

# Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan

Zakiyatul Fikrah<sup>1</sup>Elfia Sukma<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<b>Keywords:</b> <i>Digital Teaching Materials, Book Creator, 4D models</i>	<i>This study aims to determine the validity and practicality of teaching materials using the book creator application in integrated thematic learning in grade IV SD Negeri 12 Air Sikambing, Pesisir Selatan Regency. This type of research is a development research with a 4-D model (four-D models). This development model has four stages, namely defining, designing, developing, and disseminating. Given the limitations of time and cost, this research was only carried out until the development stage. Based on the stages in this development model, the overall validity results are 93.71% with a very valid category and the practicality of digital teaching materials using the book creator application in integrated thematic learning in grade IV Elementary School is declared very valid. The results of the questionnaire responses of teachers and students at schools that digital teaching materials have been practical with the results of the teacher's response questionnaires with a percentage of practicality of 94%, while the results of the questionnaire responses of students with a percentage of practicality 96.2% which means that digital teaching materials can be used in class IV in integrated thematic learning.</i>
	ABSTRAK

<b>Kata Kunci : Bahan Ajar Digital, Book Creator, model 4D</b>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas bahan ajar menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4-D (four-D models). Model pengembangan ini memiliki empat tahap yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan peyebaran (disseminate). Mengingat adanya keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (develop). Berdasarkan tahap – tahap pada model pengembangan ini diperoleh hasil validitas keseluruhan 93,71% dengan kategori sangat valid dan praktikalitas bahan ajar digital menggunakan aplikasi book kreator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid. Hasil angket respon guru dan peserta didik di sekolah bahwa bahan ajar digital telah praktis dengan hasil angket respon guru dengan persentase kepraktisan 94%, sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan persentase kepraktisan 96,2% yang berarti bahan ajar digital dapat digunakan di kelas IV dalam pembelajaran tematik terpadu.
Corresponding author <a href="mailto:fauzaatulfikrah@gmail.com">:fauzaatulfikrah@gmail.com</a>	JBES 2022

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadi aspek yang tidak terpisahkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan perkembangan zaman saat ini, pendidikan juga mengalami perkembangan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah dengan mengembangkan kurikulum. (Jazuli, Azizah & Meita, 2017). Menurut Mulyasa (2018) perubahan kurikulum yang dilakukan menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pada abad 21 termasuk di dalamnya kebutuhan serta karakteristik peserta didik, sehingga

dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan mampu bersaing.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu ketersediaan sumber belajar. Pengaruh teknologi pada bidang pendidikan salah satunya dapat dilihat dari bahan ajar yang dikembangkan tidak lagi bahan ajar cetak. (Desyandri & Vernanda, 2017 ). Kebanyakan peserta didik lebih antusias dengan pembelajaran jika ditayangkan lewat proyektor (Ardiana, P,dkk, 2015). Sehingga perlu adanya usaha menjadikan bahan ajar sebagai sesuatu yang menarik, sehingga akan memberi kesenangan

kepada peserta didik untuk tertarik melihat buku dan membacanya.

Salah satu sumber belajar yang dapat diintegrasikan dengan bantuan teknologi dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar digital atau bahan ajar elektronik, baik itu buku, modul, lembar kerja siswa dan sebagainya. Perkembangan situs jejaring sosial telah menciptakan alat komunikasi untuk membantu banyak metode yang dapat di pakai dalam pembelajaran. Bahan ajar digital dapat diintegrasikan dengan situs jejaring sosial dengan membubuhkan link untuk dapat digunakan oleh siswa (Ramadhan, S., Elfia., & Vivi I., 2019). Bahan ajar digital adalah evolusi dari bahan ajar cetak yang memiliki fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi sehingga menyajikan pembelajaran interaktif dan dapat meningkatkan antusiasisme siswa untuk mempelajarinya (Divayana et al., 2019).

