Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)
p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860
Volume 6, nomor 4, 2026, hal. 3193-3205
Doi: https://doi.org/10.53299/jppi.v6i4.5416

Pengembangan E-Book *Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan *Student Well Being* Siswa Sekolah Dasar

Dedi Purwanto*, Anwar, Ahmadin
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: perseusibrahim@gmail.com
Dikirim: 31-08-2026; Direvisi: 01-10-2026; Diterima: 05-10-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Book Mpa.a Sama berbasis *deep learning* sebagai bahan ajar digital yang mengintegrasikan kearifan lokal untuk meningkatkan *student well-being* siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*). Subjek penelitian melibatkan 30 siswa dengan teknik Purposive Sampling SDN Ncera, guru, kepala sekolah, serta ahli materi, bahasa, dan media. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, tes pretest-posttest, serta skala *student well-being*, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Book Mpa.a Sama dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (95%), ahli bahasa (95,7%), dan ahli media (92,5%). Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 71,33 (pretest) menjadi 82,33 (posttest), sedangkan respons guru berada pada kategori baik (rata-rata 3,20). Skala *student well-being* menunjukkan kategori sangat sesuai (rata-rata 3,27), dengan aspek emosional memperoleh skor tertinggi (4,00) dan aspek fisik memperoleh skor terendah (2,00). Temuan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital, kearifan lokal, dan prinsip *mindful, meaningful,* serta *joyful learning* mampu meningkatkan keterlibatan, interaksi sosial, dan kenyamanan belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek pada jenjang dan lokasi yang lebih beragam, menguji efektivitas produk melalui desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengembangkan strategi pendukung yang secara khusus menyasar aspek kesejahteraan fisik siswa agar dampak *E-Book Mpa.a* Sama terhadap *student well-being* dapat lebih optimal dan menyeluruh.

Kata Kunci: *E-Book; Mpa.a Sama*; deep learning; student well-being; sekolah dasar.

Abstract: This study aims to develop a *deep learning*-based Mpa.a Sama E-Book as a digital teaching material that integrates local wisdom to enhance the *student well-being* of elementary school students. The study employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation,* and *Evaluation*). The research subjects involved 30 students of SDN Ncera, teachers, the school principal, and experts in content, language, and media. Data were collected through observation, interviews, expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, pretest-posttest scores, and a *student well-being* scale, then analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods. The results show that the Mpa.a Sama E-Book was categorized as highly feasible based on validation by content experts (95%), language experts (95.7%), and media experts (92.5%). Student learning outcomes improved from a pretest average of 71.33 to a posttest average of 82.33, while teacher responses fell into the good category (average 3.20). The *student well-being* scale indicated a highly appropriate category (average 3.27), with the emotional aspect obtaining the highest score (4.00) and the physical aspect the lowest (2.00). These findings confirm that integrating digital technology, local wisdom, and the principles of *mindful, meaningful,* and *joyful learning* can enhance student engagement, social interaction, and learning comfort. Future research is recommended to broaden the subject scope across more diverse grade levels and

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

locations, test product effectiveness using experimental designs with control groups, and develop strategies that specifically target students' physical well-being for a more optimal and comprehensive impact on *student well-being*.

Keywords: E-Book; Mpa.a Sama; deep learning; student well-being; elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar idealnya tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mampu mengembangkan peserta didik secara utuh, termasuk aspek sosial, emosional, psikologis, dan kesejahteraan belajar (*student well-being*). Sekolah diharapkan menjadi lingkungan yang memberikan pengalaman belajar yang aman, menyenangkan, bermakna, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, proses pendidikan perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, sekaligus membangun kesadaran diri, hubungan sosial yang positif, dan kemampuan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan belajar (Sholeha, 2026).

Pendekatan *deep learning* dalam pendidikan memberikan peluang untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna melalui pengalaman belajar yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Pembelajaran tidak sekadar menekankan kemampuan mengingat informasi, tetapi mendorong siswa memahami konsep secara mendalam, menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, serta terlibat secara aktif dan reflektif dalam pembelajaran(Wulandari & Fitriyah, 2026). Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu mengintegrasikan teknologi, karakteristik peserta didik, budaya lokal, dan prinsip pembelajaran mendalam sehingga proses belajar dapat memberikan pengalaman yang positif sekaligus mendukung peningkatan *student well-being* siswa sekolah dasar (Husain et al., 2023).

