

Pengembangan E-Book Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Menyama Braya pada Materi Keberagaman

Kadek Novi Widiastuti ¹, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita ², Komang Surya
Adnyana ³.

¹²³ Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

Corresponding authors email: kdnovi0212@gmail.com

Abstract: Civic Education in elementary schools requires interactive and contextual learning media to help students understand diversity while fostering tolerance, mutual respect, and togetherness. This study aimed to develop an interactive e-book incorporating the local cultural value of Menyama Braya for the topic of Diversity in the Surrounding Environment among fourth-grade elementary school students. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of the analysis, design, development, and implementation stages. Product validity was assessed by material, media, and language experts, while practicality was evaluated based on teacher and student responses. The results showed that the developed interactive e-book presented diversity-related learning materials integrated with Menyama Braya values through texts, illustrations, audio, videos, interactive activities, and exercises. The validity test obtained Aiken's V scores of 0.92 from the material expert, 0.93 from the media expert, and 0.96 from the language expert, all categorized as very high. The practicality test obtained a teacher response of 93% and a student response of 94%, both categorized as very good. Theoretically, this study strengthens the implementation of culturally responsive Civic Education through contextual interactive digital media. Practically, the product can serve as an alternative learning medium to support students' understanding of diversity and strengthen values of brotherhood, tolerance, togetherness, and mutual cooperation.

Keywords: Interactive E-Book, Menyama Braya, Diversity, Pancasila Education, Local Culture.

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan media yang interaktif dan kontekstual untuk membantu peserta didik memahami keberagaman serta menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan kebersamaan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-BOOK interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Validitas produk dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan kepraktisan dinilai berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-BOOK memuat materi keberagaman yang diintegrasikan dengan nilai Menyama Braya melalui teks, ilustrasi, audio, video, aktivitas, dan latihan interaktif. Hasil validasi memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,92 dari ahli materi, 0,93 dari ahli media, dan 0,96 dari ahli bahasa dengan kategori sangat tinggi. Uji kepraktisan memperoleh respons guru sebesar 93% dan peserta didik sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis budaya lokal melalui media digital interaktif yang kontekstual. Secara praktis, produk dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pemahaman keberagaman dan penguatan nilai persaudaraan, toleransi, serta gotong royong.

Kata kunci: E-BOOK interaktif, Menyama Braya, keberagaman, Pendidikan Pancasila, budaya lokal.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang memahami nilai-nilai Pancasila serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi perlu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar lebih fleksibel, berpusat pada peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pengembangan sikap, karakter, dan keterampilan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat (Kurniawan *et al.*, 2024).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bervariasi. Media digital dapat menggabungkan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, aktivitas, dan latihan interaktif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan variasi media dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih komprehensif serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Viana & Yustiana, 2025). Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif dapat membantu mengatasi keterbatasan media dalam pembelajaran sekolah dasar (Novianti & Tirtoni, 2024).

Kebutuhan terhadap media interaktif juga terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil observasi terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Pemuteran menunjukkan bahwa guru masih cenderung mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama, sedangkan penggunaan media digital interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Aktivitas latihan yang diberikan kepada peserta didik juga masih cenderung bersumber dari buku teks atau dituliskan di papan tulis sehingga variasi pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengeksplorasi materi Pendidikan Pancasila melalui kegiatan yang lebih kontekstual dan interaktif (Anggraeni *et al.*, 2025; Istiqomah & Wibowo, 2024; Triyani & STAB Maitreyawira, 2023). Hasil wawancara dengan guru kelas IV juga menunjukkan bahwa meskipun fasilitas pendukung seperti Chromebook telah tersedia, pemanfaatannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas dan materi belum sepenuhnya dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.

