

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS KELAS V BERBASIS DIGITAL POP UP BOOK MENGGUNAKAN KONTEKS BUDAYA PALEMBANG

Althaafi Abdillah<sup>1</sup>, Yulia Tri Samiha<sup>2</sup>, Agra Dwi Saputra<sup>3</sup>, Al Ihwanah<sup>4</sup>, Ines Tasya Jadidah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: [althaafiabdillah17@gmail.com](mailto:althaafiabdillah17@gmail.com)<sup>1</sup>, [yuliatrisamiha\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:yuliatrisamiha_uin@radenfatah.ac.id)<sup>2</sup>,  
[agradwisaputra\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:agradwisaputra_uin@radenfatah.ac.id)<sup>3</sup>, [alihwanah\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:alihwanah_uin@radenfatah.ac.id)<sup>4</sup>,  
[inestasyajadidah@radenfatah.ac.id](mailto:inestasyajadidah@radenfatah.ac.id)<sup>5</sup>

**Abstract:** *This research is based on the results of initial observations conducted by researchers at SD Negeri 157 Palembang. Based on the results of the observation, it is known that teachers rarely use digital-based learning tools so that there is a lack of enthusiasm and interest in learning from students. Lack of interest in regional culture due to the influence of globalization. This condition causes students to be less interested in learning using existing books. Therefore, this research was conducted with the following objectives: (1) to produce social studies teaching materials for class V based on Digital Pop Up Book using the cultural context of Palembang (2) to obtain social studies teaching materials for class V based on Digital Pop Up Book using a valid Palembang cultural context, (3) to obtain social studies teaching materials for class V based on Digital Pop Up Book using the practical cultural context of Palembang. The type of research method used is the R&D development model of ADDIE. The data collection techniques used in this study include observation, validation, questionnaires, and documentation. Product validation was carried out by three development experts, namely, design experts obtained a score of 100% in the very valid category, linguists obtained a score of 90% in the very valid category, and material experts obtained a score of 96.9% in the very valid category. From the response of VA class students to the practicality of the product, a score of 92.5% in the very practical category was obtained and the response of small-scale trial students obtained a score of 98.1% in the very practical category. Then the teacher's response was based on practicality, a score of 86.1% in the very practical category. Based on the results of the validation test and practical test of the social studies teaching materials for class V based on the Digital Pop Up Book using the Palembang cultural context, it was declared to be very valid and very practical to be used in the learning process.*

**Keywords:** *Social Studies Teaching Materials, Digital Pop Up Book, Palembang Culture.*

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 157 Palembang. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa guru jarang menggunakan perangkat belajar berbasis *digital* sehingga kurangnya semangat dan minat belajar siswa. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap budaya daerah karena pengaruh globalisasi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk melakukan pembelajaran menggunakan buku yang ada. Maka dilakukan penelitian ini dengan tujuan: (1) menghasilkan bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang (2) memperoleh bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang yang valid, (3) memperoleh bahan ajar IPS

kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang yang praktis. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah R&D model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, validasi, angket, serta dokumentasi. Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli pengembangan yaitu, ahli desain diperoleh skor 100% kategori sangat valid, ahli bahasa diperoleh skor 90% kategori sangat valid, dan ahli materi diperoleh skor 96,9% kategori sangat valid. Dari respon siswa kelas VA terhadap kepraktisan produk diperoleh skor 92,5% kategori sangat praktis dan respon siswa uji coba skala kecil diperoleh skor 98,1% kategori sangat praktis. Kemudian respon guru terhadap kepraktisan diperoleh skor 86,1% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji kepraktisan bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang ini dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Bahan Ajar IPS, Digital Pop Up Book, Budaya Palembang.*

## PENDAHULUAN

Sebagai fasilitator, guru mempunyai peranan yang amat penting untuk meraih kesuksesan dalam proses pembelajaran. Selain itu menjadi seorang guru dituntut untuk memiliki jiwa kreativitas yang tinggi agar dapat menghasilkan inovasi terbaru yang dapat memperkuat motivasi siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat terealisasikan.<sup>1</sup> Dewasa ini, guru tidak hanya menjadi pengajar atau pendidik bagi siswanya tetapi sekarang ini guru menjadi fasilitator yang memberikan wadah serta mengarahkan para siswanya untuk melakukan pengembangan terhadap kemampuan diri dengan berbagai cara. Maka dari itu, semakin majunya zaman dan berkembang teknologi dunia pendidikan memerlukan guru-guru yang kreatif dan mampu melakukan proses pembelajaran dengan inovasi-inovasi baru yang tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan siswa tetapi juga mampu membentuk karakter siswanya dengan baik. Akan tetapi, untuk menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif menjadi tantangan serta

kesulitan tersendiri yang harus dihadapi oleh para guru.

