sangat Layak
2.	Penyajian *E-Book*	5	25	25	100%	Sangat Layak
3.	Bahasa	3	14	15	93%	Sangat Layak
4.	Kegunaan	5	23	25	92%	Sangat Layak
Jumlah		18	86	90	95%	Sangat Layak

Penilaian validasi praktisi terbagi menjadi empat aspek yaitu aspek kelayakan isi/materi memiliki skor maksimum yaitu 25, ahli praktisi memberikan penilaian dengan jumlah 24 dengan presentase penilaian 96%. Aspek penyajian *e-book* memiliki skor maksimum yaitu 25, ahli praktisi memberikan penilaian dengan jumlah 25 dengan presentase 100%, sedangkan aspek bahasa memiliki skor maksimum yaitu 15, ahli media memberikan penilaian dengan jumlah 14 dengan presentase 93%. Penilaian aspek kegunaan memiliki skor maksimum yaitu 25, ahli praktisi memberikan penilaian dengan jumlah 23 dengan presentase 92%. Dengan demikian beberapa aspek penilaian validasi ahli praktisi mencakup kelayakan isi/materi, penyajian *e-book*, bahasa dan kegunaan memperoleh nilai rata-rata sebesar 95%. Pada tahap uji coba produk dilakukan di SDN Begeg kelas IV dengan peserta didik berjumlah 20 orang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji coba dengan menggunakan angket respon peserta didik memperoleh hasil 88% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 8. Respon Peserta Didik

No.	Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	R1	95	100	95%	Sangat Praktis
2.	R2	90	100	90%	Sangat Praktis
3.	R3	89	100	89%	Sangat Praktis
4.	R4	84	100	84%	Sangat Praktis
5.	R5	91	100	91%	Sangat Praktis
6.	R6	85	100	85%	Sangat Praktis

7.	R7	90	100	90%	Sangat Praktis
8.	R8	86	100	86%	Sangat Praktis
9.	R9	93	100	93%	Sangat Praktis
10.	R10	91	100	91%	Sangat Praktis
11.	R11	83	100	83%	Sangat Praktis
12.	R12	81	100	81%	Sangat Praktis
13.	R13	85	100	85%	Sangat Praktis
14.	R14	87	100	87%	Sangat Praktis
15.	R15	90	100	90%	Sangat Praktis
16.	R16	81	100	81%	Sangat Praktis
17.	R17	85	100	85%	Sangat Praktis
18.	R18	91	100	91%	Sangat Praktis
19.	R19	90	100	90%	Sangat Praktis
20.	R20	90	100	90%	Sangat Praktis
Jumlah		**1757**	**2000**	**88%**	**Sangat Praktis**

Hasil Efektivitas Produk

Pada penelitian ini dilakukan tes pretest posttest yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, adapun hasil dari pretest posttest yang dilakukan menghasilkan uji N Gain dengan menggunakan SPSS IBM Statistic 30.

Tabel 8. N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	20	,52	1,00	,7374	,14375
Ngain_Persen	20	51,85	100,00	73,7392	14,37477
Valid N (listwise)	20				

Uji N Gain yang dihasilkan dalam data di atas memperoleh hasil 0,73 dengan kategori

tinggi dengan nilai N Gain g > 0,7. Hasil uji N Gain yang diperoleh 73% dengan kategori tinggi. *E-book* yang telah dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS SD di kelas IV materi kearifan lokal.

Pengembangan *e-book* yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. *E-book* merupakan buku digital yang penggunaannya sangat praktis, hal ini dapat mempermudah penggunanya untuk menggunakan *e-book* dalam pembelajaran. Ahmad (dalam Wafiqni dkk., 2018) *e-book* merupakan bahan ajar yang berbentuk file yang lebih praktis dan ekonomis dalam penggunaanya untuk dapat mengatasi keterbatasan buku cetak. Oleh karena itu, *e-book* dapat dimanfaatkan dengan baik, penggunaan *e-book* dapat digunakan dengan alat teknologi digital yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, perlu adanya inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran.