Selain aspek interaktivitas, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran penting dilakukan agar materi pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Budaya lokal dapat menjadi konteks pembelajaran yang membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial melalui pengalaman yang berada di lingkungan sekitarnya. Dalam konteks Kecamatan Gerokgak, nilai menyama braya merupakan salah satu budaya lokal yang relevan dengan materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar. Menyama braya mengandung nilai kebersamaan, toleransi, saling menghargai, dan hidup berdampingan dalam masyarakat yang memiliki keberagaman latar belakang. Integrasi budaya lokal tersebut dapat membantu

peserta didik menghubungkan materi keberagaman dengan kehidupan sosial yang mereka jumpai sehari-hari.

Integrasi budaya dalam pembelajaran sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap keberagaman budaya peserta didik. Pembelajaran yang mempertimbangkan lingkungan sosial dan budaya dapat membantu peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Dalam Pendidikan Pancasila, budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai tambahan materi, tetapi dapat menjadi konteks untuk memahami nilai toleransi, kebersamaan, saling menghargai, dan gotong royong. Raya *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa Menyama Braya mengandung nilai toleransi, solidaritas, dan kerja sama, sedangkan Padmadewi *et al.*, (2025) menunjukkan relevansi nilai Menyama Braya dalam mendukung penerimaan, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman di lingkungan pendidikan. Hal tersebut menunjukkan urgensi penelitian untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu mengaitkan materi Pendidikan Pancasila dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, integrasi budaya lokal dapat diwujudkan melalui media digital yang interaktif. *E-BOOK* interaktif memungkinkan materi disajikan melalui teks, gambar, dan aktivitas pembelajaran dalam satu media sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan kontekstual. Ziaurrahman *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa *E-BOOK* interaktif dapat mendukung pembelajaran di sekolah dasar, sedangkan Listiani, (2025) menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam *E-BOOK* interaktif pada pembelajaran kelas IV. Namun, penelitian tersebut memiliki fokus materi dan budaya yang berbeda, sehingga belum secara khusus menjawab kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar dengan menggunakan budaya Menyama Braya.

Research gap penelitian ini terletak pada masih terbatasnya pengembangan *E-BOOK* interaktif yang secara terpadu mengintegrasikan materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar dengan nilai budaya lokal Menyama Braya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengintegrasikan budaya lokal pada mata pelajaran dan konteks yang berbeda, seperti budaya Ngerebong dalam IPAS (Listiani, 2025) dan kearifan lokal kuliner tradisional Bali (Susanthi *et al.*, 2026). Adapun novelty penelitian ini terletak pada pengembangan *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya yang mengintegrasikan nilai persaudaraan, kebersamaan, toleransi, saling menghargai, dan gotong royong ke dalam materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar. Nilai-nilai tersebut disajikan melalui materi, ilustrasi, contoh perilaku, dan aktivitas interaktif sehingga peserta didik dapat memahami keberagaman secara lebih konkret melalui konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan guru dan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar kelas IV sekolah dasar. Salah satu solusi yang dikembangkan adalah *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal. *E-BOOK* interaktif memungkinkan materi disajikan melalui teks, ilustrasi visual, audio, video, aktivitas, serta latihan interaktif sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, dan kontekstual. Pengembangan *E-BOOK* ini juga disesuaikan dengan kondisi sekolah yang telah memiliki fasilitas teknologi seperti Chromebook dan akses internet, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal.

Budaya lokal menyama braya diintegrasikan ke dalam *E-BOOK* sebagai konteks yang membantu peserta didik memahami keberagaman di lingkungan sekitar. Melalui penyajian materi, ilustrasi, aktivitas, dan latihan interaktif yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan peserta didik, pembelajaran diharapkan menjadi lebih dekat dengan pengalaman mereka. Dengan demikian, *E-BOOK* interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami keberagaman serta menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan kebersamaan.