Salah satu potensi yang dapat dikembangkan adalah budaya dan permainan tradisional masyarakat Bima melalui konsep *Mpa.a Sama*, yang secara kontekstual dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Integrasi kearifan lokal ke dalam bahan ajar memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena materi pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sosial dan budaya mereka(Zahro & Lutfi, 2021). Pengembangan E-Book Mpa.a Sama berbasis *deep learning* menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat menghadirkan materi secara interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sekaligus menanamkan nilai kebersamaan, kerja sama, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap budaya lokal (Wildam et al., 2025).

Realitas pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang benar-benar bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran pada sebagian konteks masih didominasi oleh buku teks dan materi yang bersifat konvensional, sehingga belum sepenuhnya memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman, eksplorasi, interaksi, dan refleksi. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran juga belum selalu diikuti dengan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks budaya lokal(Govorova et al., 2020). Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu menyediakan sumber belajar yang lebih fleksibel, menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Penggunaan bahan ajar

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

digital yang tersedia sering kali belum mengintegrasikan unsur kearifan lokal secara optimal. Materi pembelajaran cenderung menggunakan konteks yang bersifat umum sehingga hubungan antara pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa menjadi kurang kuat. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pembelajaran terasa kurang relevan dan berpotensi mengurangi keterlibatan, rasa nyaman, kegembiraan, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Husna & Abdurrahman, 2024).

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting karena *student well-being* merupakan salah satu aspek yang berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif(Susanto et al., 2024). Siswa yang merasa nyaman, dihargai, memiliki hubungan sosial yang baik, aktif terlibat, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan akan memiliki peluang lebih besar untuk berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kesejahteraan siswa. Apabila kondisi tersebut tidak mendapatkan perhatian, pembelajaran dapat menjadi kurang kontekstual, kurang menarik, dan belum optimal dalam memberikan pengalaman belajar yang mendalam kepada siswa. Penggunaan bahan ajar yang kurang interaktif dan minim keterkaitan dengan kehidupan siswa dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa berpotensi lebih mudah merasa bosan, kurang antusias, pasif dalam kegiatan belajar, serta kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya (Soutter et al., 2014).

Pembelajaran yang kurang memberikan rasa senang, makna, keterhubungan sosial, dan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan dirinya dapat membuat pengalaman belajar menjadi kurang positif. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat menghambat terciptanya suasana belajar yang mendukung perkembangan siswa secara holistik. Pada saat yang sama, kurangnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa semakin jauh dari lingkungan budaya yang sebenarnya memiliki nilai pendidikan yang tinggi(Holfve-Sabel, 2014). Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi bahan ajar digital yang mengintegrasikan prinsip *deep learning* dengan kearifan lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, interaktif, bermakna, dan menyenangkan. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan E-Book *Mpa.a Sama* berbasis *deep learning*. E-Book tersebut dirancang dengan memanfaatkan konteks budaya dan permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman belajar siswa, kemudian dikemas dalam bentuk digital yang menarik dan mudah digunakan(Graham et al., 2016).

Pengembangan E-Book *Mpa.a Sama* berbasis *deep learning* diarahkan pada tiga prinsip utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. *Mindful learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara sadar, fokus, dan reflektif; *meaningful learning* menghubungkan materi dengan pengalaman nyata serta lingkungan sosial dan budaya siswa; sedangkan *joyful learning* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas interaktif dan konteks permainan tradisional. Integrasi ketiga prinsip tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih positif(Paputungan, 2026).

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian "Pengembangan E-Book Mpa.a Sama Berbasis Deep Learning untuk Meningkatkan Student Well-Being Siswa Sekolah Dasar" penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk bahan ajar digital yang valid, praktis, dan efektif serta dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, pendekatan *deep learning*, dan kearifan lokal dalam mendukung kesejahteraan siswa sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

1. E-Book sebagai Bahan Ajar Digital

E-book merupakan bahan ajar dalam bentuk digital yang dapat memuat teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif. Penggunaan *e-book* dalam pembelajaran sekolah dasar dapat memberikan kemudahan akses sekaligus menghadirkan bahan ajar yang lebih menarik dan fleksibel. *E-book* yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mengintegrasikan konteks budaya local (Cahdriyana & Richardo, 2021).

