



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

### \*Correspondence:

Desi Eka Pratiwi  
[pratiwidesi27@gmail.com](mailto:pratiwidesi27@gmail.com)

**Received:** 10-10-2024

**Accepted:** 18-12-2024

**Published:** 19-12-2024

### DOI

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24312>

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-BOOK MELALUI PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING DI SEKOLAH DASAR

Desi Eka Pratiwi<sup>1\*</sup>, Leni Yuliana<sup>1</sup>, Neta Tabhita Partika<sup>1</sup>, Muhammad Navis Roihan Daru Noorwinanda<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Surabaya, Indonesia

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis e-book melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang menarik, selain itu untuk mendukung pembentukan karakter siswa yang menghargai keberagaman dan berempati dalam lingkungan sosial yang lebih luas dalam konteks pendidikan yang inklusif dan beragam. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan lembar validasi. Peneliti melibatkan dua validator untuk memvalidasi E-book dan satu validator untuk memvalidasi materi yang ada didalam e-book. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa (1) Bahan ajar berbasis e-book yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori valid/layak dengan presentase sebesar 91,25%. (2) Materi dalam e-book terbukti efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar dengan presentase sebesar 85% termasuk dalam kategori valid/layak (3) Angket respon siswa menunjukkan penggunaan e-book efektif dan mudah dipahami dengan presentase sebesar 91,53% dalam kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan nilai pada analisis data diatas dapat disimpulkan bawasannya pengembangan bahan ajar berbasis e-book melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* valid/ layak digunakan di Kelas V SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Majemuk.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, E-book, Pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, Sekolah Dasar

## Abstract

The purpose of this research is to develop engaging e-book-based instructional materials through the *Culturally Responsive Teaching* (CRT) approach, as well as to support the formation of students' character to value diversity and demonstrate empathy within a broader social context in an inclusive and diverse educational setting. This research is developmental research using the ADDIE model, which consists of five steps: *Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*. Data collection techniques include interviews, questionnaires, and validation sheets. The researcher involved two validators to validate the e-book and one validator to validate the content within the e-book. Based on the validation results, it was found that: (1) The e-book-based teaching materials developed by the researcher are categorized as valid/feasible with a percentage of 91.25%. (2) The content within the e-book is proven to be effective and suitable for the characteristics of elementary school students, with a percentage of 85%, categorized as valid/feasible. (3) The student response questionnaire indicated that the use of the e-book is effective and easy to understand, with a percentage of 91.53%, categorized as excellent. Based on the data analysis results, it can be concluded that the development of e-book-based teaching materials through the *Culturally Responsive Teaching* approach is valid/feasible for use in 5th-grade Indonesian language lessons on Compound Sentences.

**Keywords:** Teaching Materials, E-book; *Culturally Responsive Teaching* Approach, Elementary School

## PENDAHULUAN

Belajar melibatkan aspek kognitif, seperti pemikiran, pemecahan masalah, dan daya ingat, serta aspek emosional, seperti motivasi, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri. manusia belajar melalui berbagai cara, seperti membaca, mendengarkan, mengamati, melakukan percobaan, dan berdiskusi. Pengertian belajar juga dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar dan mengajar adalah dua aktivitas yang terjadi bersamaan, namun memiliki makna yang berbeda. Ketika mengajar berlangsung, proses belajar selalu menyertainya karena jika ada guru yang mengajar pasti ada siswa yang belajar. Namun, siswa bisa belajar meskipun tanpa guru, karena belajar juga bisa dilakukan secara mandiri (Suherman & dkk, 2003). Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh individu yang sedang belajar. Hal ini merupakan upaya pendidikan yang ditujukan kepada siswa untuk membantu mereka mencapai kematangan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arikunto, 2010). Pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar umumnya disesuaikan dengan perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak, serta dirancang untuk membantu mereka membangun fondasi yang kuat dalam berbagai mata pelajaran dan keterampilan hidup. Perkembangan kognitif mendukung gagasan pembelajaran kolaboratif dan berbasis konteks, yang sangat penting dalam pembelajaran kontekstual (DeVries, 2002 pp. 59-79). Seorang guru membutuhkan strategi yang tepat untuk membangun suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa

salah satunya dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat (Pratiwi D. E., 2023). Strategi pembelajaran sangat penting bagi guru karena dapat membantu memastikan proses belajar-mengajar berlangsung efektif, menarik, dan terarah. Melalui strategi yang tepat guru dapat mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam, meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Manfaat dari pengembangan bahan ajar ini selain di fokuskan untuk guru juga berguna bagi siswa sebagai pebelajar di kelas. Manfaat bagi guru antara lain: (1) Aksesibilitas dan kemudahan pembaruan; (2) kustomisasi konten; (3) Pengurangan biaya dan efisiensi waktu; (4) Fasilitas untuk pembelajaran yang inklusif. Manfaat bagi siswa antara lain: (1) Interaktif dan menarik; (2) Kemudahan akses dan portabilitas; (3) Kemandirian belajar; (4) Ramah lingkungan. Strategi pembelajaran yang baik akan memperkaya pengalaman mengajar guru serta mempermudah dalam melakukan evaluasi pembelajaran, inovatif dan mudah diakses oleh siswa. Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam jenis dan bentuknya. Sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pebelajar dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, *e-mail*, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan siswa (Mclsaac & Gunawardena, 1996, h. 78). Salah satu sumber belajar yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar yaitu melalui penggunaan buku ajar yang

dikembangkan menjadi buku digital atau sering disebut *e-book*. Media interaktif berbasis *e-book* merupakan media pembelajaran berbasis buku digital atau buku elektronik yang membuat penggunanya dapat melakukan interaksi bahkan berkomunikasi dua arah (Jannah & Fadiawati, 2017). *E-book* (*electronic book* bentuk digital juga dapat dibaca menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, smartphone, atau e-reader khusus seperti Kindle. *E-book* disajikan dalam format digital yang memungkinkan teks, gambar, grafik, dan terkadang audio atau video, untuk diakses secara interaktif. *E-book* dapat berupa file serta dapat didesain menjadi sebuah buku elektronik yang menarik dengan iringan *backsound* dan *background* yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca (Fitriyanti, 2021). Salah satu manfaat penggunaan *E-book* adalah dapat mengurangi penggunaan pohon sebagai bahan baku pembuatan kertas sehingga bisa menghemat biaya cetak buku selain itu lebih praktis dan mudah dibawa kemana-kemana (Octamela, Suweken, & Made, 2019). Melalui pengembangan *E-book* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. *Culturally Responsive Teaching* (CRT) atau pengajaran responsif budaya adalah sebuah pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya memperhatikan latar belakang budaya siswa dalam menciptakan lingkungan belajar dengan memperhatikan latar belakang budaya yang beragam (Firdausy & dkk, 2024). Pendekatan CRT juga dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan komunikasi dan kolaborasi, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan relevan bagi semua siswa terutama mereka yang berasal dari beragam latar belakang etnis,

ras, bahasa, atau budaya (Lusida & dkk, 2024). Penggunaan strategi pengajaran yang selaras dengan nilai-nilai dan norma budaya siswa dapat menimbulkan perasaan bahwa apa yang mereka pelajari memiliki hubungan dengan pengalaman dan identitas mereka. Mengembangkan bahan ajar melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* memberi manfaat besar, mulai dari meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa, mendukung keberagaman, hingga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih relevan bagi siswa dari beragam latar belakang, tetapi juga membantu mempersiapkan mereka untuk hidup di masyarakat yang semakin multikultural dan global. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa banyak bahan ajar yang kurang relevan dengan kebutuhan, budaya, dan konteks sosial siswa. Pendekatan CRT berfokus pada pemahaman dan penghargaan terhadap latar belakang budaya siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. *E-book* berbasis CRT memungkinkan bahan ajar lebih mudah diakses, interaktif, dan kontekstual bagi siswa dari berbagai latar belakang. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar *e-book* dengan pendekatan CRT diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta mendorong inklusivitas dan penghargaan terhadap keberagaman di dalam kelas.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*research and development*) model ADDIE. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran ADDIE adalah sebagai suatu langkah untuk menghasilkan sebuah produk

berupa sumber belajar *e-book* melalui beberapa prosedur yang diuji coba lapangan secara sistematis, dievaluasi dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas, dan standar yang ditetapkan. Berikut adalah langkah-langkah model ADDIE dalam pengembangan *E-book* antara lain (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi) (Suryani, 2018). Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Pakis 1 Surabaya. Bahan ajar dirancang dan diimplementasikan di semester gasal pada bulan Juli Tahun Ajaran 2024-2025. Teknik Pengumpulan data menggunakan (1) Angket tertutup (Kuesioner). Angket tertutup adalah angket yang disediakan jawabannya sehingga

siswa tinggal memilih. (2) Wawancara: metode pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara berinteraksi langsung antara peneliti dan responden. Dalam proses ini, peneliti mengajukan pertanyaan secara lisan untuk mendapatkan informasi, pendapat, pengalaman, atau pandangan dari responden mengenai topik tertentu. Wawancara Tidak Terstruktur: Lebih bebas dan informal, dimana peneliti dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan alur percakapan. (3) Lembar validasi: merupakan teknik evaluasi yang digunakan untuk menilai dan mengukur kelayakan, keakuratan, atau kualitas dari suatu produk, instrumen, atau materi yang telah dikembangkan melalui *e-book*. Berikut ini merupakan rumus yang digunakan untuk menentukan kriteria hasil

