

Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali Tema Indahnnya Kebersamaan

N. N. Widiyanti^{1*}, I. K. Gading², I. G. Astawan³ 

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: widiyanti0208@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPS di sekolah dasar belum dapat dilaksanakan secara maksimal, apalagi pada masa pandemi *covid-19* yang mengakibatkan sistem pembelajaran yang diterapkan yaitu sistem pembelajaran dalam jaringan. Penyampaian materi pembelajaran belum dapat dilaksanakan dengan baik karena bahan ajar interaktif sebagai sumber belajar pendukung masih kurang di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar interaktif yang telah diuji dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE. Namun, karena adanya pandemi *covid-19*, maka dalam penelitian ini tahap implementasi dan evaluasi tidak dapat dilaksanakan. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dua orang ahli praktisi, tiga orang siswa dalam uji respon perorangan, dan enam orang siswa dalam uji respon kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus gregory yang telah dimodifikasi untuk mengetahui keterterimaan bahan ajar yang dikembangkan. Skor yang diperoleh dari keempat ahli adalah 1,00 dengan kualifikasi keterterimaan produk sangat tinggi. Hasil uji respon perorangan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dan uji respon kelompok kecil memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dengan kualifikasi sangat baik. Jadi, bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPS Tema 1 Indahnnya Kebersamaan kelas IV SD dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: Bahan Ajar, Kearifan Lokal, IPS

Abstract

Social studies learning in elementary schools has not been implemented optimally, especially during the Covid-19 pandemic which resulted in a learning system being applied, namely an online learning system. The delivery of learning materials cannot be implemented properly because interactive teaching materials as a supporting learning resource are still lacking in elementary schools. The purpose of this research is to produce interactive teaching materials that have been tested and are suitable for use in the learning process. This development research is development research carried out using the ADDIE model. However, due to the covid-19 pandemic, in this study the implementation and evaluation stages could not be carried out. The subjects in this study were one material expert, one media expert, two expert practitioners, three students in the individual response test and six students in the small group response test. The data collection method used was a questionnaire method. The data obtained were then analyzed using the modified Gregory formula to determine the acceptability of the developed teaching materials. The score obtained from the four experts is 1.00 with a very high product acceptability qualification. The individual response test results obtained an average score of 4.00 and the small group response test obtained an average score of 4.00 with very good qualifications. So interactive teaching materials based on Balinese local wisdom on the content of social studies theme 1 The beauty of togetherness in class IV elementary schools are declared valid and can be used in the learning process.

Keywords: Teaching Materials, Local Wisdom, Social Studies

1. PENDAHULUAN

Pendidikan IPS ditingkat SD menekankan kepada pengetahuan dan keterampilan siswa berkaitan dengan kehidupan manusia baik tingkah laku dan cara memenuhi kebutuhan seperti materi, budaya, dan pemanfaatan sumber yang terdapat di bumi (Anggriani & Ishartiwi, 2018; D. Lestari & Setyaningtyas, 2020; Suaeb et al., 2018). Siswa diharapkan mampu menguasai konsep-konsep dan kemudian mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-harinya (Artini et al., 2014). Siswa akan mempelajari masalah sosial dan

History:

Received : 10 Februari 2021
Revised : 15 Februari 2021
Accepted : 26 Maret 2021
Published : 25 April 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 3.0 License



guru memberikan inovasi pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar siswa (Miaz et al., 2019). Supaya pembelajaran IPS dilaksanakan dengan proses yang menyenangkan, guru dapat memanfaatkan komponen pembelajaran seperti media, metode, model dan bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran tersebut (Ni Nyoman et al., 2017; Rohmah, 2017), komponen-komponen dalam pembelajaran IPS sebaiknya dibuat dengan saling mendukung, sehingga dapat menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Materi IPS di SD sangat kompleks, sehingga guru perlu memanfaatkan sumber belajar lain untuk siswa. Sumber belajar tersebut dapat berupa bahan ajar IPS. Bahan ajar tersebut akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Lestari, 2016). Bahan ajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran IPS, yaitu bahan ajar ini dapat digunakan sebagai acuan belajar oleh siswa dan acuan mengajar oleh guru (Hutama, 2016). Bahan ajar dapat membantu siswa dalam mencapai suatu kompetensi IPS, tidak hanya ranah pengetahuan melainkan bahan ajar dapat dirancang untuk pencapaian ranah sikap dan keterampilan (Septiyan, 2017).