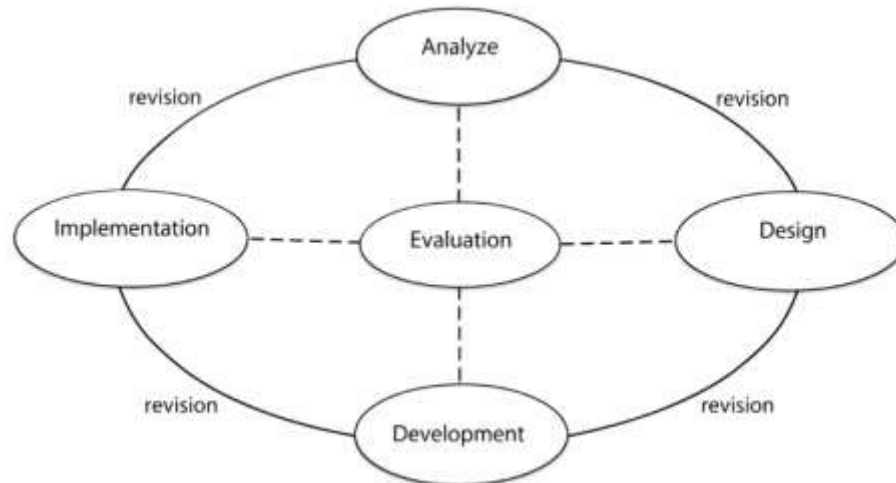
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sesuai rancangan penelitian. Produk dikembangkan dengan memadukan materi pembelajaran, unsur visual, audio, video, aktivitas, dan latihan interaktif yang diintegrasikan dengan budaya lokal menyama braya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta tingkat validitas dan kepraktisan *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik serta lingkungan sosial budaya peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang merupakan metode penelitian untuk menghasilkan dan menguji suatu produk melalui proses pengembangan yang sistematis dan berdasarkan kebutuhan pengguna. Dalam bidang pendidikan, metode R&D digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran, seperti media dan bahan ajar, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya berupa rancangan, tetapi melalui proses penilaian untuk memastikan kelayakannya. Rahayu, (2025) menyatakan bahwa R&D merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk sebagai solusi terhadap kebutuhan atau permasalahan tertentu. Penggunaan metode R&D dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk berupa *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran, kemudian melalui validasi ahli dan uji kepraktisan untuk memperoleh media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel untuk mengembangkan produk pembelajaran melalui tahapan yang saling berkaitan. Szabo, (2022) menjelaskan bahwa ADDIE menyediakan kerangka sistematis dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran, sedangkan Shakeel *et al.*, (2022) menyatakan bahwa model ADDIE dapat diterapkan secara fleksibel dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik pengembangan *E-BOOK* interaktif yang membutuhkan proses terencana, berurutan, dan memungkinkan adanya perbaikan berdasarkan hasil penilaian. Penelitian ini menggunakan ADDIE yang dimodifikasi dengan membatasi pelaksanaannya sampai tahap *implementation*, sehingga tahap *evaluation* tidak

dilakukan sebagai tahap tersendiri. Pembatasan tersebut didasarkan pada fokus penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis, bukan untuk mengukur efektivitas produk terhadap hasil belajar. Meskipun demikian, evaluasi formatif tetap dilakukan selama proses pengembangan melalui masukan ahli dan hasil uji produk sebagai dasar penyempurnaan *E-BOOK* sebelum digunakan oleh peserta didik.



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Tahap *analyze* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik untuk memperoleh informasi sebagai dasar pengembangan *E-BOOK* interaktif. Tahap *design* meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, perancangan struktur *E-BOOK*, penyusunan *storyboard*, serta perancangan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan *E-BOOK* interaktif yang memadukan teks, ilustrasi visual, audio, video, aktivitas, dan latihan interaktif yang memuat nilai budaya lokal Menyama Braya. Pada tahap ini dilakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba *E-BOOK* kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Model pengembangan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian karena produk dikembangkan secara bertahap melalui proses analisis, perancangan, pengembangan, validasi, dan implementasi (Pertiwi *et al.*, 2023).