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

#### Keterangan

|           |                                        |
|-----------|----------------------------------------|
| P         | : Presentase                           |
| $\sum x$  | : Jumlah keseluruhan jawaban ahlimedia |
| $\sum xi$ | : Jumlah keseluruhan nilai semuaitem   |
| %         | : Konstanta                            |

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan

| Kategori | Presentase | Tingkat Validitas        |
|----------|------------|--------------------------|
| A = 4    | 80% - 100% | Valid/layak              |
| B = 3    | 60% - 79%  | Cukup valid/cukup layak  |
| C = 2    | 50% - 59%  | Kurang valid/cukup layak |
| D = 1    | 0% - 49%   | Tidak valid/tidak layak  |

Tabel 2. Interpretasi Tanggapan Responden

| Interval skor | Kategori    |
|---------------|-------------|
| 0% - 20%      | Tidak baik  |
| 21% - 40%     | Kurang baik |
| 41% - 60%     | Cukup baik  |
| 61% - 80%     | Baik        |
| 81% - 100%    | Sangat baik |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan langkah penelitian pengembangan menggunakan desain ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Berikut merupakan seluruh langkah-langkah dalam pembuatan *E-book* menggunakan aplikasi canva dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

**Tahap Analisis** Pada tahap ini terdapat beberapa aspek yang dianalisis terlebih dahulu sebelum masuk pada tahap perencanaan *e-book*, yaitu berupa analisis kebutuhan dan karakteristik di sekolah, analisis materi yang disajikan, analisis pedagogik serta analisis media elektronik yang digunakan untuk mengembangkan *e-book*. Penelitian dimulai dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas V SDN Pakis 1 Surabaya. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas V SDN SDN Pakis 1 Surabaya, didapatkan informasi bahwa guru tersebut belum pernah menggunakan bahan ajar selain buku paket dan sifatnya pasif. Sehingga guru juga mengharapkan adanya sebuah bahan ajar terbaharukan khususnya pada materi Bahasa Indonesia yang bisa membuat siswa

lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Adapun aplikasi yang dibutuhkan dalam membuat *E-book* yang bersifat interaktif, yaitu dengan bantuan aplikasi canva. Canva adalah alat desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai keunggulan, terutama untuk keperluan pendidikan dan pemasaran. Dengan keunggulan-keunggulan yang dimiliki, canva menjadi alat yang sangat berguna untuk guru, siswa, dan profesional dalam membuat materi visual yang menarik dan efektif. Mendesain *E-book* menggunakan Canva dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah cara yang efektif untuk menciptakan materi pembelajaran yang relevan dan menghargai keberagaman budaya siswa. Beberapa unsur budaya yang terkandung dalam pendekatan CRT antara lain terkait Nilai dan Kepercayaan, bahasa, tradisi dan kebudayaan, identitas budaya, pengetahuan lokal, konteks sejarah dll.

**Tahap Desain** Pada tahap ini merupakan proses tahapan membuat rancangan awal pada *E-book* yang meliputi pembuatan Modul Ajar, LKPD, Instrumen dan rubrik, materi ajar dan media ajar yang semuanya dikemas dalam melalui bahan ajar digital (*e-book*) sehingga siswa lebih gampang

mengakses baik di sekolah maupun di rumah. Rancangan bahan ajar dimulai dengan mengembangkan modul ajar yang didesain menggunakan aplikasi web canva. Langkah-langkah dalam menyusun Modul Ajar (1) memahami kurikulum yang berlaku di SD; (2) mengidentifikasi capaian pembelajaran, menyusun tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran; (3) menyusun materi pelajaran; (4) menentukan Model dan Metode Pembelajaran; (5) menyusun sintaks/ langkah-langkah pembelajaran dengan menyertakan unsur budaya; (6) menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran; (7) Menyusun penilaian (Assessment); (8) menentukan sumber belajar. Dalam pembuatan LKPD dirancang menggunakan pendekatan CRT, LKPD yang memperhatikan konteks budaya siswa dan menggunakan elemen-elemen budaya tersebut untuk mendukung pembelajaran. Menyesuaikan Materi Pembelajaran dengan Konteks Budaya, Menekankan Kolaborasi dan Diskusi, Menyertakan Aktivitas Berbasis Pengalaman, Penilaian yang Responsif secara Budaya. Dengan merancang LKPD menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), pembelajaran menjadi lebih inklusif, relevan, dan mampu membangun keterlibatan siswa dengan latar belakang budaya yang beragam. Instrumen dan Rubrik dirancang untuk mengakomodasi keberagaman budaya, bahasa, dan latar belakang pengalaman siswa. Penilaian berbasis CRT berfokus pada penghargaan terhadap kontribusi budaya siswa dan memungkinkan berbagai cara siswa menunjukkan pemahaman dan