Berdasarkan observasi awal berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 07 September 2021, peneliti menemukan dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam mengembangkan sumber belajar, salah satunya bahan ajar. Bahan ajar yang

digunakan hanya berupa buku pegangan guru, buku peserta didik dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Sumber belajar yang digunakan juga hanya dalam bentuk cetak, hal ini juga diungkapkan oleh salah seorang peserta didik melalui pengisian lembar wawancara oleh peserta didik saat observasi yaitu bahan ajar yang digunakan hanya dari buku cetak tema dan lembar kerja siswa (LKS). Selanjutnya, sekolah sudah memiliki proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Proyektor dimanfaatkan hanya sesekali dalam penayangan video yang diambil dari *youtube*.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas IV sekolah dasar, guru menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru lebih mendominasi LKS (Lembar Kerja Siswa) yang diterbitkan oleh suatu penerbit. Serta keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga bahan ajar tersebut hanya dimiliki oleh guru dan diaplikasikan secara manual seperti dicatat dipapan tulis. Penggunaan proyektor di gunakan apabila dirasa perlu. Guru kelas IV pun menyadari bahwa adanya perbedaan minat dan aktivitas

peserta didik ketika pembelajaran menggunakan bahan ajar biasa bila dibandingkan bahan ajar yang ditayangkan di proyektor.

Bahan ajar digital adalah evolusi dari bahan ajar cetak yang memiliki fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi sehingga menyajikan pembelajaran interaktif dan dapat dengan menyediakan berbagai manfaat untuk menunjang peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar yang bersifat konkret, kontekstual, interaktif serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Divayana et al., 2019).

Maka hal yang dapat dilakukan di sini adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *book creator*. Kelebihan *Book Creator* adalah pembuatannya sangat mudah bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai bahan ajar online maupun tatap muka, bahan ajar *book creator* digital mudah di distribusikan oleh guru kepada peserta didik (Hasanah 2021). Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan, *book creator* dapat dijadikan untuk mengembangkan bahan ajar sehingga memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dan peserta didik juga dapat belajar sendiri

tanpa ketergantungan dengan gurunya (Hasanah,2021). Kelebihan buku digital ialah melalui fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi pembuat buku digital yang menyajikan pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan antusiasisme siswa untuk mempelajarinya (Divayana et al., 2019).

Penelitian terdahulu tentang *book creator* telah dilakukan oleh Aprilianti dan Wiratsiwi (2021) membahas tentang Pengembangan *E-Book* dengan Aplikasi *Book Kreator* Pada Materi Bangun Ruang untuk siswa kelas 5, Hasanah & Rodi'ah (2021) membahas tentang Strategi pembelajaran berbantu media *book creator* pada pelajaran olahraga, dan Verdiana dan Rufi'I (2020) membahas Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan *book creator* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Tiga penelitian terdahulu di atas mengembangkan bahan ajar menggunakan *Book creator* untuk mata pelajaran. Sedangkan pengembangan bahan ajar digital pada pembelajaran tematik terpadu minim dilakukan. Adapun proses pembelajaran berbasis teknologi berhubungan dengan pembelajaran tematik terpadu yang kini sudah masuk kedalam kurikulum

pendidikan di Indonesia (Azrianti.,V & Efia.,S, 2020). Oleh karena itu, pembaharuan yang akan peneliti lakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV. *Book Kreator* adalah software aplikasi yang bisa digunakan untuk pembuatan bahan ajar digital, bahan ajar yang dihasilkan bersifat interaktif dan menarik serta bisa ditambahkan suara, gambar, video dan link.

Meninjau masalah-masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu **“Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 12 Air Sikaming Kabupaten Pesisir Selatan”**

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (development research). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas bahan ajar digital menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran tematik terpadu. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari-

19 Februari 2022 di SDN 12 Air Sikaming Kabupaten Pesisir Selatan.

Menurut Sugiyono dalam (Aprilianti & Wiratsiwi,2021) metode penelitian berbentuk pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Isnaini dalam (Aprilianti & Wiratsiwi,2021) mendefenisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk ini tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras tapi bisa juga perangkat lunak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan penelitian pengembangan adalah sesuatu yang dapat menciptakan sebuah produk yang awalnya harus dilakukan pengujian terlebih dahulu.