Tidak sedikit ditemukan para pengajar yang merasakan kesulitan saat menjalankan sistem belajar yang berlaku dalam kurikulum Merdeka. Terdapat banyak sekali kendala yang menghambat guru untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan kurikulum Merdeka. Terutama pada guru-guru yang sudah cukup berumur yang memiliki keterbatasan terhadap pengetahuan teknologi akan merasa kesulitan saat melakukan proses pembelajaran karena sekarang ini kegiatan pembelajaran telah didominasi dengan bantuan teknologi. Selain itu guru memiliki keterbatasan pengalaman dalam menerapkan Merdeka belajar karena pada masanya guru menempuh pendidikan dengan sistem belajar yang berpusat pada guru, maka pada saat ini sistem belajar telah berubah dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Tidak hanya itu, kendala lainnya juga dapat berasal dari fasilitas-fasilitas sekolah yang kurang memadai untuk diterapkannya kurikulum Merdeka apalagi pada kurikulum mereka ini tidak cukup belajar menggunakan buku tetapi juga diperlukan teknologi dan akses

<sup>1</sup> Saski Anggreta Fauzi dan Dea Mustika, "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V

Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Konseling*, 2022, Vol. 4, No. 3, hlm 2493.

internet yang mendukung. Fasilitas yang berbasis teknologi seperti komputer, laptop, *projector* dan jaringan internet dapat memudahkan guru untuk mengakses atau mengembangkan bahan ajar yang lebih bervariasi.<sup>2</sup>

Bahan ajar ialah sarana penting yang diperlukan oleh setiap guru untuk dijadikan pedoman dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan dibantu adanya bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Bahan ajar ialah perangkat atau alat peraga yang dapat membantu berjalannya proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis terdiri materi pelajaran, metode belajar, serta bahan evaluasi. Bahan ajar dirancang untuk memfasilitasi guru serta para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sesuai dengan pendapat dari *National Research Council* dalam Suroso Mukti Leksono dkk, bahwa bahan ajar ditata dan disusun secara sistematis berdasarkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa.<sup>3</sup> Ada beberapa mata pelajaran yang sangat diperlukan penggunaan bahan ajar yang bervariasi untuk menyajikan suatu materi agar lebih terkesan menarik dan mudah untuk dipahami salah satunya pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Berdasarkan fakta dilapangan, materi mengenai sosial budaya ialah salah satu materi pelajaran IPS yang dirasakan cukup sulit untuk dipahami oleh siswa kelas V SDN 157 Palembang bahkan sosial budaya daerah tempat

tinggal pun mereka kurang menguasai. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan siswa kelas V SDN 157 Palembang mengalami kesulitan dalam memahami materi sosial budaya yang tersebar diberbagai daerah Indonesia, seperti pemanfaatan bahan ajar yang relative monoton, kurang bervariasi atau guru hanya memanfaatkan buku palajaran untuk menunjang proses pembelajaran sehingga siswa hanya dapat belajar berdasarkan materi yang ada dibuku tanpa mengetahui secara visual. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas VA yang mengatakan bahwa terdapat perbedaan interaksi dan respon siswa saat melakukan proses pembelajaran menggunakan bahan ajar cetak dengan peroses pembelajaran dengan mengakses perangkat teknologi *digital*. Siswa akan sangat interaktif jika proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan perangkat-perangkat yang berbasis teknologi *digital*. Dari fakta lapangan tersebut, siswa sangat membutuhkan suasana belajar yang bervariasi dengan menggunakan perangkat belajar yang bervariasi dan menarik untuk memancing rasa ingin tahu siswa.

Maka dihadirkan berbagai inovasi baru yang sangat diperlukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, berkesan serta bermakna bagi para siswa terutama pada pelajaran IPS dalam materi sosial budaya yang dianggap membosankan. Salah satu inovasi terbaru yang dihadirkan sebagai bentuk usaha yang bisa dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah melakukan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *Digital Pop Up Book*. Penelitian ini

<sup>2</sup> Eli Sasmita dan Darmansyah, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kendala Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka (Studi Kasus: Sdn 21 Koto Tuo, Kec. Baso)", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2022, Vol. 4, No. 6, hlm. 5546.

