



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS BUDAYA LOKAL NGADA UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Yosefina Uge Lawe¹⁾, Trivonia Dopo²⁾, dan Pelipus Wungo Kaka³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti

¹⁾yosefinagelawe@gmail.com, ²⁾dopotrivonia@gmail.com,

³⁾filipwungokaka@gmail.com

Histori artikel

Received:
30 September 2019

Accepted:
11 Oktober 2019

Published:
25 November 2019

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema daerah tempat tinggal yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Ngada, (2) mengetahui kualitas hasil uji coba produk pengembangan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema daerah tempat tinggal untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada. Bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, (4) implementation, dan evaluation*). Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Uji coba ahli bahasa ada pada kategori sangat baik dan skor tertinggi ada pada aspek pemilihan bentuk huruf yang digunakan, (2) Uji coba ahli konten/materi ada pada kategori sangat baik dan skor tertinggi ada pada aspek kegiatan/tugas siswa, (3) Uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori sangat baik dan skor tertinggi ada pada aspek ketepatan layout pengetikan dan aspek kejelasan urutan penyajian materi, (4) Uji coba ahli multimedia ada pada kategori sangat baik dan skor tertinggi ada pada aspek gambar/ilustrasi dan pengoperasian, (5) Uji coba siswa sebagai calon pengguna produk ada pada kategori sangat baik dan skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan tampilan bahan ajar elektronik secara keseluruhan. Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik yang telah dikembangkan ini layak digunakan oleh siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada.

Kata-kata kunci : bahan ajar elektronik, multimedia, tematik, budaya lokal

Abstract. The purpose of this research is for : (1) producing the electronic substance teaching that multimedia content under theme is the beautiful of variety in my country with the characteristic of the student from class IV of Elementary School in Ngada, (2) to know the result quality of the test product development of the multimedia electronic substance teaching based on Ngada's local culture under the theme is the region where i live for the student of class IV Elementary School in Ngada. This is developed with ADDIE model. This model consist of 5 steps: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. The result of expert trials and students as the product user is. (1) The testing of linguist on dandy category and the highest skor is in the aspect of selection of the form of letters used, (2) The testing of the content is on dandy category and the highest skor is in the student activity, (3) The testing of learning design is on dandy category and the highest skor is in the aspect of typing layout accuracy and the aspect on clarity of the order in which the material, (4) The testing of multimedia expert is on dandy category and the highest skor is in the picture/ illustrate and operation, (5) The testing of the student as product user is on dandy category and the highest skor is in the attractiveness aspect of teaching substance on the whole. Based on that rating result, can be concluded that the electronic substance teaching which already developed is reasonable to used for the student of class IV of Elementary School.

Keywords: electronic teaching materials, multimedia, thematic, local culture

Latar Belakang

Penggunaan bahan ajar cetak selama ini sudah mengikuti perubahan kurikulum 2013 yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Namun yang menjadi akar permasalahannya adalah bahan ajar cetak tersebut kurang mengedepankan unsur budaya lokal masyarakat setempat atau lingkungan dimana peserta didik tinggal. Hal ini tentunya dapat mempersulit siswa memahami materi yang seharusnya mereka kuasai.

Unsur budaya lokal sangat penting untuk dimasukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar merupakan sebuah pendidikan yang harus ditempuh oleh peserta didik. Menurut Lawe (2018) pendidikan dasar merupakan salah satu media yang berperan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi baik dalam kemampuan intelektual, kemampuan emosional dan kemampuan spiritual.

Berbicara tentang pendidikan dasar, siswa usia SD akan lebih memahami materi pembelajaran apabila guru mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan contoh konkrit yang sesuai dengan budaya daerah tempat tinggal mereka. Selain perlu memasukan unsur budaya lokal dalam bahan ajar elektronik berbasis budaya local yang akan dikembangkan, pemilihan jenis bahan ajar juga dianggap sangat penting. Jenis bahan ajar elektronik yang dikembangkan harus mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran.

