

Pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pola hidup gotong – royong pada kelas III

Feri Tirtoni

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

feri.tirtoni@umsida.ac.id

Abstract

This article aims to develop an interactive book as an effective learning tool to improve grade III students' understanding of the material on mutual cooperation lifestyle. This study uses a research and development approach with development steps according to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In the analysis stage, literature studies and initial observations were conducted to identify students' needs and obstacles faced in understanding the material on the pattern of living together. Furthermore, the design stage includes planning the content, structure, and interactive features that will be presented in the interactive book. Then, in the development stage, interactive books are designed and produced using digital technology that suits the needs of students. After that, the implementation stage was carried out by testing the interactive book on grade III students in an elementary school. During the implementation process, data was obtained through observations, tests, and questionnaires to measure students' understanding of the material on mutual cooperation lifestyle. Finally, the evaluation stage was conducted to evaluate the effectiveness of the interactive book in improving students' understanding. The results showed that the use of interactive books can significantly improve students' understanding of the material on living patterns of mutual cooperation. In addition, students also showed high interest and motivation in using this interactive book as a learning tool. These findings suggest that interactive books can be an effective alternative in improving learning about the pattern of living together in grade III students.

Keywords: interactive book development, student understanding, mutual cooperation lifestyle, elementary school, grade III.

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan buku interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi pola hidup gotong-royong. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah pengembangan menurut model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada tahap analisis, dilakukan studi literatur dan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa serta hambatan yang dihadapi dalam pemahaman materi pola hidup gotong-royong. Selanjutnya, tahap desain mencakup perencanaan konten, struktur, dan fitur interaktif yang akan disajikan dalam buku interaktif. Kemudian, dalam tahap pengembangan, buku interaktif dirancang dan diproduksi menggunakan teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah itu, tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba buku interaktif pada siswa kelas III di sebuah sekolah dasar. Selama proses implementasi, data diperoleh melalui observasi, tes, dan angket untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pola hidup gotong-royong. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan buku interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif dapat signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pola hidup gotong-royong. Selain itu, siswa juga menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi dalam menggunakan buku interaktif ini sebagai sarana pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa buku interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran tentang pola hidup gotong-royong pada siswa kelas III.

Kata Kunci: Pancasila; pengembangan buku interaktif, pemahaman siswa, pola hidup gotong-royong, sekolah dasar, kelas III.

1. Pendahuluan

Pendidikan dapat dikatakan hal penting dalam pengembangan dan pemajuan suatu sumber daya manusia. Pendidikan diadakan dalam bentuk proses belajar mengajar, dan bertujuan para peserta didik dapat meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki dan ada pada dirinya. Menurut (Cikka, 2020) pembelajaran merupakan proses melakukan sesuatu yang dilakukan dengan sengaja untuk menunjukkan tingkah laku tertentu. Pemahaman merupakan tingkat kemampuan peserta didik untuk memahami makna atau, konsep, situasi dan fakta yang diketahuinya. Hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah tercapainya suatu tujuan agar peserta didik dapat memahami materi berdasarkan pengalamannya. Kemampuan pemahaman ini sangatlah mendasar karena dengan pemahaman akan dapat mencapai prosedur. Salah satu karakter pada dimensi yang telah disebutkan diatas adalah karakter gotong-royong. Gotong-royong merupakan salah satu bentuk solidaritas sosial. Solidaritas sosial muncul Ketika, dalam satu kesatuan, kepentingan individu maupun bersama yang bersikap loyal dalam satu kesatuan. Gotong royong merupakan suatu gambaran proses bekerja secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang di inginkan. Gotong royong membutuhkan partisipasi aktif dari setiap anggota agar mereka dapat bekerja sama untuk memberikan dampak positif terhadap suatu permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi. Gotong royong merupakan perilaku gotong royong yang bertujuan untuk saling membantu dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Tujuan dari pola hidup gotong-royong adalah untuk mendorong pembentukan nilai-nilai yang merupakan proses pembelajaran, pemahaman, dan pengalaman, sehingga pendidikan karakter gotong-royong dan karakter juga dapat mengubah suatu perilaku dan pola pikir seluruh warga bangsa Indonesia menjadi lebih baik dan berintegritas. Gotong-royong merupakan modal sosial dalam menghadapi berbagai tantangan bersama dan memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini. Dengan begitu, Pendidikan berperan penting dalam strategis untuk menanamkan karakter gotong-royong. Penanaman gotong-royong pada peserta didik untuk membangun relasi positif serta aktif berpartisipasi dalam penyelesaian masalah, memberi kontribusi dalam kelompok serta saling tolong-menolong. Permasalahan pada peserta didik di sekolah dasar ada pada materi pola hidup gotong royong yaitu kurangnya sumber belajar yang berkualitas sehingga memperlambat pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus mengembangkan sumber belajar yang bersifat interaktif, yang dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik mampu memahami konsep pembelajaran secara optimal, melalui pengembangan buku interaktif.