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pemuteran. Subjek ahli digunakan untuk menilai validitas *E-BOOK* interaktif dari aspek materi, media, dan bahasa, sedangkan guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, serta angket kepraktisan guru dan peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah masukan dan saran dari validator serta pengguna, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan tingkat validitas dengan Aiken's V dan tingkat kepraktisan dengan

persentase (Simbolon *et al.*, 2023). Instrumen dan teknik pengumpulan data penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No.	Jenis Data	Instrumen	Responden	Tujuan
1	Analisis kebutuhan	Angket dan wawancara	Guru dan peserta didik	Mengetahui kebutuhan media pembelajaran
2	Validitas materi	Lembar validasi	Ahli materi	Menilai kesesuaian dan kelayakan materi
3	Validitas media	Lembar validasi	Ahli media	Menilai kualitas tampilan dan aspek multimedia
4	Validitas bahasa	Lembar validasi	Ahli bahasa	Menilai ketepatan dan keterbacaan bahasa
5	Kepraktisan produk	Angket respons	Guru dan peserta didik	Mengetahui tingkat kepraktisan multimedia

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas multimedia interaktif. Aiken's V digunakan untuk mengestimasi validitas isi berdasarkan penilaian atau kesepakatan sejumlah ahli terhadap butir yang dinilai. Penggunaan Aiken's V dalam penelitian pengembangan dan validasi instrumen telah diterapkan untuk memperoleh bukti validitas berdasarkan *expert judgment* (Kania *et al.*, 2024; Noviana *et al.*, 2023). Interpretasi hasil validitas produk mengacu pada kriteria validitas Aiken's V yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validitas Aiken's V

Interval	Kategori
0,80–1,00	Sangat Tinggi
0,60–0,79	Tinggi
0,40–0,59	Cukup
0,20–0,39	Rendah
0,00–0,19	Sangat Rendah

Sementara itu, data hasil respons guru dan peserta didik dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif. Analisis respons pengguna melalui angket merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk mengetahui keterterimaan dan kepraktisan produk

pembelajaran setelah tahap validasi. Penelitian pengembangan multimedia untuk peserta didik sekolah dasar juga menggunakan respons guru dan peserta didik sebagai bagian dari penilaian kelayakan dan kepraktisan produk (Ramadhan & Suprayitno, 2023). Interpretasi tingkat kepraktisan produk disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Produk

Persentase	Kategori
86%–100%	Sangat Baik
76%–85%	Baik
60%–75%	Cukup
55%–59%	Kurang
≤54%	Sangat Kurang

Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator, guru, dan peserta didik dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk. Analisis kualitatif terhadap masukan pengguna diperlukan untuk melengkapi data kuantitatif sehingga proses penyempurnaan produk tidak hanya didasarkan pada skor penilaian, tetapi juga mempertimbangkan aspek yang masih perlu diperbaiki. Pendekatan tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan multimedia interaktif yang menggunakan hasil validasi dan respons pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk (Damanik & Fajari, 2025). Hasil analisis data secara keseluruhan digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar kelas IV Sekolah Dasar, sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. *E-BOOK* memadukan teks, gambar, audio, video, aktivitas pembelajaran, dan latihan interaktif dengan konteks budaya lokal Menyama Braya. Integrasi tersebut dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami keberagaman secara konseptual, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar. Pengembangan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Agustian & Ernestya, 2025; Pratiwi *et al.*, 2025). Uji produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan *E-BOOK* dari aspek materi, media, dan bahasa. Hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 4. Hasil Uji Produk *E-BOOK* Interaktif

