

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA KELAS 2 SD

M. Francine Avanti Samino

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
francine.avanti@atmajaya.ac.id

Magdalena Chori Rahmawati

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
magdalena.chori@atmajaya.ac.id

Maria Shely Rungeari

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
maria.201903550033@student.atmajaya.ac.id

Maryono

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
mariyono.201903550015@student.atmajaya.ac.id

Maria Christina Purbadia

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
maria.201903550010@student.atmajaya.ac.id

Abstract: Teaching materials are a supporting element for part of the learning process. The limitations of digital thematic teaching materials based on local culture for students in schools are the background for this research. The aim of this research is to produce digital thematic teaching materials based on local culture, especially for grade 2 elementary schools, so the students can enjoy and feel at ease when participating in thematic learning at school. The method applied in the research and development method, referring to the five stages of ADDIE, namely (1) analyzing needs (analysis), (2) designing digital thematic teaching materials based on local culture (design), (3) developing digital thematic teaching materials based on local culture (development), (4) testing digital thematic teaching materials based on local culture (implementation), (5) evaluating products (evaluation). Data collection uses techniques through interviews, observation, questionnaires and documentation. The results of the research can be concluded that the thematic digital teaching materials developed for grade 2 students have good material quality with a score of 83%, while the digital book design has very good quality with a score of 91,9%. This shows that digital teaching materials have very good quality so they can be used in the teaching and learning process. Apart from that, the material in the teaching materials is presented clearly and easily understood by students, is appropriate to their environment, has a positive impact and is a medium that is suitable for use.

Key word: Development, digital thematic teaching materials, local culture.

Abstrak: Bahan ajar merupakan unsur pendukung sebagian proses pembelajaran. Keterbatasan bahan ajar tematik digital yang berbasis budaya lokal bagi siswa di sekolah menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar tematik digital yang berbasis budaya lokal, khususnya untuk kelas 2 Sekolah Dasar, sehingga siswa dapat menikmati dan merasa mudah saat mengikuti pembelajaran tematik di sekolah. Metode yang diterapkan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan, mengacu pada lima tahap ADDIE, yaitu (1) menganalisis kebutuhan (*analysis*), (2) merancang bahan ajar tematik digital berbasis budaya lokal (*design*), (3) mengembangkan bahan ajar tematik digital berbasis budaya lokal (*development*), (4) melakukan pengujian bahan ajar tematik digital berbasis budaya lokal (*implementation*), (5) mengevaluasi produk

(*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan teknik melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahan ajar digital tematik yang dikembangkan untuk siswa kelas 2 ini memiliki kualitas materi yang baik dengan skor 83%, sedangkan desain buku digital memiliki kualitas sangat baik dengan skor 91,9%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital memiliki kualitas yang sangat baik sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, materi dalam bahan ajar disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sesuai dengan lingkungan mereka, memberikan dampak positif serta merupakan media yang layak digunakan.

Kata kunci : Pengembangan, bahan ajar siswa tematik digital, budaya lokal.

PENDAHULUAN

Sumber belajar merupakan unsur pendukung sebagian proses pembelajaran. Salah satu jenis sumber adalah bahan ajar. Secara garis besar, bahan ajar adalah gabungan berbagai mata pelajaran yang bertujuan mendukung keberhasilan program pembelajaran dan dirancang dengan susunan yang terstruktur untuk menghasilkan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan. Bahan ajar yang baik mempunyai empat aspek yang dinilai, yaitu kelengkapan materi, bahasa, penyajian dan grafis yang telah disetujui oleh BSNP atau kelompok yang dibentuk oleh Menteri untuk melakukan evaluasi. Hal ini sejalan yang telah disampaikan dalam Peraturan Pemerintah No 32 tahun 2013.

