



Pengembangan Media *E-Book* Bermuatan Kuliner Sasak pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV di SDN 2 Dasan Tereng

Helma Urfiani^{1*}, Moh. Irawan Zain¹, Ilham Handika¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1860>

Article Info:

Received : 25 April 2026
Revised : 30 April 2026
Accepted : 04 Mei 2026
Published : 11 Mei 2026

Correspondence:

Helma Urfiani

Phone:

Abstract: This research is motivated by the prevalence of teacher-centered lecture methods and the heavy reliance on national textbooks, alongside the limited utilization of digital media and learning resources based on local wisdom. Furthermore, the lack of variety in instructional media has led to low student learning motivation. Addressing these issues, this study aims to develop a valid and practical educational e-book based on Sasak culinary heritage for Social and Natural Sciences (IPAS subject) instruction among fourth-grade students at SDN 2 Dasan Tereng. The methodology employed is Research and Development (R&D), following the ADDIE development model. Data collection techniques included interviews, observations, and questionnaires, using instruments such as interview guides, observation sheets, and validation scales for material experts, media experts, as well as teacher and student responses. Data analysis was conducted through validity and practicality tests using a 1-4 Likert scale. The results indicate that the developed e-book meets the criteria for being "highly valid" and "highly practical." Material expert validation achieved a score of 88.9% (highly valid), while media expert validation reached 92.7% (highly valid). Practicality testing showed a student response rate of 93% in small-group trials and 90.8% in large-group trials, with a teacher response rate of 91.9%, all categorized as highly practical. Consequently, the Sasak culinary-themed e-book is a viable contextual and interactive learning medium for fourth-grade elementary school students.

Keywords: E-Book Learning Media; Sasak Culinary; IPAS Subject; Elementary School.

Citation: Urfiani, H., Zain, M. I., & Handika, I. (2026). Pengembangan Media E-Book Bermuatan Kuliner Sasak pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV di SDN 2 Dasan Tereng. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 184-1288. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1860>

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bentuk integrasi antara disiplin ilmu alam dan sosial yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Tujuan dari penggabungan ini adalah agar peserta didik tidak hanya memahami fenomena alam secara terpisah, tetapi juga melihat pengaruhnya terhadap aspek kehidupan sosial masyarakat (Evistasari, dkk., 2025). Walaupun IPAS bersifat integrasi, di dalam terdapat muatan IPS yang memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sosial, pemahaman budaya, serta kemampuan berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS tidak semata-mata

ditujukan untuk penguasaan materi secara teoretis, melainkan harus mampu menyajikan pengalaman belajar yang berbasis pada realitas dan keterkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik. Hal ini sejalan dengan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang kontekstual (Mendikbud, 2023).

Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk lingkungan sekitar dan media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media digital seperti *e-book*, *flipbook*, dan video interaktif seharusnya menjadi alternatif pilihan,

Email: helmaurfiani@gmail.com

karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan fleksibel. Selain itu, media tersebut juga sesuai dengan peserta didik pada era sekarang, karena mereka sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi (Aisy, dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Dasan Tereng, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks nasional. Situasi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang kontekstual. Misalnya, pada materi keragaman budaya, buku teks hanya menyebutkan contoh makanan khas dari beberapa daerah saja, tanpa ada membahas makanan khas Sasak yang sebenarnya lebih dekat dengan konteks lokal siswa. Selain itu, keterbatasan variasi media pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media digital juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian Putri & Citra (2019), yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih terkendala keterbatasan media yang relevan dan rendahnya pemanfaatan teknologi. Selain itu, Pratiwi, dkk., (2023) juga menambahkan bahwa peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam menangkap esensi dari materi yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi apabila pembelajaran hanya disampaikan dengan cara ceramah tanpa melibatkan sarana bantu atau alat peraga yang konkret dan interaktif. Ridwan, *et al.*, (2025) juga menambahkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung mengalami kebosanan ketika pembelajaran IPS hanya dilakukan dengan metode ceramah.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *e-book* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Sijabat, dkk., (2024) penggunaan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dapat memicu peningkatan motivasi serta capaian belajar siswa karena penyampaian materi yang lebih variative dan mudah diakses. Selanjutnya, Chen, *et al.* (2023) menjelaskan bahwa *e-book* berbasis gamifikasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual melalui integrasi permainan. Sementara itu, Yuliani (2025) mengemukakan bahwa *e-book* yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti gambar, video, animasi, dan multimedia lainnya dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran juga memiliki peran penting. Kusni, dkk., (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada peserta didik. Sejalan dengan itu, penelitian Isnawati (2022) yang menegaskan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan keterkaitan

materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Saat ini pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang secara khusus mengintegrasikan kuliner Sasak dalam bentuk *e-book* pada pembelajaran IPAS masih terbatas.

Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada media cetak atau media digital secara umum tanpa menitikberatkan pada kuliner Sasak sebagai sumber belajar kontekstual. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif dengan ketersediaan media pembelajaran yang relevan di sekolah dasar. Berdasarkan urgensi tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *e-book* bermuatan kuliner Sasak yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SDN 2 Dasan Tereng.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan orientasi utama untuk menciptakan produk edukatif berupa media *e-book* bermuatan kuliner Sasak serta menguji tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Prosedur pengembangan yang diterapkan merujuk pada model ADDIE, yang mencakup lima fase sistematis, yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Dasan Tereng pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Adapun subjek pada penelitian ini adalah 9 siswa pada uji coba kelompok kecil, 25 siswa pada uji coba kelompok besar, serta 2 guru wali kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan angket. Adapun instrument penelitian yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar angket. Selanjutnya, analisis data menggunakan analisis kualitatif yang dilakukan saat wawancara, observasi, dan saran perbaikan dari validator ahli materi maupun ahli media. Adapun analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa skor perolehan dari angket ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan angket respon siswa.

Tabel 1. Deskripsi Tahap ADDIE

Tahap	Prosedur
<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis siswa.
<i>Design</i>	Merancang media <i>e-book</i> bermuatan kuliner Sasak.
<i>Development</i>	Merealisasikan produk media <i>e-book</i> yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya, serta melakukan validasi oleh ahli materi

Tahap	Prosedur
	dan ahli media. Selanjutnya, melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli.
<i>Implementation</i>	Uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.
<i>Evaluation</i>	Meninjau Kembali semua tahapan pengembangan.

Hasil dan Diskusi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media *e-book* bermuatan kuliner Sasak pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SDN 2 Dasan Tereng. Hasil penelitian meliputi kevalidan dan kepraktisan media *e-book* yang telah dikembangkan. Tingkat kevalidan media *e-book* ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Dalam hal ini, ahli materi melakukan evaluasi yang mencakup parameter kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan hakikat kontekstual. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media terdiri dari aspek kelayakan kegrafikan. Berikut adalah hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media *E-Book* Bermuatan Kuliner Sasak

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	88,9%	Sangat Valid
Ahli Media	92,7%	Sangat Valid

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap media *e-book* bermuatan kuliner Sasak menunjukkan bahwa media ini dapat dikatakan sangat valid. Media *e-book* bermuatan kuliner Sasak yang disajikan dengan teks, gambar, video, dan elemen interaktif dinyatakan telah sesuai dengan capaian kurikulum merdeka, dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Komentar dan saran dari validator ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan produk agar dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Temuan penelitian membuktikan bahwa media *e-book* bermuatan kuliner Sasak ini telah memenuhi standar validitas. Tingkat kevalidan tersebut dicapai melalui validasi ahli materi dan ahli media, di mana konten kearifan lokal diselaraskan sepenuhnya dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase B. Selain menyajikan materi yang relevan, penggunaan video dan fitur interaktif di dalamnya terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman nilai budaya sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Pemanfaatan kuliner Sasak dalam materi ajar ini sejalan

dengan temuan Suryanti, *et al.* (2020), yang mengungkapkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam proses pendidikan memiliki efektivitas tinggi.