2. Mpa.a Sama dan Kearifan Lokal

Mpa.a Sama merupakan aktivitas budaya yang menekankan nilai kebersamaan dan interaksi sosial. Pengintegrasian Mpa.a Sama dalam pembelajaran dapat menjadikan materi lebih dekat dengan kehidupan siswa. Nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, saling menghargai, dan kebersamaan juga relevan dengan pengembangan kemampuan sosial dan emosional siswa(Purwanto & Ahmadin, 2026).

3. Deep Learning dalam Pembelajaran

Deep learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa memahami materi secara mendalam dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata. Dalam penelitian ini, deep learning diterapkan melalui tiga prinsip utama:

a. Mindful learning, yaitu pembelajaran yang mendorong kesadaran dan refleksi siswa.
b. Meaningful learning, yaitu pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman dan kehidupan nyata siswa.
c. Joyful learning, yaitu pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa.

Ketiga prinsip tersebut menjadi dasar dalam merancang aktivitas pada E-Book *Mpa.a Sama* (Hossain et al., 2023) (Riennova et al., 2025).

4. Student Well-Being

Student well-being merupakan kondisi kesejahteraan siswa yang berkaitan dengan pengalaman positif selama berada di lingkungan sekolah dan mengikuti pembelajaran. Student well-being dapat tercermin melalui perasaan nyaman dan aman, hubungan sosial yang positif, keterlibatan dalam pembelajaran, kepuasan belajar, serta perkembangan diri. Pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi serta berpartisipasi secara aktif dapat mendukung terciptanya student well-being yang lebih baik(Fitriatin, 2024).

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan produk berupa *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar.

Rancangan penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, serta memungkinkan dilakukannya evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan, sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi kriteria kelayakan pembelajaran. Kelima tahapan model ADDIE dalam penelitian ini dijabarkan secara ringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar Model ADDIE

Tahap	Kegiatan Utama	Output
Analysis	Observasi, wawancara guru, dan pretest untuk mengetahui *Student Well being* siwa pada SDN Ncera.	Data kemampuan awal siswa dan kebutuhan pengembangan E-Book *Mpa.a sama*
Design	Merancang *E-Book Mpa.a sama* berbasis *Deep Learning* yang memuat materi, media, dan bahasa Pada *E-Book Mpa.a sama*	Draft desain *E-Book Mpa.a sama* .
Development	Mengembangkan *E-Book Mpa.a sama* sesuai desain serta melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.	*E-Book Mpa.a sama* yang telah divalidasi dan dinyatakan layak.
Implementation	Menguji coba *E-Book Mpa.a sama*.	Data hasil uji coba dan respons siswa.
Evaluation	Menganalisis hasil validasi serta pretest-posttest dan melakukan revisi produk.	Produk akhir *E-Book Mpa.a sama*

Penelitian dilaksanakan di SDN Ncera, Kecamatan Belo, Kabupaten Bima, yaitu bulan Mei sampai Juli 2026. Lokasi penelitian dipilih secara purposive karena sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, dengan subjek penelitian melibatkan siswa SDN Ncera sebanyak 30 Siswa.

dipilih karena sesuai dengan sasaran pengembangan produk.

Tabel 2. Ringkasan Subjek Penelitian per Tahap ADDIE

Tahap ADDIE	Subjek yang Terlibat	Jumlah
Analysis	Guru kelas I dan kepala sekolah	4 Orang
Design	Peneliti	3 orang
Development	Ahli materi, ahli media, ahli bahasa	3 Orang
Implementation	30 Siswa SDN Ncera	30 orang
Evaluation	Siswa dan Guru	24 orang

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu: (1) observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran membaca permulaan; (2) angket skala Likert untuk validasi ahli serta respon guru dan siswa; dan (3) tes (pretest dan posttest) untuk mengukur kemampuan mengenal huruf siswa kelas I. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah saran dan masukan dari validator, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

$$P = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kelayakan ditentukan dengan kategori:

Hasil perhitungan persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang dikemukakan oleh(Firdausi, 2022) , 0–25% (Tidak Layak), 26–50% (Kurang Layak), 51–75% (Layak), dan 76–100% (Sangat Layak)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 3. Hasil Validasi *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	95 %	Sangat Layak
Ahli Bahasa	95,7 %	Sangat Layak
Ahli Media	92,5 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar sangat layak digunakan. Persentase validasi ahli materi sebesar 95%, ahli bahasa 95,7%, dan ahli media 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar telah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Selain itu, penggunaan permainan tradisional kajuji berbasis sandpaper letters mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan kontekstual.