Bahan ajar tematik merupakan materi pendidikan yang mempunyai ciri pembelajaran tematik sehingga pelaksanaan pembelajaran tematik dapat lebih optimal (Prastowo, 2012). Bahan ajar tematik menunjang kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Selain itu, 1) Sebagai sumber utama atau bahan

ajar untuk belajar individu atau kelompok, 2) Bahan referensi atau rujukan bagi peserta didik untuk memahami isi pembelajaran. 3) Alat evaluasi untuk siswa dalam menilai dan mengukur kemampuan mereka, 4) Materi mandiri yang memungkinkan siswa belajar mandiri dengan bimbingan minimal, 5) Materi pembelajaran menggunakan pendekatan tematik terpadu yaitu topik diintegrasikan ke dalam topik tertentu sehingga siswa tidak merasakan isi pelajaran, 6) Materi yang memungkinkan peserta didik untuk mengulangi pelajaran baru sesuai dengan kebutuhannya.

Dengan demikian, bahan ajar tematik dapat dikatakan sebagai materi yang disusun sesuai dengan kebutuhan siswa, selaras dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum 2013. Bahan ajar tematik mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran khususnya di sekolah dasar dan MI yang menerapkan pembelajaran tematik.

Bahan ajar tematik budaya merupakan bahan yang dimanfaatkan peserta didik dalam

pembelajaran tematik yang menggabungkan unsur-unsur budaya. Kebudayaan daerah merujuk pada warisan budaya yang berkembang di tengah masyarakat suatu wilayah. Sebagaimana dikemukakan Ajawaila (Wijiningsih et al., 2017), ia mengartikan budaya lokal sebagai ciri budaya masyarakat setempat (Koentjaraningrat, 2003) unsur kebudayaan universal yang terdapat dalam suatu Masyarakat meliputi sistem keagamaan, Bahasa, system/organisasi sosial, sistem pengetahuan, seni, sistem mata pencaharian, fasilitas hidup dan teknologi.

Masih terdapat kendala dalam memperkenalkan pembelajaran bertema di sekolah dasar, seperti perolehan bahan ajar. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik, sekolah menggunakan bahan ajar dan buku dari penerbit tertentu yang berlaku di seluruh Indonesia yang ditunjuk oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namun isinya tidak memperhitungkan lingkungan siswa sebenarnya. (Depdikbud, 2014) mendefinisikan bahan ajar peserta didik sebagai buku yang ditujukan untuk siswa dan dimaksudkan sebagai pedoman dalam proses belajar agar siswa lebih lancar dalam mengembangkan keterampilannya. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa buku yang dipilih oleh peserta didik hendaknya sejalan dengan keadaan sehari-hari peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa mahasiswa prodi PGSD asal Kutai Barat, peneliti memperoleh informasi sebagai berikut: 1) Dalam pelaksanaan tema “pembelajaran” di kelas digunakan buku yang telah ditetapkan Kemendikbud atau penerbit tertentu tanpa mempertimbangkan keberagaman lingkungan siswa. 2) Materi yang diajarkan kepada siswa didasarkan pada contoh-contoh yang jarang ditemui di sekitar mereka, yang dapat mengakibatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran menjadi kurang mendalam. 3) Selain itu, karena terbatasnya anggaran untuk pembelian buku dan jarak geografis yang jauh dari perkotaan, akses siswa terhadap bahan ajar bagi siswa tidak mencukupi, sehingga sulit untuk mendapatkan buku bagi siswa.