Pada kenyataannya, IPS dianggap sebagai bidang studi yang membosankan serta kurang menantang minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran IPS juga masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) bukan berpusat pada siswa (Yupita & Wasposito, 2013). IPS juga dianggap sebagai mata pelajaran hafalan bagi siswa karena dalam proses pembelajarannya guru hanya menekankan pada bahasan materi dari aspek pengetahuan (Nugraha et al., 2018). Pembelajaran IPS yang kegiatannya hanya menghafal materi pada buku teks akan menyebabkan siswa tidak tertarik dan menganggap IPS tersebut tidak terlalu penting untuk dipelajari. Selain itu, permasalahan yang ditemui di lapangan sesuai dengan hasil wawancara dan penyebaran angket dilakukan di dua SD yaitu SD No. 1 Belok dan SD No. 2 Belok Gugus V Kecamatan Petang, Kabupaten Badung penyebaran angket dan wawancara ditujukan pada guru kelas IV di SD tersebut, maka diketahui bahwa guru mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang dalam penggunaan media, guru hanya memanfaatkan media seperti peta, globe, khususnya dalam pembelajaran IPS. Guru juga terkadang menggunakan video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Hal tersebut dilakukan karena masih kurangnya media yang tersedia yang digunakan sebagai alat pembantu dalam menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajaran luring maupun daring. Hasil pada pengisian angket dapat diketahui bahwa guru cenderung masih dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS, guru juga kurang dalam penggunaan sumber belajar, dan guru terkadang hanya memanfaatkan buku siswa sebagai sumber belajar untuk siswa. Padahal, dalam buku siswa bahasan materi masih dangkal dan kurang menyeluruh. Berkaitan dengan hasil wawancara dan penyebaran angket tersebut, dengan berkembangnya teknologi dan tuntutan kurikulum saat ini, guru tidak bisa menjadi satu-satunya sumber informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan alat penunjang lain sebagai sumber belajar alternatif bagi siswa (Fanny & Suardiman, 2013). Siswa SD seringkali merasa kurang tertarik untuk mempelajari IPS karena salah satu penyebabnya yaitu sumber belajar atau bahan ajar IPS tidak mampu menarik minat dan perhatian mereka untuk belajar (Lestari, 2016). Terbatasnya ketersediaan bahan ajar menyebabkan guru tidak bisa memilih bahan ajar sesuai karakteristik siswanya, sehingga guru hanya memanfaatkan bahan ajar yang ada meskipun tidak sesuai harapannya.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan solusi yaitu pengembangan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran IPS di SD. Terdapat beberapa bahan ajar yang telah dikembangkan sebelumnya, yaitu bahan ajar IPS kontekstual yang ditujukan untuk siswa kelas VI SD, bahan ajar IPS kontekstual tersebut dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna, guru juga menggunakan bahan ajar tersebut untuk mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungan di sekitar siswa (Sofia, 2020). Bahan ajar IPS berbasis budaya yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD membantu siswa menghayati nilai-nilai budaya yang berkembang di sekitar siswa. Melalui bahan ajar tersebut, siswa menyerap nilai dan norma

yang berkaitan dengan materi yang dipaparkan (Hutama, 2016). Bahan ajar IPS yang berbasis konstruktivistik untuk siswa kelas V SD tersebut membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang pernah mereka alami, menghubungkan materi dengan dunia nyata dan interaksi sosial di masyarakat sekitar (M. Lestari, 2016). Bahan ajar IPS berbasis olah pikir yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD. Bahan ajar tersebut menekankan penanaman karakter dalam pembahasan materinya serta latihan yang diberikan tidak hanya melatih aspek pengetahuan siswa, melainkan juga aspek sikap dan aspek keterampilan (Anugraheni et al., 2018). Bahan ajar kontekstual IPS yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD, bahan ajar tersebut pembahasan materinya dilakukan secara kontekstual agar siswa dapat membuat keterkaitan antara materi dengan keadaan di dunia nyata (Citra, 2016). Dari pemaparan penelitian oleh ahli tersebut dapat diketahui bahwa bahan ajar memberikan manfaat yang positif untuk proses pembelajaran IPS di SD. Namun ketujuh bahan ajar yang dikembangkan berupa bahan ajar cetak, sehingga akan kurang efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran dalam jaringan (daring) dan belum terdapat kegiatan dalam bahan ajar yang dapat menciptakan interaksi antara siswa dengan sumber belajar.