Tabel 4. Statistik Deskriptif

Statistics			
		pretest	postest
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		71.33	82.33
Median		70.00	80.00
Mode		70a	75a
Range		20	20
Sum		1070	1235

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, nilai rata-rata siswa meningkat dari 71,33 pada pretest menjadi 82,33 pada posttest. Peningkatan juga terlihat pada nilai median dari 70,00 menjadi 80,00 dan nilai modus dari 70 menjadi 75. Selain itu, jumlah total nilai meningkat dari 1070 menjadi 1235, sedangkan nilai range tetap sebesar 20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* mampu Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

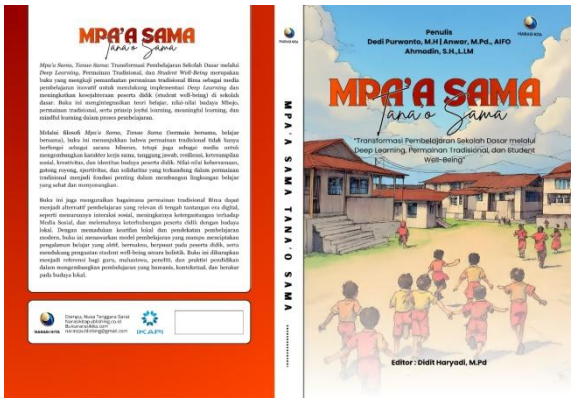
Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	4	26.7	26.7	26.7%
	70	5	33.3	33.3	60.0%
	75	5	33.3	33.3	93.3%
	85	1	6.7	6.7	100.0%
	Total	15	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi nilai pretest. Sebagian besar siswa memperoleh nilai 70 dan 75 dengan persentase masing-masing 33,3%, sedangkan 26,7% siswa memperoleh nilai 65. Secara kumulatif, sebanyak 93,3% siswa memperoleh nilai ≤75, sehingga menunjukkan bahwa *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* mampu Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Postest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	4	26.7	26.7	26.7%
	80	4	26.7	26.7	53.3%
	85	4	26.7	26.7	80.0%
	90	2	13.3	13.3	93.3%
	95	1	6.7	6.7	100.0%
	Total	15	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi nilai posttest, mengalami peningkatan setelah penggunaan *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* mampu Meningkatkan *Student Well Being* siswa Sekolah Dasar. Sebagian besar siswa memperoleh nilai 80 dan 85 dengan persentase masing-masing 26,7%, sedangkan 13,3% siswa memperoleh nilai 90 dan 6,7% memperoleh nilai 95. Secara kumulatif, sebanyak 73,3% siswa memperoleh nilai ≥80, sehingga menunjukkan bahwa *E-Book Mpa.a sama* Berbasis *Deep Learning* mampu Meningkatkan *Student Well Being* siswaSekolahDasar