Pengembangan buku interaktif berisikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik serta dapat menanamkan karakter pada diri peserta didik. Menurut (Darmalaksana, 2021) proses pembelajaran pendidikan karakter berbasis pola hidup gotong royong dapat disesuaikan dengan lingkungan sekitar antara pembelajaran dengan kehidupan yang sebenarnya sehingga dapat terlaksanakan kebermaknaan dalam proses pembelajaran. Buku ajar interaktif adalah buku materi yang diajarkan sesuai dengan keberadaan lingkungan peserta didik. Buku ajar interaktif berbasis pola hidup gotong royong ini peserta didik dapat berinteraksi serta mengamati dan melakukan sesuai petunjuk dalam buku ajar sehingga peserta didik akan mengalami serta melakukan secara langsung dengan begitu muncullah suatu kebermaknaan dalam pembelajaran. Salah satu alternatif sumber pembelajaran adalah buku interaktif. Menurut (Andina, 2011) buku interaktif adalah buku yang berisikan mengenai teks dan gambar seperti buku interaktif dengan interaksi pengguna yang saling menguntungkan (timbang balik). Buku interaktif ini juga lebih praktis karena mudah dibawa. Buku interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan buku interaktif dengan kombinasi teks, gambar yang dikolaborasikan dalam satu file.

Gotong-royong bukanlah suatu kesukarelaan, namun merupakan jati diri sesungguhnya yang terbentuk melalui perjalanan sejarah yang sangat panjang, gotong-royong juga bukan hanya kecintaan individu terhadap kesehatan lingkungan melainkan juga untuk kesehatan bangsa secara utuh. Selain itu gotong-royong juga lebih menyadarkan kepada makhluk sosial karena tidak dapat berdiri sendiri tanpa dengan bantuan dari makhluk sosial lainnya. Dengan begitu hal ini sangat relevan dalam penanggulangan pola hidup gotong royong di lingkungan sekolah saat teman membutuhkan pertolongan maka peserta didik lainnya perlu saling melindungi serta membantu.

Dalam jurnal (Kurlila, 2019) peneliti ini mendukung penelitian oleh Febylia Sukanda pada tahun 2016 berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Uji validasi mendapatkan hasil persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 93,75%, kriteria kelayakan sebesar 95%, kriteria kepraktisan sebesar 89,28%. Rata-rata dari keseluruhan kriteria adalah 91,39%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar tema pekerjaan telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Uraian dari permasalahan yang dihadapi SD Muhammadiyah yaitu sekolah sudah menerapkan pola hidup gotong royong namun hanya memerlukan penekanan bagi para siswa, oleh karena itu sekolah membutuhkan sebuah buku interaktif yang sesuai dengan karakteristik, CP yang berlaku agar dapat memberikan kemudahan dan kebutuhan siswa dalam belajar.

Berdasarkan adanya beberapa permasalahan yang diketahui maka penelitian pengembangan ini bertujuan : 1) Pembuatan produk buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pola hidup gotong-royong pada kelas 3; 2) Mengetahui kelayakan suatu produk yang berupa buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap materi pola hidup gotong-royong pada kelas 3; dan 3) Mengetahui kebermanfaatan buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap materi pola hidup gotong-royong pada kelas 3 dilihat dari respon dari peserta didik dan dapat ditinjau dari adanya peningkatan dari hasil belajar.

Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan, menyusun sebuah modul buku interaktif. Yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya dari pengembangan sebuah buku interaktif, bagaimana cara pengaplikasiannya pada peserta didik.