Hal ini tidak hanya mengoptimalkan literasi sains dan budaya siswa, tetapi juga memperkuat penguasaan konsep melalui pendekatan yang lebih kontekstual. Hidayah, dkk. (2025) menyatakan bahwa menggabungkan kearifan lokal dalam pembelajaran merupakan strategi efektif untuk mewujudkan pembelajaran yang kontekstual, atraktif, dan relevan dengan realitas siswa. Hal ini selaras dengan hasil studi Dewi & Agung (2021), yang menunjukkan bahwa *e-book* berbasis budaya lokal, khususnya di lingkungan sekolah dasar memiliki kelayakan tinggi dalam meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus membangun rasa bangga terhadap identitas budaya.

Data mengenai kepraktisan produk diperoleh dari instrumen respons guru dan peserta didik selama tahap implementasi. Prosedur pada tahap ini melibatkan serangkaian pengujian yang terdiri atas uji coba kelompok terbatas (kecil) dan uji coba lapangan (besar). Adapun aspek yang dinilai pada uji kepraktisan adalah aspek tampilan dan desain, kemudahan akses, pengaruh terhadap minat belajar, pengaruh terhadap keterampilan digital, aspek ketertarikan, aspek kebahasaan, dan kelayakan materi. Berikut adalah hasil angket kepraktisan dari respon guru dan siswa.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kepraktisan Media *E-Book* Bermuatan Kuliner Sasak

Responden	Persentase	Kriteria
Respon siswa pada uji coba kelompok kecil	93%	Sangat Praktis
Respon siswa pada uji coba kelompok besar	90,8%	Sangat Praktis
Respon guru	91,9%	Sangat Praktis

Hasil penilaian kepraktisan terhadap media *e-book* bermuatan kuliner Sasak yang didapatkan dari dari angket respon guru dan siswa mengindikasikan bahwa media ini dapat dikatakan sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan jika menggunakan media *e-book* ini karena terdapat video dan elemen interaktif di dalamnya. Selain itu, guru juga menilai bahwa media ini relevan dengan konteks lokal siswa serta dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Aspek kepraktisan menjadi indikator krusial dalam menilai kemudahan implementasi *e-book* berbasis kuliner Sasak di dalam kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, sebagaimana tercermin

dari skor angket respon guru dan peserta didik yang masuk dalam kategori Sangat Praktis. Temuan ini selaras dengan kriteria Maulani & Alberida (2024), yang menegaskan bahwa sebuah media dianggap praktis jika mampu memberikan kemudahan operasional bagi pendidik dan siswa, serta memperlancar akses informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tanggapan positif dari guru menandakan bahwa *e-book* ini memiliki nilai guna yang signifikan dalam menjembatani penyampaian materi IPAS yang cenderung abstrak pada buku teks konvensional. Temuan ini selaras dengan studi Yohannes, *et al.* (2023), yang mengungkapkan bahwa *e-book* interaktif mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik serta memfasilitasi pemahaman konsep melalui integrasi visualisasi dan fitur digital yang dinamis. Selain itu, Syahputra, *et al.* (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan *e-book* di jenjang sekolah dasar memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa. Kemudahan akses yang fleksibel memungkinkan media ini digunakan tanpa batasan waktu, sehingga sangat efektif dalam memfasilitasi siswa belajar secara mandiri.

Temuan ini menegaskan bahwa media digital interaktif yang dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar terbukti mampu mengoptimalkan aspek fungsionalitas, daya tarik visual, serta efisiensi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *e-book* bermuatan kuliner Sasak ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS DI kelas IV sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media *e-book* bermuatan kuliner Sasak yang digunakan pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV sekolah dasar. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model ini menjamin pengembangan media berlangsung secara sistematis dan terstruktur melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga implementasi dan evaluasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan kualitas produk serta efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan *e-book* bermuatan kuliner Sasak ini dinyatakan memenuhi standar kevalidan dan kepraktisan berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Tingkat kevalidan media *e-book* bermuatan kuliner Sasak memperoleh persentase 88,9% dari ahli materi, dan 92,7% dari ahli media dengan kriteria sangat valid. Media tersebut tidak hanya layak dari segi konten dan estetika desain, tetapi juga fungsional untuk digunakan di kelas. Adapun tingkat kepraktisan media *e-book* bermuatan kuliner Sasak pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93%, uji coba kelompok besar