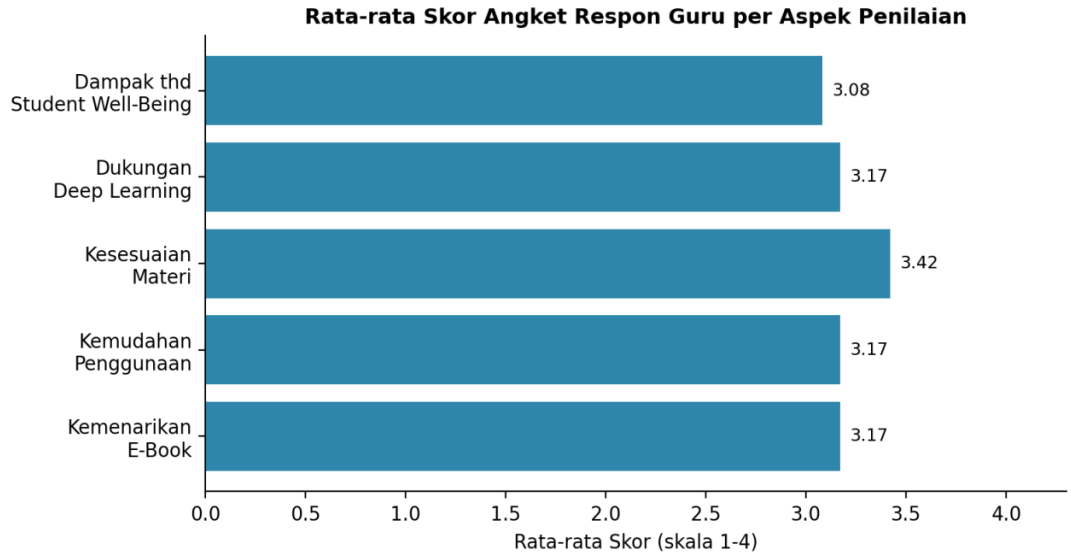


Gambar 1. Cover E- Book *Mpa'a sama*

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional



Gambar 2. *Implementasi E- Book*



Grafik 1. *Rata-rata Skor Angket Respon Guru per Aspek Penilaian*

Berdasarkan Grafik 1, rata-rata skor keseluruhan angket respon guru sebesar 3,20 yang berada pada kategori "Baik". Butir dengan skor tertinggi adalah butir nomor 6 terkait kemampuan e-book membantu guru menyampaikan nilai-nilai budaya lokal Mpa'a Sama (rata-rata 3,67, kategori Sangat Baik), diikuti butir nomor 3 tentang kemudahan pengoperasian e-book (rata-rata 3,33, kategori Sangat Baik). Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi kearifan lokal permainan tradisional Mpa'a Sama ke dalam e-book dinilai guru sebagai kekuatan utama produk yang dikembangkan.

Sementara itu, aspek dampak terhadap student well-being (butir 9 dan 10) memperoleh rata-rata 3,08, sedikit lebih rendah dibandingkan aspek kesesuaian materi (rata-rata 3,42) sebagaimana terlihat pada Grafik 2. Meskipun demikian, skor tersebut tetap berada pada kategori Baik, menunjukkan bahwa guru menilai e-book berpotensi mendukung suasana belajar yang positif dan kesejahteraan siswa di kelas, meski penguatan lebih lanjut pada aspek ini masih diperlukan.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Tabel 7. *Rata-rata Skor Skala Student Well-Being per Aspek*

No	Aspek Well-Being	Jml Butir	Rata-rata	Kategori
1	Kesejahteraan Emosional (Emotional Well-Being)	3	4,00	Sangat Sesuai
2	Kesejahteraan Sosial (Social Well-Being)	3	3,33	Sangat Sesuai
3	Kesejahteraan Kognitif/Sekolah (School/Cognitive Well-Being)	3	3,33	Sangat Sesuai
4	Kesejahteraan Fisik (Physical Well-Being)	2	2,00	Kurang Sesuai
	Rata-rata Keseluruhan	11	**3,27**	**Sangat Sesuai**

Hasil analisis menunjukkan rata-rata keseluruhan skala student well-being sebesar 3,27 yang termasuk kategori "Sangat Sesuai". Aspek kesejahteraan emosional memperoleh skor tertinggi (rata-rata 4,00), menunjukkan bahwa siswa merasa senang, nyaman mengekspresikan perasaan, dan jarang merasa cemas selama pembelajaran menggunakan E-Book Mpa'a Sama. Aspek kesejahteraan sosial dan kognitif/sekolah juga berada pada kategori Sangat Sesuai dengan rata-rata masing-masing 3,33.