Bahan ajar yang dinilai mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran adalah bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia (Abdillah, 2010). Bahan ajar elektronik dinilai mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur suara dan gambar dinamis.

Materi yang diajarkan pada kurikulum 2013 khususnya di Sekolah Dasar yaitu secara tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Hakim, 2014: 89). karakteristik dari pembelajaran tematik salah satunya adalah bersifat fleksibel yang artinya guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan nyata peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik tersebut berada.

Berbicara tentang pendidikan erat kaitannya dengan pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran. Menurut Hamdani (2011: 219) bahan ajar adalah alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Lestari (2013: 18) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan sub-kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Selain itu Prastowo (2013: 297) mengungkapkan bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Pannen (dalam Prastowo, 2013: 298) mendefenisikan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal Ngada sebagai bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari pandangan mengenai pengertian bahan ajar tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Mulyasa (2015: 97) menjelaskan bahwa bahan ajar dibagi menjadi dua jenis yaitu 1) Bahan ajar cetak (*Materials Printed*) dan 2) Bahan ajar elektronik (*Materials Electronic*). Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia (Abdillah, 2010).

Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar mengaitkan materi pelajaran dengan budaya lokal/contoh konkrit yang ada di lingkungan setempat. Budaya diartikan sebagai sekumpulan kebiasaan hidup yang dilakukan masyarakat (Alexon, 2010: 39). Kebiasaan hidup masyarakat sangatlah bervariasi, termasuk di dalamnya perilaku dan keyakinan (kepercayaan) masyarakat itu sendiri. Alexon (2010: 39) juga menjelaskan bahwa budaya

diartikan sebagai pemograman kolektif atas pikiran-pikiran yang membedakan anggota-anggota suatu kategori orang dari kategori lainnya. Kemudian Ajawaila (2005) menjelaskan bahwa budaya erat kaitannya dengan kehidupan lokal masyarakat di suatu daerah. Menurut Ajawaila (2005) budaya lokal adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat. Ciri khas yang dimaksud dapat berupa nilai-nilai agama, adat istiadat, kebiasaan-kebiasaan, petuah-petuah nenek moyang dan lain-lain.

Budaya lokal perlu diintegrasikan dengan pembelajaran tematik di SD karena salah satu ciri kegiatan pembelajaran tematik adalah fleksibel dimana guru dapat mengaitkan materi pelajaran dengan tema yang ada di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Menurut Poerwardarminta (2008: 256) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Keterpaduan berdasarkan tema ini menurut Hartono (2011: 57) akan menghubungkan persoalan satu dengan persoalan lainnya, sehingga terbangunlah kesatuan (*unity*) pengetahuan. Sebuah pengetahuan yang mempresentasikan kesatuan bagian-bagian dengan keseluruhannya (*part-whole relationships*). Pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: 1) Apakah dapat dihasilkan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema “daerah tempat tinggalku” yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada, 2) Bagaimana kualitas hasil uji produk pengembangan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema “daerah tempat tinggalku” untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini antara lain: (1) Untuk menghasilkan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema “daerah tempat tinggalku” yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada, (2) Untuk mengetahui kualitas hasil uji produk pengembangan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema “daerah tempat tinggalku” untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar elektronik. Pengembangan bahan ajar elektronik pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu, (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation* (Anglada: 2007).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini antara lain: (1) data mengenai materi dalam tema “daerah tempat tinggalku” dikumpulkan melalui analisis silabus kelas IV tema “daerah tempat tinggalku”, (2) data mengenai informasi karakteristik budaya lokal masyarakat Ngada sebagai konten dan konteks bahan ajar elektronik multimedia dikumpulkan melalui wawancara dengan tokoh-tokoh masyarakat dan tokoh adat yang ada di Kabupaten Ngada, (3) data mengenai kualitas bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada dikumpulkan melalui analisis data yang diperoleh dari lembar kuisioner yang dinilai oleh guru, dosen ahli dan siswa sebagai calon pengguna produk.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan bahan ajar elektronik ini adalah berupa angket yang mengacu pada penilaian Badan Standai Nasional Pendidikan (BSNP), yang terdiri atas komponen isi dan kegrafikan. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari guru sebagai ahli materi/konten, dosen sebagai ahli bahasa, ahli desain dan ahli media serta siswa sebagai calon pengguna produk. Komponen yang dinilai oleh ahli bahasa adalah kelayakan/kesesuaian penggunaan bahasa, ahli materi pada kelayakan isi buku, ahli desain pada kelayakan desain pembelajaran, ahli media pada kelayakan kegrafikan sedangkan siswa pada kelayakan penggunaan produk. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal yang dikembangkan.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif sebagai berikut: (1) Data mengenai kualitas bahan ajar elektronik bermuatan multimedia hasil *review* ahli dianalisis secara deskriptif untuk mengolah data hasil *review* ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan uji coba siswa. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan, (2) Data mengenai kualitas bahan ajar elektronik bermuatan multimedia hasil uji coba produk dianalisis melalui konversi skor yang didapat dari lembar kuisioner. Pengubahan hasil penilaian dari guru dan siswa dari bentuk kualitatif ke bentuk kuantitatif menggunakan skala 5 sebagai berikut: SK (Sangat Kurang) skor 1, K (Kurang) skor 2, C (Cukup) skor 3, B (Baik) skor 4, SB (Sangat Baik) skor 5. Skor rata-rata dari setiap sub-aspek yang dinilai dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \quad (\text{Belawati dkk, 2006})$$

Keterangan:

$\bar{X}$	= skor rata-rata
$\sum X$	= jumlah skor
n	= jumlah indikator

Produk yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria validitas yang dicapai adalah **baik**.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, model pengembangan ini terdiri atas lima tahap yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini, salah satu aspek yang dianalisis oleh peneliti adalah kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah.

Setelah menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah, langkah selanjutnya adalah peneliti menganalisis silabus untuk mengkaji KD dan merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. Silabus yang dianalisis oleh peneliti adalah silabus kelas IV tema “Daerah Tempat Tinggalku”. Dalam menganalisis silabus, peneliti mengaitkan konten dan konteks budaya lokal Ngada dengan materi pada tema “Daerah Tempat Tinggalku”.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain/perancangan diawali dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam bahan ajar seperti penyusunan jaring-jaring tema, draf bahan ajar, dan mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk mengembangkan materi dalam bahan ajar.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini bahan ajar yang telah diubah ke dalam bentuk *pdf* dimasukkan dalam aplikasi *ncesoft flip book maker*. Hasil pengembangan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada adalah sebagai berikut.

1) *Cover*

Cover merupakan tampilan dari buku elektronik yang dikembangkan, baik tampilan awal maupun tampilan akhir.

2) *Kata Pengantar*

Kata pengantar berisi tentang ucapan syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan bimbingan-Nya kepada penulis, selama penulis menyelesaikan bahan ajar elektronik.

3) *Pedoman Penggunaan Bahan Ajar*

Pedoman penggunaan bahan ajar dirancang bertujuan untuk menyampaikan kepada siswa tentang bagaimana cara menggunakan bahan ajar elektronik multimedia ini.

4) Daftar Isi

Daftar isi dibuat bertujuan memudahkan pembaca atau pengguna produk untuk mencari sub tema mana dan halaman berapa yang akan mereka pelajari.

5) Jaringan Tema

Tema yang dikembangkan dalam bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal Ngada ini adalah tema 8 yaitu “daerah tempat tinggalku” untuk siswa SD kelas IV. Jaringan tema yang terdapat pada bahan ajar elektronik ini berisi tentang beberapa mata pelajaran yang menjadi fokus pembelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, SBdP, PPKn dan IPS.

6) Isi Buku

Materi ajar yang dikembangkan dalam bahan ajar elektronik adalah materi yang terdapat dalam tema “Daerah Tempat Tinggalku” tema 8 kelas IV SD. Tema ini terdiri atas 3 sub tema yaitu lingkungan tempat tinggalku,

keunikan daerah tempat tinggalku dan bangga terhadap daerah tempat tinggalku. Setiap sub tema terdiri atas 6 (enam) pembelajaran yang akan diajarkan dalam waktu satu minggu dengan alokasi waktu pembelajaran yaitu satu pembelajaran untuk 1 (satu) hari waktu belajar.

Fokus pembelajaran dalam tema ini adalah Bahasa Indonesia, IPA, SBdP, IPS dan PPKn. Materi-materi yang dikembangkan diintegrasikan dengan konteks budaya lokal masyarakat Ngada. Materi Bahasa Indonesia berisi tentang tokoh dan peranan tokoh dalam cerita fiksi yang berasal dari daerah Ngada seperti *Reko Bhale Diwa*, *Wonga Runu*, *Tepa Lelu*, *Bu'e Loge Koli*, *Dewa*, *Kua Siga Wunga*, *Bhada Bhu ne'e Wea Modi*, *Apu Ngopu dan Manu Lado*, *Ana Ebu Bhada*, *Watu Rere*, *Bu'e Dheke* dan *Timu Te,a*. Materi IPA berisi tentang hubungan gaya dan gerak dalam upacara tinju adat (*sagi*) dan permainan tradisional gasing (*wela maka*). Materi SBdP tentang tempo dan tinggi rendah nada pada lagu daerah Ngada (Bajawa) yaitu *mai wado*, *be'i benga*, dan *bengu rele kaju*. Materi tentang tari tradisional diintegrasikan dengan konteks budaya lokal Ngada yaitu tarian Ja'i. Selain itu, terdapat juga materi tentang karya tiga dimensi yang diintegrasikan dengan budaya lokal Ngada yaitu *ngadhu*, *bhaga*, *sa'o*, patung Bunda Maria di Wolowio, dan anyaman bere. Materi PPKN tentang keberagaman karakteristik individu diintegrasikan dengan konten dan konteks budaya lokal Ngada yaitu keberagaman pakaian adat pria dan wanita asal Ngada. Materi IPS tentang kegiatan ekonomi diintegrasikan dengan konten dan konteks budaya lokal Ngada yaitu kegiatan ekonomi berupa kegiatan memproduksi pakaian adat Ngada berupa *lawo* dan *sapu lu'e*, kegiatan mendistribusikan hasil produksi kain/pakaian adat di pasar tradisional terdekat, dan kegiatan mengkonsumsi atau menggunakan kain/pakaian adat dalam upacara-upacara adat di Ngada seperti *reba*, *ka sa'o*, *bere tere*, dan lain-lain.

Selain materi di atas, dalam bahan ajar yang telah dikembangkan juga terdapat video-video yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan seperti video tinju adat (*sagi*), video

permainan gasing (*maka*), video lagu *mai wado*, *be'i benga* dan *bengu rele kaju*, video penjelasan keberagaman pakaian adat Bajawa pria dan wanita, video jenis-jenis pekerjaan, dan video tarian ja'i laba. Aktivitas pembelajaran dalam tema ini dibagi dalam beberapa kegiatan belajar yaitu kegiatan ayo mengamati, ayo berlatih, ayo berdiskusi, ayo mencoba, ayo membaca dan ayo bermain peran.

Sasaran dari buku ini adalah memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai materi pelajaran yang berkaitan dengan konteks budaya lokal masyarakat Ngada. Selain itu juga, bahan ajar elektronik ini disusun agar siswa mendapat gambaran yang jelas dan rinci dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis konten dan konteks budaya lokal masyarakat Ngada.

7) Ringkasan Materi

Ringkasan materi dibuat bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang diberikan.

8) Glosarium

Glosarium merupakan kumpulan kosa kata bahasa daerah beserta artinya.

9) Uji Kompetensi

Uji kompetensi merupakan kumpulan soal-soal yang akan digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

10) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi daftar rujukan dan sumber-sumber yang mendukung penyelesaian pengembangan bahan ajar elektronik ini.

Pada tahap pengembangan ini juga, bahan ajar yang telah jadi divalidasi oleh guru dan dosen ahli, (4) *Implementation*. Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba produk pengembangan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada kepada siswa sebagai calon pengguna produk dan (5) *Evaluation*. Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk merevisi setiap tahap-tahap pengembangan lainnya.

1) Revisi tahap *analyze* (analisis), peneliti menganalisis silabus kelas IV Sekolah Dasar tema "Daerah Tempat Tinggalku". Hasil revisi pada tahap ini adalah menambahkan materi pokok pada tabel analisis silabus.

2) Revisi tahap *design* (desain), peneliti membuat draf bahan ajar pada program *microsoft word* 2007 berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Komentar dan saran pembimbing pada tahap ini adalah media-media yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan harus bersifat kontekstual sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik.

3) Revisi tahap *development* (pengembangan), peneliti mengkonversi bahan ajar yang sudah dibuat dengan menggunakan program *microsoft word* 2007 diubah ke dalam bentuk *pdf*. Selanjutnya peneliti memasukan file *pdf* ke dalam aplikasi *ncsoftflip book*

maker. Peneliti juga memasukan video-video yang berkaitan dengan materi ke dalam aplikasi *ncsoft flip book maker* tersebut. Revisi pada tahap ini berdasarkan saran pembimbing adalah perbaikan pada kualitas video. Selain itu, peneliti juga melakukan uji coba produk pengembangan ke beberapa validator. Berikut adalah hasil revisi produk (bahan ajar elektronik) berdasarkan komentar maupun saran dari masing-masing validator.

(1) Revisi hasil uji coba ahli bahasa

Revisi pada tahap ini berdasarkan saran validator adalah penggunaan huruf dalam pemenggalan kata ataupun kalimat disesuaikan dengan EYD.

(2) Revisi hasil uji coba ahli materi

Revisi pada tahap ini berdasarkan saran validator adalah perbaikan cerita fiksi “Kendi Emas dan Ular” dengan cerita fiksi “Bu’e Dheke”.

(3) Revisi hasil uji coba ahli desain pembelajaran

Revisi pada tahap ini berdasarkan saran validator adalah mengganti not dan lirik lagu *mai wado, be’i benga* dan *bengu rele kaju* pada program *microsoft word*.

(4) Revisi hasil uji coba ahli multimedia

Revisi pada tahap ini berdasarkan saran validator adalah perbaikan kualitas video lagu.

4) Revisi tahap *implementation* (implementasi), peneliti melakukan uji coba kepada siswa sebagai calon pengguna produk. Saran maupun komentar yang diberikan sebagai siswa bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu perbaikan kualitas video lagu.

Pembahasan

Bahan ajar elektronik yang telah dikembangkan tersusun atas sepuluh bagian utama antara lain: (1) cover, (2) kata pengantar, (3) panduan penggunaan bahan ajar, (4) daftar isi, (5) jaringan tema, (6) isi buku, (7) ringkasan materi, (8) glosarium, (9) uji kompetensi, dan (10) daftar pustaka.

Bahan ajar yang dikembangkan sudah sesuai dengan definisi bahan ajar menurut beberapa para ahli diantaranya Lestari (2013: 18) yang mengatakan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan sub-kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Selain telah sesuai dengan definisi teori yang dikemukakan para ahli, bahan ajar yang dikembangkan juga telah memenuhi persyaratan kelayakan produk pengembangan. Berdasarkan hasil analisis data dari lembar kuisioner diperoleh bahwa kualitas bahan ajar elektronik berdasarkan uji coba