### **Prosedur Pengembangan**

Banyak model dari penelitian pengembangan ini,namun yang akan penulis gunakan adalah model 4D. Dengan langkah defenisi (*define*), perancangan (*desain*), pengembangan (*defelop*), penyebaran (*disseminate*). Keterbatasan penulis dalam berbagai segi,

baik dari segi waktu, tenaga dan biaya , maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*).

### **Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, dan kepraktisan. Pada uji coba perlu disajikan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

### **Jenis Data**

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari skor angket dari pertama data yang diambil dari hasil validasi bahan ajar digital menggunakan *book creator* yang dilakukan oleh validator yaitu validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, guru dan peserta didik. Serta data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, observasi, pengamatan, analisis dokumen dan sebagainya.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

#### 1) Instrument validasi

Instrumen validasi merupakan lembar validasi yang digunakan sebagai alat mengumpulkan data yang valid atau tidaknya sebuah bahan ajar yang

dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan adalah lembar validasi bahan ajar. Lembar validasi ini digunakan untuk menanamkan konsep dalam membantu keterlaksanaan proses pembelajaran. Lembar validasi bahan ajar ini berisi aspek penilaian materi, bahasa, dan media.

#### 2) Instrumen Praktikalitas

Instrument ini berbentuk uji aspek kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan

### **Teknik Analisis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi bahan ajar menggunakan *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu oleh para ahli melalui uji coba berupa data kevalidan media dan pengguna bahan ajar. Data yang diperoleh peneliti melalui instrument dari validasi ahli materi dan media serta guru dan peserta didik pertanyaan terkait bahan ajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dengan menggunakan skala *likert*.

#### 1) Analisis Data Validasi Bahan Ajar Digital

Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada table berikut:

Simbol	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber Modifikasi dari (Sugiyono,2015)

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban. Untuk mengetahui validasi media pembelajaran maka awalnya ditentukan skor maksimum pada lembar validasi. Untuk menentukan skor maksimum maka dapat diketahui dengan rumus berikut :

$$\text{Skor Maksimum} = \text{jumlah indikator} \times \text{skor maksimum penilaian}$$

Untuk menentukan hasil penilaian dari masing-masing validator ahli materi, media dan bahasa adalah dengan menghitung skor yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai Validitas

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimum

Untuk menentukan kevalidan dan kelayakan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *Book Kreator* menggunakan table dibawah ini.

Range Persentase	Kategori	Keterangan
81 - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak/Tidak Revisi
61 – 80 %	Valid	Layak/Perlu Revisi
41 – 60 %	Cukup Valid	Kurang Layak/ Perlu Revisi
21 – 40 %	Kurang Valid	Tidak layak/Perlu Revisi
0 – 20 %	Tidak Valid	Tidak layak/Perlu Revisi

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (dalam Aulia, 2021), yaitu:

$$x = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

x : Rerata

$\sum xi$  : Jumlah nilai dari tiap validator

N : Jumlah validator

2) Analisis Data Validasi Bahan Ajar Digital

Skala Penilaian Angket peserta didik dan Guru

Skala Skor	Pilihan Jawaban Kemerarikan
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Tidak Setuju

Sumber Modifikasi dari Veronika (2019)

Angket praktikalitas uji coba produk dideskripsikan dengan teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{PS}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

- ✓ PS : Perolehan Skor
- ✓ SM : Skor maksimum
- ✓ NP :Nilai Persen

Kategori praktikalitas perangkat pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut:

Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar Digital

Rentang (100%)	Kategori
86-100 %	Sangat Praktis
76-85 %	Praktis
60-75 %	Cukup Praktis
55-59 %	Kurang Praktis
00-54 %	Tidak Praktis

Sumber modifikasi dari Purwanto (2017)

