



PENGEMBANGAN *E-BOOK* FISIKA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DENGAN MATERI FLUIDA STATIS

Ana Mardhotillah¹, Faizatul Mabruroh^{1,a}

¹Pendidikan Fisika, UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

a) faizatul.mabruroh_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa *e-book* berbasis kearifan lokal dengan materi fluida statis yang valid dan praktis. Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Prabumulih pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian yaitu kelas XI IPA 4. Eksplorasi ini menggunakan teknik Karya Inovatif (Penelitian dan Pengembangan) dengan model Borg dan Gall. Metode pengumpulan informasi yang digunakan meliputi persepsi, pertemuan, jajak pendapat dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan informasi adalah survei yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli etimologi dan responden untuk menguji keabsahan dan kewajaran media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil dari eksplorasi ini adalah telah dibuatnya sebuah buku digital dengan mempertimbangkan kecerdasan masyarakat dengan bahan cair statis yang layak digunakan dalam realisasi yang telah disetujui oleh validator. Hasil persetujuan master materi sebesar 85,2% pada kelas sangat sah, ahli media sebesar 83,2% pada kelas sangat substansial, dan persetujuan master bahasa sebesar 96,6%. Hasil rata-rata dari pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa sebesar 88,3% berada pada kategori sangat tinggi. Hasil reaksi pemain pada penyisihan lingkup terbatas sebesar 92,25% pada klasifikasi sangat membumi. Hasil penyisihan lapangan memperoleh tingkat reaksi siswa sebesar 91% dan reaksi guru sebesar 97% pada kelas fungsional luar biasa. Dilihat dari hasil eksplorasi, cenderung beralasan bahwa buku digital berdasarkan wawasan terdekat dengan materi cair statis yang telah dibuat sangat sah dan sangat membumi untuk digunakan dalam pengalaman pendidikan.

Kata kunci: *E-Book*, Kearifan Lokal, *Research and Development* (R&D), dan Fluida Statis

DEVELOPMENT OF E-BOOKS BASED ON LOCAL WISDOM WITH STATIC FLUID MATERIALS

Abstract. This examination means to have the option to deliver showing materials as digital books in view of neighborhood shrewdness with substantial and reasonable static liquid material. This examination was led at MAN 1 Prabumulih City in the odd semester of the 2023/2024 scholastic year with the exploration subject being class XI IPA 4. This examination utilized the Innovative work (Research and development) technique with the Borg and Nerve model. Information assortment procedures utilized as information assortment, perception, meetings, polls, and documentation. The instrument utilized in information assortment was a survey given to material specialists, media specialists, etymologists, and respondents pointed

toward testing the legitimacy and reasonableness of the learning media that had been created. The consequence of this examination is that a digital book in view of neighborhood astuteness has been created with static liquid material which is reasonable for use in realizing which has been approved by the validators. The approval consequences of material specialists were 85.2% in the extremely substantial classification, media specialists were 83.2% in the exceptionally legitimate classification, and etymologist approval was 96.6%. The typical consequences of material specialists, media specialists, and etymologists are 88.3% with an exceptionally legitimate class. The consequences of understudy reactions in limited scope preliminaries were 92.25% in the exceptionally functional classification. The consequences of the field preliminaries got a level of understudy reactions of 91% and teacher reactions of 97% in the extremely down to earth class. In light of the exploration results, it tends to be reasoned that the digital book in view of neighborhood astuteness with static liquid material that has been created is extremely substantial and exceptionally down to earth to use in the educational experience.

Keywords: : *E-Book, Local Wisdom, Research and Development (R&D), and Static Fluids.*

Article Info

Received date: 21 April 2025

Revised date: 2 Juni 2025

Accepted date: 28 Juni 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dalam mengemban ilmu pengetahuan dengan memakai metode-metode khusus, sehingga seseorang bisa mendapatkan ilmu pengetahuan, pemahaman, tingkah laku serta pembelajaran yang dibutuhkan di dunia. Pendidikan ini terus berkembang sejak abad ke-21 dan hal ini juga terjadi pada bidang ilmu pengetahuan dan bidang teknologi (Adam, 2019). Bidang teknologi sangat berguna di dalam kehidupan terutama dapat membantu pengembangan di bidang ilmu pengetahuan seperti pembuatan media, bahan ajar, dan lain sebagainya. Sama halnya seperti yang dikatakan Suwarno dan Rahmatullah atas artikelnya (2020), bahwa penggunaan teknologi semakin dibutuhkan untuk mewujudkan generasi selanjutnya sebagai penerus yang berketerampilan belajar, berinovasi, terampil dalam menggunakan suatu perangkat dan teknologi informasi, dapat bertindak dan melakukan penyesuaian dalam hidup yang life skill.

Pembelajaran merupakan proses utama dalam melakukan proses belajar mengajar dengan peserta didik. Contoh pembelajaran yang berada di lingkungan sekolah ialah pembelajaran Fisika. Pembelajaran fisika ini terus mengalami perkembangan mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman seperti mampu mengembangkan bahan atau media ajar untuk pembelajaran fisika. Salah satu bahan atau media ajar yang selaras dengan perkembangan zaman saat ini adalah *e-book* atau Buku Elektronik (Ayu dan Ahmad, 2020).

E-book merupakan media informasi, dan penyebaran informasi saat ini akan semakin mudah disebarluaskan dengan adanya teknologi. (Karyada dkk, 2022). E-book sama seperti buku pada umumnya hanya saja bentuknya berupa digital. E-book dapat dikembangkan atau diinovasikan menjadi bahan atau buku ajar yang bisa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar serta bisa membantu para peserta didik guna memperoleh memahami suatu materi (Asshidqi dkk, 2021).

Menurut Yuberti (2014), Belajar itu sendiri adalah proses dimana murid dan pendidik berinteraksi dengan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Karena sebab itu pada kegiatan penelitian dan pengembangan bahan ajar ini menjadi sangat penting dalam melibatkan kejadian pada lingkungan sekitar, sehingga murid bisa mengasimilasi terhadap materi yang diajarkan. Salah satunya dapat dengan menggunakan bahan ajar kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup juga ilmu pengetahuan dan banyak cara kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilaksanakan atas masyarakat lokal saat menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan

mereka. Seperti yang dikatakan Sae dkk (2021) dalam artikelnya bahwa latar belakang pada kegiatan yang dianggap kondusif pada proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA sangatlah bervariasi, namun terdapat juga pandangan merujuk pada konteks, hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan yang menggunakan kearifan lokal secara optimal pada lingkungan sekitar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di satu diantara sekolah di Kota Prabumulih yaitu di MAN 1 Prabumulih, didapatkan bahwa di MAN 1 Prabumulih telah memiliki fasilitas yang cukup memadai. Salah satu fasilitas yang tersedia di MAN 1 Prabumulih ialah LCD proyektor yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun bahan ajar yang dipakai atas kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran fisika hanya terbatas pada buku cetak yang bersifat umum. Buku cetak yang digunakan telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, akan tetapi contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari masih umum dan belum menyediakan contoh praktik dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan kearifan lokal setempat. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan terhadap E-book atau buku elektronik yang bisa dipakai atas para peserta didik. Ini juga didukung atas kenyataan bahwa peserta didik sekarang rata-rata sudah banyak memiliki handphone pribadi sendiri sehingga mereka dapat mudah mengakses E-book sebagai bahan pembelajaran yang akan mereka lakukan. E-book ini dapat digunakan untuk sumber belajar para peserta didik.

Pengembangan E-book yang dilakukan oleh peneliti kali ini akan dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di Kota Prabumulih. Adapun kearifan lokal yang akan dibahas sesuai dengan materi fluida statis. Kearifan lokal yang akan digunakan yaitu sirup nanas dan danau bujoan. Hal ini dikarenakan Kota Prabumulih merupakan salah satu Kota yang terkenal dengan buah nanasnya. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan salah satu produk hasil kreasi penduduk setempat yaitu sirup nanas yang berkaitan dengan materi viskositas atau kekentalan. Adapun danau bujoan ialah satu diantara destinasi wisata yang terdapat di Kota Prabumulih. Danau bujoan digunakan oleh peneliti dikarenakan berkaitan dengan tekanan fluida.

E-book berbasis kearifan lokal ialah satu diantara solusi bahan ajar yang bisa digunakan oleh pendidik maupun murid selama proses pembelajaran. E-book berbasis kearifan lokal ini mampu membantu peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi dan memberikan pengetahuan terbaru soal kebudayaan yang terdapat di daerah masing-masing. Hal ini bisa digunakan menjadi suatu metode atau model pembelajaran baru yang bisa dipakai oleh para pendidik (Karyada dkk, 2022).

Berlandaskan pernyataan yang sudah dideskripsikan di atas, jadi peneliti tertarik dalam melaksanakan sebuah penelitian sesuai pada permasalahan tersebut dengan judul **“Pengembangan E-book Fisika Berbasis Kearifan Lokal Dengan Materi Fluida Statis Kelas XI SMA”** untuk dapat mengetahui pengembangan E-book berbasis kearifan lokal yang valid juga praktis guna dapat dipakai saat proses pembelajaran fisika.

METODE PENELITIAN

Jenis yang dipakai untuk penelitian ini yaitu penelitian juga pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D secara general adalah metode penelitian didefinisikan secara ilmiah guna memperoleh data atas tujuan juga manfaat tertentu (Sugiyono, 2019).

Adapun prosedur penelitian dan pengembangan (R&D) yang dipakai atas penelitian dan pengembangan kali ini ialah metode *Research and Development* (R&D) dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi atas Sugiyono sehingga didapatkan 10 tahapan dalam pengembangan agar bisa menghasilkan produk tertentu.



Gambar.1. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan Borg & Gall
(sumber : Permatasari, dkk. 2018)

Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan yang dilaksanakan terdiri dari 7 tahapan dari 10 tahapan yang berada di bagian atas. Hal ini karena melihat keterbatasan waktu yang ada juga kesempatan yang terbatas. Langkah pertama melaksanakan pengembangan media pembelajaran ini yaitu analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan agar dapat melihat gambaran dari keadaan di lapangan yaitu keadaan saat proses kegiatan pembelajaran Fisika di MAN 1 Prabumulih, setelah itu dapat menganalisis permasalahan yang ada dengan melalui wawancara dan observasi.

Selanjutnya melakukan pengumpulan data yang bisa dimanfaatkan atas bahan dalam perencanaan suatu produk yang akan dikembangkan serta disemogakan bisa membantu saat menyelesaikan problematika yang ada. Setelah itu, peneliti mendesain E-Book berbasis kearifan lokal atas materi Fluida Statis yang akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva serta melakukan persiapan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini. Kemudian dilakukan validasi produk dengan cara memberikan angket kepada validator atau para ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang sedang dikembangkan.

Selanjutnya desain ini akan direvisi atau diperbaiki sesuai dengan hasil angket yang diberikan kepada validator baik itu dapat berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Setelah merevisi desain produk, tahap selanjutnya melakukan uji coba produk terhadap para peserta didik dan pendidik. Uji coba ini dilakukan guna untuk bisa mengetahui respon para peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan. Adapun dalam uji coba produk ini terdapat dua cara yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

A. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini akan dilakukan dengan 9 peserta didik yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok tinggi, kelompok sedang dan kelompok rendah. 9 peserta ini didapatkan dari teknik *Purposive Sampling*.

B. Uji Coba Lapangan

Kegiatan uji coba lapangan ini dilakukan di kelas XI IPA 4 dengan jumlah peserta didik sebanyak 37 peserta didik kecuali 9 peserta didik yang sudah terlibat dalam uji kelompok kecil sehingga jumlah siswa yang mengikuti uji coba lapangan berjumlah 28 peserta didik dan 3 pendidik.

Setelah melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan, maka hasil nya yang akan menentukan produk yang dikembangkan sudah bisa atau belum untuk dapat dikategorikan telah baik dan praktis. Jika hasil dari respon para peserta didik dan guru telah mengatakan bahwa produk yang telah dikembangkan itu baik dan praktis maka tidak memerlukan revisi lagi terhadap produk tersebut. Namun jika produk tersebut masih memiliki kelemahan, maka harus dilakukan revisi terhadap produk agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji Validasi

Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalid-tan terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji validasi ini dilakukan 3 tahap yaitu validasi materi, validasi media dan validasi bahasa. Penilaian validasi ini didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada para validator. Angket-angket ini berisi pernyataan-pernyataan dengan kriteria dan skor masing-masing. Untuk kriteria uji validasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria *Skala Likert*

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sumber : Arikunto, 2013)

Untuk menghitung persentase validasi produk dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = skor rata-rata

f = jumlah skor

N = jumlah penilaian

Setelah mendapatkan hasil persentase, maka selanjutnya dapat dilakukan konversi hasil dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Nilai Kevalidan Produk

No	Presentase	Kategori
1	80% -100%	Sangat Valid
2	60% - 79%	Valid
3	40% - 59%	Cukup Valid
4	20% - 39%	Kurang Valid
5	0 -20%	Tidak Valid

(Sumber : Aisyah, 2018)

Uji Kepraktisan

Kepraktisan E-Book yang telah dikembangkan di uji dari hasil angket respons yang telah diberikan kepada peserta didik setelah dijelaskan cara penggunaan produk dan menggunakannya dalam kelas. Angket respons ini berisi 3 indikator yaitu kemudahan dalam penggunaan, manfaat dan efisiensi waktu terhadap pembelajaran. Terdapat 4 kategori jawaban dalam angket antara lain yaitu :

Tabel 3. Kriteria Analisis Kepraktisan Produk

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
CS (Cukup Setuju)	2
KS (Kurang Setuju)	1

Untuk mengukur kepraktisan E-Book terkait penggunaannya dalam kelas digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{A}{\sum R} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P = nilai kepraktisan suatu *E-book*

A = nilai yang diperoleh

$\sum R$ = jumlah nilai tertinggi

Tabel 4. Kategori Nilai Kepraktisan *E-book*

Nilai Kepraktisan (%)	Kategori
86 – 100	Sangat Praktis

76 – 85	Praktis
66 – 75	Cukup Praktis
56 – 65	Kurang Praktis
0 – 55	Tidak Praktis

(Sumber : Jannah & Julianto (2018) dalam
artikelnnya Hapsari & Zuherman (2021))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari pengembangan *e-book* berbasis kearifan lokal ini berupa buku elektronik yang bisa digunakan sebagai bahan ajar atau sumber pembelajaran pada saat belajar di kelas maupun di luar lingkungan sekolah. Penjelasan data hasil penelitian ini merupakan penjabaran dari rumusan masalah yang dihadirkan dalam tahapan-tahapan pengembangan dan penelitian jenis *Research and Development* (R&D):

Tabel 5. Hasil dari langkah-langkah R&D

Langkah-Langkah	Hasil
Potensi dan Masalah	Adapun hasil dari observasi wawancara, maka didapatkan beberapa informasi sebagai berikut: a) Kurikulum yang digunakan di kelas XI adalah kurikulum 2013 b) MAN 1 Kota Prabumulih telah memiliki berbagai fasilitas yang mendukung dalam kegiatan proses belajar mengajar seperti LCD <i>proyektor</i> untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada materi yang menyajikan animasi dan video. c) Kegiatan proses belajar mengajar fisika di kelas, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. d) Media pembelajaran yang digunakan pun masih berupa buku cetak dan modul cetak yang bersifat umum yang didapatkan dari pemerintah dan juga buku paket hasil buatan penerbit tertentu.
Pengumpulan Data	Beberapa data tersebut diantaranya bersumber dari beberapa buku ajar yang memuat materi tentang fluida statis, yang bisa didapatkan dari buku SMA, modul, dan buku-buku universitas. Tidak hanya itu saja, peneliti juga melakukan observasi ke lapangan untuk lebih mengenal kearifan lokal yang terkait dengan materi fluida statis serta mencari buku dan artikel yang membahas tentang kearifan lokal di Kota Prabumulih. Ketika semua data yang diperlukan sudah tersedia, maka peneliti dapat mulai membuat <i>E-Book</i> pada materi fluida statis, dengan memasukkan kearifan lokal
Desain Produk	a) Pemilihan Format Pemilihan format ini dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada. Pemilihan format dengan memilih desain yang tepat dan menarik disertai dengan pemilihan bahan materi berupa buku atau artikel yang sesuai dengan materi fluida statis. b) Rancangan Awal Dalam rancangan awal produk <i>E-Book</i> berbasis kearifan lokal dengan materi fluida statis menggunakan aplikasi <i>canva</i> , memiliki beberapa karakteristik yang bisa dijelaskan sebagai berikut: c) Tampilan awal <i>e-book</i>

	Pada tampilan awal <i>e-book</i> terdapat halaman sampul depan <i>e-book</i> atau <i>cove.r</i> Background pada halaman sampul memiliki perpaduan warna biru tua, biru dan kuning dan menggunakan jenis huruf <i>open sans</i> dan <i>alice</i>. d) Tampilan pendahuluan <i>e-book</i> Tampilan pendahuluan pada <i>E-Book</i> Fisika dirancang dengan menggunakan template bingkai sudut warna biru tua, biru dan kuning. Akan tetapi, background yang digunakan pada buku ini yaitu warna putih atau polos. Pada halaman pendahuluan ini terdapat kata pengantar dengan menggunakan jenis huruf <i>times new roman</i>. Pada pendahuluan ini terdapat beberapa isi antara lain kata pengantar, daftar isi, abstraksi dan peta konsep. e) Tampilan Isi <i>e-book</i> Pada bagian isi <i>e-book</i> ditulis dengan jenis huruf <i>times new roman</i> dan ukuran huruf 12. Terdapat kotak teks di bawah gambar dan ada beberapa animasi yang digunakan seperti penguin dan anjing. Hal ini diharapkan agar dapat menarik perhatian siswa dalam membaca. Adapun isi <i>e-book</i> ini memiliki bagian-bagian yang dibahas seperti terdapat prakata, pendahuluan, materi fluida statis, kearifan lokal yang dikaitkan dengan isi materi, dan tokoh fisika. f) Tampilan penutup <i>e-book</i> Pada bagian akhir <i>e-book</i> terdiri dari rangkuman. Latihan soal pilihan ganda dan esai, kunci jawaban, daftar pustaka serta sampul belakang.
Validasi Desain	Validasi <i>e-book</i> ini ada 3 macam yaitu validasi media, validasi materi dan validasi bahasa. Adapun tahap uji kevalidan dari produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel 6, 7 dan 8.
Revisi produk	Dari penilaian tersebut, ada beberapa saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Saran dan masukan ini bertujuan untuk mendapatkan hasil media pembelajaran yang valid.
Uji coba produk	Uji coba produk menjadi tahapan inti dalam menguji kepraktisan produk yang dilihat berdasarkan skor dan kriteria penilaiannya. Uji coba produk pada <i>e-book</i> berbasis kearifan lokal dengan materi fluida statis dilakukan sebanyak 2 tahap uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.
Revisi Produk	Pada uji coba lapangan ini terdapat saran tentang perbaikan terhadap <i>e-book</i> berbasis kearifan lokal dengan materi fluida statis dari pendidik dan peserta didik. Dalam pelaksanaannya para pendidik dan peserta didik memberikan respon positif terhadap <i>e-book</i> yang dikembangkan.

1. Validasi Materi

Hasil yang didapatkan dari validator ahli materi diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 85,2% dengan kategori sangat valid.

Tabel 6. Hasil Validasi untuk Ahli Materi

No	Aspek	Skor Validator	Nilai Kevalidan	Kategori
1	Kelayakan Isi	35	87,5%	Sangat Valid
2	Aspek Penyajian	17	85%	Sangat Valid
3	Aspek Kontekstual	30	83%	Sangat Valid
	Rata-Rata	27,3	85,2%	Sangat Valid

2. Validasi Media

Hasil penilaian yang diperoleh dari validator ahli media diperoleh rata-rata dengan nilai persentase sebesar 83,2% dengan kategori sangat valid.

Tabel 7. Hasil Validasi Untuk Ahli Media

NO	Aspek	Skor Validator	Nilai Kevalidan	Kategori
1	Tampilan Desain	16	100%	Sangat Valid
2	Kemudahan Penggunaan	16	80%	Sangat Valid
3	Format	6	75%	Valid
4	Kemanfaatan	8	67%	Valid
5	Aspek Kegrafikan	15	94%	Sangat Valid
	Rata-Rata	11,8	83,2%	Sangat Valid

3. Validasi Bahasa

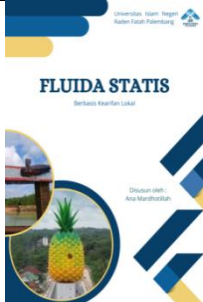
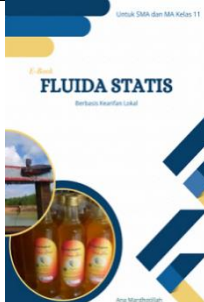
Hasil penilaian validasi untuk ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata dari seluruh aspek yang telah didapatkan pada *e-book* berbasis kearifan lokal dengan materi fluida statis sebesar 96,6% pada kategori sangat valid.

Tabel 8. Hasil Validasi untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor Validator	Nilai Kevalidan	Kategori
1	Lugas	12	100%	Sangat Valid
2	Komunikatif	4	100%	Sangat Valid
3	Dialogis dan Interaktif	4	100%	Sangat Valid
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8	100%	Sangat Valid
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	10	83%	Sangat Valid
	Rata-Rata	7,6	96,6%	Sangat Valid

Dari penilaian dari beberapa para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terdapat beberapa saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun tabel perbaikan revisi media pembelajaran yang telah dinilai oleh para validator adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Revisi Produk dari Ahli Validator

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

Setelah merevisi produk sesuai dengan saran atau komentar dari para ahli validator, maka selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji coba produk pada *e-book* berbasis kearifan lokal dengan materi fluida statis dilakukan sebanyak 2 tahap uji coba yaitu :

A. Uji coba skala kecil

Kegiatan pada uji coba skala kecil ini dilakukan dengan memberikan link kepada peserta didik untuk dapat mengakses *e-book* yang telah dikembangkan. Setelah itu, peserta didik dapat mengisi angket respon yang telah diberikan. Adapun hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Nilai Kepraktisan	Kategori
1	Ketertarikan	126	87%	Sangat Praktis
2	Materi	196	91%	Sangat Praktis
3	Bahasa	99	92%	Sangat Praktis
4	Kualitas Teknik	100	93%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	130,25	92,25%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan dari respon peserta didik dalam kelompok kecil bisa dikategorikan sangat praktis dengan skor nilai rata-rata sebesar 92,25%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran sangat praktis digunakan dalam skala besar.

B. Uji coba lapangan

1. Respon Peserta didik

Hasil uji respon peserta didik terhadap kepraktisan e-book memperoleh rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap e-book berbasis kearifan lokal pada materi fluida statis sudah tergolong sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa e-book pada materi fluida statis layak digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Lapangan Peserta Didik

No	Aspek	Jumlah Skor	Nilai Kepraktisan	Kategori
1	Ketertarikan	396	88%	Sangat Praktis
2	Materi	600	89%	Sangat Praktis
3	Bahasa	320	95%	Sangat Praktis
4	Kualitas Teknik	310	92%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	406,5	91%	Sangat Praktis

2. Respon Pendidik

Tahapan ini bertujuan untuk dapat mengetahui respon dari para pendidik dan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan ini. Adapun berikut ini hasil respon dari para pendidik terhadap produk yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Respon Pendidik

No	Aspek	Skor Validator			Nilai Kepraktisan	Kategori
		Pendidik 1	Pendidik 2	Pendidik 3		
1	Kualitas Isi	15	15	15	94%	Sangat Valid
2	Bahasa	8	8	8	100%	Sangat Valid
3	Isi Buku	24	24	24	100%	Sangat Valid
4	Kontekstual	11	12	11	94,7%	Sangat Valid
5	Evaluasi	12	12	12	100%	Sangat Valid
6	Tampilan Visual	12	11	11	94,7%	Sangat Valid
7	Kemudahan Pengguna	4	4	4	100%	Sangat Valid
Rata-rata		12,3	12,3	12,1	97,6%	Sangat Valid

Setelah melalui tahap uji coba media yang dilakukan maka produk akhir e-book berbasis kearifan lokal pada materi fluida statis dapat dikategorikan layak digunakan. Akan tetapi terdapat beberapa saran yang diterima oleh peneliti dari salah satu pendidik dan beberapa peserta didik di MAN 1 Kota Prabumulih. Adapun saran yang disampaikan oleh pendidik tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 13. Saran Pendidik dan Peserta Didik

Nama	Jabatan	Saran atau Komentar
Z	Guru Fisika	Untuk mudah memahami materi fluida statis sertakan contoh pendukung agar lebih mudah dipahami seperti kegiatan mandiri yang bisa dilakukan peserta didik atau praktikum sendiri.
R.Z	Peserta didik Kelas XI IPA 4	Bentuk penyajiannya dapat dibuat lebih menarik lagi
P.S.A	Peserta didik Kelas XI IPA 4	Bukunya bagus, keren, lucu, untuk daftar isi kalau bisa titik-titiknya disamain.
K.A.N	Peserta didik Kelas XI IPA 4	Harus lebih menambah materi sesuai kehidupan sehari-hari karena akan lebih valid jika menambahkan materi dalam kehidupan sehari-hari

Penutup

Berdasarkan penelitian dan pengembangan *e-book* berbasis kearifan lokal pada materi fluida statis dengan menggunakan aplikasi *canva* yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *E-Book* berbasis kearifan lokal pada materi fluida statis yang telah dikembangkan memperoleh persentase dari beberapa ahli validator yaitu validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat valid, validator ahli media mendapatkan persentase sebesar 83,2% dengan kategori sangat valid, dan validator

ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 96,6% dengan kategori sangat valid. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwasanya *e-book* ini valid digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil respon para peserta didik sebagai responden dalam penelitian dan pengembangan *e-book* berbasis kearifan lokal pada materi fluida statis ini memperoleh persentase yang berbeda-beda pada tiap tahapnya. Pada tahap uji coba skala kecil didapatkan persentase sebesar 92,2% dengan kategori sangat praktis dan tahap uji coba lapangan diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Tidak hanya itu saja, uji coba kepraktisan juga dilakukan kepada para pendidik. Hasil dari uji coba kepraktisan pada pendidik memperoleh persentase sebesar 97,6% dengan kategori media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Alif Syaiful. (2019). *One-Stop Physics E-book Package Development for Senior High School Learning Media* : International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). Vol. 14, No. 19
- Aisyah, Siti. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Kelas XI Sekolah Menengah Atas Pada Materi Fluida Statis Berbasis Focusky Menggunakan Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI)* : Skripsi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asshidqi, Maulana Rifqi., dkk. (2021). *Validity Of Disaster E-Book To Improve Disaster Literacy Skills At Junior High School* : Artikel Pena Sains. Vol.8, No.2. p-ISSN: 2407-2311 e-ISSN:2527-7634
- Ayu, Fitrah., dan Ahmad Fauzi. (2020). *Practicality Development Of Edmodo- Assisted Physics E-book Based On Dishalaman sampul Learning In The Physics Learning Process* : Artikel Inovasi Pendidikan dan Sains. Vol. 1 No. 3 ISSN : 2721-9119
- Hapsari, Gita Permata Puspita., dan Zulherman. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa* : Artikel Basicedu. Vol 5 No 4. P-ISSN: 2580-3735 e-ISSN: 2580-1147
- Karyada, I Putu Ferry., dkk. (2022). *Pengembangan E-book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Budaya Bali* : Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI). Vol. 11 No. 1. e-ISSN : 2685-7006. p-ISSN : 2252-9063
- Mabrurroh, Faizatul. (2018). *Studi Penerapan Keterampilan Proses Sains Pokok Bahasan Gaya Pada Perkuliahan Fisika Dasar*. Artikel Ilmu Fisika dan Pembelajarannya (JIFP), Vol.2, No.1
- Permatasari, Winda Berlyana., dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD N-egeri Pangeranan 3 Bangkalan* : Widyagodik. Vol.6 No.1 p-ISSN : 2303-307X, e-ISSN 25415468
- Sae, Foni S., dkk. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Kearifan Lokal Anyaman Nyiru Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa* : VARIABEL. Vol. 4 No. 1. p-ISSN: 2593-302X. e-ISSN: 2599-3038
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhadi., dan Heriansyah. (2018). *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis WEB Dalam Menunjang Kegiatan Belajar Pada Prodi Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Raden Fatah*. Artikel Ilmu Fisika dan Pembelajaran (JIFP), Vol.2, No.2
- Suwarno, Rika Nuryani., dan Rahmatulloh. (2020). *E-book Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal Karawitan Sebagai Bahan Ajar Kontekstual IPA SMP: Analisis Konten*. Indonesin Journal of Applied Science and Technology. Vol. 2 No. 2

PROFIL SINGKAT PENULIS

Penulis merupakan mahasiswa dan dosen Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.