Sebaliknya, aspek kesejahteraan fisik memperoleh rata-rata terendah, yaitu 2,00 (kategori Kurang Sesuai), yang mengindikasikan bahwa siswa merasa kurang cukup istirahat sebelum pembelajaran dan cenderung mudah merasa lelah selama mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini penting untuk menjadi perhatian, karena meskipun E-Book Mpa'a Sama menunjukkan dampak positif terhadap aspek emosional, sosial, dan kognitif, faktor kesejahteraan fisik siswa tampaknya dipengaruhi oleh kondisi di luar cakupan intervensi e-book, seperti pola istirahat siswa di rumah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Book *Mpa.a Sama* berbasis deep learning dapat menjadi alternatif bahan ajar digital yang menggabungkan teknologi dengan kearifan lokal. Penggunaan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa membuat pembelajaran lebih relevan dan membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka miliki. Hal tersebut sejalan dengan prinsip meaningful learning, yaitu pembelajaran yang memberikan makna melalui keterkaitan antara pengetahuan baru dan pengalaman siswa. Penerapan prinsip joyful learning melalui aktivitas *Mpa.a Sama* juga memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Aktivitas bersama mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berpartisipasi secara aktif. Pengalaman tersebut tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap aspek sosial dan emosional siswa. Sementara itu, prinsip mindful learning diterapkan melalui kegiatan pengamatan, pertanyaan pemantik, dan refleksi. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyadari proses belajar dan pengalaman yang mereka peroleh. ketiga prinsip deep learning saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih utuh (Soutter et al., 2014b)

Peningkatan student well-being setelah penggunaan e-book menunjukkan bahwa kualitas pengalaman belajar memiliki keterkaitan dengan kesejahteraan siswa. Ketika siswa merasa pembelajaran menyenangkan, materi memiliki hubungan

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

dengan kehidupan mereka, dan mereka memperoleh kesempatan untuk berinteraksi serta berpartisipasi, maka pengalaman positif selama pembelajaran dapat meningkat. Keunggulan E-Book *Mpa.a Sama* terletak pada integrasi teknologi digital, kearifan lokal, dan prinsip *deep learning* dalam satu bahan ajar. Integrasi tersebut memberikan nilai tambah dibandingkan bahan ajar digital yang hanya berfokus pada penyampaian materi. Produk tidak hanya diarahkan untuk membantu siswa memahami materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, menyenangkan, dan mendukung student well-being. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa E-Book Mpa.a Sama memperoleh persentase kelayakan yang tinggi dari ahli materi (95%), ahli bahasa (95,7%), dan ahli media (92,5%), yang seluruhnya berada pada kategori Sangat Layak. Tingginya skor validasi ahli bahasa mengindikasikan bahwa redaksi dan pemilihan kosakata dalam e-book telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar, sementara skor validasi ahli materi yang tinggi menunjukkan kesesuaian substansi materi dengan kompetensi yang ditargetkan serta ketepatan integrasi nilai budaya Mpa.a Sama ke dalam konten pembelajaran. Skor validasi ahli media yang sedikit lebih rendah dibandingkan dua aspek lainnya mengindikasikan bahwa aspek tampilan, navigasi, dan elemen visual e-book masih memiliki ruang penyempurnaan, meskipun secara keseluruhan tetap berada pada kategori Sangat Layak. Temuan ini memperkuat argumen bahwa produk bahan ajar digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, bahasa, dan media sebelum diimplementasikan kepada siswa (Sholeha, 2026)

Data statistik deskriptif memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan E-Book Mpa.a Sama, yaitu nilai rata-rata meningkat dari 71,33 pada pretest menjadi 82,33 pada posttest, diikuti peningkatan nilai median dari 70,00 menjadi 80,00 dan nilai modus dari 70 menjadi 75. Jumlah total skor turut meningkat dari 1070 menjadi 1235, sementara rentang nilai (range) tetap konsisten sebesar 20, yang mengindikasikan bahwa peningkatan terjadi secara merata pada seluruh siswa dan bukan hanya didorong oleh beberapa siswa dengan capaian ekstrem. Pola ini diperkuat oleh distribusi frekuensi nilai, di mana pada saat pretest sebagian besar siswa (66,6%) berada pada rentang nilai 70–75, sedangkan pada posttest sebaran nilai bergeser ke rentang yang lebih tinggi, dengan 73,3% siswa memperoleh nilai ≥80 dan munculnya nilai tertinggi baru sebesar 95 yang sebelumnya tidak muncul pada pretest. Pergeseran distribusi ini secara empiris mendukung temuan kualitatif bahwa penggunaan e-book berbasis kearifan lokal dan prinsip deep learning memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional, sejalan dengan prinsip meaningful learning yang menekankan keterkaitan materi dengan pengalaman nyata siswa (Sasmito, 2023)