Aspek Validasi	Hasil	Kategori
Ahli Materi	0,92	Sangat Tinggi

Ahli Media	0,93	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	0,96	Sangat Tinggi
Rata-rata	0,94	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji produk menunjukkan bahwa *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar memperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 0,94 dengan kategori sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh nilai 0,92, ahli media 0,93, dan ahli bahasa 0,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-BOOK* interaktif telah memenuhi kelayakan dari aspek substansi materi, tampilan dan penyajian media, serta penggunaan bahasa. Nilai validitas yang sangat tinggi menunjukkan bahwa materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas IV. Aspek media yang memperoleh nilai tinggi menunjukkan bahwa tampilan dan penyajian *E-BOOK* telah mendukung kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Tingginya validitas bahasa juga menunjukkan bahwa informasi dalam *E-BOOK* telah disampaikan dengan bahasa yang tepat, jelas, sesuai, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Tingginya hasil validasi dapat dikaitkan dengan penyajian materi melalui berbagai bentuk representasi. *E-BOOK* interaktif memadukan teks, gambar, audio, video, aktivitas pembelajaran, dan latihan interaktif sehingga peserta didik memperoleh informasi melalui unsur verbal dan visual. Prinsip tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa integrasi kata dan gambar dapat membantu peserta didik membangun representasi mental secara lebih bermakna (Mayer, 2009). Temuan tersebut didukung oleh penelitian Salmaysah *et al.*, (2025) yang mengembangkan *E-BOOK* berbantuan Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan menunjukkan bahwa penggunaan *E-BOOK* dapat mendukung pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Hidayati *et al.*, (2024) mengenai pengembangan multimedia interaktif Galeri Budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa penggunaan media digital yang memadukan berbagai unsur pembelajaran dapat menjadi alternatif penyajian materi keberagaman yang lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, *E-BOOK* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya mengubah bahan ajar menjadi bentuk digital, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar melalui berbagai unsur multimedia yang terintegrasi.

Keunggulan lain dari produk terletak pada integrasi budaya lokal Menyama Braya sebagai konteks pembelajaran. Nilai kebersamaan, persaudaraan, saling menghargai, dan hidup harmonis yang terkandung dalam konsep Menyama Braya dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami keberagaman melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Padmadewi *et al.*, (2025) yang menunjukkan bahwa nilai lokal Menyama Braya dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan dasar untuk mendukung penerimaan, empati, kerja sama, dan keharmonisan sosial di antara peserta didik yang memiliki latar belakang beragam. Penelitian (Zakiyah & Mujtahidin, 2026) juga menunjukkan bahwa media flipbook digital berbasis budaya lokal pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memenuhi kriteria valid dan praktis serta mendukung penguatan literasi budaya peserta didik. Temuan tersebut memperkuat bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat membantu menghadirkan materi yang lebih dekat dengan pengalaman peserta didik. Oleh karena itu, kontribusi produk ini tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi dalam bentuk *E-BOOK* interaktif, tetapi juga pada pengintegrasian budaya lokal Menyama Braya sebagai konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah dinyatakan valid, *E-BOOK* interaktif selanjutnya diuji untuk mengetahui tingkat kepraktisannya berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif

Responden	Persentase	Kategori
Guru	93%	Sangat Baik
Peserta Didik	94%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, respons guru memperoleh persentase sebesar 93%, sedangkan respons peserta didik memperoleh 94%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya mudah digunakan, menarik, dan dapat diterima oleh pengguna. Respons positif guru menunjukkan bahwa *E-BOOK* dapat membantu penyampaian materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar secara lebih terstruktur, sedangkan respons peserta didik menunjukkan bahwa unsur visual, audio, video, aktivitas, dan latihan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Novianti & Tirtoni, (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif dapat menjadi alternatif media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya media interaktif dalam mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tingginya kepraktisan juga menunjukkan adanya kesesuaian antara karakteristik *E-BOOK* dengan kebutuhan pengguna. Peserta didik dapat berinteraksi dengan materi melalui gambar, video, audio, aktivitas, dan latihan interaktif sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Penelitian Rusfriyanti & Rondli, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat mendukung pembelajaran di sekolah dasar dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Selain itu, Mujiwati *et al.*, (2022) mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang memuat keterampilan 4C dan menunjukkan pentingnya integrasi kearifan lokal dalam media digital untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Dengan demikian, hasil kepraktisan penelitian ini memperkuat bahwa integrasi teknologi dengan konteks budaya lokal dapat mendukung keberterimaan media serta memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan lingkungan peserta didik.