E-book dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *e-book* yang dilaksanakan dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik di kelas. Peserta didik merasa senang dalam pembelajaran menggunakan *e-book* sebagai sumber belajar. Hal ini selaras dengan pernyataan menurut Khikmawati dkk., (2021) mengungkapkan bahwa pemanfaatan *e-book* dapat digunakan dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, selain itu *e-book* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik. Oleh karena itu, *e-book* dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Penggunaan *e-book* dinilai akan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran dikarenakan sangat menarik dalam penggunaannya dan bentuknya sangat praktis.

Peneliti mengembangkan produk *e-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi dalam pembelajaran IPS SD. Produk yang dikembangkan dapat diakses oleh peserta didik menggunakan link atau QR Code yang dapat diakses melalui chromebook, laptop atau smartphone. Menurut Nelson (dalam Saadi, 2017) mengungkapkan bahwa *e-book* dilihat sebagai buku atau teks yang dapat digunakan dalam bentuk digital dengan berbantuan perangkat teknologi seperti *laptop, smartphone, chromebook*, dan *tablet*. Oleh karena itu, peserta didik dapat mudah menggunakan produk tersebut dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan produk ini melalui beberapa tahapan dengan menggunakan desain ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap.

Tahapan pertama yaitu analisis kebutuhan yang dilakukan melalui dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Begeg mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hasil dari wawancara yang dilakukan bahwa dalam pembelajaran di kelas peserta didik sudah menggunakan teknologi digital contohnya guru menayangkan video pembelajaran, *website, powerpoint* dan lain sebagainya. Namun kurangnya pemanfaatan *chromebook* dalam pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik kurang memahami penggunaannya. Selain itu, guru kelas IV kurang mengintegrasikan kearifan lokal di daerah sekitar kepada peserta didik salah satunya kasepuhan sinar resmi sukabumi. Peserta didik dan guru belum mengetahui kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi, oleh karena itu *e-book* berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menyampaikan materi kearifan lokal dan mempermudah dalam pembelajaran materi kearifan lokal di kelas IV.

Tahapan selanjutnya yaitu analisis kebutuhan, dalam tahapan ini menentukan materi yang akan diintegrasikan dalam pengembangan produk *e-book*. Materi yang digunakan dalam

pengembangan produk *e-book* ini yaitu materi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS SD di kelas IV. Menurut Mukminan (dalam Wafiqni dkk., 2018) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan dengan berbasis kearifan lokal adalah agar peserta didik mengetahui keunggulan lokal daerahnya sekitar dimana dia tinggal, memahami berbagai keunggulan lokal daerah sekitarnya dengan berbagai aspek, peserta didik memahami pengelolaan sumber daya dan dapat memperoleh pendapatan serta melestarikan budaya atau tradisi yang ada di daerah sekitarnya agar mampu bersaing dengan secara nasional ataupun global.

Tahapan kedua perancangan (desain) dalam tahapan ini mencakup merancang materi pembelajaran, perencanaan pengembangan *e-book*, dan desain awal. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi kearifan lokal yang tercantum dalam buku IPAS Bab VI Indonesiaku Kaya Budaya. Kearifan lokal tersebut diintergrasikan dalam materi kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi. Pudjiastuti dkk., (2021)menungkapkan bahwa kasepuhan sinar resmi memiliki peraturan adat yang dimana tidak memperbolehkan masyakaratnya untuk memperjual belikan beras, disebabkan masyarakat kasepuhan sinar resmi memiliki tradisi memuliakan padi yang dipercayai sebagai sumber kehidupan yang disebut penjelemaan Nyi Pohaci. Pada tahap ini dilakukan mengumpulkan materi terkait kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Pengembangan *e-book* ini merupakan *e-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi dalam pembelajaran IPS SD materi kearifan lokal.