### Analisis Hasil Kelayakan Data Uji

#### Validitas Bahan Ajar Digital

Ahli yang dilibatkan dalam proses validasi bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kab.Pesisir Selatan ini adalah Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang diantaranya yaitu Bapak Syafri Ahmad, Ph.D sebagai ahli materi, Bapak Atri Waldi S.Pd.,M.Pd sebagai ahli media dan Ibu Ari Suriani S.Pd.,M.Pd sebagai ahli bahasa. Hasil uji validasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Validasi Bahan Ajar dari ahli materi (setelah revisi)

Nama Validator	Aspek yang Dinilai Materi									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Drs.Syafri Ahmad.,P.h D	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>38</b>									
<b>Rata-Rata</b>	<b>3,8</b>									
<b>Persentase</b>	<b>95%</b>									
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>									

**Keterangan:**

Skor yang diperoleh ( x ) = 38

Skor Maksimum ( y ) = jumlah indikator x skor maksimal = 10 x 4

Skor Maksimum ( y ) = 40

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100 \%$$



$$V = 0,95 \times 100 \%$$

$$V = 95 \%$$

Persentase hasil validasi materi yaitu **95%** dengan kategori “**sangat Valid**”. Berdasarkan skor akhir dari ahli materi dinyatakan bahwa materi dalam bahan ajar digital tersebut dinilai sangat valid dan dapat diuji cobakan.

Validasi Bahan Ajar dari ahli media (setelah revisi)

Nama Validator	Aspek yang dinilai												
	Media												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Atri Waldi.,M.Pd	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>												
<b>Rata-rata</b>	<b>3,8</b>												
<b>Peresentase</b>	<b>96,15%</b>												
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>												

**Keterangan:**

Skor yang diperoleh (  $x$  ) = 50

Skor Maksimum (  $y$  )= jumlah indikator x skor maksimal = 13 x 4

Skor Maksimum (  $y$  ) = 52

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

$$V = \frac{50}{52} \times 100 \%$$

$$V = 96,15 \%$$

Berdasarkan hasil uji validitas tahap kedua diketahui bahwa persentase kevalidannya adalah **96,15%** dengan kategori **sangat valid** tanpa perbaikan.

Validasi Bahan Ajar dari ahli bahasa (setelah revisi)

Validasi Bahan Ajar Digital dari ahli bahasa (Setelah Revisi)

Nama Validator	Aspek yang Dinilai				
	Bahasa				
	1	2	3	4	5
Ari Suriani.,S.Pd., M.Pd	3	4	4	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>				
<b>Rata-rata</b>	<b>3,6</b>				
<b>Persentase</b>	<b>90%</b>				
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>				

**Keterangan :**

Skor yang diperoleh (  $x$  ) = 18

Skor Maksimum (  $y$  ) = jumlah indikator x skor maksimum= 5 x 4

Skor Maksimum (  $y$  ) = 20

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

$$V = \frac{18}{20} \times 100 \%$$

$$V = 0,9 \times 100 \%$$

$$V = 90\%$$

Berdasarkan tabel 10 perhitungan tahap kedua memiliki tingkat kevalidan **90%** dengan kategori **sangat valid** dengan sedikit perbaikan. Setelah bahan ajar digital yang dikembangkan

dinyatakan valid, barulah dilakukan uji coba bahan ajar di lapangan guna untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan dilaksanakan dengan 3 tahap yaitu define, design, develop.

### **a. Hasil Tahap Pendefinisian (define)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **1) Analisis Awal**

Tahap analisis yang awalnya dilakukan observasi dan wawancara serta pengamatan ke sekolah. Adapun masalah-masalah mendasar yang dihadapi oleh wali kelas dalam pembelajaran. di SDN 12 Air Sikambing adalah : a) belum adanya pembaharuan bahan ajar yang digunakan oleh guru b) Guru hanya memakai bahan ajar berbentuk cetak c) Ketersediaan proyektor dan laptop belum diterapkan dengan semestinya

d) Bahan ajar tambahan yang dipakai ialah video pembelajaran yang diambil dari *youtube* dan belum ada pengembangan bahan ajar berbasis digital.