Hasil angket respons guru turut mendukung temuan tersebut, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,20 pada kategori Baik. Skor tertinggi diperoleh pada butir mengenai kemampuan e-book membantu guru menyampaikan nilai-nilai budaya lokal Mpa'a Sama (rata-rata 3,67, kategori Sangat Baik), diikuti butir tentang kemudahan pengoperasian e-book (rata-rata 3,33, kategori Sangat Baik). Temuan ini menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal merupakan kekuatan utama produk, sekaligus menunjukkan bahwa e-book dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan oleh guru dalam praktik pembelajaran. Meskipun demikian, aspek dampak terhadap student well-being memperoleh skor rata-rata 3,08, sedikit lebih

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

rendah dibandingkan aspek kesesuaian materi (3,42). Perbedaan ini mengindikasikan bahwa dari sudut pandang guru, dampak e-book terhadap kesejahteraan siswa secara langsung belum sekuat dampaknya terhadap penyampaian materi, sehingga penguatan aktivitas yang secara eksplisit menyasar aspek sosial-emosional siswa masih perlu ditingkatkan pada pengembangan lanjutan. Analisis skala student well-being memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai dampak E-Book Mpa.a Sama terhadap kesejahteraan siswa, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,27 pada kategori Sangat Sesuai. Aspek kesejahteraan emosional memperoleh skor tertinggi (4,00), yang mengindikasikan bahwa siswa merasa senang, nyaman mengekspresikan perasaan, dan jarang merasa cemas selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penerapan prinsip joyful learning melalui aktivitas Mpa.a Sama yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan. Aspek kesejahteraan sosial dan kognitif/sekolah juga berada pada kategori Sangat Sesuai dengan rata-rata masing-masing 3,33, menunjukkan bahwa interaksi antarsiswa selama aktivitas Mpa.a Sama serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran turut mengalami peningkatan yang positif, sebagaimana ditegaskan melalui prinsip meaningful learning dan mindful learning yang diterapkan dalam e-book. Sebaliknya, aspek kesejahteraan fisik memperoleh rata-rata terendah, yaitu 2,00 pada kategori Kurang Sesuai. Rendahnya skor pada aspek ini mengindikasikan bahwa siswa merasa kurang cukup istirahat sebelum pembelajaran dan cenderung mudah merasa lelah selama mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh faktor eksternal di luar cakupan intervensi e-book, seperti pola tidur, aktivitas di rumah, atau kondisi kesehatan siswa, sehingga tidak dapat sepenuhnya diintervensi melalui bahan ajar digital semata.

Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut menunjukkan konsistensi antara hasil validasi ahli, peningkatan hasil belajar kognitif, respons positif guru, dan peningkatan skor pada sebagian besar aspek student well-being. Konsistensi ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital, kearifan lokal *Mpa.a Sama*, dan prinsip deep learning (mindful, meaningful, dan joyful learning) dapat saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung kesejahteraan siswa secara holistik. Namun demikian, temuan mengenai rendahnya skor kesejahteraan fisik menjadi catatan penting bahwa peningkatan student *well-being* tidak dapat sepenuhnya dibebankan pada intervensi bahan ajar, melainkan perlu didukung oleh perhatian terhadap kondisi siswa secara menyeluruh, termasuk pola istirahat dan kesehatan di luar sekolah. Implikasinya, pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal seperti E-Book *Mpa.a Sama* sebaiknya dilengkapi dengan kolaborasi antara guru, orang tua, dan sekolah dalam menjaga kesejahteraan fisik siswa, sehingga manfaat pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat dirasakan secara utuh oleh siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan E-Book *Mpa.a Sama* berbasis deep learning sebagai bahan ajar digital yang mengintegrasikan teknologi, kearifan lokal, dan prinsip mindful, meaningful, serta *joyful learning*. Produk dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Penggunaan E-Book Mpa.a Sama memberikan peluang bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, berinteraksi dengan teman, memahami materi melalui konteks kehidupan dan budaya lokal, serta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajarnya. Integrasi nilai kebersamaan, kerja sama, dan interaksi sosial dalam Mpa.a Sama juga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang positif.