keterampilannya. Instrumen penilaian dalam CRT harus mempertimbangkan variasi dalam cara siswa belajar dan mengekspresikan pengetahuan mereka. Jenis instrumen penilaian yang bisa digunakan meliputi: Penilaian Kinerja (*Performance Assessment*), Proyek atau Tugas Berbasis Budaya (*Culturally-based Projects*), Portofolio, Penilaian Observasi (*Observation Checklist*), Penilaian Reflektif (*Reflective Assessment*), Penilaian *Peer-Review* atau Kolaboratif. Materi ajar yang dikembangkan terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan kalimat majemuk di kelas V SDN Pakis 1 Surabaya. Mengembangkan materi ajar menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, inklusif, dan responsif terhadap latar belakang budaya, pengalaman, dan identitas siswa. Pendekatan ini mengakui bahwa siswa datang dari latar belakang budaya yang berbeda, dan materi ajar harus mencerminkan serta menghargai keragaman tersebut. Media Ajar melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) bertujuan untuk menciptakan media yang menghargai, merangkul, dan merefleksikan keragaman budaya siswa, serta relevan dengan latar belakang dan pengalaman mereka. Media ajar yang responsif secara budaya dapat berupa gambar, video, teks, audio, atau alat bantu visual lain yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan inklusif. Pada kegiatan pendahuluan menyanyikan lagu dari Jawa Timur "Rek Ayo Rek" melalui tayangan video. Menyajikan media

visual/gambar tentang makanan khas dari Surabaya.

### Tahap Pengembangan

Tahapan selanjutnya dari penelitian ini adalah tahap pengembangan dengan cara mengimplemantasikan rancangan bahan ajar yang telah dibuat ke dalam produk yang sebenarnya. Setelah melalaui proses pembuatan maka dihasilkan suatu produk berupa bahan ajar digital (*e-book*). Pada tahap pengembangan *e-book*, berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas, dilakukanlah revisi untuk memaksimalkan hasil dari *e-book* yang dikembangkan. Setelah *e-book* yang dikembangkan telah diperbaiki dan sampai pada tahapan akhir di mana *e-book*

dapat dikembangkan sesuai dengan rancangan. Dilanjutkan dengan tahap validasi kelayakan *e-book* dilakukan oleh dua orang dosen dengan latar belakang pendidikan teknologi pendidikan dan pendidikan dasar, validasi materi dalam *e-book* dengan melibatkan validator satu orang guru kelas V dari SDN Pakis 1 Surabaya. Tujuan dari validasi ahli adalah untuk mendapatkan penilaian, dan pengesahan atas kelayakan dari *e-book* yang telah dikembangkan. Hasil dari uji validasi yang dilakukan dapat digunakan sebagai bahan untuk perbaikan agar *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya. Berikut ini adalah data kuantitatif dari hasil proses validasi *e-book* Bahasa Indonesia.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Bahan ajar Digital Berbasis *e-Book*

| No | Aspek                                                                                                               | Kategori |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1  | Relevansi Budaya                                                                                                    |          |
|    | a. Kesesuaian dengan Latar Belakang Budaya Siswa                                                                    | 4        |
|    | b. Menghargai Keanekaragaman Budaya                                                                                 | 4        |
| 2  | Penggunaan Bahasa yang Responsif                                                                                    |          |
|    | a. Bahasa yang Inklusif                                                                                             | 3        |
|    | b. Multibahasa: bahan ajar menyediakan terjemahan atau penjelasan dalam bahasa yang relevan dengan komunitas siswa. | 3        |
| 3  | Representasi Visual dan Naratif yang Beragam                                                                        |          |
|    | a. Visual dan Narasi yang Mewakili Berbagai Budaya                                                                  | 4        |
|    | b. Narasi yang Menghormati Pengalaman Hidup                                                                         | 4        |
| 4  | Mendorong Refleksi Budaya                                                                                           |          |
|    | a. Penghargaan Terhadap Identitas Diri                                                                              | 3        |
|    | b. Diskusi Lintas Budaya                                                                                            | 4        |
| 5  | Konten yang Responsif terhadap Keadilan Sosial                                                                      |          |
|    | a. Topik yang Mendorong Kesadaran Sosial                                                                            | 3        |
|    | b. Pemahaman Tentang Perjuangan Budaya                                                                              | 3        |
| 6  | Mendorong Kolaborasi Antarbudaya                                                                                    |          |
|    | a. Peluang untuk Kerja Sama Antarbudaya                                                                             | 3        |
|    | b. Proyek Kolaboratif yang Responsif                                                                                | 4        |
| 7  | Fleksibilitas dan Diferensiasi                                                                                      |          |
|    | a. Memperhatikan Berbagai Gaya Belajar                                                                              | 4        |