#### **2) Analisis Siswa**

Tujuan dilakukan analisis siswa yaitu untuk menelaah karakteristik siswa sekolah dasar serta proses perkembangannya. Pada lembar angket observasi terlihat bahwa siswa belum mengenal bahan ajar yang memuat video, audio, tulisan dan gambar yang digabung menjadi satu. Bahan ajar yang digunakan guru pun tidak menarik. Berdasarkan analisis peserta didik bahwa : a) peserta didik membutuhkan tambahan sumber belajar tambahan untuk memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran sebagaimana tuntutan kurikulum 2013 b) Peserta didik membutuhkan sumber belajar yang menarik c) Peserta didik membutuhkan sumber belajar yang interaktif.

#### **3) Analisis Konsep**

Tujuan dilakukannya analisis konsep yaitu untuk menentukan konsep-konsep utama dari Tema 6 (Cita-Citaku) Subtema 2 dan 3 (Hebatnya

cita-citaku) berdasarkan kurikulum 2013. Untuk mendukung analisis konsep ini, peneliti melakukan analisis KD yang dibantu dengan buku guru dan buku siswa. Pemilihan KD yang dikembangkan dalam pengembangan produk media disesuaikan dengan semester dan pertemuan sekolah. Pertimbangan lain adalah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah peneliti.

4) Analisis Tugas

Analisis tugas adalah menganalisis isi dalam pengembangan produk yang berbasis bahan ajar digital. Dapat dilakukan dengan perumusan indikator pencapaian kompetensi serta tujuan pembelajaran yang diturunkan dari KI dan KD.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Analisis perumusan tujuan pembelajaran pada bagian ini dianalisis adalah penurunan indikator ke tujuan pembelajaran.

**b. Hasil Tahap Perancangan (design)**

Pada tahap perancangan, peneliti merancang bahan ajar berbasis digital. Bahan ajar yang dirancang sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat

membantu guru dalam melakukan pembelajaran dikelas. Bahan ajar yang dirancang merupakan sebuah bahan ajar yang disajikan dari materi yang terdapat pada tema 6 subtema 2 dan 3. Bahan ajar yang dirancang memuat teks, suara, gambar dan video. Teks disajikan berupa materi, suara berupa musik instrument, gambar untuk mendukung penjelasan materi. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar digital menggunakan aplikasi book creator.

Cara membuat bahan ajar digital menggunakan aplikasi *Book Kreator* dapat dilihat pada link berikut:

[https://read.bookcreator.com/8Dyx29Sue6VTYSGNbrtwnwWFo0K3/WuCF-IQyS1iBk6rk\\_I71QA](https://read.bookcreator.com/8Dyx29Sue6VTYSGNbrtwnwWFo0K3/WuCF-IQyS1iBk6rk_I71QA)

**c. Hasil Tahap Pengembangan**

**1. Validasi Bahan Ajar Digital**

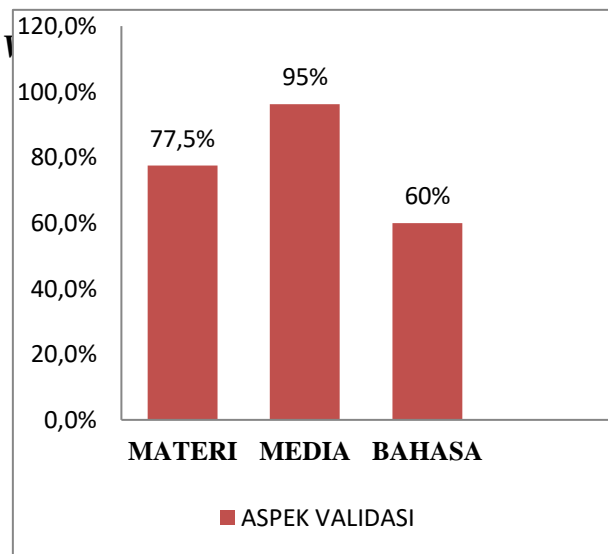
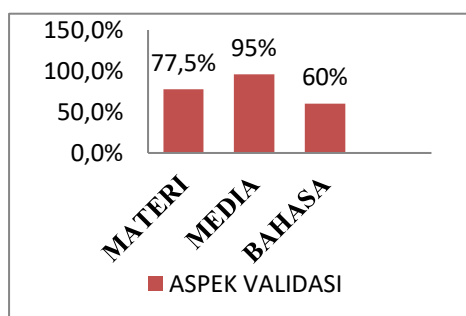
Tahap pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book kreator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan tahap pertama ialah validasi

