

Pengembangan *E-Book* Berbasis *Tri Hita Karana* Pada Materi Bumiku Sayang Bumiku Malang Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Kadek Cindya Dina Putri*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia cindyadinaputri4@gmail.com

I Ketut Suparya

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia iketutsuparya@gmail.com

Ni Nyoman Kurnia Wati

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia kurnia_yasa@yahoo.com

Abstract: *This study was motivated by the limited availability of science and social studies (IPAS) learning media that effectively integrate the values of Tri Hita Karana, highlighting the need for more contextual and innovative learning resources. The study aimed to develop a Tri Hita Karana-based E-Book for fifth-grade elementary school students and to examine its validity and practicality. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which consists of the define, design, develop, and disseminate stages. Data were collected through validation sheets completed by subject matter, media, and language experts, as well as practicality questionnaires administered to teachers and students. The data were analyzed using Aiken's V index to determine validity and percentage analysis to evaluate the practicality of the developed media. The findings indicate that the developed E-Book achieved a very valid category based on expert evaluations. Furthermore, the practicality assessment yielded scores of 99.33% from teachers and 98.77% from students, both classified as very practical. These findings demonstrate that the Tri Hita Karana-based E-Book is suitable for use as a learning medium in elementary science and social studies (IPAS) and has the potential to support more contextual learning by integrating local cultural values*

Keywords: *E-Book, Tri Hita Karana, IPAS, Elementary School, Learning Media.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran IPAS yang belum mampu mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Hita Karana* sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan inovatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* bagi peserta didik kelas V sekolah dasar serta menganalisis tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model 4D meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket kepraktisan guru dan peserta didik. Analisis data menggunakan indeks *Aiken's V* untuk mengukur validitas dan analisis persentase untuk mengukur kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Book* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 99,33% dari guru dan 98,77% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual melalui pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal.

Kata Kunci: *E-Book, Tri Hita Karana, IPAS, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sebagai fondasi bagi jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan karakter berfungsi untuk membentuk individu yang seimbang antara kecerdasan akademik dan penguatan nilai-nilai positif, moralitas, serta kemampuan berpikir kritis dan bertindak etis (Yaumi, 2016). Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks sebagai dampak dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi (Mahrunnisya, 2023). Keterampilan abad ke-21 perlu diajarkan sejak jenjang sekolah dasar karena peserta didik telah menjadi bagian dari masyarakat abad ke-21 yang menghadapi perubahan zaman secara cepat. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu mengintegrasikan keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta kreativitas dan inovasi agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik (Widodo & Wardani, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dalam mata pelajaran IPAS memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Muhtar et al., 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi mencakup berbagai jenis, mulai dari media audio seperti podcast edukatif, media visual seperti infografis, hingga media interaktif seperti game edukatif berbasis digital (Arditya Isti et al., 2020). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta berbagai bentuk interaksi di antara keduanya, termasuk kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Riyadi, 2025). IPAS sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep alam dan sosial menuntut penyajian materi yang kontekstual, visual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Rukmana, 2025). Karakteristik pembelajaran IPAS juga menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi perlu mendukung peserta didik dalam menggali informasi, membangun pengetahuan secara mandiri, serta mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari (Wijayanti et al., 2023).

Uraian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum berjalan secara optimal. Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran masih cenderung konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik (Suparya, 2020), sehingga belum sepenuhnya mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan kreativitas (Eliza et al., 2025). Selain itu, minimnya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal mengakibatkan pembelajaran kurang kontekstual dan bermakna sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum berkembang secara optimal (Safitri & Jupriyanto, 2025).

Permasalahan tersebut didukung oleh hasil observasi pada beberapa sekolah di Gugus 9 Kecamatan Buleleng, khususnya pada pembelajaran IPAS kelas V. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital telah digunakan, tetapi masih terbatas pada PowerPoint dan video pembelajaran yang lebih berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi daripada mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga pemahaman konsep IPAS belum terbentuk secara mendalam dan masih sulit dikaitkan dengan situasi nyata di lingkungan sekitar. Dampaknya, pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif peserta didik, sehingga masih terdapat kesenjangan antara praktik pembelajaran di kelas dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara kontekstual, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran IPAS yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna (Narieswari, 2022). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *E-Book*, yaitu media pembelajaran digital yang memadukan teks, gambar, video, dan fitur interaktif sehingga mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel (Br et al., 2021). Selain itu, *E-Book* memudahkan guru dalam menyajikan materi secara sistematis sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri (Faiz et al., 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Saptono, 2023). Penelitian lain juga membuktikan bahwa *E-Book* berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Kholifah & Tegeh, 2024). Meskipun demikian, pengembangan *E-Book* yang mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Hita Karana* pada pembelajaran IPAS masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* sebagai media pembelajaran IPAS bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna sekaligus menumbuhkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan. Penelitian ini juga bertujuan menganalisis validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model 4D (*Four-D Model*). Model ini meliputi empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, analisis materi, serta perumusan tujuan pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk. Tahap *design* difokuskan pada perancangan *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* yang meliputi penyusunan struktur materi, *storyboard*, tampilan media, integrasi nilai-nilai *Tri Hita Karana*, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap *develop* dilakukan melalui pengembangan produk, validasi oleh

enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa, kemudian dilanjutkan dengan revisi berdasarkan masukan para validator. Adapun tahap disseminate pada penelitian ini dibatasi pada penyebaran terbatas sehingga pengembangan hanya difokuskan pada pengujian validitas dan kepraktisan produk.

Subjek penelitian terdiri atas sembilan validator, yaitu tiga ahli materi, tiga ahli media dan tiga ahli bahasa untuk uji validitas, serta 3 guru dan 13 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jinengdalem untuk uji kepraktisan. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, sedangkan angket digunakan pada proses validasi dan uji kepraktisan produk. Data hasil validasi dianalisis menggunakan indeks *Aiken's V* untuk mengetahui tingkat validitas produk, sedangkan data kepraktisan dianalisis menggunakan analisis persentase berdasarkan respons guru dan peserta didik terhadap *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran digital berbentuk *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran IPAS untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model 4D. Produk yang dihasilkan dirancang sebagai media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan materi IPAS, nilai-nilai *Tri Hita Karana*, serta berbagai fitur pendukung, seperti ilustrasi, video pembelajaran, aktivitas peserta didik, kuis interaktif, dan evaluasi. Pengembangan media dilakukan untuk menghasilkan *E-Book* yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian selanjutnya dipaparkan berdasarkan desain produk, hasil uji validitas, dan hasil uji kepraktisan media yang dikembangkan.

Rancang bangun *E-Book* interaktif berdasarkan prinsip *Tri Hita Karana* pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" mata pelajaran IPAS kelas V SD dilakukan dengan mengikuti model pengembangan 4D yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Dalam hal pembuatan desain, langkah-langkah yang dilakukan terdiri dari tahap menentukan (*define*) dan tahap merancang (*Design*). Kedua tahapan tersebut dilakukan agar bisa memahami kebutuhan dalam pembelajaran dan membuat desain produk yang sesuai dengan sifat peserta didik serta tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana*. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS kelas V pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang menekankan pemahaman peserta didik mengenai kondisi lingkungan, penyebab dan dampak kerusakan lingkungan, serta upaya pelestariannya. Analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di Gugus 9 Kecamatan Buleleng menunjukkan bahwa pembelajaran telah memanfaatkan media digital, seperti PowerPoint dan video pembelajaran. Namun, media yang digunakan masih bersifat satu arah sehingga belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik maupun mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Hita Karana* dalam proses pembelajaran. Analisis materi selanjutnya menjadi dasar dalam menentukan ruang lingkup konten, penyusunan materi, serta perumusan tujuan pembelajaran

yang diintegrasikan ke dalam *E-Book* sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis pada tahap *define* sebagai dasar penyusunan rancangan awal *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana*. Tahap ini meliputi pemilihan media, penyusunan format penyajian, serta perancangan komponen pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Media yang dipilih berupa *E-Book* interaktif karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, video, aktivitas pembelajaran, kuis, dan evaluasi dalam satu media pembelajaran. Penyusunan isi *E-Book* diawali dengan pembuatan storyboard sebagai acuan dalam merancang halaman sampul, petunjuk penggunaan, tujuan dan capaian pembelajaran, materi, aktivitas peserta didik, glosarium, kuis interaktif, evaluasi, serta daftar pustaka. Materi disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Hita Karana* melalui ilustrasi, contoh kontekstual, dan aktivitas pembelajaran sehingga mampu mendukung pembelajaran IPAS yang lebih bermakna.

Proses perancangan selanjutnya dilakukan dengan mengembangkan setiap komponen media menggunakan beberapa aplikasi pendukung sesuai fungsinya. Canva digunakan untuk mendesain tampilan dan menyusun konten *E-Book*, Wordwall untuk mengembangkan kuis interaktif, Educaplay untuk menyusun evaluasi pembelajaran, sedangkan Heyzine digunakan untuk mengintegrasikan seluruh komponen menjadi flipbook digital yang dapat diakses secara daring. Penggunaan berbagai aplikasi tersebut menghasilkan media pembelajaran yang memadukan materi, ilustrasi, video pembelajaran, kuis, dan evaluasi dalam satu platform sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hasil tahap *design* berupa prototipe awal *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* yang selanjutnya digunakan pada tahap *develop* untuk proses validasi dan penyempurnaan produk, berikut tampilan produk yang dihasilkan.