Di Indonesia, pelajar masih menggunakan bahan ajar dan buku siswa meskipun harganya lebih mahal dibandingkan bahan elektronik. Ini juga menjadi salah satu alasan mengapa bagi pelajar, buku-buku sulit untuk diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Imelda Uma Riwu, Dek Ngurah Laba Laksana, dan Konstantinus Dua Dhiu (Riwu et al., 2018), pengembangan materi pendidikan elektronik terbukti sangat efektif dan mudah digunakan. Materi pembelajaran elektronik memfasilitasi integrasi elemen

audio dan visual yang dinamis. E-book merupakan buku yang diterbitkan dalam format digital, yang berisi teks dan gambar yang dapat diakses dan dibaca melalui komputer atau perangkat digital lainnya. E-textbook ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran di kelas dan melestarikan nilai dari aktivitas yang dilakukan siswa (Seso et al., 2019). Bahan pembelajaran elektronik merupakan sekumpulan materi atau isi pembelajaran yang dirancang dengan cara yang konsisten dan sistematis. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kompetensi yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran, yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif (Angelina Seso et al., 2018)).

Bahan ajar digital adalah kumpulan materi yang tersusun dengan rapi dan disampaikan secara teratur melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet, telepon seluler dan buku catatan. Kosasih (Dr. E. Kosasih, 2021) menyatakan bahwa materi pendidikan digital adalah materi pendidikan yang berbasis komputer dan dilengkapi dengan perangkat multimedia lainnya. Prastowo dalam (Sunarti & Rusilowati, 2021) menyatakan bahwa bahan ajar digital adalah materi yang menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran seperti audio, video, teks dan

grafik digunakan untuk mengatur tata letak dalam sebuah presentasi.

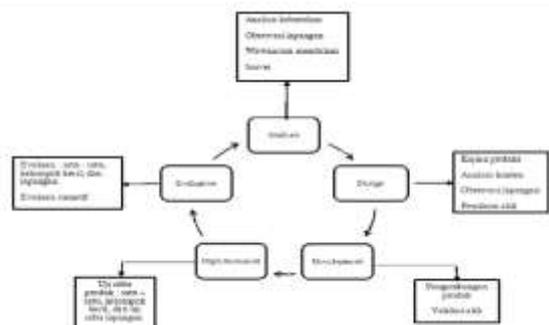
Bahan ajar digital memiliki beberapa keunggulan, antara lain dapat sepenuhnya menampilkan konten grafis, animasi, audio dan video dalam berbagai format, membuatnya lebih fleksibel untuk digunakan, lebih mudah diakses, lebih portable dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, tidak membutuhkan area dan lokasi khusus untuk penggunaan dan penyimpanannya.

Berdasarkan hal tersebut dan mengingat pentingnya penggunaan bahan ajar digital tematik yang berbasis budaya bagi siswa, peneliti menganggap perlu untuk mengetahui bagaimana pengembangan bahan ajar digital yang khusus untuk bahan ajar tematik berbasis budaya lokal bagi siswa kelas II Sekolah Dasar ? Dalam bahan ajar ini, dapat dipastikan bahwa proses pembelajaran didukung secara tepat dalam konteks lingkungan budaya siswa. Bahan ajar yang dikembangkan ini akan diterapkan di wilayah Kutai.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) ADDIE, yaitu (1) menganalisis kebutuhan (*analysis*), (2) merancang bahan ajar tematik digital

berbasis budaya lokal (*design*), (3) mengembangkan bahan ajar tematik digital berbasis budaya lokal (*development*), (4) melakukan pengujian bahan ajar tematik digital berbasis budaya lokal (*implementation*), (5) mengevaluasi produk (*evaluation*).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Subjek penelitian terdiri dari para guru dan siswa di SDN 003 Barong Tongkok. Sebanyak 4 siswa berpartisipasi dalam uji coba satu-satu sementara 20 siswa lainnya berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik yang meliputi observasi, wawancara serta kuesioner. Dua observasi dilakukan pada tahap analisis dan implementasi. Desain produk bahan ajar tematik untuk siswa dikembangkan dengan mengacu pada data yang diperoleh dari observasi awal selama tahap analisis, dan pengujian produk dilakukan dengan mengacu pada

data yang diperoleh melalui observasi selama tahap implementasi. Wawancara dilakukan pada tahap analisis. Untuk mengetahui cakupan pembelajaran tematik di Kutai dan memperoleh sketsa perancangan materi pembelajaran tematik untuk siswa, maka dilakukan wawancara terhadap guru dan siswa kelas 2, kepala sekolah, dan mahasiswa asal Kutai. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi. Tujuan dari angket ini adalah untuk memperoleh evaluasi dari para ahli, baik ahli media maupun ahli materi serta untuk memverifikasi kesesuaian materi tematik bagi siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi, wawancara dan kuesioner. Alat yang digunakan untuk observasi meliputi lembar observasi untuk tahap analisis pembelajaran serta lembar observasi untuk tahap pelaksanaan percobaan baik percobaan satu-satu dan dalam kelompok kecil. Metode wawancara mencakup lembar wawancara yang diarahkan kepada kepala sekolah, guru wali kelas 2 dan mahasiswa Kutai yang dilakukan pada tahap analisis, serta lembar wawancara untuk siswa kelas 2 yang juga digunakan pada tahap analisis, dan lembar wawancara yang disiapkan untuk tahap implementasi.

Selain itu, instrumen kuesioner diberikan kepada pakar media dan pakar materi.

Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kualitatif serta kuantitatif. Sebagai bagian dari analisis kebutuhan, kami melakukan analisis data kualitatif seperti desain produk bahan ajar, analisis karakteristik siswa, hasil verifikasi produk dan uji kelayakan bahan ajar tematik. Analisis data kuantitatif dilaksanakan oleh para ahli media dan ahli materi guna memvalidasi produk. Data ini diperoleh dari kuesioner para ahli pada tahap pengembangan. Kuesioner ini menggunakan skala Likert yang dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Sangat kurang baik

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Data yang telah dianalisis menggunakan skala likert, kemudian dihitung persentase rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut: (Arikunto, 2014).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Dalam menentukan kualitas suatu produk bahan ajar tematik digunakan langkah-langkah untuk menarik

kesimpulan. Kriteria kualifikasi produk ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Kriteria Kualifikasi Produk

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	tidak perlu direvisi
2.	61 – 80 %	Baik	tidak perlu direvisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	direvisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	direvisi

Sumber: (Arikunto, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar tematik untuk siswa dilakukan melalui lima tahap dalam model pengembangan ADDIE.

Langkah pertama dalam penelitian adalah melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di SD Negeri 003 Barong Tongkok, dan wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru dan siswa kelas 2 SD Negeri 003 Barong Tongkok. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru mengalami kesulitan dalam mengaitkan tema pelajaran, guru hanya menggunakan buku cetak yang disediakan sekolah. Beberapa siswa belum mampu berbahasa Indonesia dengan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami buku yang disediakan sekolah. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa materi bahan ajar perlu disesuaikan dengan lingkungan siswa di Kutai agar siswa mudah memahami materi pembelajaran.

Langkah kedua yaitu desain. Perancangan bahan ajar meliputi komponen-komponen sebagai berikut: 1) tujuan dalam pembelajaran, 2) petunjuk penggunaan untuk para siswa, 3) tema serta sub tema, 4) latihan pertanyaan, 5) materi, aktivitas sehari-hari dan budaya di Kutai terkait dengan kegiatan pembelajaran, 6) pertanyaan evaluasi. Sampul bahan ajar diberi judul “Keberagaman di Festival Dahau”. Judul berukuran besar dan warnanya menarik. Sampul menampilkan gambar anak-anak dengan pakaian adat Kutai dengan berbagai ukuran dan warna yang menarik untuk merangsang minat belajar siswa.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan ini mulai ditentukan konten materi, validasi oleh para ahli dan proses produksi. Bahan ajar digital untuk siswa ini menggunakan aplikasi buku berbasis website yaitu anyflip.com, yang merupakan aplikasi pembuat buku digital dengan melakukan *export* atau membuat produk dari file yang memiliki format pdf. Media yang sudah dimasukkan dalam aplikasi, kemudian dibuat dalam bentuk digital berbasis *website* yaitu berbentuk link, sehingga buku bisa diakses oleh siswa melalui *smartphone* atau komputer.



Gambar 2. Cover buku

Isi materi dalam bahan ajar terdiri dari aktivitas-aktivitas sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Materi Keberagaman di Festival Dahau dikembangkan sesuai dengan budaya di Kutai seperti terlihat pada gambar 3 dimana siswa dikenalkan dengan tarian dari Kutai yaitu Tari kancet Datun Julud.





Gambar 3. Aktivitas pembelajaran

Selain tarian daerah, peserta didik juga dikenalkan dengan hewan khas Kutai yaitu Burung Enggang setelah itu peserta didik diajak juga untuk menyelesaikan lembar kerja terkait dengan materi yang diberikan yang terdapat pada gambar 4.



Gambar 4. Aktivitas pembelajaran

Setelah pengembangan isi materi bahan ajar tematik, dilakukan validasi desain bahan ajar dan isi materi. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak atau sangat baik dengan kriteria 81-100% dari hasil angket para ahli. Validasi isi materi bahan ajar tematik digital bagi siswa dilakukan kepada 2 orang guru di SD Negeri 003 Barong Tongkok. Validasi konten bahan ajar meliputi materi, ketepatan materi dan kebahasaan. Hasil validasi materi dari ahli yang pertama mencapai 64 poin sementara hasil dari ahli yang kedua adalah 61 poin dari total 75 poin (dapat dilihat pada tabel 3.)

Tabel 3. Hasil Validasi ahli Materi

No	Ahli Materi	Hasil	Kriteria
1	Ahli 1	64	Sangat baik
2	Ahli 2	61	Sangat baik

Oleh karena itu, rata-rata persentase dari hasil validasi para ahli terhadap materi sebesar 83% yang berarti produk bahan ajar digital untuk siswa telah dikembangkan dengan standar kualifikasi sangat baik.

Validasi media bahan ajar digital untuk siswa ini dilakukan oleh 2 ahli media yaitu dosen di Unika Atma Jaya. Validasi media meliputi ukuran, cover dan desain bahan ajar digital. Hasil validasi ahli media pertama sebesar 215 poin dan hasil ahli media yang kedua sebesar 208 poin dari 230 poin. (dapat dilihat pada tabel 4)

Tabel 4. Hasil Validasi ahli media

No	Ahli Media	Hasil	Kriteria
1	Ahli 1	215	Sangat baik
2	Ahli 2	208	Sangat baik

Dengan kata lain, rata-rata persentase hasil validasi para ahli media sebesar 91,9% menunjukkan bahwa standar kualifikasi produk bahan ajar digital untuk siswa sangat baik.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa kualitas bahan ajar digital yang dikembangkan untuk siswa

secara keseluruhan kualitasnya sangat baik dan tidak memerlukan revisi. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan menurut Arikunto (Arikunto, 2014).

Tahap keempat yaitu implementasi. Produk bahan ajar digital untuk siswa yang telah mendapat masukan dari ahli materi dan ahli media kemudian diujicobakan ke guru dan siswa. Percobaan dilakukan sebanyak dua kali, yang terdiri dari uji coba satu-satu dan uji coba dalam kelompok kecil. Percobaan satu-satu dilaksanakan terhadap 4 peserta didik sedangkan percobaan kelompok kecil dilaksanakan terhadap 20 peserta didik. Percobaan dilakukan selama proses pembelajaran baik terhadap guru maupun siswa. Setelah proses uji coba, peneliti melakukan wawancara mengenai kelayakan bahan ajar digital.

Hasil uji coba yang dilakukan kepada guru SD Negeri 003 Barong Tongkok mencakup petunjuk penggunaan bahan ajar, isi bahan ajar, dan manfaat bahan ajar. Hasil uji coba oleh guru adalah petunjuk penggunaan bahan ajar sudah jelas, isi atau materi yang disajikan dalam bahan ajar menarik sehingga siswa semangat untuk belajar lebih dalam menggunakan bahan ajar tersebut. Dalam bahan ajar, siswa diarahkan secara bertahap untuk lebih dalam mengenal kebudayaan yang ada di Kutai. Uji coba satu-satu dilakukan kepada 4 siswa kelas 2 SD Negeri 003 Barong Tongkok. Siswa diminta untuk

menyelesaikan latihan yang terdapat dalam bahan ajar, kemudian dilakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa. Hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa petunjuk penggunaan bahan ajar jelas, tulisan dan gambar yang diberikan juga menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar menggunakan bahan ajar tersebut. Bahan ajar mudah digunakan dan siswa dapat menyelesaikan latihan yang terdapat dalam bahan ajar dengan baik.

Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 20 siswa SD Negeri 003 Barong Tongkok. Selama percobaan, siswa diminta untuk menyelesaikan latihan yang terdapat dalam bahan ajar. Pertanyaan kemudian diajukan untuk menilai pemahaman siswa. Hasil percobaan menunjukkan bahwa siswa tertarik menggunakan bahan ajar digital, cara penggunaan bahan ajar mudah dipahami, serta kalimat dan gambar yang disajikan menarik.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk memberikan perbaikan pada kategori evaluasi proses pembelajaran secara menyeluruh dan evaluasi formatif. Evaluasi ini diperoleh melalui hasil wawancara dengan para siswa. Siswa menyampaikan bahwa petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dipahami, serta tulisan dan gambar yang disajikan menarik. Hal inilah yang membangkitkan motivasi kepada siswa

untuk belajar lebih dalam menggunakan bahan ajar tersebut. Selain itu, bahan ajar mudah digunakan bagi siswa karena materi yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa di Kutai. Siswa tidak kesulitan saat menyelesaikan latihan yang terdapat dalam bahan ajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, bahan ajar tematik digital yang berbasis budaya lokal yang dikembangkan untuk siswa kelas 2 SD berada pada kategori sangat baik ditinjau dari materi, ketepatan materi dan bahasa dengan skor yakni 83%. Dari segi media, ditinjau dari aspek ukuran, sampul dan desain bahan ajar digital, kategori bahan ajar digital berbasis budaya lokal memiliki kriteria sangat baik dengan skor 91,9%.

Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar tematik digital yang berbasis budaya lokal bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan standar kualifikasi antara 81-100% sehingga sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Hasil percobaan menunjukkan bahwa isi bahan ajar mudah dipahami siswa dan layak digunakan. Oleh karena itu, bahan ajar tematik digital yang dikembangkan berbasis budaya lokal dikatakan memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan, peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar tematik digital yang berbasis budaya untuk wilayah di Indonesia sehingga proses belajar menjadi bermakna dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina Seso, M., Ngurah Laba Laksana, D., & Dua, K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Siswa SD Kelas IV di Kabupaten Ngada. *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERMUATAN MULTIMEDIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV DI KABUPATEN NGADA*. In *Journal of Education Technology* (Vol. 2, Issue 4).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek* (Cet.14). Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2014). *Panduan Teknis Memahami Buku Guru dan Buku Siswa*.
- Dr. E. Kosasih, M. Pd. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati, Ed.; Cet.1). PT Bumi Aksara.
- Koentjaraningrat. (2003). *Pengantar Antropologi I*. Rineka Cipta.
- Riwu, I. U., Dek Ngurah Laba Laksana, & Dhiu, K. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Dasar Kelas IV Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2, 56–64.
- Seso, M. A., Laksana, D. N. L., & Dua, K. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(4), 177. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16546>
- Sugiyono, Prof. DR. (2013). *Metode penelitian Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics. *Unnes Physics Education Journal*, 9(3), 283–290. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, & Sumarmi. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1030–1036. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>