Pengembangan merupakan proses yang memungkinkan produk tertentu untuk dikembangkan dan divalidasi untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan kualitas dari suatu pembelajaran. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan dalam bidang pendidikan dan produk yang dihasilkan adalah bahan ajar interaktif. Interaktif merupakan sesuatu yang ada hubungannya dengan komunikasi, komunikasi dua arah, atau bisa juga disebut dengan sesuatu yang bersifat mutual, saling aktif dan terhubung serta saling memberi umpan timbal balik. Dalam pembelajaran interaktif, tujuannya adalah memberi kesempatan kepada siswa berbagi pemikiran, visi, pengalaman mendengarkan, dan keterampilan mereka secara bersamaan.

Buku interaktif merupakan materi Pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan siswa berbagai manfaat yang memungkinkan pengalaman belajar yang konkrit, kontekstual, interaktif, dan berteknologi maju. Keberadaan buku interaktif tidak lepas dari perkembangan suatu teknologi, karena fitur-fitur yang ada pada aplikasi proses pembuatan buku interaktif yang memungkinkan pembelajaran akan menjadi interaktif dan meningkatkan semangat belajar peserta didik (Divayana et al., 2019). Untuk memungkinkan siswa memiliki pengalaman belajar individu dalam buku digital, prinsip interaktif pembelajaran multimedia telah diterapkan (Agustin et al., 2020). Buku interaktif merupakan inovasi yang dikembangkan untuk melengkapi peran guru.

Berdasarkan cara yang dapat untuk digunakan dalam mengatasi masalah tersebut ialah buku interaktif menarik dan terkait konteks yang memenuhi kebutuhan peserta didik harus dikembangkan. Guna mempermudah belajar peserta didik dan dapat meningkatkan pembelajaran dengan dirancangnya sebuah bahan ajar. Dengan digunakannya sebuah buku interaktif dalam kelas maka pembelajaran akan lebih terarah, dan penyampaian suatu materi akan tersalurkan lebih mudah dan dapat dimengerti. Untuk meningkatkan penerapan pendidikan karakter pada peserta didik, peneliti berupaya mengembangkan buku ajar interaktif. Buku ajar interaktif merupakan buku rancangan yang berupa kegiatan interaksi antara pembaca sebagai penguatan, buku ini terdiri dari kegiatan sederhana yang menggunakan konsep belajar sambil bermain serta menggunakan panca indra dengan baik secara maksimal. Sehingga buku ajar yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa buku ajar interaktif yang berguna sebagai meningkatkan pemahaman peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar. Pengembangan buku ajar

interaktif bertema pola hidup gotong-royong menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sebenarnya yang secara tidak langsung peserta didik dapat menanamkan karakter. Proses pembelajaran pendidikan karakter brtema pola hidup gotong-royong dapat disesuaikan dengan lingkungan nyata yang dialami oleh peserta didik sebagai perantara antara pembelajaran dengan kehidupan sebenarnya sehingga dapat terciptasuatu kebermaknaan proses pembelajaran. Yang dimaksud dalam buku interaktif adalah di dalam buku tersebut terdapat materi yang harus diajarkan kepada peserta didik yang sesuai dengan keberadaan lingkungan diskitar. Buku ajar interaktif ini merupakan contoh materi yang berisikan mengenai pola hidup gotong-royong di daerah lingkungan sekitar, kebudayaan dan maknanya yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan buku interaktif ini oleh peserta didik diharapkan mampu untuk berinteraksi dan mengamati serta melakukan sesuatu sesuai dengan petunjuk yang ada pada dalam buku ajar dengan begitu peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang baru dan pastinya secara langsung sehingga dapat menimbulkan kebermaknaan dalam pembelajaran. Tahap dalam kegiatan dilakukan secara konkret, peserta didik dapat befikir dengan bernalar secara logis sejauh, penalaran itu dapat diterpkn pada contoh-contoh konkret. Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini bertema pola hidup gotong-royong disebutkan dengan menggunakan bahan ajar tersebut maka akan dapat membuat peserta didik untuk belajar lebih konstektual dan dapat membuat peserta didik memiliki daya tarik terhadap pembelajaran. Buku interaktif ini memiliki tujuan untuk meningkatkan sebuah karakter pada peserta didik serta dapat menuntaskan belajar. Dengan begitu seseorang yang menggunakan buku interaktif dalam pembelajaran maka akan lebih membantu dalam meningkatkan sebuah minat belajar serta meningkatkan karakter dari peserta didik. Dengan begitu peserta didik akan mempunyai kemampuan bekerja sama atau bergotong-royong, untuk melaksanakan kegiatan secara bersama, dengan begitu kegiatan yang dilakukan bisa tercapai lebih ringan, mudah dan lancar. Kemampuan itu dilandasi dengan sifat adil, hormat kepada sesama, bertanggung jawab, peduli, murah hati dan dapat diandalkan. Peserta didik dapat menunjukkan sifat kepeduliannya terhadap lingkungan dan memiliki rasa ingin berbagi dengan anggotanya untuk meringankan beban dan menghasilkan mutu kehidupan yang baik. Pesera didik menyadari bahwa sebagai anggota dari kelompok masyarakat, mereka perlu bekerja sama dan saling membantu pada kegiatan yang memiliki tujuan untuk menciptakan kesejahteraan bagi masyarakat. Manusia tidak bisa hidup dengan normal di lingkungan sosial tanpa bantuan dari orang lain. Dengan begitu masyarakat akan mempunyai pemahaman terhadap tindakannya yang dapat memberikan pengaruh baik terhadap orang lain. Dengan dorongan kemauan untuk bekerja sama dan gotong-royong, pelajar Indonesia berencana melihat kekuatan setiap individu untuk memberikan manfaat pada orang di sekitar mereka. Gotong royong juga mempunyai beberapa elemen kunci 1.) berbagi; 2.) kepedulian; 3.) kolaborasi

Memilih bentuk bahan ajar didasarkan pada kondisi pembelajaran peserta didik yang diinginkan oleh peserta didik serta kekurangan dan kelebihan media yang akan digunakan. Buku merupakan bahan pembelajaran yang biasa digunakan peserta didik, sehingga dekat dengan mereka. Saat ini bentuk buku tidak harus berbentuk cetak. Buku interaktif menjadi salah satu alternatif bentuk buku yang banyak dicari karena beberapa kelebihan yang dapat menutupi kekurangan buku interaktif yaitu: 1) Dapat menyajikan materi dengan lebih menarik. 2) Memiliki fitur interaktif pengguna untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan media. Hal ini dapat mengurangi rasa jenuh pengguna. 3) Dapat dibawa kemana-mana tanpa memakan banyak tempat. Karena buku yang dikembangkan dapat digunakan di laptop atau handphone.

Diharapkan bahan ajar digital yang berfungsi sebagai sumber daya elektronik dapat berpartisipasi secara ampuh dalam pembelajaran. Buku interaktif memiliki tujuan penggunaan untuk memungkinkam pengalaman belajar peserta didik yang berkualitas tinggi, menarik serta interaktif tanpa batasan ruang dan waktu (Erick Suryadi et al., 2019). Buku interaktif ini dievaluasi berdasarkan dua kriteria kelayakan,: Kelayakan materi ditinjau dari relevansi, ketetapan, sistematika penyajian, kesesuaian penyajian dan kebahasaan, Kesesuaian media ditinjau dari sistematika, representasi dan penyajian bahasa sebagai modul pembelajaran di sekolah dasar. Gotong royong telah berkembang dimasyarakat sejak dahulu. Budaya gotong royong sudah melekat berupa suatu nilai- nilai sosial. Sebagai modal utama sosial, gotong royong juga dijadikan pegangan dalam mencapai suatu kemajuan suatu bangsa. Gotong- royong memiliki arti masyarakat Indonesia masih dan akan tetap memegang teguh prinsip

gotong royong dengan begitu akan lebih mudah untuk mencapai keinginan serta kemajuan bersama. Sebaliknya jika nilai-nilai gotong royong tidak lagi menjadi suatu pegangan dalam bermasyarakat dan berkomunitas akan mengalami kesulitan karena energi sosial dapat menjadi sia-sia dan memiliki potensi untuk menghalangi tercapainya kemajuan.

2. Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode (Research and Development) dalam penelitiannya dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode R&D menurut Sugiono dalam jurnal (Achmad Syahrizaldy) metode ini merupakan penelitian yang diharapkan untuk menghasilkan suatu produk tentu untuk menguji keefektifan produk. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi mengenai materi pola hidup gotong-royong. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang juga menggunakan analisis deskriptif, penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Melalui tahap observasi peneliti juga ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari pada objek penelitiannya. Observasi dilaksanakan didalam kelas maupun diluar kelas. Pada tahap wawancara dilaksanakan dengan guru wali kelas dan siswa kelas 3B. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah tepatnya pada siswa kelas 3B yang berjumlah 30 peserta didik meliputi 12 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki. Pada penulisan artikel ini menggunakan teknik pengumpulan data yang didapatkan melalui kegiatan observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru wali kelas, dan dokumentasi. Metode penelitian ini menggunakan teknik penelitian dan pengembangan. Suatu produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa buku interaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model pengembangan Borg & Gall meliputi langkah-langkah pengumpulan data dan pemecahan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, tinjauan desain, evaluasi produk, dan pengujian kegunaan. Model ini dipilih karena dilakukan analisis kebutuhan dan pengujian kinerja produk. Teknik analisis data menggunakan kelayakan produk, aktivitas siswa, kepraktisan produk, kemenarikan produk. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *four-D* yang memiliki 4 tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahap pertama ialah *Define* yang memiliki tujuan untuk menetapkan dan mengidentifikasi suatu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian terdiri dari menetapkan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan menetapkan sebuah konsep materi pembelajaran, dan menganalisis peserta didik dengan metode wawancara secara langsung. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada tahap yang pertama digunakan sebagai salah satu acuan untuk merancang modul buku interaktif pada tahap kedua yaitu perancangan *Design* tahap ini meliputi rancangan dari bentuk buku, sampul, dan rancangan dari isi buku tersebut. Tahap ketiga adalah pengembangan *Develop* yang memiliki tujuan untuk menghasilkan modul buku interaktif pola hidup gotong-royong yang sudah direvisi berdasarkan hasil validasi. Selanjutnya produk yang telah dinyatakan valid maka akan di uji coba kepada para peserta didik. Untuk mengetahui respon peserta didik maka diadakan sebuah uji coba untuk mengetahui sebuah penerapan setelah menggunakan modul buku interaktif terhadap kegiatan sehari-hari. Tahap keempat ialah penyebaran atau biasa disebut dengan *Disseminate*, setelah mendapatkan beberapa hasil yang valid dan praktis, maka modul buku interaktif pola hidup gotong-royong dapat disebar luaskan dalam bentuk buku modul yang diperuntukan peserta didik dalam sekolah tersebut dan juga dapat disebar untuk sekolah SD lainnya.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Sebelum memulai dan melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi lebih awal di SD Muhammadiyah tepatnya di kelas 3B untuk mengetahui mengenai pola hidup gotong-royong apakah sudah terlaksana di kelas tersebut. Pada saat melakukan observasi diketahui bahwa siswa telah melaksanakan pola hidup gotong-royong di kelas tersebut. Namun ada beberapa siswa yang belum menerapkan pola gotong-royong karena belum memiliki kesadaran dan pembiasaan yang tumbuh dari dirinya sendiri. Hasil penelitian pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pola hidup gotong-royong pada kelas 3 antara lain: 1) Pengembangan buku interaktif materi pola hidup gotong-royong, 2) Kelayakan buku interaktif materi pola hidup gotong-royong, 3) Kemenarikan produk buku interaktif materi pola hidup gotong-royong, 4) Kemenarikan buku interaktif materi pola hidup gotong-royong, 5) Keefektifan produk buku interaktif

materi pola hidup gotong-royong.

Kelayakan Produk

Bahan ajar modul buku interaktif dievaluasi dengan dua kriteria kelayakan, pertama yaitu kelayakan materi ditinjau dari relevansi, ketetapan, sistematika penyajian, kesesuaian penyajian dan kebahasaan dan yang ke dua yaitu kesesuaian suatu media ditinjau dari sistematika, representasi dan penyajian bahasa untuk modul pembelajaran di sekolah dasar. Evaluasi dilakukan dengan dua ahli yaitu ahli materi dan media untuk mengetahui suatu kelayakan pada produk bahan ajar buku interaktif. Data evaluasi yang diterima dapat berupa , kritik dan saran. Sedangkan data penilaian dihitung dari pesentasenya yang kemudian diinterpretasikan sebagai kriteria penilaian yang sesuai dan cukup. Kemudian jika data sudah diinterpretasikan dan didukung dengan data saran dan kritikan yang telah dilakukan maka dengan begitu dapat dijadikan suatu acuan untuk memperbaiki suatu produk. Hasil data tingkat kelayakan bahan ajar buku interaktif disajikan pada table ke-1.

Tabel 1. Rekapitulasi Kelayakan Bahan Ajar Tematik Digital

No	Validator	Presentase Penilaian	Kriteria Penilaian
1.	Ahli Materi	88,15%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	92,29%	Sangat Layak
Rata-rata		90,72%	Sangat Layak

Berdasarkan table diatas presentase kelayakan materi dalam buku interaktif dari ahli materi ialah 88,15% yang berarti memiliki kriteria “sangat layak”, dan penilaian ahli media mendapatkan presentase 92,29% yang berarti memiliki kriteria “sangat layak”. Kedua penilaian akan dirata-rata dan memperoleh jumlah presentase sebesar 90,72% yang berarti memiliki kriteria “sangat layak” sehingga dapat dikatakan bahan ajar buku interaktif dapat dikatakan dan sangat layak untuk digunakan di pembelajaran.

Aktivitas Peserta didik

Hasil observasi yang didapat ialah data kuantitatif yang kemudian dihitung dan diinterpretasikan dengan kriteria pola hidup gotong-royong peserta didik dan dideskripsikan sebagai data kualitatif. Kemudian setekah data sudah diinterpretasikan dan didukung oleh data kritik, saran dari observer terkait dengan pola hidup gotong-royong peserta didik secara keseluruhan. Data pola hidup gotong-royong disajikan pada table ke-2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik

No	Kegiatan	Presentasi Penilaian	Kriteria Penilaian
1	Sebelum menggunakan bahan ajar Modul buku Interaktif	40,37%	Kurang
2	Sesudah menggunakan bahan ajar Modul buku Interaktif	94,14%	Sangat Baik

Tabel ke-2 memperlihatkan data peserta didik dalam belajar tanpa menggunakan produk pengembangan, aktivitasnya cukup rendah sehingga persentasenya hanya mendapatkan 40,37% yang berarti memiliki kriteria “kurang”. Sedangkan untuk pembelajaran peserta didik yang menggunakan bahan ajar buku interaktif dapat dilihat yaitu terjadi peningkatan aktivitas yang sangat tinggi sehingga presentase yang didapat juga tinggi yaitu 94,14% yang berarti memiliki kriteria “sangat baik”. Dengan begitu dapat memberikan bukti bahwa produk yang dikembangkan akan dapat meningkatkan suatu aktivitas pembelajaran bagi peserta didik.

Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk yang akan mendapatkan penilaian dari guru dan peserta didik berupa penilaian, kritik, dan saran. Didapatkan dari data penilaian berupa rangkuman penilaian yang nantinya akan dihitung persentase dan diinterpretasikan ke dalam kriteria kepraktisan yang diinginkan. Data yang telah

diperoleh yaitu data yang berupa kritik dan saran akan menjadi dasar untuk pembetulan produk bahan ajar buku interaktif. Hasil rangkuman kepraktisan bahan ajar buku interaktif disajikan pada tabel ke-3.

Tabel 3. Rekapitulasi Kepraktisan Bahan Ajar Buku Interaktif

No	Sumber Data	Persentase Penilaian	Kriteria Penilaian
1	Peserta didik	93,21%	Sangat Praktis
2	Guru	90%	Sangat Praktis
Rata-rata		90,10%	Sangat Praktis

Melalui tabel ke-4 persentase dari kemenarikan bahan ajar interaktif dari sebuah penilaian peserta didik adalah 95,16% dengan kriteria “sangat menarik”, sedangkan persentase pada kemenarikan didapat melalui guru adalah 93,21% dengan kriteria “sangat menarik”. Melalui hasil rata-rata dari perhitungan sebelumnya didapat persentase 92,79% dengan kriteria “sangat menarik”. Sehingga dapat disimpulkan produk tersebut sangat menarik digunakan oleh peserta didik.

Keefektifan Produk

Keefektifan bahan ajar interaktif dapat dianalisis dan juga diinterpretasikan dengan menggunakan beberapa kriteria mengenai tingkat keefektifan dan dapat dideskripsikan melalui data kualitatif untuk hasil pengumpulan data mengenai keefektifan bahan ajar interaktif melalui table berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest 60,5375	30	11,97688	2,34026
Posttest 84,7875	30	8,21492	1,31236

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil rata-rata pre-test melalui 30 siswa yakni 60,5375 dan juga rata-rata pos-test sebesar 84,7875. Melalui uji perbedaan *paired samples t-test*, terdapat peningkatan pada nilai yang signifikan melalui pembelajaran yang diterapkan melalui bahan ajar buku interaktif, $t(-13,502)$; $p < 0,05$. Data posttest ($M = 84,7875$; $SD = 8,21492$) menghasilkan rata-rata lebih besar dari pada pre-test ($M = 60,5375$; $SD = 11,97688$). Hasil perhitungan menghasilkan sebuah bahan ajar buku interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Kelebihan dan Kekurangan Produk

Modul buku interaktif pola hidup gotong- royong ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu memiliki tampilan yang dinamis berupa teks namun juga berupa gambar atau ilustrasi berwarna sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami makna yang terdapat pada materi, selain memiliki tampilan yang dinamis modul buku interaktif ini juga memiliki kelebihan yaitu praktis dan mudah dibawa yang dapat dirasakan oleh pengguna dengan bentuk modul buku yang kecil dan ramping sehingga tidak membutuhkan banyak tempat apabila dibawa kemana-mana.

Kekurangan dari modul buku interaktif pola hidup gotong royong antara lain yaitu masih menggunakan kertas dalam penyajiannya, dengan menggunakan kertas ini dapat berdampak negative terhadap lingkungan. Modul buku interaktif ini terdiri dari lembaran-lembaran kertas. Bahan kertas yang masih berupa kayu mengakibatkan konsumsi kayu yang terus-menerus untuk proses produksi suatu buku tersebut yang dapat memungkinkan semakin banyaknya pohon yang akan ditebang sehingga mengakibatkan banjir dan tanah longsor dan juga masalah sampah yang dihasilkan jika tidak dikelola dengan tepat.

3.2. Diskusi

Rumusan dari tujuan instruksional terhadap produk telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator. Menurut (Dick & Carey, 1985) dalam jurnal (Agustin et al., 2020) tujuan dari instruksional ialah pernyataan yang menjelaskan mengenai kemampuan peserta didik setelah menyelesaikan suatu

intruksi. Dengan begitu, materi tersebut juga berisikan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, materi yang disajikan memiliki makna konteks berhubungan dengan lingkungan belajar peserta didik serta memiliki hubungan dengan perkembangan IPTEK, suatu pendekatan kebenaran, keilmuan. Materi yang ada pada buku interaktif disajikan serta disesuaikan dengan karakter peserta didik, perpusat pada peserta didik, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, mengembangkan interaksi peserta didik dengan sumber belajarnya, dan dapat membangun pengetahuan yang timbul dari individu, serta menjadikan peserta didik untuk berfikir kritis dan logis yang mungkin akan timbul serta menumbuhkan nilai-nilai religi dan juga sosial. Bahan ajar dalam buku interaktif memiliki tujuan dalam meningkatkan proses dan juga hasil pembelajaran. System pembelajaran yang digunakan dalam bahan ajar buku interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Buku interaktif tersebut telah menjadi alat yang berpotensi kuat untuk mendukung ketentuan dari segi kebenaran materi. Materi yang disajikan dalam buku interaktif merupakan salah satu bentuk pembelajaran peserta didik karena beberapa bahan ajar tidak dapat dipelajari secara langsung melalui media. Bahan ajar buku interaktif ini dapat dijadikan sebagai pelengkap pembelajaran dengan kriteria sangat sesuai. Melalui aspek bahan ajar buku interaktif ini dapat dikatakan bahwa telah memenuhi kriteria yang tepat dan mudah dipahami untuk peserta didik. Bahan ajar buku interaktif cocok untuk berbagai jenis pembelajaran. Produk ini memiliki spesifikasi produk yang memungkinkan suatu pembelajaran dapat sesuai dengan mias, kebutuhan pengguna. Pendidik harus mempertimbangkan gaya belajar peserta didik yang berbeda dengan menyajikan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda. Dengan bahan ajar buku interaktif ini sang peneliti telah mempertimbangkan sebuah kemudahan untuk penggunaan agar lebih efektif saat digunakan. Salah satu prinsip dalam penggunaan media yakni pengguna harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media yang digunakan. Agar mempermudah peserta didik dan guru produk ini dilengkapi dengan buku bahan ajar interaktif. Berdasarkan penilaian ahli media mengatakan bahwa bahan ajar buku interaktif ini dapat dijadikan sebagai pelengkap pembelajaran melalui kriteria sangat praktis.

Hasil penilaian pengguna, kritik, dan saran pengguna, yaitu peserta didik dan pengajar melalui sebuah percobaan di lapangan secara langsung dengan memberikan hasil bahwa aktivitas dan pembelajaran peserta didik mengalami sebuah peningkatan. Berdasarkan nilai pre-test dan pos-test peserta didik yang diolah dengan aplikasi SPSS 22 diperoleh hasil t-hitung (-13,502) lebih rendah dari t-tabel (1,708) dengan tingkat kepercayaan 95%. Dengan hasil nilai sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pos-test peserta didik yang telah menerapkan bahan ajar buku interaktif lebih baik dari pada hasil pretestnya tanpa bahan ajar buku interaktif. Berdasarkan suatu penilaian para ahli media secara umum bahan ajar berbasis buku interaktif ini pada dasarnya dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dengan kriteria yang sangat cukup dan sesuai. Pada tema Pola Hidup Gotong-royong ada beberapa materi yang tidak mudah dipahami peserta didik. Dengan begitu maka, diperlukan gambaran umum dan konsep abstrak yang mudah dipahami peserta didik dalam materi tersebut.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari beberapa ahli materi, bahan ajar berupa modul buku interaktif ini sudah memenuhi syarat dari materi yang ditampilkan dalam produk, serta dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran, karena ada materi yang tidak dapat dilakukan serta dipelajari secara langsung di dalam lingkungan. Beberapa ahli mengatakan, secara umum dan secara logis bahan ajar buku interaktif pada dasarnya dapat digunakan sebagai suatu tambahan dalam pembelajaran.

Penelitian ini mendapatkan hasil yang menunjukkan bahan ajar modul buku interaktif telah layak, efektif, praktis serta menarik. Bahan ajar ini sangat layak digunakan karena memiliki presentase kelayakan sebesar 87,72% berdasarkan nilai validator materi dan media. Selain itu tingkat aktivitas belajar peserta didik juga ikut meningkat. Sebelum menggunakan bahan ajar berupa modul buku interaktif ini presentase aktivitas peserta didik sebesar 30,37%, setelah menggunakan bahan ajar berupa modul buku interaksi presentase menjadi meningkat sebesar 92,14%. Selain itu aktivitas peserta didik juga ikut meningkat serta hasil belajar juga ikut meningkat sebesar 84,78. Dengan begitu tingkat kepraktisan dan kemenarikan suatu produk bahan ajar modul buku interaktif menunjukkan hasil sangat praktis dengan presentase 91,07% serta sketingkatan dari kemenarikan mendapatkan presentase sebesar 91,59%.

Pengembangan bahan ajar modul buku interaktif baiknya diproduksi dengan menggunakan kalimat yang ringkas karena materi telah terwakilkan dengan gambar yang menarik.

5. Referensi

- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1793. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14335>
- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114.
- Andina, E. (2011). Buku Digital dan Pengaturannya. *Jurnal Aspirasi*, 2(2), 95. <https://doi.org/https://doi.org/10.22212/aspirasi.v2i1.429>
- Arissah, E. (2022). *Pengembangan Buku Ajar Interaktif Subtema Energi Alternatif Untuk Pembelajaran Campuran (Blended Learning) Di Kelas III Sekolah Dasar*. 1–11. <https://repository.unja.ac.id/39120/>
- Cikka, H. (2020). Peranan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Interaksi Pembelajaran Di Sekolah. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.45>
- Darmalaksana, W. (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Devirita, F., Neviyarni, N., & Daharnis, D. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 469–478. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.680>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>
- Erick Suryadi, P. G., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). Pengaruh E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Desain Komunikasi Visual Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 302. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.13433>
- Hidayat, A., Suyatna, A., & Suana, W. (2017). Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas Xii Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, V(2), 87–101.
- Indrayana, M. L., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). Perancangan buku interaktif pembelajaran pengembangan karakter pada generasi alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1–10.
- Kurlila, S. I. (2019). Pengembangan Buku Ajar Interaktif IPS Tema Daerah Tempat Tinggalku Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Sofia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(November), 36–48. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Nurani, A., & Ramadhani, N. (2014). Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan Sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika Untuk Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 3(1), 13–17. http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6030
- Redaksi, . (2015). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 41–50. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). *Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila*. 7.