Tahapan ketiga pengembangan, penyajian instrumen penelitian yang disesuaikan dengan kriteria validasi dilakukan ke ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Selain itu, adanya instrumen angket respon peserta didik dan soal pretest posttest. Instrumen validasi materi mencakup beberapa aspek yaitu aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD), kualitas materi, relevansi dengan kearifan lokal, aspek bahasa, dan aspek penyajian media *e-book*. Instrumen validasi media mencakup beberapa aspek yaitu desain tampilan *e-book*, kesesuaian media dengan pengguna, penyajian visual, media pendukung, aspek interaktivitas, kesesuaian teknologi, kelengkapan dan kesesuaian media *e-book*. Instrumen respon peserta didik terdiri dari ketertarikan, bahasa, materi dan pembelajaran. Selanjutnya, soal pretest posttest berjumlah 15 soal tentang materi kearifan lokal kasepuhan sinar resmi yang disajikan kepada peserta didik.

Tahapan keempat, dalam pengembangan pengembangan tahapan keempat yang dilakukan adalah implementasi. *E-book* berbasis kearifan lokal ini diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang di SDN Begeg. Peserta didik dalam implementasi *e-book* ini diberikan soal pretest dan posttest yang bertujuan untuk menguji efektivitas *e-book* yang telah dikembangkan dalam pembelajaran IPS SD materi kearifan lokal kelas IV. Hasil pretest dan posttest yang dilakukan dengan uji n gain memperoleh hasil 0,73 dengan kategori tinggi dengan menggunakan SPPS 30. Hasil presentase uji n gain memperoleh hasil 73% dengan kategori sangat efektif. Peserta didik melakukan penilaian produk dengan menggunakan angket respon peserta didik, berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu 88% dengan kategori sangat baik. *E-book* berbasis kearifan lokal ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tahapan akhir dalam tahap pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi yang dilakukan di tahap ADDIE ini dilakukan dalam setiap langkah proses pengembangan produk. Pengembangan produk *e-book* berbasis kearifan lokal ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Kelayakan *e-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi dalam pembelajaran IPS SD dengan melakukan validasi ahli materi, ahli media dan praktisi. Hasil validasi ahli materi memperoleh hasil 87%, hasil validasi ahli media memperoleh hasil 97% dengan kriteria sangat layak, maka dari itu *e-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi dalam pembelajaran IPS SD dapat digunakan dalam pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, adapun respon peserta didik memperoleh hasil 88% dengan kriteria sangat praktis. Efektivitas penggunaan *e-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi dalam pembelajaran IPS SD, dengan dilakukan implementasi *e-book* dalam pembelajaran melalui tes pretest dan posttest dengan menggunakan uji Ngain memperoleh nilai 0,73 di nilai N Gain g > 0,7 dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil presentase uji N Gain yang diperoleh 73%. Oleh karena itu, *e-book* berbasis kearifan lokal kasepuhan sinar resmi sukabumi dalam pembelajaran IPS SD sangat efektif digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran mengenai kearifan lokal kasepuhan sinar resmi untuk dijadikan promosi warisan kebudayaan lokal yang ada di daerah sekitar.

DAFTAR REFERENSI

Arviana, R. (2019). *URGENSI BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL*.

Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, *3*(1), 74–82. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671

Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 84. https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114

Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). *Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila*. *6*(3).

Pudjiastuti, S. R., Hidayat, H., & Fadli, M. (2021). Budaya Paternalistik Dalam Kepemimpinan di Kasepuhan Sinar Resmi. *Jurnal Citizenship Virtues*, *1*(2), 137–150. https://doi.org/10.37640/jcv.v1i2.996

Saadi, A. (2017). Are We Ready for E-books? Omani University Students' Uses and Perceptions of E- books. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, *16*(2).

Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(2), 121. https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133

Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *1*(1). https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316

Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIP PDF CORPORATE PADA MATERI LUAS DAN VOLUME BOLA. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 37–46. https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275

Wafiqni, N., Pd, M., Nurani, S., & Pd, S. (2018). *MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL*. *10*.

Wijayanti, A., Retno, R. S., & Laksana, M. S. D. (2023). *Pengembangan E-book Berbasis Kearifan Lokal Makanan Tradisional Ponorogo Untuk Meningkatkan Cinta Budaya Peserta Didik Sekolah Dasar*.