

**PENGEMBANGAN E-BOOK LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SEBAGAI
SUPLEMEN PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

RIO PRANATA

PGSD, Pendidikan Dasar, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

Email : riopranata@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* literasi budaya dan kewargaan sebagai suplemen penerapan kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar. Metode pengembangan *e-book* yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Langkah-langkah pengembangan pada tahapan penelitian ini mengambil model 4D Thiagarajan (*define, design, development, dan dissemination*). Pada penelitian ini memakai tiga teknik pengumpulan data, yaitu, teknik observasi, Teknik wawancara, dan angket (kuesioner). Tahap *define* merupakan rencana yang akan dilakukan pada tahap awal, peneliti akan mengkaji kurikulum yang berlaku (kurikulum merdeka). Pada kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum ini digunakan untuk penentuan pada kompetensi yang digunakan pada pengembangan *e-book* tersebut. Pada tahap berikutnya, yaitu tahap perencanaan ini dimulai dengan merancang pengembangan *e-book*. Tapan ini di mulai dengan merancang format *e-book*, membuat lembar validasi, dan di fokuskan kepada perancangan desain pengembangan *e-book* dengan materi yang sudah di tentukan. Pada tahap pengembangan produk ini, dimana *e-book* sudah jadi dan sudah sesuai dengan masukan dari validator, dan sudah melalui uji coba kepratisan dari guru dan siswa. Pada tahap diseminasi atau penyebarluasan ini dimana produk *e-book* sudah berupa produk akhir kepada guru kelas IV. Pada penelitian ini, penyebarluasan yang dilakukan oleh peneliti secara terbatas pada beberapa sekolah di Pontianak Kota.

Kata Kunci: E-Book, Literasi Budaya dan Kewargaan, Kurikulum Merdeka

ABSTRACT

This research aims to develop a cultural and civic literacy e-book as a supplement to implementing the independent curriculum in grade IV elementary school. The e-book development method used is the research and development (R&D) method. The development steps at this research stage take the Thiagarajan 4D model (*define, design, development and dissemination*). This research used three data collection techniques, namely, observation techniques, interview techniques, and questionnaires. The define stage is a plan that will be carried out in the initial stage, researchers will study the applicable curriculum (independent curriculum). In the curriculum there are competencies to be achieved. This curriculum analysis is used to determine the competencies used in developing the e-book. The next stage, namely the planning stage, begins with designing the development of the e-book. This process begins with designing the e-book format, creating a validation sheet, and focuses on designing the e-book development design with the specified material. At this stage of product development, the e-book is ready and in accordance with input from validators, and has gone through practical testing from teachers and students. At this stage of dissemination or dissemination, the e-book product is already a final product for class IV teachers. In this research, the dissemination carried out by researchers was limited to several schools in Pontianak City.

Keywords: E-Book, Cultural Literacy and Citizenship, Independent Curriculum

PENDAHULUAN

Abad 21 siswa tidak hanya dituntut mempunyai pengetahuan luas dan etika yang baik namun siswa juga dituntut untuk bisa mengembangkan pengetahuannya. Pendidikan di era saat ini harus mengubah cara belajar, pola berpikir, serta cara bertindak peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang. Jadi untuk mengubah suatu pemikiran siswa tentunya dimulai dari sistem kurikulum yang diterapkan.

Kurikulum merdeka diusung sejak tahun 2020 oleh Kementrian Pendidikan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) dalam rangka menyiapkan kebutuhan-kebutuhan generasi saat ini dan berikutnya. Tujuan kurikulum ini adalah mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Dikdasmen, 2022). Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, merdeka dan lain-lain. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik.

Mendukung pemulihan pembelajaran merupakan karakteristik utama Kurikulum Merdeka. Adapun karakteristik Kurikulum Merdeka, dikutip dari kurikulum.kemdikbud.go.id yaitu 1. mencetak Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan keterampilan dan karakter peserta didik, 2. Memfokuskan pada materi pokok (esensial) sehingga materi dasar seperti literasi dan numerasi mendapat kompetensi yang mendalam, 3. Pembelajaran lebih fleksibel dengan pembelajaran terdeferensiasi sesuai konteks dan muatan lokal serta sesuai dengan kemaampuan peserta didik (Dikdasmen, 2022).