memperoleh persentase 90,8%, serta respon guru memperoleh persentase 91,9% dengan kriteria sangat praktis. Implementasi media ini secara signifikan mampu mendorong keterlibatan aktif serta memperdalam penguasaan siswa mengenai materi kuliner lokal dalam cakupan IPAS. Penggabungan nilai kearifan lokal melalui media *e-book* yang dilengkapi video dan fitur interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual serta bermakna. Hal ini mempermudah siswa dalam mencerna konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak dengan cara menghubungkan dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih peneliti ucapkan kepada validator ahli materi maupun ahli media yang telah memberikan penilaian, komentar dan saran perbaikan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, terima kasih juga diucapkan kepada pihak sekolah SDN 2 Dasan Tereng, yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama penelitian berlangsung.

Referensi

- Aisy, N. R., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2025). Pengembangan E-Book Berbasis Kearifan Lokal Kasepuhan Sinar Resmi Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 324-336. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i3.7737>
- Chen, C., Jamiat, N., & Mao, Y. (2023). The Study On The Effects Of Gamified Interactive E-Book On Students' Learning Achievements And Motivation In a Chinese Character Learning Flipped Classroom. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1236297>
- Dewi, N. K. R., & Agung, A. A. G. (2021). The Feasibility of Social Science Learning E-Book Contains Balinese Local Wisdom for Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 39 - 47. Doi: <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.32049>
- Evitasari, A. D., Pancasari, T. D., & Sugoyanto, G. (2025). Penerapan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(1) 1-15.
- Hidayah, A., Asrin., Zain, M. I., & Handika, I. (2025). Pengembangan LKPD Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sasak untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Gugus II Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2). Doi: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11225>
- Isnawati., Gunayasa, I. B. K., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan media Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran

- IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sakra Selatan. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 113-120.
<https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/57>
- Kusni., Nasution., Suprijono, A., & Hendrarno. (2021). Pengembangan Media E-Book Cergam Berbasis Kearifan Lokal Batik Tanjung Bumi Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, x (2), 234-250.
<http://dx.doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.9237>
- Maulani, T., & Alberida, H. (2024). Meta-Analisis: Praktikalitas Booklet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Berdasarkan Penilaian Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mendikbud. (2023). *Kurikulum Merdeka: Membentuk Pembelajaran yang Kreatif dan Kontekstual*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pratiwi, A. D., Amini., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP, dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 606-617.
<https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i2.2818>
- Putri, S. D. & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49-54.
- Ridwan., Mulyana., Yusniar., Rizka, R., Sarabunis, F., Syarfida., Deliana, I., & Santi, Y. (2025). Analysis of Social Studies Learning Problems in Elementary Schools. *ALIFBATA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 76-81. Doi:
<https://doi.org/10.51700/alifbata.v5i1.785>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabila., & Khairunnisa. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmobi dalam Ekosistem. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398-2409. Doi:
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Suryanti, S., Mariana, N., Yermiandhoko, Y., & Widodo, W. (2020). Local Wisdom-Based Teaching Material for Enhancing Primary Students Scientific Literacy Skill. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1). Doi:
<https://doi.org/10.21831/jpe.v8i1.32898>
- Syahputra, M. I., Haddar, G. A., Syahputra, M. R., & Chandra, S. (2024). Unveiling the Impact of E-Books on Elementary Students' Reading Comprehension and Learning Achievement. *Journal Basic Science and Technology*, 13(3), 96-108.
- Yohannes, A., Chen, H. L., & Chang, C. C. (2023). Effect of an interactive e-book on middle school students' mathematics reading and spatial ability. *Educational Technology Research and Development*, 71(4), 1869-1886. Doi:
<https://doi.org/10.1007/s11423-023-10225-0>
- Yuliani., Ilhamdi, M. L., Handika, I., & Istiningsih, S. (2025). Pengembangan Buku Digital E-Book Literasi (Elit) Pada Materi Sistem Tata Surya di SDN 5 Sukadana. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1564-1568. DOI:
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3397>