Hasil penelitian juga memiliki implikasi akademis dan praktis. Secara akademis, penelitian ini memperkuat pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dan konteks budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara praktis, *E-BOOK* interaktif dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif media untuk membantu peserta didik memahami materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar melalui contoh dan aktivitas yang

dekat dengan kehidupan mereka. Temuan Ardiawan *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat mendukung perhatian, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik, meskipun penggunaannya tetap dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas digital dan kesesuaian konteks media dengan lingkungan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini karena *E-BOOK* tidak hanya menyajikan materi secara digital, tetapi juga mengintegrasikan budaya lokal Menyama Braya sebagai konteks pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penggunaan *E-BOOK* interaktif masih bergantung pada ketersediaan perangkat digital, akses terhadap jaringan internet untuk beberapa fitur, serta kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat. Selain itu, penelitian ini berfokus pada uji validitas dan kepraktisan, sehingga belum menguji efektivitas *E-BOOK* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas menggunakan desain eksperimen dengan sampel yang lebih luas dan melibatkan beberapa sekolah. Pengembangan berikutnya juga dapat menambahkan fitur yang lebih adaptif serta memperluas representasi budaya lokal agar *E-BOOK* dapat digunakan pada konteks pembelajaran yang lebih beragam.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas dan kepraktisan menunjukkan bahwa *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar memiliki tingkat kelayakan dan keberterimaan yang sangat baik sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi teknologi digital dengan budaya lokal Menyama Braya, sehingga materi keberagaman dapat disajikan secara lebih kontekstual, interaktif, dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis budaya lokal serta membuka peluang penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas *E-BOOK* terhadap hasil belajar dan kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, *E-BOOK* interaktif bermuatan budaya lokal Menyama Braya pada materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE. Temuan penelitian menunjukkan bahwa produk memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dengan nilai rata-rata 0,94, yang meliputi validasi ahli materi sebesar 0,92, ahli media sebesar 0,93, dan ahli bahasa sebesar 0,96. Kepraktisan produk juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan respons guru sebesar 93% dan peserta didik sebesar 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-BOOK* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, media, bahasa, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal Menyama Braya ke dalam *E-BOOK* interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu menghadirkan materi keberagaman secara lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Pemanfaatan media ini juga dapat mendukung pembelajaran yang mengaitkan nilai persaudaraan, kebersamaan, toleransi, saling menghargai, dan gotong royong dengan pengalaman peserta didik di lingkungan sekitar. Namun, penelitian ini terbatas pada pengujian validitas dan kepraktisan sehingga belum memberikan bukti mengenai efektivitas produk

terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas *E-BOOK* dengan subjek dan cakupan sekolah yang lebih luas serta mengembangkan fitur interaktif yang lebih beragam.

REFERENSI

- Agustian, M., & Ernestya, T. G. (2025). Development Of Interactive Multimedia Based On Cultural Literacy For Pancasila Education In Elementary Schools. *Indonesian Journal Of Educational Development (Ijed)*, 6(3), 1085–1101.
- Anggraeni, A., Erita, Y., Nora, D., & Rahmi, U. (2025). Development Of Smart Apps Creator-Based Interactive Learning Media To Support 21st Century Skills In Pancasila Education For Elementary Schools. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 11(2), 702–712.
- Ardiawan, I. K. N., Putra, K. J. L., Indrawan, P. R., & Yoga, G. D. (2025). The Effectiveness Of Using Interactive Learning Media For Pancasila Education Learning In Elementary Schools. *Ijpe Indonesian Journal Of Primary Science Education*, 5(2), 198–203.
- Damanik, F. H. S., & Fajari, L. E. W. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V9i1.1657>
- Hidayati, N. L., Wahyudi, W., & Sahari, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Pada Materi Keberagaman Budaya Dan Suku Di Jawa Timur. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4). <https://doi.org/10.31100/Dikdas.V6i4.3115>
- Istiqomah, L., & Wibowo, S. E. (2024). Effective Learning Of Pancasila Education Through Technology-Based Interactive Media For Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(3), 1990–2004.
- Kania, N., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2024). Aiken's V Coefficient Analysis Of Content Validity In Educational Research. *Research And Evaluation In Education*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/Reid.V10i1.71032>
- Kurniawan, B., Rahmawati, F. P., & Ghufro, A. (2024). Dinamika Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1672–1678.
- Listiani, N. K. D. (2025). *E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong Pada Materi Ips Kelas Iv Sd*.
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Development Of Android-Based Interactive Multimedia Non-Fiction Text Materials Containing Kediri Raya Local Wisdom And 4c Skills. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(4), 943–956. <https://doi.org/10.33394/Jk.V8i4.5942>
- Noviana, E., Kurniawan, O., & Mulyani, E. A. (2023). Analysis Of Content Validity Using Aiken's V Coefficient In Elementary Education Research. *Jurnal*