ahli materi ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kegiatan/tugas siswa. Kualitas bahan ajar elektronik berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek ketepatan layout pengetikan dan keterpaduan antar kalimat. Kualitas bahan ajar elektronik berdasarkan uji coba ahli multimedia ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek gambar/ilustrasi dan pengoperasian. Kualitas bahan ajar elektronik berdasarkan uji coba siswa sebagai calon pengguna produk ada pada kategori sangat baik. Skor tertinggi ada pada aspek kemenarikan tampilan bahan ajar elektronik secara keseluruhan. Selain itu komentar dan saran dari masing-masing validator yang diperoleh dari lembar kuisioner, digunakan peneliti sebagai bahan revisi terhadap bahan ajar elektronik yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil revisi dan analisis data, disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema “daerah tempat tinggalku” untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV layak untuk digunakan oleh kelas IV SD yang ada di Kabupaten Ngada. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Riwu (2018) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada”. Hasil penelitian berdasarkan penilaian yang diperoleh dari lembar kuisioner membuktikan bahwa, bahan ajar yang dikembangkan Riwu (2018) ada pada kategori “sangat baik” dan layak untuk digunakan oleh sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Ngada khususnya siswa Sekolah Dasar kelas IV. Hasil penelitian lain yang sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Muga, dkk (2017) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model *Problem Based Learning* dengan Menggunakan Model *Dick and Carey*”. Objek yang diteliti adalah bahan ajar elektronik mata kuliah strategi pembelajaran berbasis model *problem based learning*. Hasil uji ahli buku ajar elektronik yang dikembangkan diperoleh bahwa buku ajar elektronik yang dikembangkan menurut para ahli ada pada kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil uji perorangan buku ajar elektronik yang dikembangkan diperoleh bahwa buku ajar elektronik yang dikembangkan berdasarkan tanggapan mahasiswa, ada pada kategori “sangat baik” dan layak digunakan oleh mahasiswa dalam perkuliahan strategi pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini telah terjawab. Pengembangan Bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada dengan perolehan kriteria validitas hasil uji coba bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada sangat baik. Bahan ajar yang dikembangkan juga sudah sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada karena bahan ajar yang dikembangkan berbasis budaya lokal Ngada.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada yang dikembangkan ada pada kategori sangat baik dan sudah sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas IV di Kabupaten Ngada. Bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada yang dikembangkan layak untuk digunakan di sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Ngada khususnya siswa Sekolah Dasar kelas IV.

Daftar Pustaka

- Abdillah, A.N. (2010). *Konsep bahan ajar elektronik dan ciri/karakteristik bahan ajar elektronik*.
- Ajawaila. (2005). Dinamika budaya orang maluku: maluku menyambut masa depan. <https://www.google.com/search?q=Ajawaila+tentang+budaya+lokal&oq=chrome..69i57.23803j0j4&client=ms-unknown&sourceid=mobile=UTF>. Diakses tanggal 19 Februari 2019.
- Anglada, D. (2007). An introduction to instructional design: utilizing a basic design model. <http://www.pace.sdu/ctl/newsletter>. Diakses tanggal 20 Februari 2019.
- Belawati, Tian. (2006). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hakim, I.N. (2014). *Pembelajaran tematik-integratif di SD/MI dalam kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartono. (2011). *Pendidikan integratif*. Purwokerto: STAIN Press.
- Lawe, Y.U. (2017). Penerapan model contextual teaching and learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ipa pada siswa kelas IV SDI olaewa kecamatan boawae kabupaten nagekeo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 4(1), 67-77.
- Lawe, Y.U., & Meo, M.I.K. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA kelas IV berbasis nature of science dengan model dick and carey. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(2), 26-35.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Muga, W., & Laksana D.N.L. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis model problem based learning dengan menggunakan model dick and carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260-264.
- Mulyasa, H.E. (2015). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- 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), 56-64.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. (2012). *Sistem pendidikan nasional*. bandung: Citra Umbara.
- Poewardarminta. (2008). *Model pembelajaran tematik kelas awal sekolah dasar*. Jakarta: Puskurbalitbang.

Prastowo, A. (2013). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Driva Pres.