<sup>3</sup>Suroso Mukti Leksono dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Biologi Konservasi Berbasis Etnopedagogi", *Jurnal Kependidikan*, 2015 Vol. 45, No. 2, hlm. 176.

bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *digital* yang valid dan praktis sehingga proses pembelajaran berhasil mencapai tujuan serta untuk memudahkan siswa paham akan materi yang dipelajari maka diperlukan guru yang kreatif dan inovatif dengan melakukan pengembangan terhadap perangkat belajar yang digunakan, salah satunya bahan ajar digunakan supaya proses pembelajaran mampu berjalan selaras dengan tujuan yang hendak diraih. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, timbul rasa ketertarikan dalam diri peneliti untuk melakukan penelitian terkait permasalahan tersebut dengan harapan mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa kelas V SDN 157 Palembang.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini diterapkan metode penelitian pengembangan yaitu metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D fungsinya untuk melakukan pengujian, pengembangan serta menciptakan produk tertentu. Dalam metode penelitian ini pengembangan artinya melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada produk yang sebelumnya sudah ada agar bisa menjadi produk yang praktis, produktif, dan lebih efisien untuk digunakan. Seangkan menciptakan dalam metode ini artinya membuat sebuah produk yang terbaru dan belum pernah ada dengan sekreatif mungkin. Desain penelitian yang diaplikasikan pada penelitian ini ialah model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation*

(Evaluasi). Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis pada kondisi yang ada lingkungan penelitian, kemudian peneliti melakukan perancangan draft produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari objek penelitian, tahap selanjutnya dilakukan pengembangan produk berdasarkan pada saran-saran yang diberikan oleh para ahli pengembangan (ahli bahasa, ahli desain, ahli materi), setelah produk dinyatakan layak dilanjutkan dengan melakukan penerapan atau implementasi pada dua kelompok yaitu kelompok skala kecil dan skala besar, tahapan terakhir setelah dilakukan uji coba produk akan dilakukan evaluasi untuk mengukur pengaruh kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D dengan produk yang dikembangkan berupa bahan ajar IPS kelas V berbasis *digital pop up book* dengan menggunakan konteks budaya Palembang. Pada penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan<sup>4</sup>. Penelitian pengembangan bahan ajar IPS kelas V *Berbasis Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang ini dilakukan berdasarkan pada kebutuhan siswa. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengaplikasikan model ADDIE dalam proses mengembangkan produk. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Moh Toharuddin bahwa model pengembangan ADDIE ini tersusun dari lima tahapan pengembangan yang terdiri dari

<sup>4</sup>Moh Toharudin, "Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional", (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2021), hlm. 61.

*analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).<sup>5</sup>

Pada tahap pertama penelitian pengembangan ini dilakukan proses analisis. Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses analisis atau observasi terhadap lingkungan belajar. Peneliti mengidentifikasi karakteristik dari siswa, melakukan observasi secara mendalam terhadap kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Hal ini dikukuhkan dengan pendapat yang diterangkan oleh Supardi bahwa untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar ini perlu untuk dilakukan analisis terhadap materi pembelajaran, kurikulum yang diterapkan di sekolah serta kebutuhan karakteristik siswanya agar dapat mengetahui secara mendalam pengalaman belajar siswa beserta hal-hal yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup> Setelah dilakukan observasi secara mendalam, pada tahapan ini juga peneliti akan melakukan penyusunan rencana atau merancang produk yang hendak dibuat atau dikembangkan. Peneliti akan membuat rancangan dan desain bahan ajar *Digital Pop Up Book* yang akan dikembangkan.

Setelah dilakukan analisis serta menyusun rancangan, peneliti mulai mendesain bentuk produk yang akan dikembangkan. Peneliti akan menyusun dan menentukan materi yang hendak dikembangkan dan diselaraskan dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang hendak diraih berdasarkan pada alokasi waktu yang dibutuhkan. Di samping itu, peneliti juga melakukan penyesuaian terhadap bahasa yang akan digunakan untuk menyusun materi pembelajaran, sesuai dengan aspek bahasa dan

keterbacaan yang dikemukakan oleh Ika Kurniawati dalam menyusun materi harus mempertimbangkan kalimat yang hendak digunakan agar sederhana, tepat, tidak mengandung makna ganda dan tidak menyulitkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.<sup>7</sup> Dalam tahap desain ini juga dilakukan proses penyusunan elemen-elemen pada bahan ajar agar dapat terlihat menarik dan interaktif.