Dengan demikian, E-Book *Mpa.a Sama* berbasis *deep learning* berpotensi menjadi inovasi bahan ajar yang dapat mendukung peningkatan *student well-being siswa* sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar yang memadukan teknologi digital dan kearifan lokal dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga memperhatikan aspek sosial, emosional, dan kesejahteraan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Kemendiktisaintek, STKIP Taman Siswa Bima dan seluruh elemen yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2021). Apakah konsep PROSPER dapat membangun kesejahteran siswa (student wellbeing) di era pandemi Covid-19? *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, *9*(1), 13–23.

Firdausi, K. (2022). School Well-Being: Alternatif Peningkatan Kesejahteraan Psikologis Siswa dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, *240*.

Fitriatin, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Student Wellbeing: Mediasi Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, *12*(2), 107–114.

Govorova, E., Benítez, I., & Muñiz, J. (2020). How schools affect student well-being: A cross-cultural approach in 35 OECD countries. *Frontiers in Psychology*, *11*, 431.

Graham, A., Powell, M. A., & Truscott, J. (2016). Facilitating student well-being: Relationships do matter. *Educational Research*, *58*(4), 366–383.

Holfve-Sabel, M.-A. (2014). Learning, interaction and relationships as components of student well-being: Differences between classes from student and teacher perspective. *Social Indicators Research*, *119*(3), 1535–1555.

Hossain, S., O'Neill, S., & Strnadová, I. (2023). What constitutes student well-being: a scoping review of students' perspectives: what constitutes student well-being: a scoping review of students' perspectives. *Child Indicators Research*, *16*(2), 447–483.

Husain, F. I. M., Arifin, A., & Zulystiawati, Z. (2023). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Student Wellbeing. *Student Journal of Educational Management*, 108–119.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Husna, F., & Abdurrahman, A. (2024). Upaya Mewujudkan Student Well-Being Melalui Manajemen Kurikulum Merdeka di SMA Nurul Jadid. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *10*(1), 105–113.

Paputungan, N. (2026). Budaya Sekolah dalam Membentuk Student Well-Being. *Research Review: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *5*(1), 477–483.

Purwanto, D., & Ahmadin, A. (2026). Implementasi Student Well Being di Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN 1 Ncera Bima. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, *7*(1), 269–278.

Riennova, R., Asrori, A., & Halijah, S. (2025). Pencapaian Student Wellbeing pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, *11*(1), 160–167.

Sasmito, E. (2023). Upaya Mewujudkan Student Well Being melalui Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Berdefrensiasi di SMA Negeri 1 Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, *3*(1), 131–139.

Sholeha, N. F. (2026). *Implemetasi program Sekolah Ramah Anak dalam mewujudkan student well-being di MTs Almaarif 01 Singosari*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Soutter, A. K., O'Steen, B., & Gilmore, A. (2014a). The student well-being model: A conceptual framework for the development of student well-being indicators. *International Journal of Adolescence and Youth*, *19*(4), 496–520.

Soutter, A. K., O'Steen, B., & Gilmore, A. (2014b). The student well-being model: A conceptual framework for the development of student well-being indicators. *International Journal of Adolescence and Youth*, *19*(4), 496–520. https://doi.org/10.1080/02673843.2012.754362

Susanto, C., Hastuti, R., & Tiofanny, J. (2024). Kaitan motivasi akademik dan school well-being siswa SMA yang menggunakan kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(3).

Wildam, M., Ningrum, T. S. C., Palungan, W. O., & Amaliah, I. (2025). Strategi pembelajaran guru PAUD berbasis well-being dalam mewujudkan sekolah ramah anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, *9*(2), 215–220.

Wulandari, V. O., & Fitriyah, L. (2026). IMPLEMENTASI STUDENT WELL-BEING MELALUI SEKOLAH ADIWIYATA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(03), 423–441.

Zahro, N., & Lutfi, A. (2021). Students' Well-Being and Game Implementation in Learning Chemistry in Merdeka Belajar Era. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *5*(1), 34–43.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional