

# **PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL MAKNA SUREQ (MOTIF) SARUNG TENUN SUTERA MANDAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KETERAMPILAN KELAS VIII SMP NEGERI 4 MAJENE SULBAR**

**Muhammad Zikrul Fadil<sup>1)</sup> Abdul Hakim<sup>2)</sup> Farida Febriati<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: [zikrulfadil9@gmail.com](mailto:zikrulfadil9@gmail.com), [abdul.hakim7308@unm.ac.id](mailto:abdul.hakim7308@unm.ac.id), [ida.febrati@yahoo.com](mailto:ida.febrati@yahoo.com)

## **ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah siswa belum pernah mempelajari ragam hias budaya lokal yang di dalamnya memuat materi motif geometri sarung tenun sutera Mandar serta pemaknaannya pada mata pelajaran seni budaya keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan tingkat kebutuhan buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya keterampilan, (2) Mendesain buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya keterampilan, (3) Menganalisis validitas dan tingkat kepraktisan buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya keterampilan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan model 3D. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Majene. Subjek penelitian ini adalah 27 orang siswa, 1 orang guru pengampuh matapelajaran dan 2 orang validator yang terdiri ahli isi/materi dan media. Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan, angket validasi ahli media dan ahli isi materi, angket tanggapan guru pengampuh mata pelajaran. Hasil validasi isi dan media berada pada kualifikasi sangat baik. Uji coba kepraktisan dilakukan duasarasan pengguna yaitu respon siswa berada pada kualifikasi sangat baik. Dan tanggapan pengampuh mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik pula. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa buku digital makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya keterampilan valid dan praktis.

**Kata kunci:** *pengembangan, Buku digital, Makna*

## **ABSTRACT**

*The problem in this study is that students have never studied local cultural ornaments which contain material on the geometric motifs of Mandar silk woven sarongs and their meanings in arts and culture skills subjects. This study aims to (1) describe the level of need for digital books on the meaning of sureq (motif) on Mandar silk woven sarongs in arts and culture skills subjects, (2) to design digital books on the meaning of sureq (motifs) on Mandar silk woven sarongs in arts and culture skills subjects, (3) ) Analyzing the validity and practicality level of digital books on the meaning of sureq (motifs) of Mandar silk woven sarongs in arts and culture skills subjects. This research is a type of R&D research using 3D models. This research was conducted at SMP Negeri 4 Majene. The subjects of this study were 27 students, 1 subject teacher and 2 validators consisting of content/material and media experts. Data collection used a needs identification questionnaire, a validation questionnaire for media experts and material content experts, a questionnaire for subject matter teachers. The results of content and media validation are in very good qualifications. The practicality test was carried out by two target users, namely the students' responses were in very good qualifications. And the subjects' effective responses are also in very good qualifications. Based on the results of this analysis, it can be concluded that the digital book meaning the decoration of the Mandar silk woven sarong in art and culture subjects is valid and practical.*

**Keywords:** *Development, Digital Books, Meaning of Sureq' Mandar Silk Sarong.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran saat ini mengalami peningkatan yang signifikan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Diantara bahan ajar tersebut, bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang sudah mengikuti perkembangan teknologi dalam penyajiannya. Menurut (Majid, 2013) bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku dari suatu presentasi. Salah satu diantaranya adalah buku yang disajikan dalam bentuk elektronik atau dikenal dengan Electronic Book (*e-book*). *E-Book* merupakan buku berbentuk elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks dan gambar (Eskawati et al., 2012). Melalui penggunaan *E-Book* diharapkan dapat semakin menambah pengetahuan dan memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan guru di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Seni budaya Keterampilan pada tanggal, 22 februari 2022, tentang materi ragam hias budaya lokal di lingkungan sekitar serta penggunaan media pembelajaran diperoleh informasi bahwa materi ragam hias budaya lokal yang di dalamnya memuat materi ragam hias sarung tenun sutera Mandar belum pernah memperkenalkan dan dipelajari di sekolah untuk media pembelajaran guru masih memakai media yang lama yaitu dari penggunaan buku yang mana buku di sekolah tersebut memiliki jumlah yang terbatas sehingga hanya sedikit saja siswa yang bisa mendapatkan buku tersebut. Guru masih jarang untuk mencari dan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia terbaru, walaupun hampir setiap kelas memiliki Fasilitas berupa LCD Proyektor yang dapat di pergunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih baik. Peserta didik juga kurang mendapatkan media pembelajaran berupa *software*/multimedia yang menyenangkan dan inovatif sehingga menyebabkan pembelajaran di kelas terkesan membosankan serta kurangnya motivasi belajar siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan pengembangan bahan ajar berupa buku digital yang dapat menjadi media alternatif serta dapat membantu tugas guru dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa. Berpijak dari yang sudah dikemukakan peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul "Pengembangan buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan kelas VIII Smp Negeri 4 Majene"

### A. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana tingkat kebutuhan buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan kelas VIII SMP Negeri 4 Majene?
2. Bagaimana desain buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VIII di SMP Negeri 4 Majene?
3. Bagaimana validitas dan tingkat kepraktisan buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan VIII SMP Negeri 4 Majene?

### B. TUJUAN PENGEMBANGAN

1. Mendeskripsikan tingkat kebutuhan buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan VIII SMP Negeri 4 Majene.
2. Mendesain buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas VIII SMP Negeri 4 Majene
3. Mengukur validitas dan tingkat kepraktisan buku digital makna sureq (motif) sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas VIII SMP Negeri 4 Majene.

### C. SPESIFIKASI PRODUK

1. Produk buku digital makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di Desain menggunakan *FlipBook*.
2. Produk buku digital makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dapat di akses menggunakan *smartphone*, laptop dan komputer baik itu *online* maupun *offline* sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaannya.
3. Produk buku digital makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan memuat materi yang mengandung teks, gambar, dan video sehingga dapat membantu dalam penyajian materi pada saat proses belajar mengajar.

### 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini memodifikasi langkah-langkah pada model pengembangan dan desain multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip. Tahap-tahap penelitian Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang merupakan jbaran dari model Alessi dan Trollip, di antaranya: Tahap Perencanaan: menentukan ruang lingkup, mengidentifikasi karakteristik siswa, membuat dokumen perencanaan, mengumpulkan sumber-sumber, melakukan *brainstorming*. Tahap Desain: pengembangan ide/gagasan, analisis tugas dan konsep, pembuatan *storyboard*. Tahap Pengembangan: menyiapkan teks, grafis, audio dan video, pembuatan produk bahan ajar buku digital, tes dan revisi. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 4 Majene, Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media dan ahli isi/materi media pembelajaran, 6 orang siswa sebagai kelompok kecil yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, 25 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran Seni Budaya sebagai kelompok besar, dan Guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Majene. Sumber data dapat diperoleh dari lembaga, situasi sosial, subjek/informan, dokumentasi, atau historis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner (Angket).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan dilakukan berdasarkan pada tahap-tahap pengembangan yang ada dalam model allesi & trollip yakni: (1) perencanaan, (2) desain, (3) pengembangan. Ketiga tahapan tersebut disajikan secara berturut-turut diantaranya: identifikasi kebutuhan, validasi ahli isi/materi, validasi ahli media pembelajaran, respon/tanggapan siswa dalam uji coba kelompok kecil, respon/tanggapan siswa dalam uji coba kelompok besar, dan respon/tanggapan gurupengampu mata pelajaran.

#### Tingkat Kebutuhan Buku Digital Makna Ragam Hias Sarung Tenun Sutera Mandar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan

Pada tahap pendefinisian (*Define*) peneliti melakukan *survey* angket identifikasi kebutuhan terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Majene yang telah belajar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Pada tahap ini peneliti tidak hanya melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa namun juga menganalisis kebutuhan guru pengampu mata pelajaran. Peneliti telah melakukan analisis tingkat kebutuhan terhadap bahan ajar buku digital, yaitu terdiri dari sepuluh pertanyaan yang diisi oleh siswa sesuai kondisi yang dialami sehubungan dengan bahan ajar buku digital. Hasil analisis tingkat kebutuhan yaitu 19 orang siswa yang telah mempelajari mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan, 16 orang menjawab "ya" membutuhkan bahan ajar buku digital seni budaya dan keterampilan, 18 orang menjawab "ya" apabila pembelajaran seni budaya dan keterampilan di lengkapi

teks gambar, dan video, 18 orang siswa menjawab “ya” untuk buku digital dengan soal latihan

Hasil rata-rata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data identifikasi kebutuhan materi pengembangan produk buku digital Seni budaya dan keterampilan khususnya pada materi makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar sebesar 86% sehingga kebutuhan buku digital yang berada pada tingkat sangat butuhkan, sehingga hal ini menjadi patokan peneliti dalam mengembangkan produk buku digital seni budaya dan keterampilan.

### **Desain Pengembangan Buku Digital Makna Ragam Hias Sarung Tenun Sutera Mandar Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan**

Tahap desain meliputi pengembangan ide/gagasan, analisis tugas dan konsep, serta membuat *storyboard*. Pada tahap pengembangan ide/gagasan dilakukan pengembangan berdasarkan informasi yang telah didapatkan bertujuan untuk menentukan objek yang akan dikembangkan pada Buku Digital berupa penggunaan teks, gambar, dan video. Tampilan dalam Buku Digital berupa objek yang telah ditentukan. Kemudian dalam mengembangkan Buku digital seni budaya dilakukan penyusunan *Flowchart* yang merupakan gambaran alur program sebelum melangkah ke tahap pembuatan *Storyboard*. *Storyboard* Buku Digital berbentuk tabel dimana di dalamnya terdapat rancangan Buku digital yang diberikan keterangan di bawahnya. Keterangan tersebut yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan Buku Digital.

### **Validitas dan Tingkat Kepraktisan Buku Digital Makna Ragam Hias Sarung Tenun Sutera Mandar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan**

Pada tahap ini buku digital makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar dikembangkan dengan mengacu pada materi ragam hias budaya lokal yang ada. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui validitas dan tingkat kepraktisan penggunaan buku digital, setelah selesai dikembangkan, maka langkahberikutnya adalah uji coba terhadap produk yang telah di hasilkan peneliti. Validasi produk buku digital telah dilakukan oleh ahli isi/materi bidang kajian makna sarung tenun sutera Mandar. Adapun hasil penilaian ahli isi/materi terhadap produk buku digital dapat disajikan perhitungan rerata skor pencapaian sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	$\Sigma$ Soal	$\Sigma$ Skor	Kategori
Aspek Pembelajaran	7	31	B
Aspek Kelengkapan Isi	4	19	SB
Aspek Ketuntasan, Ketepatan, Dan Kebermaknaan	3	13	B

Adapun hasil penilaian ahli media terhadap produk buku digital sebagai berikut:

**Tabel 2. Validasi ahli Media Pembelajaran**

Aspek Penilaian	$\Sigma$ Soal	$\Sigma$ Skor	Kategori
Aspek Kelayakan Produk	10	50	SB

Setelah produk melewati validitas kelayakan oleh para ahli dan praktisi pembelajaran, dilakukan uji coba kelompok kecil sebagai uji validitas empiris, Uji kelompok kecil produk buku digital oleh 6 siswa. Siswa yang terlibat dalam uji coba kelompok kecil ini merupakan siswa SMP Negeri 4 Majene yang mempelajari mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan tingkat yang berbeda-beda dilihat dari prestasi belajarnya. Produk ini di uji cobakan kepada 6 orang siswa kemudian diberikan tanggapan/penilaian terhadap produk buku digital seni budaya dan keterampilan. Uji coba perorangan dilakukan untuk mendapatkan tanggapan/respon ketika buku digital dioperasikan/digunakan oleh siswa. Setelah dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan berpedoman pada kategori penilaian ideal, maka dapat diketahui persentase skor 86%, dari penilaian hasil uji coba perorangan terhadap produk buku digital masuk dalam kategori baik. Selanjutnya buku digital mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di Uji cobakan kepada kelompok besar dilakukan pada siswa SMP Negeri 4 Majene semester 2 kelas VIII yang sedang mengampu mata pelajaran seni budaya dan keterampilan sejumlah 25 siswa dengan 8 butir pertanyaan. Berdasarkan pada hasil kelompok besar oleh 25 siswa diperoleh persentase skor keseluruhan 79 % yang secara kualitatif masuk dalam kategori "Baik".