Kemudian desain yang telah dirancang akan dikembangkan dan disusun dengan menyertakan materi pembelajaran, video pembelajaran serta kuis-kuis menarik yang berpotensi mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan aspek pengembangan bahan ajar yang dikemukakan oleh Ika Kurniawati bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus mengandung keterbaruan, akurat, jelas serta cocok dengan topik materi yang ada.<sup>8</sup> Setelah dilakukan penyusunan dan pengembangan, bahan ajar IPS berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang ini dilakukan uji validasi untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan valid atau sebaliknya. Uji validasi ini dilakukan oleh tiga ahli pengembangan yang terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain. Uji validasi ini dilaksanakan sebagai upaya untuk menciptakan produk yang sempurna dan layak dipergunakan. Melalui tahap validasi ini, peneliti dapat mengetahui bagian-bagian yang perlu untuk dilakukan perbaikan.

Setelah dilakukan uji validasi kepada para ahli pengembangan dan dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan serta masukan yang

<sup>5</sup>Moh Toharudin, “*Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*”, (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2021), hlm. 61.

<sup>6</sup>Supardi, “*Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar*

*Berbasis Kontekstual*”, (Mataram: Sanabil, 2020), hlm. 44.

<sup>7</sup>Ika Kurniawati, “*Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar*”, 2015, hlm. 9.

<sup>8</sup>*Ibid*, Ika Kurniawati, hlm. 9.

diberikan oleh ahli pengembangan sehingga sudah dinyatakan layak. Maka bahan ajar IPS berbasis *Digital Pop Up Book* dengan menggunakan konteks budaya Palembang ini dapat dilakukan uji coba di kelas V SD/MI. Proses implementasi ini dijalankan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang telah peneliti kembangkan dapat memenuhi capaian pembelajaran dan mampu meraih tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Selain itu, tahap implementasi ini dilaksanakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari uji coba produk tersebut.

Diakhir proses uji coba yang dilakukan penilaian dengan siswa kelas V baik pada skala besar dan skala kecil, serta guru sebagai responden untuk mengetahui kepraktisan dari bahan ajar *Digital Pop Up Book* yang telah diterapkan. Uji kepraktisan ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi terhadap bahan ajar yang telah diterapkan dengan penyebaran lembar angket yang berisi butir-butir pertanyaan seputar bahan ajar *Digital Pop Up Book* yang dikembangkan. Apabila bahan ajar *Digital Pop Up Book* ini dinyatakan praktis untuk digunakan maka peneliti telah berhasil menghasilkan bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang yang layak untuk digunakan di lingkungan pembelajaran.

## A. Validitas Bahan Ajar IPS Kelas V Berbasis *Digital Pop Up Book* Menggunakan Konteks Budaya Palembang

Dalam penelitian pengembangan, produk yang sudah diinovasikan harus melalui tahapan validasi yang dilaksanakan oleh para ahli pengembangan. Proses validasi ini bertujuan

untuk melakukan pengecekan secara keseluruhan pada produk yang dikembangkan agar dapat ditemukan kekurangan serta kelemahannya. Hasil dari penilaian validasi ini dijadikan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan berdasarkan pada komentar serta saran yang diberikan oleh para validator.<sup>9</sup> Dari proses validasi inilah para peneliti pengembangan dapat menghasilkan sebuah produk yang berkualitas.

Penelitian yang sedang dilakukan ini berfokus pada pengembangan bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang. Demi memastikan kevalidan dan kualitas dari produk ini, maka perlu untuk dilakukan uji validasi oleh para ahli pengembangan yaitu ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi. Setelah dilakukan uji validasi pada produk yang peneliti kembangkan ini, diperoleh hasil kelayakan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil validasi ahli desain, peneliti memberikan lembar angket yang di dalamnya terdapat 13 butir pertanyaan dengan rentang skor menggunakan skala *likert* 1-5. Dari rentang skor tersebut angka 5 merupakan nilai maksimum yang mana dari 13 butir pertanyaan akan diperoleh nilai maksimum sebesar 65. Kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui presentase dari nilai kevalidan bahan ajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{65}{65} \times 100\% = 100\%$$

### Keterangan:

V: Nilai validasi

F: 65 (nilai perolehan)

N: 65 (nilai maksimum)

<sup>9</sup> Desy Getri Sari Gogahu dan Tego Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca

Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, Nomor. 4, 2020, hlm. 1012.

Berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dilakukan di atas, diperoleh nilai sebesar 65 yang dibagikan dengan nilai maksimum 65 kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan nilai presentase 100%.

Kemudian dari hasil validasi ahli materi, peneliti memberikan lembar angket yang di dalamnya terdapat 13 butir pertanyaan dengan rentang skor menggunakan skala *likert* 1-5. Dari rentang skor tersebut angka 5 merupakan nilai maksimum yang mana dari 13 butir pertanyaan akan diperoleh nilai maksimum sebesar 65. Kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui presentase dari nilai kevalidan bahan ajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{F}{N} \times 100\%$$
$$V = \frac{63}{65} \times 100\% = 96,9\%$$

**Keterangan:**

V: Nilai validasi

F: 63 (nilai perolehan)

N: 65 (nilai maksimum)

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dijalankan di atas, diperoleh nilai sebesar 63 yang dibagikan dengan nilai maksimum 65 kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan nilai presentase 96,9%.

Terakhir hasil validasi dari ahli bahasa, Peneliti memberikan lembar angket yang di dalamnya terdapat 10 butir pertanyaan dengan rentang skor menggunakan skala *likert* 1-5. Dari rentang skor tersebut angka 5 merupakan nilai maksimum yang mana dari 10 butir pertanyaan akan diperoleh nilai maksimum sebesar 50. Kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui presentase dari nilai kevalidan bahan ajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

**Keterangan:**

V: Nilai validasi

F: 45 (nilai perolehan)

N: 50 (nilai maksimum)

Berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dilakukan di atas, diperoleh nilai sebesar 45 yang dibagikan dengan nilai maksimum 50 kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan nilai presentase 90%. Dari semua proses validasi yang telah dilakukan bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang ini dikategorikan “sangat valid” dengan beberapa bagian yang perlu dilakukan revisi untuk menyempurnakan bahan ajar tersebut.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dengan presentase nilai yang masuk dalam kategori sempurna ini menyatakan bahwa bahan ajar yang peneliti kembangkan ini sudah memenuhi kriteria kelayakan sehingga sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang nyata. Dalam pengembangan bahan ajar ini dilandaskan pada teori-teori para ahli pengembangan serta telah disesuaikan dengan standar kurikulum yang berlaku. Bahan ajar yang dikembangkan ini didesain dengan memberikan segala kemudahan bagi para penggunaanya serta bisa diakses melalui *gadget* masing-masing.

Hasil dari penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dijalankan oleh Siti Samsidar yang melakukan pengembangan *Digital Pop Up Book* pada materi dongeng di kelas III. Dalam penelitian tersebut dilakukan pengembangan dengan melalui tahapan validasi dan uji praktisi sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 94% sehingga *Digital Pop Up Book* pada materi

dongeng tersebut masuk dalam kategori “sangat valid” dan layak untuk diimplementasikan.<sup>10</sup>

Dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Samsidar dan penelitian saat ini memiliki keselarasan meskipun kedua penelitian ini memiliki fokus materi yang berbeda yang mana pada penelitian Siti Samsidar mengangkat materi dongeng pada kelas III SD sedangkan pada penelitian saat ini mengangkat materi IPS kelas V SD. Tetapi kedua penelitian ini sama-sama mengembangkan *Digital Pop Up Book* yang sama-sama memiliki nilai kelayakan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa jika diukur berdasarkan nilai hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dengan didukung penelitian terdahulu dengan mengangkat topik penelitian yang serupa, bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang ini dinyatakan sangat valid serta sangat layak untuk dimanfaatkan pada lingkungan belajar di sekolah. Bahan ajar ini dapat diterapkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa serta menumbuhkan motivasi belajar siswa agar ikut aktif selama proses pembelajaran daerahku kebanggaanku berlangsung di kelas.