Melihat kelemahan-kelemahan bahan ajar yang sudah dikembangkan sebelumnya, maka perlu dikembangkan bahan ajar interaktif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan kelas IV SD ini dibuat dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal daerah Bali sehingga pembelajaran menjadi lebih dekat dengan siswa. Bahan ajar ini berbentuk video yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran daring maupun luring. Dalam bahan ajar juga terdapat kegiatan-kegiatan seperti kuis yang dapat menciptakan interaksi antara siswa dengan bahan ajar. Bahan ajar interaktif ini dapat digunakan guru dalam penyampaian materi kepada siswa, khususnya pada muatan IPS Tema 1 Indahnya Kebersamaan, baik dalam pembelajaran secara langsung maupun dalam jaringan. Hasil penelitian ini tentunya memberikan implikasi yang positif, seperti dalam pemaparan materi bahan ajar dikaitkan dengan kearifan lokal Bali, di dalamnya terdapat berbagai kearifan lokal Bali yang digunakan sebagai contoh dan pendukung penjelasan materi. Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi guru juga memperoleh manfaat yaitu guru dapat belajar mengembangkan bahan ajar sejenis dengan mengambil muatan atau tema yang berbeda. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar interaktif yang telah diuji dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis bahan ajar. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan dilakukan pengumpulan data atau materi, pembuatan *storyboard* bahan ajar, penentuan *template/background* dan audio dalam bahan ajar. Tahap ketiga yaitu pengembangan dilaksanakan proses produksi bahan ajar sesuai tahap perencanaan yang dilakukan, kemudian melaksanakan uji keterterimaan (*acceptability*) dan uji respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dua orang ahli praktisi, tiga orang siswa dalam uji respon perorangan, dan enam orang siswa dalam uji respon kelompok kecil. Dalam penelitian pengembangan ini metode pengumpulan datanya adalah menggunakan kuesioner. Kisi-kisi instrumen keterterimaan (*acceptability*) dan angket uji respon siswa disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Keterterimaan (*Acceptability*) Bahan Ajar Interaktif

Aspek	Indikator
Kegunaan (<i>utility</i>)	Kegunaan bahan ajar bagi guru
	Kegunaan bahan ajar bagi siswa
Kelayakan (<i>feasibility</i>)	Kegunaan bahan ajar interaktif untuk memfasilitasi proses belajar mengajar
	Tampilan bahan ajar mampu menarik perhatian siswa untuk belajar.
Ketepatan (<i>accuracy</i>)	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan dalam bahan ajar interaktif.
	Kemudahan penggunaan bahan ajar interaktif.
	Keefektifan penggunaan bahan ajar interaktif.
	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat dalam bahan ajar.
	Kebermaknaan materi bahan ajar
	Kesesuaian materi dengan lingkungan siswa
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
Kesesuaian materi dengan indikator capaian kompetensi	
	Kesesuaian materi dengan kearifan lokal Bali.
	Keluasan cakupan materi
	Kedalaman materi

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Respon Bahan Ajar Interaktif

Aspek	Indikator
Manfaat	a. Kegunaan bahan ajar bagi siswa
	b. Bahan ajar memfasilitasi proses belajar
	c. Menumbuhkan motivasi untuk belajar
	d. Kemenarikan tampilan bahan ajar interaktif
Tampilan	e. Kejelasan suara pada bahan ajar
	f. Kejelasan tulisan pada bahan ajar
	g. Keefektifan bahan ajar interaktif
Materi	h. Kejelasan pemaparan materi
	i. Kelengkapan materi
	j. Pemberian gambar terkait dalam bahasan materi

Modifikasi (Prabowo, 2016)

Instrumen tersebut kemudian diuji validitasnya dengan meminta dua orang dosen sebagai *judges*. Validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*. Hasil uji validitas isi instrumen keterterimaan (*acceptability*) memperoleh skor 1,00, dan uji validitas isi angket respon siswa memperoleh skor 0,80. Apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validasi isi, nilai tersebut berada pada rentangan 0,80-1,00. Hal ini berarti instrumen keterterimaan (*acceptability*) dan uji respon bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Bali dinyatakan valid dengan tingkat validasi isi “sangat tinggi”. Instrumen tersebut juga diuji reliabilitasnya dengan menggunakan *Percentage of Agreement* (PA). Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan diperoleh tingkat reliabilitas instrumen uji keterterimaan (*acceptability*) sebesar 100% dan tingkat reliabilitas angket uji coba sebesar 100% hal ini menunjukkan bahwa “derajat reliabilitas instrumen sangat tinggi”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Dalam analisis data uji keterterimaan (*acceptability*) bahan ajar interaktif ini tetap menggunakan rumus *Gregory* karena pakar penilai terdiri dari empat orang, maka dilakukan

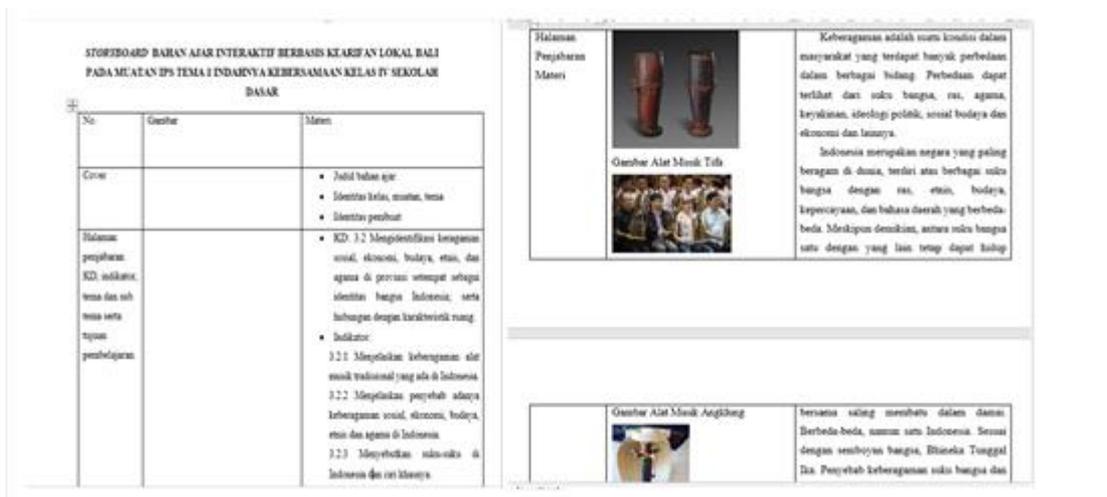
modifikasi terhadap formula tersebut. Angket respon siswa dianalisis dengan menghitung skor rata-ratanya guna mendapatkan hasil validitas media yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap analisis kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut. (1) Analisis kebutuhan, berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket dengan guru kelas IV SD No 1. Belok dan guru kelas IV SD No. 2 Belok diketahui bahwa dalam proses pembelajaran baik daring maupun luring pemanfaatan bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran masih kurang, siswa cenderung masih memanfaatkan buku siswa sebagai sumber belajar utama sehingga diperlukannya sumber belajar lain untuk siswa; (2) Analisis karakteristik siswa, sesuai dengan teori kognitif yang dikemukakan Piaget anak usia SD berada pada tahap pemikiran konkret operasional; (3) Analisis kurikulum, berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan maka ditentukanlah Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator capaian pembelajaran yang digunakan sebagai acuan bahasan materi dalam bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Dengan adanya bahan ajar tersebut akan membantu siswa menguasai kompetensi dan indikator capaian pembelajaran; (4) Analisis bahan ajar, bahan ajar sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Pada tahap perancangan didapatkan hasil, yaitu (1) pengumpulan data (materi) dilakukan dengan merangkum materi yang terdapat pada buku guru dan buku siswa khususnya pada muatan IPS Tema 1 Indahnnya Kebersamaan kelas IV. Setelah materi terkumpul didapatkanlah *outline* materi, kemudian barulah mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi; (2) dihasilkan *storyboard* dari bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Bali ini berisikan skenario pembahasan materi IPS khususnya pada Tema 1 Indahnnya Kebersamaan; (3) *finishing*, penentuan template/background dan audio yang di gunakan supaya serasi dengan tulisan yang akan digunakan dalam pembahasan materi. Adapun *storyboard* bahan ajar ini disajikan pada Gambar 1.