Kurikulum ini juga mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam penggunaan teknologi. Literasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang beragam untuk menulis, membaca, mendengarkan berbicara, melihat, menyajikan serta berfikir kritis tentang ide-ide (Abidin et al., 2018). Berbicara mengenai literasi, terdapat enam literasi dasar yang juga didorong dalam Gerakan Literasi Nasional yaitu literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Salah satu kemampuan hidup yang layak dikuasai siswa di abad 21 ini di dalam menentang cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), dan dampak kesejagatan yang ditandai oleh hadirnya tradisi-tradisi luar yang tidak sesuai dengan tradisi domestik ialah literasi budaya dan kewargaan (Mardhiyah et al., 2021).

Literasi budaya dapat dideskripsikan sebagai jejaring informasi yang dimiliki oleh pembaca profesional, seperti dasar informasi yang merekat di daya pikir dan dipahami, mendapatkan esensinya, mengetahui maksudnya, menghubungkan apa yang mereka baca dengan kondisinya yang tidak tercantum yang memberi arti terhadap bacaan (Desyandri, 2018). Literasi budaya dan kewargaan merupakan hal penting yang perlu dikuasai di abad 21. Hal ini dikarenakan keragaman bangsa, bahasa, adat istiadat, dan adat istiadat mulai diganggu oleh orang-orang atau kelompok yang tidak menginginkan perbedaan dan ingin membuka kekayaan budaya bangsa ini (Nudiati & Sudiapermana, 2020). Literasi budaya dan kewargaan juga dapat menjadi pemahaman yang toleran terhadap perbedaan (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Dengan kata lain, literasi budaya dan kewargaan akan mendorong terwujudnya masyarakat Indonesia yang menganut paham multikulturalisme yang utuh, yaitu masyarakat yang berdasarkan rasa hormat dan penghargaan terhadap perbedaan (Marlina & Halidatunnisa, 2022).

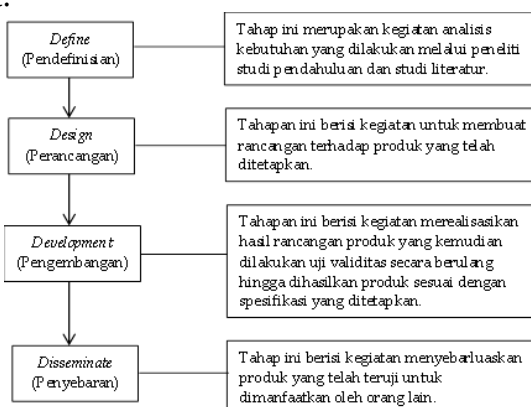
Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu dilakukan sebuah pengembangan terkait literasi budaya dan kewargaan khususnya di kalangan sekolah dasar, yang merupakan pondasi pengetahuan dari seseorang agar dapat mendukung keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi era saat ini. Tujuan dari penelitian ini ialah (1) Untuk mendeskripsikan define (pendefinisian) e book literasi budaya dan kewargaan sebagai suplemen penerapan kurikulum

merdeka di kelas IV Sekolah Dasar; (2) Untuk mendeskripsikan design (perencanaan) e book literasi budaya dan kewargaan sebagai suplemen penerapan kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar; (3) Untuk mendeskripsikan development (pengembangan) e book literasi budaya dan kewargaan sebagai suplemen penerapan kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar; (4) Untuk mendeskripsikan disseminate (penyebaran) e book literasi budaya dan kewargaan sebagai suplemen penerapan kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan e-book pada penerapan kurikulum merdeka di kelas IV sekolah dasar adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R & D). Borg and Gall (Sugiyono, 2019) mengungkapkan bahwa, “penelitian pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi produk, dimana produk tersebut sudah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan sebuah produk dapat di artikan luas yang mana dapat memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum ada.

