

“Aya Dodol, Moci, Tahu, Galendo, jeung Tauco” (Pengembangan E-Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi “Kadaharan Khas Sunda” Pembelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Sekolah Dasar)

Mia Uswa Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia
miauswa@upi.edu

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Sundanese as the language of instruction in West Java is less well known by students. This study aims to develop a canva-assisted e-book that contains Sundanese typical kadaharan material in Sundanese language and literature learning (PBSS). This research uses a development research method with the ADDIE model. In this article, all stages of ADDIE are discussed from analysis to evaluation. E-book development is validated by media and material expert validators to improve features that are still lacking using a validation questionnaire instrument. Furthermore, the e-book was tested on 27 students in class VI at an elementary school in Banjar City, West Java. Based on the data from the expert validation results, it was found that this e-book met the “Very Good” category (95%). Based on the results of interviews, students find it easy to access e-books so that they can understand the material which can ultimately achieve learning objectives. The implication of this research is that the use of e-books developed with the help of Canva is an innovation in introducing local languages and cultures.

Keywords: E-Book, learning media, Sundanese Language and Literature

Abstrak

Bahasa Sunda sebagai bahasa pengantar di Jawa Barat kurang dikenal oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book berbantuan canva yang memuat materi kadaharan khas sunda pada pembelajaran bahasa dan sastra Sunda (PBSS). Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Dalam artikel ini dibahas seluruh tahapan ADDIE mulai dari analisi hingga evaluasi. Pengembangan E-book divalidasi oleh validator ahli media dan materi guna perbaikan pada fitur yang masih kurang dengan menggunakan instrumen angket validasi. Selanjutnya e-book diuji-cobakan kepada 27 orang peserta didik di kelas VI di sebuah sekolah dasar di Kota Banjar Jawa Barat. Berdasarkan data hasil validasi ahli, diperoleh bahwa e-book ini memenuhi kategori “Sangat Baik” (95%). Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik merasa mudah dalam mengakses e-book sehingga dapat memahami materi yang akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan e-book yang dikembangkan dengan berbantuan Canva menjadi inovasi dalam memperkenalkan bahasa serta budaya lokal.

Kata kunci: E-Book, media pembelajaran, Bahasa dan Sastra Sunda



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat Sekolah Dasar mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat yang tinggal di wilayah Tatar Sunda. Materi yang diajarkan meliputi penggunaan bahasa Sunda, makanan khas daerah, pakaian tradisional, aktivitas sehari-hari, serta ragam kesenian lokal. Peserta didik yang berdomisili di Provinsi Jawa Barat perlu mempelajari muatan lokal Bahasa dan Sastra Sunda, mengingat bahasa Sunda merupakan alat komunikasi utama yang digunakan oleh mayoritas penduduk di daerah tersebut. (Sobarna dkk., 2018). Menurut Buku Saku Kurikulum Merdeka Bahasa Sunda yang diterbitkan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Barat, tujuan dari Pembelajaran Bahasa dan Sastra Sunda (PBSS) adalah membentuk peserta didik agar memiliki akhlak santun, menghargai bahasa Sunda sebagai bahasa ibu, peduli terhadap pelestarian budaya Sunda, serta mampu berliterasi dan menggunakan bahasa Sunda secara terpadu. PBSS sebagai mata pelajaran muatan lokal memiliki peran penting di era saat ini, mengingat eksistensi bahasa Sunda kian terancam punah seiring perkembangan zaman. (Setiadi, 2023). Fenomena ini terlihat dari makin berkurangnya penggunaan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa Barat. Banyak orang tua kini lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi dan mengajarkan bahasa kepada anak-anak mereka.

Seiring dengan itu, kemajuan teknologi berkembang sangat pesat dan tak bisa dihindari. Mulai dari balita hingga lansia, hampir semua kalangan kini memanfaatkan perangkat pintar sebagai penunjang aktivitas sehari-hari. Hal ini juga berlaku bagi peserta didik di sekolah, yang umumnya sudah terbiasa menggunakan teknologi. Bahkan, siswa kelas satu Sekolah Dasar yang belum lancar membaca pun mampu mengoperasikan aplikasi permainan di perangkat digital mereka. Generasi alpha, yakni generasi peserta didik saat ini, tumbuh dalam lingkungan yang serba digital, sehingga teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Menurut (Widodo & Rofiqoh, 2020) generasi Alpha merupakan anak-anak dari generasi milenial yang lahir setelah tahun 2010. Sejak usia dini, mereka telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan cenderung memiliki kemandirian tinggi dalam mencari informasi, terutama melalui internet. (Lubis dkk., 2019) (Rusmiatiningsih & Rizkyantha, 2022). Pendidikan untuk generasi Alpha perlu dirancang agar mendukung keterhubungan siswa dengan internet, menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), menerapkan teknologi yang adaptif, serta membuka peluang untuk pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, sebagai pendidik profesional, guru dituntut untuk mampu mengajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan zaman yang sedang berlangsung. (Hayati & Setiawan, 2022). Guru di era digital dituntut untuk mampu bertransformasi dan menguasai berbagai perangkat teknologi guna menunjang kebutuhan belajar siswa. Sebab, jika seorang guru tidak memiliki kompetensi dalam bidang teknologi, besar kemungkinan perannya akan tergeser oleh kemajuan teknologi itu sendiri. (Nuryani & Handayani, 2020), (Gazali & Pransisca, 2020), (Utomo, 2019).

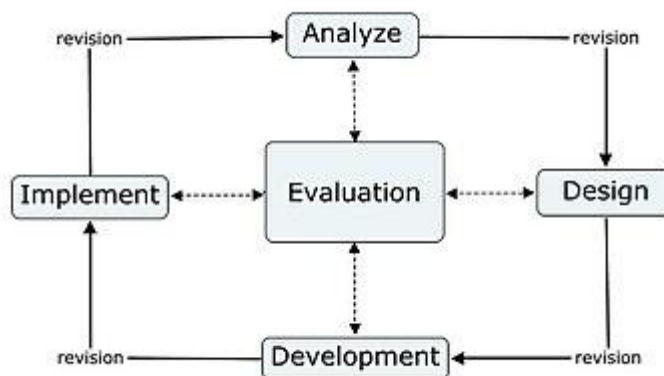
Seiring dengan perkembangan teknologi di berbagai sektor, pemanfaatan buku digital (e-book) dalam dunia pendidikan semakin meluas. E-book dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar peserta didik. E-book sendiri termasuk ke dalam jenis e-media, yaitu media elektronik yang dibuat dan diakses melalui perangkat digital, karena penggunaannya bergantung pada alat elektronik (Hasriadi, 2022). E-media dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Sairi, 2018), (Susanto, 2021). Pengalaman baru yang ditawarkan e-book sebagai salah satu bentuk e-media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) dan menerapkan pendekatan diferensiasi. E-book mampu menyesuaikan dengan beragam kebutuhan serta gaya belajar peserta didik,

sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif. (Wardani dkk., 2021). Karena e-book memuat bacaan visual, video pembelajaran yang memuat materi yang ingin disampaikan, serta games pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian telah dilakukan pengembangan media ajar dalam PBSS. Penelitian terdahulu mengungkapkan tentang Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Game Edukatif Wordwall Sajak Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar (Syaripah & Saputra, 2024). Kemudian tentang Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi (Siti Nur Azzizah dkk., 2024) dan Respons Siswa Terhadap Media Augmented Reality berbantuan Aplikasi Assembler dalam Pembelajaran Dongeng Bahasa Sunda (Sari dkk., 2024). Namun, belum ditemukan penelitian yang berfokus untuk mengembangkan buku elektronik yang dikenal dengan e-book dengan bantuan aplikasi canva pada materi Kadaharan Khas Sunda, mata pelajaran PBSS. Maka dari itu sebagai kebaruan dalam penelitian ini mengembangkan e-book berbantuan aplikasi canva pada materi Kadaharan Khas Sunda pada mata pelajaran PBSS di kelas VI SD. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengembangkan e-book yang dibuat dalam aplikasi canva yang di dalamnya memuat link dari aplikasi youtube, web wikipedia, quizizz, dan wordwall yang memuat materi mengenai materi kadaharan khas sunda pada PBSS bagi peserta didik kelas VI SD. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan tentang bagaimana pengembangan media ajar digital pada pembelajaran bahasa dan sastra Sunda di kelas VI Sekolah Dasar?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development (RnD)*. Metode RnD yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis web yang disebut dengan e-book. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) (Wikipedia, t.t.). Tahapan tersebut dijelaskan dalam gambar berikut :



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket isian yang diisi oleh validator ahli materi dan validator ahli media, serta observasi dan wawancara kepada peserta didik setelah menggunakan e-book. Jadi subjek dari penelitian ini ialah lima orang validator ahli materi, empat orang validator ahli media, serta peserta didik kelas VI yang berjumlah 34 orang. Subjek tersebut dipilih karena berasal dari kelas dimana peneliti bertugas sebagai guru, jadi permasalahan berkaitan dengan media pembelajaran ini memang benar-benar ditemukan dan dirasakan peneliti pada proses pembelajaran bahasa dan sastra Sunda. Penelitian ini dilaksanakan di sebuah Sekolah Dasar negeri di Kota Banjar Jawa Barat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti

menyampaikan pemberitahuan serta meminta izin kepada Kepala sekolah sebagai pimpinan orang tua peserta didik untuk meminta izin jika anaknya dijadikan subjek penelitian, peserta didik yang akan diminta informasi dan data sebagai subjek penelitian serta rekan guru sebagai validator ahli media dan materi.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan e-book pada materi makanan tradisional pembelajaran Bahasa Sunda. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini mencakup observasi, angket wawancara dan studi dokumen. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen yang dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data dalam bentuk narasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan temuan-temuan yang relevan selama proses pengembangan e-book. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam tanggapan peserta didik, kondisi pembelajaran, serta konteks penggunaan e-book dalam pembelajaran Bahasa Sunda. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, serta peserta didik. Data dari angket dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk e-book yang dikembangkan. Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan seperti "Sangat Baik", "Baik", "Cukup", dan seterusnya untuk menilai kualitas e-book secara objektif. Dengan demikian, kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap proses dan hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data diperoleh dengan cara memberikan angket isian kepada validator ahli yang berbentuk skala likert. Berdasarkan analisis terhadap penelitian terdahulu, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu hal. Berikut merupakan alternatif jawaban jika angket berisis pernyataan positif :

Tabel 1. Pedoman Skala Likert

Aspek	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

$$\text{Rumus persentase} = \frac{\text{Jumlah semua poin} \times 100}{\text{jumlah validator} \times \text{poin maksimal}}$$

Berdasarkan penelitian terdahulu yang digunakan (Widiastika dkk., 2020), berikut kriteria kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil tes :

Tabel 2. Kriteria Kelayak Media Pembelajaran

Nilai	Interval Nilai	Kriteria
A	81,0 < skor ≤ 100,0	Sangat Baik
B	61,0 < skor ≤ 80,0	Baik
C	41,0 < skor ≤ 60,0	Cukup
D	21,0 < skor ≤ 40,0	Kurang
E	00,0 < skor ≤ 20,0	Sangat Kurang

Hasil jawaban angket kemudian diperkuat dengan jawaban hasil wawancara secara mendalam. Wawancara ini digunakan untuk memverifikasi hasil jawaban siswa

berdasarkan pernyataan yang terdapat dalam angket. Teknik selanjutnya ialah melakukan observasi pada saat uji coba media e-book pada pelajaran bahasa dan sastra Sunda berlangsung, lebih tepatnya 2 jam pelajaran dalam satu minggu dan dilaksanakan selama 2 minggu. Bersamaan dengan tahapan uji coba, peneliti juga mengumpulkan data melalui dokumentasi.

Berdasarkan tahapan pada model ADDIE, berikut merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan :

1. Analysis (Analisis)

Pada tahapan ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Analisis yang dilakukan yakni terhadap kebutuhan peserta didik, peneliti menentukan media ajar yang perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Selanjutnya analisis kurikulum, peneliti meuruskan indikator serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Dan yang ketiga ialah analisis terhadap karakter peserta didik, peneliti mempertimbangkan gaya belajar serta ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.

2. Design (Desain)

Pada tahapan ini peneliti menentukan rancangan terhadap e-book yang akan dikembangkan. Dalam menyusun rancangan ini peneliti menghubungkan antara tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, materi yang akan dimuat dalam konten e-book, perencanaan pembelajaran serta pemilihan aplikasi apa yang akan digunakan untuk membuat e-book. Pada tahapan ini peneliti memperhatikan aspek penilaian materi dan penyajian e-book yang sesuai dengan kriteria pada angket yang akan divalidasi oleh ahli. Peneliti juga menyiapkan kompetensi diri dengan cara mempelajari berbagai aplikasi yang akan digunakan. Membuat akun pada tiap aplikasi kemudian mencoba-coba berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti mulai merealisasikan e-book yang akan dibuat. Peneliti mulai membuka aplikasi canva. Pada aplikasi canva, peneliti mulai memodifikasi berbagai template yang telah disediakan oleh canva kemudian disesuaikan dengan tema yang akan digunakan, yakni tentang makanan tradisional Sunda. Selanjutnya pada template yang sudah terpilih dimuat berbagai informasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Dalam aplikasi canva ini banyak sekali fitur grafis yang dapat dipilih serta terdapat fitur insert link yang memudahkan peneliti untuk membubuhkan link video, link materi lanjutan, serta link kuis yang berisi games pembelajaran. Berikut merupakan tampilan cover e-book pada aplikasi canva.:



Gambar 2. Tampilan Awal E-Book Kahadahan Khas Sunda

Selanjutnya pada gambar tersebut merupakan salah satu halaman dari e-book yang sudah berisi link yang terintegrasi dengan aplikasi lainnya. Pada halaman ini terdapat penjelasan singkat mengenai salah satu makanan tradisional Sunda yakni Tauco. Pada halaman tersebut terdapat kotak asal-usul yang sudah terintegrasi dengan aplikasi web wikipedia yang di dalamnya memuat informasi lanjutan tentang sejarah tauco, hingga asal kota awal adanya tauco. Pada kotak cara ngajieun sudah disematkan link *youtube* yang berisi video cara pembuatan makanan tauco ini, untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang cara pembuatan serta bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan tauco. Pada kotak kuis sudah disematkan *link games online* sebagai bahan evaluasi terhadap pengetahuan peserta didik yang dibuat pada web wordwall, yang sebelumnya sudah dibuat disesuaikan dengan materi yang terdapat dalam e-book. Kemudian pada kotak lagu sudah disematkan link *youtube* yang berisi lagu tentang tauco Cianjur, untuk menambah keterampilan peserta didik dalam bernyanyi. Setelah semua fiturnya dimuat, e-book ini diunggah dalam format file pdf, yang selanjutnya akan diubah ke dalam tampilan yang sangat mirip seperti buku dalam web *heyzine.com*. Berikut merupakan luaran dari e-book yang sudah selesai pembuatannya dengan melalui berbagai perbaikan berdasar pada kreatifitas peneliti serta masukan dari ahli materi dan ahli media.



Gambar 2. Tampilan E-Book Kahadaharan Khas Sunda

Implement (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan validasi ahli kepada validator ahli media dan ahli materi. Lima orang ahli materi dan empat orang ahli media mengisi angket isian dan memberikan komentar sebagai perbaikan atau revisi produk e-book ini. Semua validator

materi ini berasal dari guru yang memiliki jenjang pendidikan yang linier dengan pendidikan di SD, sedangkan validator media berasal dari guru yang sudah terbiasa membuat media pembelajaran digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan data hasil angket isian validasi materi yang menggunakan bantuan aplikasi google form :

Tabel 3. Indikator Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Persentase
A.	Kelayakan Isi	
	Materi bahan ajar sesuai dengan KI dan KD	96%
	Materi bahan ajar sesuai dengan kebenaran dan substansinya	96%
	Materi bahan ajar memiliki manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	96%
	Bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik	92%
B.	Kebahasaan	
	Keterbacaan materi bahan ajar	100%
	Kejelasan informasi materi bahan ajar	100%
	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	96%
	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien pada materi bahan ajar	96%
C.	Sajian	
	Materi bahan ajar memiliki tujuan yang jelas	100%
	Urutan penyajian materi sesuai	96%
	Stimulus materi sesuai dengan kegunaannya	96%
	Kelengkapan informasi materi bahan ajar	92%
D.	Kegrafisan	
	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	96%
	Layout (tata letak)	92%
	Ilustrasi, grafis, gambar dan foto	92%
	Desain tampilan materi	96%
	Rata-Rata	95%

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket isian validasi ahli media, diperoleh bahwa rata-rata persentase dari semua indikator menunjukkan nilai 95%. Nilai tersebut berarti menunjukkan bahwa kualitas *e-book* dari segi materi sudah dapat dinyatakan sangat baik. Melalui 16 indikator tersebut, peneliti dapat memperoleh penilaian dari validator ahli materi tentang kualitas dari *e-book* yang sedang dikembangkan. Indikator keterbacaan materi ajar, kejelasan informasi materi ajar, serta materi bahan ajar memiliki tujuan yang jelas memperoleh poin yang maksimal yakni 5 poin dari setiap validator ahli materi (100%). Sedangkan indikator bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kelengkapan informasi materi bahan ajar, layout (tata letak), serta ilustrasi, grafis, gambar dan foto memperoleh poin rata-rata yang paling kecil yakni hanya 92%. Maka dari itu sebelum diuji-cobakan kepada peserta didik, *e-book* ini mengalami perbaikan berdasar pada masukan dari para validator ahli materi. Perbaikan tersebut diantaranya dengan menambahkan fitur-fitur baru yang disediakan pada tiap halaman seperti halaman terakhir yang memuat soal evaluasi dari keseluruhan materi yang disampaikan dalam *e-book* tersebut.

Untuk selanjutnya ialah validasi dari ahli media, karena media ini merupakan pengembangan media digital berbasis aplikasi *canva* yang di dalamnya memuat berbagai fitur dengan menyematkan link yang berasal dari aplikasi lain seperti *youtube*, *wordwall*, serta *wikipedia*, yang kemudian dimuat dalam aplikasi *heyzine* agar

tampilannya benar-benar seperti buku. Berikut merupakan data hasil pengisian angket validator ahli media :

Tabel 4. Indikator Validasi Ahli Media

No	Indikator	Persentase
A.	Usability (Kegunaan)	
	Web mudah dipelajari	95%
	Web efisien dalam penggunaan	100%
	Web mudah untuk diingat	100%
	Rendahnya tingkat kesalahan dalam web	90%
	Web memberikan kepuasan kepada pengguna	95%
B.	Sistem Navigasi (Struktur)	
	Web membantu user untuk menemukan informasi	100%
	Web memberitahu user untuk menemukan informasi	100%
C.	Graphic Design (Desain Grafik)	
	Desain layout sesuai dengan tampilan web	90%
	Penggunaan warna sesuai dengan tampilan web	95%
	Desain tipografi sesuai dengan tampilan web	90%
D.	Content (Isi)	
	Kerelevanan informasi dalam web	100%
	Obyektivitas informasi dalam web	100%
	Ketepatan informasi dalam web	100%
E.	Compatibility (Kesesuaian)	
	Web memiliki kesesuaian dengan perangkat tampilan	100%
F.	Loading Time (Waktu)	
	Waktu untuk mengakses informasi dalam web	90%
G.	Funcionally (Fungsi)	
	Web bekerja sesuai dengan teknologinya	100%
H.	Accesibility (Aksesibilitas)	
	Web dapat diakses untuk semua orang	90%
	Rata-Rata	95%

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket isian validasi ahli media, diperoleh bahwa rata-rata persentase dari semua indikator mencapai nilai 95%. Nilai tersebut berarti menunjukkan bahwa kualitas *e-book* dari segi materi sudah dapat dinyatakan sangat baik. Dari 18 indikator yang terdapat dalam angket isian validasi media, terdapat indikator yang sudah memenuhi nilai maksimal yakni pada indikator web efisien dalam penggunaan, web mudah untuk diingat, Web membantu user untuk menemukan informasi, web memberitahu user untuk menemukan informasi, kerelevanan informasi dalam web, obyektivitas informasi dalam web, ketepatan informasi dalam web, web memiliki kesesuaian dengan perangkat tampilan, dan web bekerja sesuai dengan teknologinya. Hal tersebut berarti pembuatan media *e-book* ini sudah memenuhi syarat untuk diuji-cobakan kepada peserta didik. Namun, tidak ada suatu hal pun di dunia ini yang sempurna. Begitupun dengan media *e-book* ini, masih terdapat beberapa indikator yang skornya masih di bawah (90%), yakni indikator rendahnya tingkat kesalahan dalam web, desain layout sesuai dengan tampilan web, desain bentuk sesuai dengan tampilan web, desain tipografi sesuai dengan tampilan web, waktu untuk mengakses informasi dalam web, web dapat diakses untuk semua orang. Hal ini berarti masih perlu adanya perbaikan dari *e-book* ini, contohnya dalam pengaturan akses terhadap media *e-book*, pada awal-awal pembuatan *e-book*, peneliti hanya memberikan akses untuk pemilik *e-mail* belajar.id saja, karena aplikasi *canva* ini dibuat dalam akun belajar.id. Melalui

masukan dari ahli media, kemudian peneliti mengubah pengaturan akses menjadi semua akun e-mail yang memiliki link e-book dapat membukanya. Kemudian dari segi tampilan, ada beberapa masukan yang diberikan oleh ahli media, sehingga media e-book ini diperbaiki kembali dengan mengubah ikon-ikon pada cover e-book dengan ikon-ikon yang berhubungan dengan materi “Kadaharan Khas Sunda”.

4. Evaluation (Evaluasi)

Setelah melalui perbaikan-perbaikan berdasar dari masukan para ahli media dan materi, media e-book ini diuji-cobakan kepada peserta didik di kelas VI pada materi “Kadaharan Khas Sunda” mata pelajaran bahasa dan sastra Sunda. Satu hari sebelumnya peserta didik ditugaskan untuk membawa perangkat handpone untuk mengakses media e-book. Hasilnya peserta didik dapat mengakses seuruh fitur yang ada dalam media e-book. Setelah dilakukan uji coba, peneliti mewawancarai peserta didik untuk memperoleh data tentang pendapat dari peserta didik terhadap media e-book. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa melalui e-book mereka dapat mudah untuk mempelajari dan memahami materi yang disampaikan, karena media e-book mudah diakses dan fitur-fitur di dalamnya sudah lengkap, mencakup materi dan kuis. Peserta didik juga merasa tertarik terhadap media e-book dan senang ketika belajar dengan menggunakan media e-book. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa media edukasi digital akan membuat pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan juga dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Hasriadi, t.t, 2022), (Zahwa & Syafi'i, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil angket validasi ahli media dan materi, uji coba kepada peserta didik, serta wawancara dan kajian penelitian terdahulu, pengembangan media e-book dinyatakan layak digunakan dalam PBSS di kelas VI SD. Media e-book ini dinilai sangat baik oleh para ahli, meskipun masih terdapat beberapa masukan untuk penyempurnaan tampilan dan fitur. Dari hasil wawancara, peserta didik menunjukkan ketertarikan karena media ini mudah diakses dan digunakan. Selain itu, e-book membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Peneliti juga menemukan bahwa e-book mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang kontekstual dan menarik. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni hanya melibatkan 27 peserta didik dan cakupan materi dalam e-book masih terbatas pada 5 jenis makanan tradisional dari Tatar Sunda. Implikasinya, media e-book ini berpotensi mendukung efektivitas pembelajaran tematik berbasis budaya lokal, namun pengembangannya perlu dilanjutkan agar lebih komprehensif dan dapat menjangkau lebih banyak peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2020). PENTINGNYA PENGUASAAN LITERASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH DALAM MENYIAPKAN SISWA MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRY 4.0. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*, 87–95. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.76>
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. Dalam *Jurnal Sinestesia* (Vol. 12, Nomor 1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517–8528. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>

- Lubis, B., Sos, S., Si, M., Mulianingsih, S., Pd, S., & Pd, M. (2019). KETERKAITAN BONUS DEMOGRAFI DENGAN TEORI GENERASI. Dalam *FEBRUARI* (Vol. 1, Nomor 1). <https://www.bkkbn.go.id/detailpost/bonus->
- Nuryani, D., & Handayani, I. (2020). *KOMPETENSI GURU DI ERA 4.0 DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN*.
- Rusmiatiningsih, R., & Rizkyantha, O. (2022). Analisis Karakteristik Literasi Generasi Alpha Dan Implikasinya Terhadap Layanan Perpustakaan. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 6(2), 295. <https://doi.org/10.29240/tik.v6i2.5134>
- Sairi, A. P. (2018). Pengembangan Buku Saku (E-Media) Termodinamika Berorientasi Android. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya (JIFP)*, 2(2), 20–33. <https://doi.org/10.19109/jifp.v2i2.2664>
- Sari, E. E., Widyastuti, T., Santosa Nugraha, H., Sari, E. E., Widyastuti, T., & Nugraha, H. S. (2024). Respons Siswa Terhadap Media Augmented Reality berbantuan Aplikasi Assembler dalam Pembelajaran Dongeng Bahasa Sunda. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(1), 219–234. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1>
- Setiadi, A. (2023). *ANALISIS KONTEKS PEMAKAIAN BAHASA SUNDA DAN*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/67607>
- Siti Nur Azzizah, D., Respati, R., & Alia, D. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi*. 8(2), 1178–1189. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7296>
- Sobarna, C., Gunardi, G., & Wahya, W. (2018). Toponimi Nama Tempat Berbahasa Sunda di Kabupaten Banyumas. *Panggung*, 28(2). <https://doi.org/10.26742/panggung.v28i2.426>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>
- Syaripah, A., & Saputra, E. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Game Edukatif Wordwall Sajak Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2067>
- Utomo, S. S. (2019). *GURU DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S. (2020). PENGEMBANGAN GURU PROFESIONAL MENGHADAPI GENERASI ALPHA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>