Pendidikan Dan Pengajaran, 12(1).
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i1.9320>

- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Media Buku Interaktif Digital Terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–220. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1840>
- Padmadewi, N. N., Adisetiawan Sukadana, I. M., Artini, L. P., & Trika Adi Ana, K. (2025). Inclusive Education Practices With Balinese Local Values Of “Menyama Braya” In A Primary Bilingual School In North Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 15(1), 258–284. <https://doi.org/10.24843/jkb.2025.v15.i01.p10>
- Pertiwi, A. D., Sari, Y. P., & Putra, R. W. (2023). Development Of Interactive Multimedia Learning Using The Addie Model For Elementary School Students. *Journal On Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3414>
- Pratiwi, L., Wuryandani, W., & Wibowo, S. E. (2025). Analysis Of Interactive Multimedia Needs In Strengthening Character Responsibility In Pancasila Education Learning In Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(3).
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- Ramadhan, M. F., & Suprayitno. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Model Addie. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8). <https://doi.org/10.26740/jppgsd.v11i8.54374>
- Raya, M. K. F., Siswati, V., Kawakip, A. N., Tohari, A., Setyawan, W. H., & Mukhibat, M. (2023). Menyama Braya: Balinese Hindu-Muslim Ethnoreligious Construction In The Creation Of Peace Education. *Cogent Arts & Humanities*, 10(1), 2237289. <https://doi.org/10.1080/23311983.2023.2237289>
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90>
- Salmaysah, Anita, Y., Mansurdin, & Reinita. (2025). Pengembangan E-Book Berbantuan Canva Untuk Materi Makna Nilai Pancasila Pada Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edu Research*, 6(3). <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1375>
- Shakeel, S. I., Al Mamun, M. A., & Haolader, M. F. A. (2022). Instructional Design With Addie And Rapid Prototyping For Blended Learning: Validation And Its Acceptance In The Context Of Tvet Bangladesh. *Education And Information Technologies*, 28, 7601–7630. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11471-0>

- Simbolon, M. E., Siregar, R., & Sari, N. (2023). Development Of Interactive Learning Media Using The Addie Model For Elementary School Learning. *Eai Endorsed Transactions On E-Learning*, 9(1). <https://doi.org/10.4108/Eai.24-11-2022.2332589>
- Susanthi, N. L. G. A. P., Margunayasa, I. G., & Widiastuti, N. P. K. (2026). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kuliner Tradisional Bali Pada Siswa Kelas Iii Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/Jp.V11i01.42591>
- Szabo, D. A. (2022). Adapting The Addie Instructional Design Model In Online Education. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Psychologia-Paedagogia*, 67(1), 126–140. <https://doi.org/10.24193/Subbypsyped.2022.1.08>
- Triyani, D., & Stab Maitreyawira, H. (2023). Penerapan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas Iii Sd Maitreyawira Dumai. *Jurnal Maitreyawira*, 4(1).
- Viana, W. E., & Yustiana, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Harmony Digital Muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Educational Journal*, 6(1), 1–13.
- Zakiyah, A. N. A., & Mujtahidin. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Budaya Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/Jp.V11i01.43640>
- Ziaurrahman, Z., Za, T., & Andriansyah, A. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Menunjang Pembelajaran Diferensiasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 165–184. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V8i1.1333>