|                          |                                               |                    |
|--------------------------|-----------------------------------------------|--------------------|
|                          | b. Penyesuaian Berdasarkan Kebutuhan Siswa    | 4                  |
| <b>8</b>                 | Inklusivitas dan non-Diskriminatif            |                    |
|                          | a. Menyediakan Ruang bagi Semua Siswa         | 4                  |
|                          | b. Menghindari Bias atau Stereotip:           | 4                  |
| <b>9</b>                 | Evaluasi yang Responsif terhadap Budaya       |                    |
|                          | a. Penilaian yang Menghargai Perbedaan Budaya | 4                  |
|                          | b. Penilaian yang Beragam                     | 4                  |
| <b>10</b>                | Mendorong Pembelajaran yang Kritis            |                    |
|                          | a. Mendorong Pemikiran Kritis                 | 4                  |
|                          | b. Diskusi tentang Identitas dan Kekuasaan    | 3                  |
| <b>Skor Perolehan</b>    |                                               | <b>73</b>          |
| <b>Persentase</b>        |                                               | <b>91,25 %</b>     |
| <b>Tingkat Validitas</b> |                                               | <b>Valid/Layak</b> |

Tabel 4. Data Hasil Validasi Materi

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>                                                                                                        | <b>Kategori</b> |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| <b>1</b>  | Kesesuaian dengan Kurikulum                                                                                         |                 |
|           | a. Relevansi dengan Tujuan Pembelajaran                                                                             | 4               |
|           | b. Kesesuaian dengan Standar Isi                                                                                    | 4               |
| <b>2</b>  | Keakuratan dan Kelengkapan Isi                                                                                      |                 |
|           | a. Informasi yang Benar dan Terbaru                                                                                 | 4               |
|           | b. Kelengkapan Materi                                                                                               | 3               |
| <b>3</b>  | Tingkat Kesulitan yang Sesuai                                                                                       |                 |
|           | a. Tingkat Kognitif yang Sesuai                                                                                     | 4               |
|           | b. Progresivitas: Materi harus disusun secara bertahap, dari konsep yang lebih sederhana hingga yang lebih kompleks | 4               |
| <b>4</b>  | Relevansi dengan Kehidupan Nyata                                                                                    |                 |
|           | a. Keterhubungan dengan Pengalaman Siswa                                                                            | 3               |
|           | b. Contoh Nyata: Materi harus menyertakan contoh nyata atau aplikasi praktis dari konsep yang diajarkan.            | 3               |
| <b>5</b>  | Mendorong Keterlibatan Aktif                                                                                        |                 |
|           | a. Interaktif dan Partisipatif                                                                                      | 3               |
|           | b. Menarik Minat Siswa                                                                                              | 4               |
| <b>6</b>  | Struktur dan Organisasi yang Jelas                                                                                  |                 |
|           | a. Susunan yang Sistematis                                                                                          | 4               |
|           | b. Pembagian Subtopik yang Jelas                                                                                    | 4               |
| <b>7</b>  | Penyajian yang Menarik                                                                                              |                 |
|           | a. Visual yang Menarik                                                                                              | 4               |
|           | b. Penggunaan Media yang Beragam                                                                                    | 3               |
| <b>8</b>  | Mendorong Pemikiran Kritis dan Kreativitas                                                                          |                 |
|           | a. Stimulus untuk Pemikiran Kritis                                                                                  | 3               |
|           | b. Mendorong Kreativitas                                                                                            | 3               |
| <b>9</b>  | Fleksibilitas dan Adaptabilitas                                                                                     |                 |
|           | a. Mudah Disesuaikan                                                                                                | 3               |
|           | b. Beragam Metode Pengajaran                                                                                        | 3               |
| <b>10</b> | Evaluasi dan Umpan Balik                                                                                            |                 |
|           | a. Menyediakan Instrumen Evaluasi                                                                                   | 4               |
|           | b. Umpan Balik Konstruktif                                                                                          | 3               |

|                          |                                                                                                                     |                    |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <b>11</b>                | <b>Inklusivitas</b>                                                                                                 |                    |
|                          | a. Mengakomodasi Keragaman                                                                                          | 4                  |
|                          | b. Tidak Bias                                                                                                       | 4                  |
| <b>12</b>                | <b>Keterukuran Pencapaian</b>                                                                                       |                    |
|                          | a. Dapat Diukur: Materi harus memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat diukur dengan jelas            | 4                  |
| <b>13</b>                | <b>Mendukung Pembelajaran Mandiri</b>                                                                               |                    |
|                          | a. Mendorong Siswa Belajar Mandiri                                                                                  | 4                  |
|                          | b. Sumber Belajar Tambahan dilengkapi dengan daftar bacaan atau referensi tambahan untuk memperluas pemahaman siswa | 3                  |
| <b>Skor Perolehan</b>    |                                                                                                                     | <b>85</b>          |
| <b>Persentase</b>        |                                                                                                                     | <b>85 %</b>        |
| <b>Tingkat Validitas</b> |                                                                                                                     | <b>Valid/Layak</b> |

Dibawah ini merupakan beberapa tampilan dari bahan ajar berbasis *e-book* yang dikembangkan dan sudah melalui proses validasi oleh para validator.