## **B. Kepraktisan Bahan Ajar IPS Kelas V Berbasis *Digital Pop Up Book* Menggunakan Konteks Budaya Palembang**

Setelah dilakukannya uji validitas pada penelitian pengembangan, terdapat uji

kepraktisan yang juga sangat penting untuk dilakukan guna memperoleh nilai kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Suatu penerapan produk dapat dikatakan berhasil apabila produk dapat diakses dengan mudah bagi para pengguna sehingga padat dikatakan praktis.<sup>11</sup> Maka dari itu, uji kepraktisan amat sangat perlu untuk dilakukan dalam penelitian pengembangan. Demikian juga pada bahan ajar IPS kelas V berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang yang dilakukan uji praktisitas sebagai bentuk evaluasi dari penerapan yang telah dilakukan sebelumnya.

Mengacu pada prinsip-prinsip bahan ajar, pengembangan yang dilakukan pada bahan ajar ini juga dilandaskan pada teori dan prinsip-prinsip bahan ajar untuk menghasilkan bahan ajar yang memiliki kualitas yang tinggi untuk memeberikan pengaruh baik pada penggunaannya. Didukung dengan pendapat yang dipaparkan oleh Rowntree dalam Aisyah Fadillah dkk bahwa produk pengembangan yang baik adalah yang mampu mengajak siswa ikut berperan selama proses pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar yang tinggi dalam diri siswa.<sup>12</sup> Jika bahan ajar tersebut telah memenuhi kriteria di atas maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar tersebut praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kepraktisan bahan ajar yang sudah disebar oleh peneliti kepada siswa kelas VA dan telah di isi oleh masing-masing siswa. Hasil penilaian kepraktisan diperoleh keseluruhan skor yang berjumlah 2.868,3 yang kemudian dibagi dengan

<sup>10</sup> Siti Samsidar, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar”, 2024, Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam – Banda Aceh, hlm. 52-54.

<sup>11</sup> Siti Asiah, “Efektivitas Kinerja Guru,” *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2020, Vol. 4, Nomor. 2, hlm. 1-11.

<sup>12</sup> Aisyah Fadilah dkk., “Pengertian Media, Tujuan,....”, hlm. 12..

jumlah responden sebanyak 31 siswa sehingga diperoleh nilai rata-rata dengan presentase 92,5% yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Selain itu bahan ajar ini juga dilakukan uji coba pada kelompok skala kecil yang berjumlah tiga responden dan juga dilakukan penyebaran angket kepraktisan hingga diperoleh skor keseluruhan 294,4 yang kemudian dibagi dengan jumlah responden skala kecil yang berjumlah 3 responden sehingga ditemukan nilai rata-rata dengan presentase 98,1% yang dinyatakan dalam kategori ”sangat praktis”. Kemudian uji kepraktisan yang dilaksanakan terhadap guru dengan memberikan lembar angket diperoleh hasil skor 52 dengan nilai presentase sebesar 86,1% yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Jadi, bahan ajar yang dikembangkan ini sangat praktis dan memberikan kemudahan bagi penggunaannya.

Hasil penelitian yang diperoleh ini juga diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mutea Septiana Mutiara dalam penelitiannya yang mengembangkan media *Digital Pop-Up Book* pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan hasil nilai kepraktisan yang diperoleh dari dua arah yakni guru dan siswa. Berdasarkan penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru diperoleh nilai dengan presentase sebesar 94% berkategori “sangat praktis”. Kemudian berdasarkan penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh siswa diperoleh nilai presentase sebesar 85% berkategori “sangat praktis”.<sup>13</sup> Dari hasil penilaian yang diperoleh tersebut sangat mendukung bahwa produk yang dikembangkan oleh Mutea Septiana Mutiara sangat menarik, mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa kelas V.

Dari penelitian di atas memperlihatkan bahwa bahan ajar *Digital Pop Up Book* yang dikembangkan ini sangat praktis dengan dikuatkan oleh penelitian serupa yang dilakukan oleh Mutea Septiana Mutiara dan didukung dengan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan oleh siswa kelas VA dan guru kelas VA. Dengan ini, bahan ajar *Digital Pop Up Book* dinyatakan valid dan sangat praktis untuk diaplikasikan dalam aktivitas pembelajaran di sekolah ataupun di luar sekolah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dihasilkan bahan ajar IPS berbasis *Digital Pop Up Book* dengan materi pembelajaran menggunakan konteks budaya Palembang. Proses pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan merujuk pada model pengembangan ADDIE yang tersusun dalam lima langkah pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Pada tahapan analisis ditemukan bahwa di sekolah tersebut siswa telah diperbolehkan menggunakan *gadget* akan tetapi proses pembelajaran masih berfokus pada buku pelajaran yang ada sehingga siswa akan merasa kurang semangat di waktu-waktu tertentu. Sementara jika dianalisis lebih lanjut siswa akan sangat aktif dan semangat jika melakukan proses pembelajaran dengan bantuan teknologi. Kemudian peneliti melakukan perancangan pada tahap design untuk menghasilkan bahan ajar yang berbasis *digital*. Maka, peneliti memiliki rencana pembuatan bahan ajar berbentuk *Digital Pop Up Book* yang nantinya dapat diakses melalui *gadget* masing-masing siswa. Perancangan bahan ajar ini disesuaikan dan diselaraskan pada capaian pembelajaran serta

<sup>13</sup> Mutea Septiana Mutiara, “Pengembangan Media *Digital Pop-Up Book* Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5

*SD Negeri Harjosari 01*”, 2023, Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

tujuan pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan siswa.

Bahan ajar IPS kelas berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang yang dikembangkan ini dilakukan proses uji validasi kepada tiga ahli pengembangan yaitu ahli bahasa, ahli materi serta ahli desain untuk diuji tingkat kevalidan dari bahan ajar tersebut. Hasil dari ketiga ahli pengembangan tersebut membuktikan bahwa bahan ajar ini sangat layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran yang nyata dengan perolehan nilai validasi sebesar 95,63% terdiri dari skor validasi ahli bahasa yang menilai kejelasan bahasa dan ketepatan dalam penggunaan kalimat dengan diperoleh nilai dengan presentase 90%, kemudian dari ahli materi yang menilai kesesuaian isi dari materi yang dikembangkan diperoleh skor dengan presentase sebesar 96,9%, dan dari ahli desain yang menilai tampilan dari bahan ajar ini diperoleh skor dengan presentase 100%.

Setelah dilakukan proses penerapan dari bahan ajar IPS berbasis *Digital Pop Up Book* menggunakan konteks budaya Palembang dikelas VA SDN 157 Palembang, peneliti menyebarkan angket kepraktisan kepada siswa kelas VA dan guru untuk mengetahui respon serta tanggapannya setelah dilakukan penerapan bahan ajar ini. Dari hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap siswa kelas VA diperoleh hasil tingkat kepraktisan dengan presentase 92,5%, kemudian uji coba pada kelompok skala kecil diperoleh tingkat kepraktisan dengan presentase 98,1%, sedangkan uji kepraktisan yang dilakukan terhadap guru diperoleh nilai kepraktisan dengan presentase 86,1%. Jika dilihat dari ketiga hasil uji kepraktisan tersebut, bahan ajar ini dinyatakan sangat praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah dkk., “Pengertian Media, Tujuan,...”, hlm. 12..
- Desy Getri Sari Gogahu dan Tego Prasetyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, Nomor. 4, 2020, hlm. 1012.
- Eli Sasmita dan Darmansyah, “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kendala Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka (Studi Kasus: Sdn 21 Koto Tuo, Kec. Baso)”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2022, Vol. 4, No. 6, hlm. 5546.
- Ika Kurniawati, “*Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar*”, 2015, hlm. 9.
- Moh Toharudin, “*Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*”, (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2021), hlm. 61.
- Mutea Septiana Mutiara, “*Pengembangan Media Digital Pop-Up Book Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01*”, 2023, Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Saski Anggreta Fauzi dan Dea Mustika, “Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Konseling*, 2022, Vol. 4, No. 3, hlm 2493.
- Siti Asiah, “Efektivitas Kinerja Guru,” *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2020, Vol. 4, Nomor. 2, hlm. 1-11.
- Siti Samsidar, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar”, 2024,

Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar – Raniry  
Darussalam – Banda Aceh, hlm. 52-54.

Supardi, “*Landasan Pengembangan Bahan Ajar  
Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain  
Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*”,  
(Mataram: Sanabil, 2020), hlm. 44.

Suroso Mukti Leksono dkk, “Pengembangan  
Bahan Ajar Biologi Konservasi Berbasis  
Etnopedagogi”, *Jurnal Kependidikan*,  
2015 Vol. 45, No. 2, hlm. 176.