Dalam penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Dengan mengacu pada model desain Thiagarajan. Alasan peneliti menggunakan model desain Thiagarajan karena tahapan–tahapan terdapat pada model desain Thiagarajan lebih detail dan sederhana, berikut berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Thiagarajan.

Menurut Widoyoko (2018) “Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya.

Pengumpulan data dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat di percaya. Untuk memperoleh data seperti yang dimaksudkan tersebut, dalam penelitian dapat digunakan berbagai macam metode, di antaranya adalah dengan angkat, observasi, wawancara, tes, dan analisis dokumentasi.” Menurut Sugiyono (2019), “Teknik pengembangan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan pertama dalam penelitian adalah mendapatkan data”.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Berkaitan dengan instrumen penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan, Creswell (2012) menyatakan “*Researcher uses behavior, develop a psychology profile of an individual ability, observe a person*”, peneliti menggunakan instrumen untuk mengukur prestasi, kemampuan individual, mengamati perilaku, pengemabngan profil perilaku

individual dan sebagai alat untuk wawancara. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data yaitu observasi, panduan wawancara, kuesioner.

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam sebuah penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang lengkap. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Yang mana hal tersebut digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu; analisis materi pembelajaran, dan analisis deskriptif. Dengan dua teknik digunakan sesuai dengan data yang diperoleh sesuai dengan instrumen pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *e-book* literasi budaya dan kewargaan sebagai suplemen penerapan kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model 4D (*four-D*). Model tersebut terdiri dari empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Uraian penjelasan empat tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Define

Define merupakan tahap awal bagi peneliti untuk memulai suatu pengembangan produk, dalam hal ini produk yang dikembangkan adalah bahan ajar berupa *e-book* literasi budaya dan kewargaan. Pada tahap *define*, peneliti melakukan studi pendahuluan. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti melakukan wawancara kepada Guru SD kemudian membagikan angket kebutuhan *e-book* literasi budaya dan kewargaan bagi guru untuk melengkapi hasil wawancara dan membagikan angket kebutuhan *e-book* literasi budaya dan kewargaan bagi peserta didik melalui *google form*. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan saat ini menggunakan buku yang telah disediakan oleh kementerian (kurikulum merdeka), namun berdasarkan keterangan yang diberikan oleh guru, materi yang terdapat didalam buku paket tersebut masih bersifat umum, belum terdapat materi yang mencirikan secara khas daerah asli atau kebudayaan lokal yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Hasibuan (2022) yang menyatakan bahwa buku teks yang tersedia oleh pemerintah tidak dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan kebutuhan siswa yang kontekstual sehingga dinilai kurang lengkap. Data yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Angket Kebutuhan Bagi Guru

Pertanyaan	Jawaban		
	Guru I	Guru II	Guru III
Apakah mengetahui apa itu bahan ajar?	Ya	Ya	Ya
Bahan ajar apa yang digunakan untuk mengajar di kelas?	Buku Guru, Buku Siswa dan Internet	Buku Guru, Buku Siswa dan Internet	Buku Guru, Buku Siswa dan Internet
Apakah bahan ajar itu penting dalam memberikan pembelajaran?	Sangat penting	Sangat penting	Sangat penting
Apakah bahan ajar yang tersedia di sekolah cukup memberikan penanaman nilai-nilai budaya dan kewargaan kepada siswa?	Cukup	Kurang	Cukup
Apakah pernah mendengar istilah <i>e-book</i> ?	Ya	Ya	Tidak
Setujukan jika bahan ajar dibuat dalam bentuk <i>e-book</i> ?	Setuju	Sangat Setuju	Setuju
Perluah dikembangkan bahan ajar khusus untuk menanamkan nilai-nilai kebudayaan dan kewargaan pada siswa?	Sangat perlu	Sangat perlu	Perlu

Berdasarkan hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa guru belum membuat bahan ajar dalam berbagai bentuk serta guru menyadari bahwa penggunaan bahan ajar berbasis literasi budaya dan kewargaan disertai teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan siswa mempelajari materi yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut sejalan dengan asil penelitian Yonanda et al., (2022) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan bahan ajar yang terintegrasi dengan kearifan lokal sekitar tempat tinggal siswa dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara konkret serta meningkatkan keterampilan *ecoliteracy* siswa.

Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh guru berkaitan dengan bahan ajar yang kurang lengkap pada materi pembelajaran yang disampaikan maka peneliti membagikan angket kebutuhan bahan ajar bagi peserta didik untuk memperoleh informasi lainnya. Hasil angket kebutuhan bahan ajar yang diisi oleh peserta didik melalui *google form* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Angket Kebutuhan Bahan Ajar Bagi Siswa

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana pendapatmu tentang bahan ajar yang digunakan guru saat mengajar?	Sangat penting: 80,6% Penting : 12,9% Cukup penting: 6,5% Tidak penting: 0% Sangat tidak penting: 0%
Apa saja bahan ajar yang biasa anda gunakan saat belajar?	Buku siswa: 87,1% Internet: 41,9% Kertas polio: 3,2% Buku dari orang tua: 3,2%
Bagaimana pendapatmu terkait bahan ajar yang digunakan guru saat memberikan materi?	Sangat menarik: 32,3% Menarik: 41,9% Cukup menarik: 25,8% Tidak menarik: 0% Sangat tidak menarik: 0%
Pernakah anda mendengar istilah <i>e-book</i> ?	Pernah: 71% Tidak pernah: 29%
Setujukah anda jika menggunakan bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ?	Sangat setuju: 25,8% Setuju : 54,8% Kurang setuju: 12,9% Tidak setuju: 6,5% Sangat tidak setuju: 0%
Menurut anda, apa yang membuat bahan ajar menjadi lebih menarik?	Gambar bervariasi: 51,6% Tidak menggunakan banyak warna: 12,9% Penjelasan materi singkat dan jelas: 74,2% Banyak menggunakan istilah asing: 6,5% Edukasi yang baik: 3,2% Materi tepat sasaran: 3,2%
Pernakah anda mendengar istilah pendidikan budaya dan kewargaan?	Pernah: 90,3% Tidak pernah: 9,7%
Menurut anda, seberapa penting nilai-nilai budaya dan kewargaan dimunculkan saat pembelajaran?	Sangat penting: 48,4% Penting: 38,7%

Berdasarkan hasil angket kebutuhan *e-book* literasi budaya dan kewargaan maka dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik dengan berbagai alasan yang disampaikan untuk memunculkan nilai karakter yang masih kurang diberikan oleh guru saat pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menentukan bahwa *e-book* literasi budaya dan kewargaan berbasis kearifan lokal Kalimantan Barat perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran tambahan bagi guru terkhusus kelas IV.

Design

Pada tahap ini, penulis membuat desain bahan ajar yang menarik dan melengkapi materi pelajaran pada bahan ajar yang sudah ada, agar siswa tertarik untuk membaca sehingga memperoleh lebih banyak informasi. *E-book* literasi budaya dan kewargaan yang dibuat oleh peneliti sangat interaktif, sehingga mempermudah siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang ada didalamnya. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang memerlukan suatu media yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan lingkungan sekitarnya untuk memotivasi peserta didik belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya (Kusumawati et al., 2021). Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang interaktif dinilai sangat tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan *e-book* secara garis besar kemudian dikembangkan sehingga menjadi *storyboard*. Rancangan yang dituang dalam storyboard memuat halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, materi mengenai literasi kebudayaan dan kewarganegaraan dengan tema keberagaman budaya Kalimantan Barat, pustaka yang digunakan, serta profil penulis.



Gambar 2. Desain awal halaman depan *e-book*.

Pada tahap ini juga peneliti membuat angket validasi yang terdiri dari validasi desain, validasi pembelajaran dan validasi bahasa. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan *e-book* menurut ahli. Validasi bertujuan agar media yang dikembangkan valid dan pengukurannya sesuai dengan kehendak dari peneliti (Fatmadiwi et al., 2022).

Development

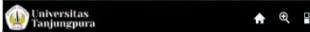
Tahap ini berisi kegiatan membuat rancangan membuat produk yang telah dirancang pada tahap desain serta menguji validitas produk sehingga didapat hasil yang valid dan layak sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Proses validasi *e-book* dilakukan kepada tiga ahli, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Validasi desain *e-book* literasi budaya dan kewargaan dapat dilihat pada Tabel 3.

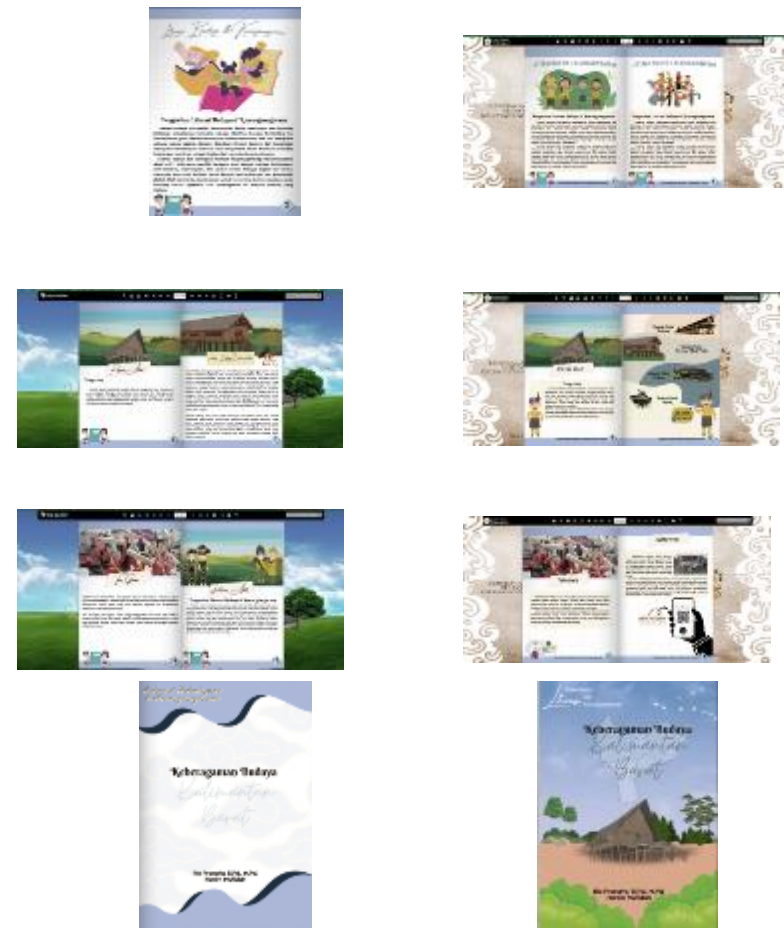
Tabel 3. Hasil Validasi Desain *e-Book* Literasi Budaya dan Kewargaan

No	Aspek Penilaian	Nilai	Ket
1	Kesesuaian desain cover dengan materi pembelajaran pada <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
2	Tata letak gambar pada cover <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
3	Tata letak gambar pada materi pembelajaran	4	Baik
4	Kesesuaian pemilihan gambar dan jenis huruf pada setiap petunjuk dalam <i>e-book</i>	4	Baik
5	Kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
6	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf yang digunakan dalam <i>e-book</i>	4	Baik
7	Kesesuaian gambar pada tampilan <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
8	Ketepatan penempatan gambar pada <i>e-book</i>	4	Baik
9	Ketepatan penggunaan gambar pada <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
10	Ketepatan ukuran gambar pada <i>e-book</i>	4	Baik
11	Konsistensi warna pada <i>e-book</i>	4	Baik
12	Kejelasan daftar isi dalam <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
Jumlah		54	
Rata-rata		4,5	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli desain *e-book* literasi budaya dan kewargaan mendapat skor rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat valid”. Hal tersebut menunjukkan desain bahan ajar *e-book* literasi budaya dan kewargaan memiliki kesesuaian dengan apa yang diharapkan peneliti, sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk meningkatkan keterampilan membaca. Pada tahap validasi, terdapat saran perbaikan dari validator. Perbaikan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Revisi berdasarkan saran dari ahli desain

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		Logo flip builder diganti dengan logo universitas tanjungpura
		Pada halaman flip PDF profesional background diubah dan pada cover terdapat penambahan logo yaitu logo pendidikan, logo universitas tanjungpura, dan kurikulum merdeka, dan untuk gambar dalam vektor diubah ditambah gambar yang kontekstual.



Terdapat perubahan gambar anak yang terbang menggunakan buku diubah menjadi gambar anak yang menggunakan baju adat sehingga sesuai dengan judul keberagaman

Terdapat penambahan gambar rumah adat sehingga siswa dapat langsung menekan gambar untuk langsung ke penjelasannya ini membuat buku ini menjadi interaktif

Menambahkan gambar barcode untuk pembaca agar bisa melihat upacara adat lainnya yang tidak ada di e-modul tersebut

Halaman cover penutup menambahkan gambar yang lebih kontekstual dan selaras dengan cover depan.

Selanjutnya dilakukan validasi bahasa oleh ahli. Hasil validasi bahasa ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Bahasa *e-Book* Literasi Budaya dan Kewargaan

No	Aspek Penilaian	Nilai	Ket
1	Kosakata baku dalam <i>e-book</i>	4	Sangat Baik
2	Kejelasan kalimat daam <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
3	Struktur teks dalam <i>e-book</i>	5	Baik
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (PUEBI)	4	Baik
5	Kesesuaian bahasa dalam <i>e-book</i> dengan tahap perkembangan siswa	5	Sangat Baik
6	Konsistensi bahasa yang digunakan dalam <i>e-book</i>	4	Baik
7	Tingkat kesukaran bahasa dalam <i>e-book</i>	5	Sangat Baik
Jumlah		32	
Rata-rata		4,6	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi bahasa e-book literasi budaya dan kewargaan diperoleh rata-rata 4,6 dengan kategori “sangat valid” yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan struktur maupun kaidah penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Validasi pembelajaran juga dilakukan oleh peneliti dengan bertujuan untuk

Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

mengetahui kevalidan media berdasarkan kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Hasil validasi ahli pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Pembelajaran e-Book Literasi Budaya dan Kewargaan

No	Aspek Penilaian	Nilai	Ket
1	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	Baik
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	4	Baik
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
4	Kesesuaian latihan dengan materi pembelajaran	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian petunjuk dalam bahan ajar	4	Baik
6	Kelengkapan materi pembelajaran	5	Sangat Baik
7	Kejelasan materi pembelajaran	5	Sangat Baik
8	Kedalaman materi pembelajaran	4	Baik
9	Keruntutan materi pembelajaran	5	Sangat Baik
10	Kemudahan memahami materi pembelajaran	5	Sangat Baik
11	Ketepatan cakupan materi pembelajaran	4	Baik
12	Kesesuaian informasi singkat dengan materi pembelajaran	4	Baik
13	Kesesuaian rangkuman dengan materi pembelajaran	4	Baik
Jumlah		57	
Rata-rata		4,4	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa hasil validasi pembelajaran memiliki nilai rata-rata sebesar 4,4 yang berada pada kategori “sangat valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang tercakup pada media *e-book* telah sesuai dengan ahli pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Susilawati & Rusdinal (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memiliki isi pembelajaran yang valid akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi pada proses validasi terdapat saran perbaikan dari validator yang ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Revisi berdasarkan saran ahli pembelajaran

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		Terdapat penambahan peta konsep pada halaman 3
		Menambahkan video tentang upacara adat yang berlangsung agar pembaca mengetahui salah satu kegiatan dari upacara adat yang ada di Kalimantan Barat
		Pada halaman pengertian pakaian adat ditambahkan gambar rumah adat yang sesuai dengan pakaian adat tersebut serta menambah materi dari rumah adat tersebut dan

pada halaman selanjutnya ditambahkan satu halaman yang berisi gambar pakaian adat yang ada di e-modul yang sudah diberi link action di setiap gambarnya sehingga pembaca dapat langsung mengklik gambar untuk membaca penjelasannya dan menambahkan petunjuk penggunaan pada halaman tersebut

Pada halaman penjelasan pakaian adat untuk penjelasan materi ditambah kotak dibawahnya sehingga materi terlihat jelas dan pada halaman tarian tradisional gambar penari diberi kan effect link action sehingga saat mengklik pembaca langsung dapat melihat penjelasannya

Menambahkan halaman materi sumpah pemuda yang berisi sejarah sumpah pemuda yang diberi gambar tangan yang menggenggam bendera merah putih dan halaman berikutnya berisi ikrar janji sumpah pemuda



Revisi produk dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan sehingga menjadi produk yang utuh. Produk e-book literasi budaya dan kewargaan dapat diakses menggunakan link <https://online.flipbuilder.com/khqzw/xjio/>.

Disseminate

Tahap ini berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji dan divalidasi untuk dimanfaatkan oleh pihak yang membutuhkan. Peneliti menyebarkan produk *e-book* literasi budaya dan kewargaan ke beberapa guru kelas IV yang ada di Kota Pontianak.



Gambar 3. Disseminasi produk pada guru kelas IV di Kota Pontianak.

Kegiatan diseminasi diawali dengan pemberian e-book literasi budaya dan kewargaan kepada guru di beberapa sekolah di Kota Pontianak kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut sebagai penunjang media guru. Berdasarkan hasil diseminasi diketahui bahwa e-book literasi budaya dan kewargaan membantu guru dalam menjelaskan materi budaya dan kewargaan, dimana pada kesehariannya belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Triyono et al., (2022)

yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis e-book dapat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan bahan ajar yang mengaktifkan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil analisis data yang diperoleh selama proses pengembangan *e-book* literasi budaya dan kewargaan secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli desain, bahasa dan pembelajaran *e-book* literasi budaya dan kewargaan secara berurutan memperoleh rata-rata 4,5; 4,6; dan 4,4 dengan kategori “sangat valid” sehingga media yang dikembangkan dapat dilakukan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta diuji coba.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., Yunansyah, H., & Sari, Y. N. I. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Alhakiki, A., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Quantum Teaching Kerangka TANDUR Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(3), 534–540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.395>.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Belajar.
- Desyandri, D. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>.
- Dikdasmen. (2022). *Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fatmadiwi, A., Hairida, H., Sartika, R. P., Melati, H. A., & Rasmawan, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran pada Konsep Asesmen Autentik untuk Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 266–277. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1322>.
- Hasibuan, H. A. (2022). Peran Modul Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mendukung Pendidikan Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 292–301. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.201>.
- Kusumawati, L. D., Sugito, & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31–51. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi Literasi Sosial Budaya Di Sekolah Dan Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1002>.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Developmmment*. Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Alfabeta.

- Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>.
- Triyono, A., Nurimani, N., Nuary, R. H., & Wibowo, T. (2022). Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Flippbook untuk Mendukung Asynchrhonous Learning di SMP-SMA Bunda Kandung Jakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5555>.
- Widoyoko, E. . (2018). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Pustaka Belajar.
- Yonanda, D. A., Supriatna, N., Hakam, K. A., & Sopandi, W. (2022). Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Indramayu untuk Menumbuhkan Ecoliteracy Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 173–185.