Gambar 1. LKPD Tipe 1



Gambar 2. LKPD Tipe 2



Gambar 3. LKPD Tipe 3



Gambar 4. Cover  
Bahan Ajar



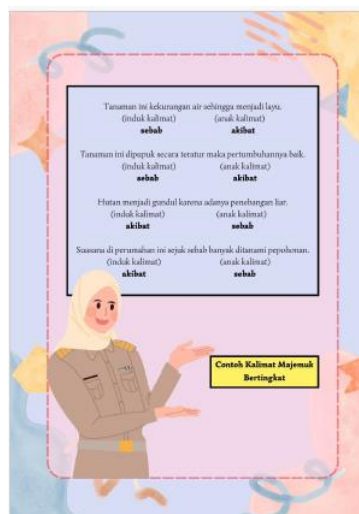
Gambar 5. Ilustrasi  
Media



Gambar 6. Materi Ajar



**Gambar 7.** Ilustrasi Media TPACK



**Gambar 8.** Lembar Evaluasi Mandiri



**Gambar 9.** Rangkuman

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan uji coba siswa, yaitu proses pembelajaran menggunakan bahan ajar digital berbasis *e-book* yang meliputi Modul Ajar, LKPD, Instrumen dan Rubrik, Materi Ajar dan Media Ajar. Dalam pengimplementasian bahan ajar berbasis *e-book* siswa menggunakan semua bahan ajar yang sudah dirancang dan divalidasi sebelumnya. Bahan ajar yang diimplementasikan adalah pada pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Majemuk di kelas V SDN Pakis 1 Surabaya. Setelah

siswa mengikuti pembelajaran serta menggunakan semua bahan ajar yang sudah dikembangkan, selanjutnya siswa dapat memberikan tanggapannya melalui angket. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Adapun angket yang digunakan yaitu angket dengan skor penilaian skala 1 sampai dengan skala 4. Berdasarkan hasil yang didapat penulis diketahui bahwa skor yang diperoleh pada uji coba skala luas yang dilakukan kepada siswa sebanyak 20 orang dengan data di bawah ini:

Tabel 5. Data Hasil Angket Respon Siswa

| No | Aspek                                                                                                                                            | Skor |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1  | Keterlibatan Siswa dalam Kelas                                                                                                                   |      |
|    | a. Saya merasa aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau terlibat dalam diskusi kelompok | 75   |
|    | b. Saya berantusias mendengarkan materi yang diajarkan guru                                                                                      | 75   |
| 2  | Pemahaman Materi                                                                                                                                 |      |
|    | a. Saya mampu memahami dan menguasai konsep-konsep yang diajarkan guru                                                                           | 73   |

|                          |                                                                                                                                                                                 |                    |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|                          | b. Saya mampu memahami materi tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep secara mendalam                                                                                | 74                 |
| <b>3</b>                 | Respons Non-Verbal                                                                                                                                                              |                    |
|                          | a. Saya merasa gembira ketika mengikuti pembelajaran                                                                                                                            | 80                 |
|                          | b. Saya dapat duduk tenang dan mengikuti perintah dari guru ketika mengikuti pembelajaran                                                                                       | 75                 |
| <b>4</b>                 | Motivasi untuk Belajar                                                                                                                                                          |                    |
|                          | a. Saya berinisiatif untuk belajar lebih banyak di luar waktu kelas, misalnya dengan membaca materi tambahan atau mencari penjelasan lebih lanjut tentang topik yang diajarkan. | 70                 |
|                          | b. Saya terdorong untuk bertanya jika ada hal yang tidak dipahami                                                                                                               | 72                 |
| <b>5</b>                 | Kolaborasi dan Interaksi Sosial                                                                                                                                                 |                    |
|                          | a. Saya mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok                                                                                                                           | 72                 |
|                          | b. saya tidak ragu untuk berinteraksi dengan guru untuk bertanya                                                                                                                | 69                 |
| <b>6</b>                 | Kreativitas dan Inovasi                                                                                                                                                         |                    |
|                          | a. saya mampu menyelesaikan tugas atau proyek                                                                                                                                   | 72                 |
|                          | b. saya berani mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran                                                                                                                          | 72                 |
| <b>7</b>                 | Penghargaan terhadap Beragam Gaya Belajar                                                                                                                                       |                    |
|                          | a. saya merasa nyaman dengan gaya pembelajaran yang diterapkan oleh guru                                                                                                        | 73                 |
| <b>Skor Perolehan</b>    |                                                                                                                                                                                 | <b>952</b>         |
| <b>Skor Maksimal</b>     |                                                                                                                                                                                 | <b>1040</b>        |
| <b>Persentase</b>        |                                                                                                                                                                                 | <b>91.53 %</b>     |
| <b>Tingkat Validitas</b> |                                                                                                                                                                                 | <b>Sangat Baik</b> |

Total perolehan skor respon siswa Sebesar 952 dari total skor maksimal sebesar 1040. Hasil skor tersebut memperoleh rata-rata presentase sebesar 91,53% dengan kategori "Valid/Layak". Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi bahan ajar berbasis *e-book* dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar interaktif dan berhasil dikembangkan menjadi sebuah *e-book* Pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar setelah melalui tahapan uji coba terakhir.

**Tahap Evaluasi (*Evaluation*)** Pada tahap evaluasi, merupakan tahapan dari hasil akhir produk yang dikembangkan, yaitu

berupa pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Majemuk di SDN Pakis 1 Surabaya. Adapun kelebihan dari penggunaan *e-book* yang antara lain: (1) *e-book* dapat diunduh dan dibaca di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, sehingga memudahkan siswa untuk mengaksesnya di luar kelas atau saat bepergian; (2) Tersedia secara online; (3) *e-book* tidak memerlukan tempat penyimpanan fisik, sehingga lebih praktis

dibandingkan buku cetak yang membutuhkan rak atau ruang penyimpanan; (4) *e-book* reader atau tablet bisa menyimpan ratusan bahkan ribuan buku, memudahkan pengguna untuk membawa banyak materi sekaligus; (5) Ramah Lingkungan Mengurangi penggunaan kertas; (6) *E-book* bisa diperbarui dengan mudah ketika ada revisi atau tambahan konten baru, tanpa perlu mencetak ulang seperti buku cetak; (7) Dengan *e-book* siswa dapat mengakses sumber belajar kapan pun mereka butuhkan; (8) *E-book* tidak bisa robek, kotor, atau rusak seperti buku fisik. Sedangkan kekurangan dari penggunaan *E-book* adalah: (1) Memerlukan perangkat

elektronik: Untuk membaca *e-book*; (2) Beberapa *e-book* memerlukan koneksi internet untuk diunduh atau diakses; (3) Membaca pada layar elektronik untuk waktu yang lama dapat menyebabkan kelelahan mata; (4) tidak ideal untuk bacaan panjang; (5) *E-book* membutuhkan daya baterai untuk diakses. Jika perangkat kehabisan baterai, pengguna tidak bisa melanjutkan membaca; (6) Tidak semua orang memiliki akses ke perangkat elektronik; (7) Kurangnya keterlibatan sensorik: Anak-anak sering kali lebih suka pengalaman membaca yang melibatkan interaksi fisik, seperti memegang buku dan membalik halaman.

## PEMBAHASAN

Bahan ajar yang dikembangkan meliputi modul ajar, LKPD, Instrumen dan rubrik, materi ajar dan media ajar dengan pendekatan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT). (1) Validasi Bahan ajar berbasis *E-book* yang melibatkan dua orang validator yang berasal dari dosen ahli media pembelajaran dan dosen PGSD. Pada instrumen validitas bahan ajar berbasis *e-book* terdapat 20 aspek yang divalidasi. Hasil validasi bahan ajar berbasis *e-book* mendapatkan skor perolehan sebesar 73 dengan presentase sebesar 91.25 % tingkat validitas dinyatakan valid/layak; (2) Validasi materi yang melibatkan satu orang validator yang berasal dari Guru Kelas V Sekolah Dasar. Pada instrumen validitas materi terdapat 25 aspek yang divalidasi. Hasil validasi materi mendapatkan skor perolehan sebesar 85

dengan presentase sebesar 85 % tingkat validitas dinyatakan valid/layak; (3) Angket respon siswa terdiri dari 13 aspek yang diisi oleh siswa kelas V. Hasil perolehan angket respon siswa menunjukkan skor perolehan sebesar 952 dari total skor maksimal sebesar 1.040. Presentase rata-rata perolehan angket respon siswa dalam satu kelas sebesar 91.53 % tingkat validitas dinyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas sejalan dengan teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta ketika bahan ajar inovatif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, bereksplorasi, dan membangun pemahaman mereka sendiri.

Siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan dan membangun pemahaman sendiri. (Piaget, 1964). Bahan ajar yang inovatif, seperti media digital interaktif atau kegiatan berbasis proyek, dapat mendorong siswa untuk aktif berpikir dan belajar secara mandiri. pembelajaran lebih efektif jika informasi disajikan dengan cara yang melibatkan lebih dari satu saluran sensorik (misalnya, visual dan auditori). Bahan ajar yang inovatif, seperti video, animasi, simulasi interaktif, atau presentasi multimedia, membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Mayer, 2017).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan *e-book* Menggunakan melalui pendekatan CRT pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian yaitu; Kelebihan yang dimiliki pada *e-book* yaitu *e-book* dapat diunduh dan dibaca di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau *smartphone*, sehingga memudahkan siswa untuk mengaksesnya di luar kelas atau saat bepergian, tidak memerlukan tempat penyimpanan fisik, Ramah Lingkungan Mengurangi penggunaan kertas; *e-book* bisa diperbarui dengan mudah ketika ada revisi atau tambahan konten baru, tanpa perlu mencetak ulang seperti buku cetak, Dengan *e-book* siswa dapat mengakses sumber belajar kapan pun mereka butuhkan. Berdasarkan hasil uji validitas dan hasil angket respon siswa dapat disimpulkan yaitu: (1) *E-book* yang

dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori valid/layak dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi dalam pembelajaran tematik dengan ketercapaian 91,25% dengan kategori valid/layak; (2) *Materi dalam e-book* terbukti efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar. Siswa mudah memahami serta menerjemahkan penjelasan dan perintah soal. Berdasarkan hasil validasi dari para validator mendapatkan nilai sebesar 85% dengan kategori valid/layak; (3) Berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa *e-book* dan materi yang ada didalamnya terbukti efektif dan mudah dipahami siswa dengan hasil respon sebesar 91,53% dengan kategori sangat baik.

### Saran

1. Guru perlu diberikan pelatihan tentang penggunaan bahan ajar berbasis CRT, sehingga guru mampu memanfaatkan *e-book* secara efektif dan memahami cara mengintegrasikan konteks budaya dalam pembelajaran;
2. Evaluasi dan perbaikan berkala perlu dilakukan oleh guru terhadap pengembangan *e-book* berbasis CRT untuk menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan dan perkembangan budaya siswa;
3. Penggunaan teknologi yang lebih luas untuk mengeksplorasi teknologi lain, seperti multimedia dan interaktivitas, guna memperkaya pengalaman belajar melalui *e-book* berbasis CRT agar lebih menarik dan dinamis bagi

siswa;

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan guru dan siswa secara langsung dalam proses pembuatan *e-book* melalui pendekatan kolaboratif dapat memastikan materi yang disajikan lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, s. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DeVries, R. (2002 pp. 59-79). *Implications of Piaget's Theory for Peer Learning.* In *Cognitive Perspectives on Peer Learning*. Routledge.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Kaaffah LearningCenter.
- Firdausy, I. A., & dkk. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 39.
- Fitriyanti, P. (2021). Penggunaan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama . *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 172.
- Jannah, N., & Fadiawati, N. d. (2017). Pengembangan Ebook Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari Tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 232.
- Lusida, I. A., & dkk. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching Materi Masa Sebelum Uang Ditemukan Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Pakis V Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 175.
- Mayer, R. E. (2017). *ow Multimedia Can Improve Learning and Instruction*. In R. E. Mayer & P. A. Alexander (Eds.), *Handbook of Research on Learning and Instruction*. New York (2nd ed., pp. 143-159): Routledge.
- Mclsaac, M., & Gunawardena. (1996, h. 78). *Handbook of Research For Educational Communications and Technology*. New York: AECT.
- Octamela, K. S., Suweken, G., & Made, A. I. (2019). Pemahaman Matematis Siswa Dengan MenggunakanBuku Elektronik Interaktif Berbantuan Geogebra. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 172.
- Piaget, J. (1964). *Development and Learning*. In R.E. Ripple & V.N. Rockcastle (Eds.), *Piaget Rediscovered: A Report of the Conference on Cognitive Studies and Curriculum Development*. Ithaca: Cornell University Press.
- Pratiwi, D. E. (2022). *Pembelajaran Tematik di SD/MI (Teori dan Praktik)*. Surabaya: UWKS PRESS.
- Pratiwi, D. E. (2022). *Pembelajaran Tematik di SD/MI (Teori dan Praktik)*. Surabaya: UWKS PRESS.
- Pratiwi, D. E. (2022). *Pemebelajaran Tematik di SD/MI (Teori dan Praktik)*. Surabaya: UWKS PRESS.
- Pratiwi, D. E. (2022). *Pemebelajaran Tematik di SD/MI (Teori dan Praktik)*. Surabaya: UWKS PRESS.
- Pratiwi, D. E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang Surabaya. *JURDIKBUD*, 195.
- Sudjana, N. (2000). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.

Suherman, E., & dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.