Gambar 1. Cover



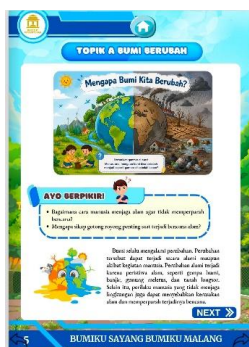
Gambar 2. CP dan TP



Gambar 3. Daftar Isi



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan



Gambar 5. Materi



Gambar 6. Aktivitas/Kuis



Gambar 7. Rangkuman



Gambar 8. Glosarium



Gambar 8. Daftar Pustaka

Uji validitas terhadap *E-Book Berbasis Tri Hita Karana* Pada IPAS Materi Bumiku Sayang Bumiku Malang melibatkan sembilan orang ahli yang terbagi dalam tiga bidang, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian dari para ahli dilaksanakan dalam kurun waktu sekitar satu minggu pada bulan Mei. Hasil validitas dari ketiga kelompok ahli disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	$n(c-1)$	V	Keterangan
	1	2	3							
Jumlah	47	49	48	38	39	38	114	120	0,95	Sangat Tinggi

Hasil penilaian validitas oleh ahli bahasa terhadap *E-Book Berbasis Tri Hita Karana* menunjukkan skor koefisien validitas Aiken's V sebesar 0,95 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam media yang dibuat sudah memenuhi standar validitas, sesuai dengan hasil pengecekan dari para penguji. Dengan memenuhi aspek kebahasaan tersebut, media dinyatakan mampu menyampaikan materi dengan jelas, menggunakan bahasa yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	$n(c-1)$	V	Keterangan
	1	2	3							
Jumlah	48	49	46	38	39	36	113	120	0,94	Sangat Tinggi

Hasil pengumpulan kembali analisis validitas dari ahli materi menunjukkan bahwa *E-Book* Berbasis *Tri Hita Karana* mendapatkan skor koefisien validitas Aiken's V sebesar 0,94 dengan kategori sangat tinggi. Nilai tersebut didapatkan setelah tiga orang validator mengevaluasi semua aspek materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang diberikan telah memenuhi standar validitas, yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi materi yang tepat, serta penyajian materi melalui media yang sesuai.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	$n(c-1)$	V	Keterangan
	1	2	3							
Jumlah	49	47	47	39	37	37	113	120	0,94	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.10, hasil rekapitulasi analisis validitas ahli media menunjukkan bahwa *E-Book* Berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran IPAS materi Bumiku Sayang Bumiku Malang memperoleh nilai koefisien validitas Aiken's V sebesar 0,94 dengan kategori sangat tinggi. Nilai tersebut diperoleh dari hasil rekapitulasi penilaian tiga orang validator terhadap seluruh aspek media yang dinilai. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dari aspek media berdasarkan instrumen penilaian yang digunakan.

Uji kepraktisan dilakukan setelah *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* dinyatakan valid oleh para ahli. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran berdasarkan respons guru dan peserta didik. Uji kepraktisan melibatkan 3 guru dan 13 peserta didik kelas V sekolah dasar dengan menggunakan angket kepraktisan.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Responden	Butir Soal										F	N	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	50	98%
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%

Hasil uji kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa media *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang mendapatkan persentase rata-rata sebesar 99,33%. Persentase tersebut didapat dari hasil penilaian tiga orang guru yang berperan sebagai responden dalam uji kepraktisan media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media mendapatkan nilai yang sangat baik di setiap indikator yang dinilai. Oleh karena itu, media yang dikembangkan mendapatkan respons yang sangat positif dari para guru. Persentase rata-rata sebesar 99,33% berada dalam kategori sangat praktis, sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Peserta Didik

F (Butir soal 1-10)	N (Skor Maksimal)	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	Kategori
642	650	98,77%	Sangat Tinggi

Hasil uji kepraktisan terhadap 13 siswa kelas V dalam menggunakan *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 94,13%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dibuat mendapat respon baik dari siswa

Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa media *E-Book* interaktif memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi karena mudah digunakan dan mendukung proses belajar. Tampilan media yang dikembangkan juga mendapat respon positif dari para guru. Tema warna biru digunakan karena cocok dengan materi Bumiku Sayang Bumiku Malang, karena memberikan kesan yang hangat dan dekat dengan lingkungan serta alam. Ilustrasi yang membawa makna nilai *Tri Hita Karana* mendapat pujian dari guru karena dinilai sangat menarik dan berbeda dibandingkan dengan buku pelajaran yang biasa digunakan di sekolah.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Putu *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa *E-Book* interaktif menerima respons siswa dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-Book* ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ziaurrahman & Adriansyah, (2024) juga menunjukkan bahwa *E-Book* interaktif mendapatkan respons positif dari pengguna dengan kategori sangat layak dan membuat proses belajar lebih mudah. Hasil yang sama menunjukkan bahwa *E-Book* interaktif bisa memberi kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengajar dan belajar, mulai dari cara penggunaannya yang mudah, penyajian materi yang lebih jelas, hingga interaksi dengan media yang lebih baik.

Antusiasme siswa terlihat saat mereka mengakses video pembelajaran dan mengerjakan kuis interaktif yang terdapat dalam *E-Book*. Menggunakan *Wordwall* dan *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan menggunakan buku belajar biasa, karena siswa bisa berinteraksi langsung dengan media yang digunakan. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih terlibat aktif selama proses belajar dan menunjukkan rasa ingin tahu untuk menyelesaikan setiap tugas yang tersedia di media tersebut. *E-Book* ini memiliki beberapa keunggulan yang bisa mendukung penggunaannya dalam pembelajaran IPAS. Media tidak hanya memberikan materi belajar, tetapi juga menggabungkan video pembelajaran, kuis interaktif, ringkasan, dan kamus dalam satu platform yang terpusat. Ilustrasi nilai-nilai *Tri Hita Karana* yang disajikan sebagai pendukung materi menjadi ciri khas dari media yang dikembangkan, sehingga membedakannya dari buku pembelajaran pada umumnya yang biasanya hanya menyajikan materi dalam bentuk teks. Karakteristik tersebut membuat pembelajaran lebih menarik, sesuai dengan konteks, dan cocok dengan sifat peserta didik jenjang sekolah dasar.

Media yang dikembangkan memiliki implikasi praktis dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat digital yang terhubung dengan internet. Pengguna hanya perlu membuka tautan media untuk mengakses seluruh komponen pembelajaran yang tersedia tanpa harus menggunakan banyak platform secara terpisah. Integrasi materi, video pembelajaran, kuis interaktif, rangkuman, dan glosarium dalam satu media

membantu guru dan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *E-Book* Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berpotensi digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan *E-Book* berbasis *Tri Hita Karana* sebagai media pembelajaran IPAS bagi peserta didik kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons guru sebesar 99,33% dan peserta didik sebesar 98,77%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai *Tri Hita Karana* dalam *E-Book* mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mudah digunakan sehingga berpotensi mendukung pembelajaran IPAS yang lebih bermakna di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas *E-Book* terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun sikap peduli lingkungan pada cakupan sekolah dan materi yang lebih luas.

REFERENSI

- Arditya Isti, L., Agustiningsih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan media video animasi materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia
- Br Ginting, Y. F., & Simamora, H. (2021). Penggunaan E-Book dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 36–39. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1774>
- Ervina, E., Eliza, F., Juliana, V., & Pratama, A. (2025). Tinjauan teoretis terhadap strategi pembelajaran aktif dalam pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15469–15474. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27985>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis E-Book di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Kholifah, I. N., & I Made Teguh. (2024). E-Book sebagai Bahan Ajar Berpendekatan Kontekstual dalam Muatan IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 151–160. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.82414>
- Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan pembelajar di abad ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109.

<https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.598>

- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>
- Narieswari, A. (2022). Penerapan literasi sains melalui pemanfaatan lingkungan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 313–320. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65640>.
- Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2023). E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi sejarah kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 502–513. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.57747>
- Riyadi, R. (2025). Implementasi model pembelajaran terpadu Nested pada materi IPAS kelas 4. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.24090/jk.v13i1.12824>
- Rukmana, R. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz pada mata pelajaran Informatika. *Jurnal MediaTIK*, 8(1), 28–31. <https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.6020>
- Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Saptono, B. (2023). The effectiveness of e-books in learning: An analysis of trends in elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 206–214. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.59484>
- Suparya, I. K. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Animasi Bagi Guru-Guru Tk. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), 111–119. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v1i2.112>
- Utami, N. K. P. D., Wulandari, I. G. A. A., & Astawan, I. G. (2024). Media E-book interaktif dengan model Project Based Learning berbasis kearifan lokal kendi gerabah. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.97864>
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan keterampilan abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) di sekolah dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar, dan implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- 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>