Uji *beta* yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan angket tanggapan guru mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan. Penilaian dilakukan oleh 1 orang guru mata pelajaran seni budaya dan SMP Negeri 4 Majene bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika digunakan oleh guru (*user*) sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, maka dapat dihitung rata-rata persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Tanggapan Guru Mata Pelajaran**

Aspek Penilaian	$\Sigma$ Soal	$\Sigma$ Skor	Kategori
Aspek Isi Materi	10	48	SB

## PEMBAHASAN

Produk buku digital dikembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah- langkah pengembangan mod Allesli dan Trollip (2001) melalui tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Proses pengembangan produk buku digital ini mulai dikembangkan pada tanggal 15 Juli 2022 yang diawali dengan penyusunan isi materi dan dapat diselesaikan pada tanggal 10 Agustus 2022. Faktor-faktor pendukung pengembangan buku digital telah dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan materi dan analisis kebutuhan guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya dan keterampilan. Buku digital ini juga didasarkan pada sejumlah teori dan hasil penelitian pendukung sebagai landasan pengembangannya.

Mengukur validitas dan kepraktisan produk berbasis buku digital ini, telah dilakukan validasi, pengujian kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan hasil yang telah dicapai yakni produk buku digital seni budaya dan keterampilan ini merupakan produk yang valid dan praktis berdasarkan penelitian tim ahli, siswa serta guru pengampuh mata pelajaran. Validitas dan kepraktisan produk buku digital seni budaya dan keterampilan ini didesain sedemikian rupa agar dapat bermanfaat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik seperti yang dikemukakan oleh Wibawanto (Khaerul, 2021) manfaat media pembelajaran yaitu dengan karakteristik yang berbeda dan materi yang diajarkan sama, maka dapat diatasi dengan media pembelajaran yaitu dengan: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman serta menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan penilaian ahli materi/isi dan ahli media terhadap produk buku digital ini dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran baik individual maupun klasikal. Berdasarkan hal tersebut produk buku digital dapat memecahkan salah satu masalah dalam proses pembelajaran yaitu pada sumber belajar. Kelebihan produk buku digital ini yaitu dapat memecahkan salah satu masalah dalam proses pembelajaran, terutama pada sumber belajar sehingga siswa dapat lebih aktif dan semangat saat belajar dengan menggunakan buku digital yang interaktif, kemudian siswa tidak sepenuhnya lagi memerlukan arahan dari pengampuh mata pelajaran, siswa dapat belajar mandiri karena produk buku digital menampilkan secara jelas materi yang menjadi pokok bahasan. Data diperoleh pada proses pengembangan buku digital, dapat diketahui bahwa produk buku digital ini dinyatakan dapat dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi oleh ahli materi/isi yang setelah dikonversi mendapatkan presentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat diperoleh produk buku digital makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar mata seni budaya dan keterampilan ini masuk pada kategori valid. Selanjutnya dari data yang diperoleh dalam proses pengembangan bahan ajar, diketahui bahwa produk bahan ajar ini dinyatakan dapat dilakukan uji kelayakan pada proses pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan pokok bahasan ragam hias budaya lokal sarung tenun sutera Mandar, asal mula tenun, perkembangan sarung tenun sutera Mandar dari tahun ke tahun, motif sarung tenun sutera Mandar, karakteristik sarung tenun sutera Mandar, makna ragam hias sarung tenun sutera Mandar, dan nilai-nilai filosofi yang terkandung didalamnya. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi ahli media, diperoleh hasil validasi kualifikasi sangat baik.

Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh pada proses pengembangan buku digital, dapat diketahui bahwa produk buku digital ini dinyatakan praktis di dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang mendapatkan presentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik. Sehingga diperoleh produk buku digital mata pelajaran seni budaya dan keterampilan masuk pada kategori praktis. Subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa SMP Negeri 4 Majene kelas VIII yang berjumlah enam orang siswa dengan tingkat prestasi di atas rata-rata. Dengan demikian produk buku digital mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya keterampilan. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa produk buku digital yang dikembangkan telah dikategorikan praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, sehingga produk buku digital dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar.

Kemudian berdasarkan data yang diperoleh pada proses pengembangan buku digital, diketahui bahwa produk buku digital ini dinyatakan praktis di dalam proses pembelajaran pada mata kuliah rancangan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang terdiri dari lima kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari lima orang siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Majene yang berada pada kriteria prestasi tinggi, sedang dan rendah. Hasil uji coba tersebut berada pada kualifikasi baik. Sehingga diperoleh produk buku digital seni budaya dan keterampilan masuk pada kategori praktis. Dengan demikian produk buku digital seni budaya dan keterampilan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar

siswa dalam mata pelajaran seni budaya keterampilan. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan telah dikategorikan praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, sehingga produk buku digital dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil data yang diperoleh pada proses pengembangan buku digital, dapat diketahui bahwa produk buku digital ini dinyatakan praktis di dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh berdasarkan hasil penilaian/tanggapan pengampu mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yang berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga diperoleh produk buku digital seni budaya dan keterampilan masuk pada kategori praktis. Adapun aspek penilaian terdiri dari kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam buku digital, kejelasan isi buku digital dengan indikator pembelajaran, kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam buku digital, kemudahan memahami materi/isi yang termuat dalam buku digital dan kemenarikan tampilan buku digital. Dengan demikian produk buku digital seni budaya dan keterampilan dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa produk buku digital yang dikembangkan telah dikategorikan praktis berdasarkan hasil tanggapan pengampu mata pelajaran, sehingga produk buku digital dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya hasil validasi dan pengujian kepraktisan yang dilakukan, dengan tercapainya produk buku digital seni budaya dan keterampilan ini yang valid dan praktis didasari berbagai teori tentunya hal ini dapat menjadi sarana untuk membantu proses pembelajaran sehingga memberikan pengaruh yang baik bagi siswa.

Kelebihan yang dimiliki produk bahan ajar rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji coba perorangan, hasil uji kelompok kecil dan hasil tanggapan dosen prodi teknologi pendidikan berdasarkan pendapat penulis adalah buku digital ini bersifat interaktif sehingga mampu menarik perhatian siswa, buku digital ini dilengkapi dengan teks, video, sehingga siswa tidak menyimak saja tetapi juga bisa mendengarkan isi video yang tersaji dalam buku digital tersebut, buku digital ini dapat diakses melalui tablet dan laptop.

Kekurangan produk buku digital ini adalah sebagaimana buku digital lainnya, pemanfaatan produk ini juga terkesan memakan waktu yang cukup lama dikembangkan oleh peneliti dikarenakan mengedit dan merangkum materi serta mendesain cover buku digital yang memerlukan/memakan waktu lama dalam proses pengeditan. Selain itu, dalam mengembangkan produk buku digital ini, peneliti banyak mengalami kendala, namun kendala-kendala yang dihadapi dari awal proses pengembangan hingga selesainya produk buku digital ini dapat terselesaikan dengan baik, sehingga menghasilkan sebuah produk berupa buku digital pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan khususnya pada materi ragam hias budayalokal sarung sutera Mandar yang sudah teruji kualitasnya.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Majene membutuhkan produk buku digital ragam hias budaya lokal sarung tenun sutera Mandar yang berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Hasil identifikasi kebutuhan guru pengampu mata pelajaran seni budaya dan keterampilan terhadap produk buku digital yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.

Desain Buku Digital Ragam hias budaya lokal yang terdiri dari teks, gambar, *hyperlink*, dan video menggunakan aplikasi *CorelDRAW 2018*, *Microsoft Word*, dan *Flipbook PDF Professional* yang dipublikasikan dalam bentuk aplikasi sehingga dapat diakses secara *offline* menggunakan laptop dan secara *online* menggunakan *smartphone*

Hasil validasi ahli isi dan ahli media mendapatkan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan kualifikasi praktis. Sedangkan berdasarkan penilaian guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Eskawati, S. Y., Gusti, I., & Sanjaya, M. (2012). “Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas Xii Ipa” (“theDevelopment of Interactive E Book on the Subject of Coligative Properties AsLearning Resource for Student of Science Class Xii”). *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(2), 46–53.
- [2] Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- [3] Khaerul, (2021) Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Untuk Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