Tahap terakhir yaitu pengembangan dihasilkan (1) bahan ajar interaktif dengan bagian pembukaan dalam bahan ajar, bagian pengenalan tema, kompetensi dasar dan indikator capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan bahan ajar, terdapat juga bagian penjabaran materi, bagian kuis, bagian penutup dan penambahan suara serta *backsound* pada bahan ajar interaktif; (2) pelaksanaan tahap uji ahli dan uji respon siswa. Beberapa masukan, saran, dan komentar yang didapatkan dalam uji ahli yaitu pada bagian awal atau halaman pembuka bahan ajar kekontrasan antara teks dan latar masih perlu ditingkatkan agar teks bisa dibaca dengan jelas. Sebaiknya teks yang terdapat pada halaman penjabaran materi dikurangi dan ditambahkan gambar lagi karena penjelasan materi tersebut telah diwakili oleh suara narator. Selanjutnya, agar musik atau *backsound* dalam bahan ajar tidak monoton, maka perlu ditambahkan musik yang sesuai dengan tema di sela-sela penjelasan narator. Bagian terakhir yaitu gambar-gambar (animasi) dalam bagian penjelasan materi yang tidak diperlukan sebaiknya dikurangi. Dari masukan tersebut maka adapun tampilan beberapa bagian dalam bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPS Tema 1 Indahnnya Kebersamaan kelas IV Sekolah Dasar disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 1. Storyboard Bahan Ajar



Gambar 2. Media Setelah Direvisi

Hasil uji keterterimaan (*acceptability*) dan uji respon siswa menyatakan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan layak. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji keterterimaan yang didapatkan dari seorang ahli materi, ahli media, dan dua orang guru kelas IV memperoleh skor 1,00 apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validitas isi, nilai tersebut berada pada rentangan 0,80-1,00. Hal ini berarti bahwa bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPS Tema 1 Indahya Kebersamaan kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan tingkat keterterimaan “sangat tinggi”. Uji respon perorangan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dan dimasukkan

dalam kriteria penilaian skala lima maka hasil tersebut berada pada rentangan skor $3,25 < \bar{x} \leq 4,00$ dengan klasifikasi predikat “sangat baik”, skor rata-rata uji respon kelompok kecil sebesar 4,00 dan dimasukkan dalam kriteria penilaian skala lima maka hasil tersebut berada pada rentangan skor $3,25 < \bar{x} \leq 4,00$ dengan klasifikasi predikat “sangat baik”.

Pembahasan

Berdasarkan tahap analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa bahan ajar interaktif perlu dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih maksimal. Bahan ajar perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran karena bahan ajar bagi siswa merupakan sumber materi yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan, sedangkan untuk guru bahan ajar mampu menjadi sumber dalam menyampaikan materi kepada siswa (Hutama, 2016). Sejalan dengan itu, dalam proses pembelajaran penggunaan bahan ajar interaktif mampu memfasilitasi, memotivasi, dan membantu siswa belajar secara lebih mandiri, sehingga proses pembelajaran berpusat kepada siswa (Latifah & Utami, 2019). Selain alasan tersebut, bahan ajar interaktif juga sangat dibutuhkan di SD karena anak usia SD akan lebih berfokus pada objek-objek nyata suatu kejadian atau peristiwa (Hikmawati, 2018). Anak usia SD memiliki kemampuan kognitif memahami hal-hal yang bersifat nyata dan konkret, tetapi kemampuan berpikir abstraknya masih kurang, oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang membantu mereka memahami materi secara lebih konkret.

Sesuai dengan tahap perancangan, bahan ajar dibuat dengan mengaitkan kearifan lokal Bali yang dekat dengan siswa, terdapat kegiatan interaktif, dan tampilan bahan ajar yang menarik. Sejalan dengan hasil penelitian ini bahan ajar juga perlu mengandung nilai-nilai tertentu didalamnya agar siswa tidak hanya mendapatkan kompetensi pedagogik saja tetapi juga kompetensi afektif yang dilandasi nilai-nilai luhur seperti kearifan lokal yang berkembang di suatu daerah (Kurniawan et al., 2019). Bahan ajar ini juga dikembangkan dengan memuat kegiatan-kegiatan interaktif yang dapat menimbulkan interaksi antara siswa dengan bahan ajar. Sejalan dengan hal tersebut bahan ajar semestinya menampilkan kegiatan-kegiatan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan bahan ajar menunjukkan sumber belajar yang lain untuk siswa (Hartati & Safitri, 2017). Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar yaitu bahan ajar mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat baca, menjelaskan tujuan secara intruksional, memberikan rangkuman materi, dan gaya penulisan yang komunikatif (Rizki & Linuhung, 2017). Bahan ajar ini disusun secara sistematis karena dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri serta disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku (Magdalena et al., 2020). Dengan pemilihan warna yang menarik, penambahan animasi dan gambar pada bahan ajar ini akan membuat siswa tertarik untuk menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajarannya karena bahan ajar yang baik harus dilengkapi gambar-gambar yang menerangkan tentang kejelasan materi (Riwu et al., 2018). Pemilihan warna dalam bahan ajar juga perlu diperhatikan untuk siswa, karena siswa SD cenderung menyukai warna-warna yang cerah (Citra, 2016). Bahan ajar yang menarik akan membuat siswa memiliki keinginan untuk terus belajar, memerhatikan materi, dan tidak merasa bosan (Diantari et al., 2018). Gambar yang menarik dan lucu akan membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Bahan ajar yang memiliki kalayakan isi yang baik, bahasa yang mudah dipahami, serta desain yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi (Estwardani & Mustadi, 2016), menambah wawasan, dan mendorong siswa belajar lebih aktif dan mandiri (Yati & Amini, 2020).

Pada tahap pengembangan bahan ajar dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi beberapa aspek yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*) dan ketepatan (*accuracy*). Sejalan dengan hasil uji keterterimaan

dalam penelitian ini, suatu bahan ajar perlu diuji kelayakannya sebelum bahan ajar tersebut dapat digunakan atau diimplementasikan di lapangan. Kelayakan tersebut memuat tentang kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan. Bahan ajar yang baik diuji keterterimaannya dengan tiga aspek pokok yaitu kegunaan, ketepatan, dan kelayakan. Selain itu, bahan ajar yang baik dan layak harus telah diuji validitasnya oleh ahli. Bahan ajar juga memiliki nilai praktis dalam penggunaannya (Irman & Waskito, 2020; Lestar, 2021) serta bahan ajar tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Rizki & Linuhung, 2017). Bahan ajar yang layak digunakan adalah bahan ajar yang telah memenuhi uji kelayakan baik dari ahli materi, ahli media, maupun ahli praktisi (Puspasari & Suryaningsih, 2019).

Selain uji keterterimaan, dalam pengembangan bahan ajar perlu dilaksanakan uji respon perorangan dan uji respon kelompok kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Uji respon bahan ajar mengacu pada aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat (Kusumam et al., 2016). Dalam uji respon sebaiknya menggunakan angket respon siswa yang terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek materi, tampilan, dan media (Prabowo et al., 2016). Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi aspek tampilan dan manfaat (Nisa & Supriyanto, 2016). Dalam bahan ajar perlu diperhatikan aspek-aspek tersebut karena akan memengaruhi kegunaan dan kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Sejalan dengan terpenuhinya aspek-aspek tersebut, maka bahan ajar interaktif ini dapat dikatakan layak digunakan. Implikasi dalam penelitian ini yaitu adanya bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPS Tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IV Sekolah Dasar dengan kualifikasi sangat baik.

4. SIMPULAN

Bahan ajar interaktif ini dinyatakan layak dengan kategori “sangat baik” dari aspek-aspek yang telah dipenuhi, yaitu aspek kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), ketepatan (*accuracy*), serta telah terpenuhinya aspek manfaat, tampilan dan materi. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. Diharapkan siswa dapat menggunakan bahan ajar interaktif ini dalam pembelajaran dan guru dapat memanfaatkan bahan ajar interaktif ini sebagai alat bantu dalam penyampaian materi secara lebih jelas kepada siswa. Di samping itu, penelitian ini dapat dijadikan rujukan oleh peneliti lain dalam mengembangkan bahan ajar sejenis pada mata pelajaran yang berbeda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan Metode Role Playing terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>.
- Anugraheni, I., Kristin, F., & Airlanda, G. S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Olah Pikir di Sekolah Dasar. *Inventa*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1623>.
- Artini, A. S. V., Sujana, & Wiyasa, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Kompiang Sujana. *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.1880>.
- Citra, D. L. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(2), 105. <https://doi.org/10.21009/pip.302.5>.
- Diantari, Damayanthi, Sugihartini, & Wirawan. (2018). Pengembangan E-modul Berbasis

- Mastery Learning untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 7(1), 33–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12166>.
- Estuwardani, N. A., & Mustadi, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 157–172. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.8620>.
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>.
- Hartati, T. A. W., & Safitri, D. (2017). The Respon of IKIP BUDI UTOMO Students toward The Instructional Book of Cell Biology Subject Aided by Interactive Multimedia. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v3i2.4037>.
- Hikmawati, N. (2018). Analisa kesiapan kognitif siswa SD/MI. *Kariman*, 6(1), 109–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.52185/kariman.v6i1.15>.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>.
- Irman, S., & Waskito, W. (2020). Validasi Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 260–269. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/26156/15794>.
- Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. A. (2019). Effectiveness of Using E-Module and E-Assesment. *Jurnal Pedagogik*, 13(9), 21–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v13i09.11016>.
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 28. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9352>.
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v2i1.3924>.
- Lestar, W. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Andragogi pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Muhammadiyah Palembang. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 171–177. <https://edunesia.org/index.php/edu/article/download/114/47>.
- Lestari, D., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran STAD dengan TSTS terhadap Keterampilan Sosial Muatan IPS. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 55. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2659>.
- Lestari, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Konstruktivistik untuk Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(2), 99. <https://doi.org/10.21009/pip.302.4>.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mahardika, B. N., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2021). Aplikasi E-Modul Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Akademika*, 10(01), 13–24. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1322>.
- Miaz, Y., Helsa, Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The Development of Interactive Multimedia-Based Instructional Media for Elementary School in Learning Social Sciences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3).

- <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>.
- Ni Nyoman, S. A., Lasmawan, I. W., & Akhmad Haris, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning, Quantum Teaching terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(2), 55–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v1i2.2825>.
- Nisa, H. U., & Supriyanto, T. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Legenda Bermuatan Kearifan Lokal Berbahasa Jawa. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 192–200. <https://doi.org/10.15294/SELOKA.V5I2.13083>.
- Nugraha, Y. A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School. *Journal of Primary Education*, 7(2), 220–227. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i2.23475>.
- Prabowo, C. A., Ibrohim, & Saptasari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1090–1097. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6422>.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia pada Tema Peduli terhadap MakhluK Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>.
- Rizki, S., & Linuhung, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT AKSIOMA *Journal of Mathematics Education*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>.
- Rohmah, D. F. (2017). Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 719–723. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i5.9200>.
- Septiyan, G. D. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 106–116. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>.
- Sofia, A. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPS Kontekstual Tema Wirausaha di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 14(1), 44–54. <https://doi.org/10.21067/jppi.v14i1.4746>.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 146–154. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435>.
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.335>.
- Yupita, I. A., & Waspodo, Tjipto, S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3017>.