ahli materi mendapat skor kevalidan sebesar 95% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media mendapat skor kevalidan sebesar 96,15% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli bahasa mendapatkan skor kevalidan sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Validasi ini dilakukan dengan mengikutsertakan validator yang merupakan dosen Universitas Negeri Padang. Oleh karena itu, jika dihitung secara keseluruhan data validasi bahan ajar digital mendapatkan skor sebesar 93,71%.

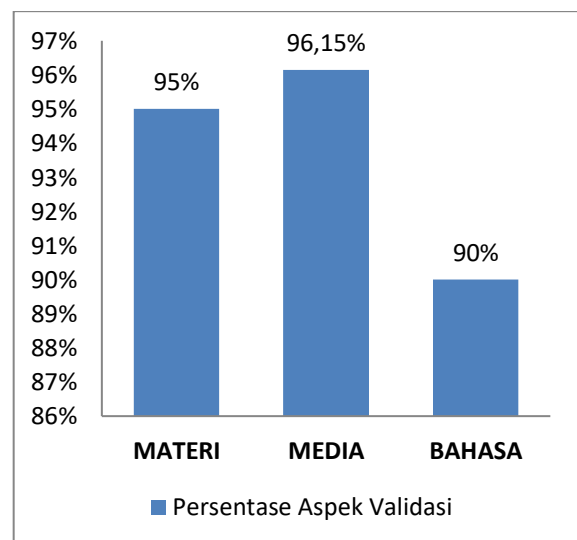
#### Perbandingan Validasi Awal dan validasi Akhir Produk Bahan Ajar Digital

#### Validasi Awal

Dapat diketahui bahwasannya persentase kevalidan bahan ajar tersebut dari aspek materi didapat sebesar 77,5% dengan kategori valid, aspek media didapat 96,15% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa didapat 60%. Sehingga data tersebut dapat digrafikkan dalam bentuk histogram. Untuk lebih jelasnya, akan dijelaskan pada histogram berikut :



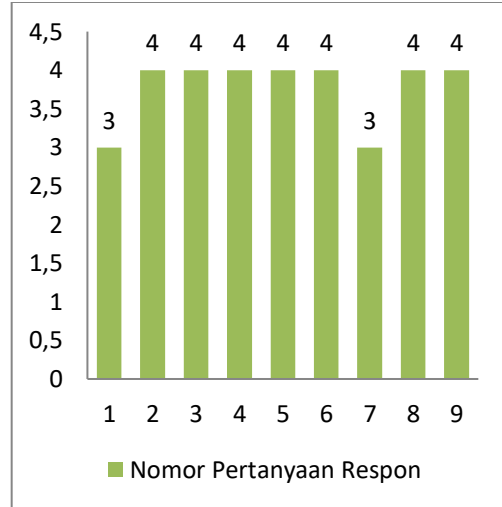
Dapat diketahui bahwasannya persentase kevalidan akhir dari bahan ajar tersebut dari aspek materi didapat sebesar 95% dengan kategori sangat valid, aspek media didapat 96,15% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa didapat 90%. Dengan rata-rata keseluruhan validasi **93,71%** dengan kategori **sangat valid**. Sehingga data tersebut dapat digrafikkan dalam bentuk histogram. Untuk lebih jelasnya, data akan dijelaskan pada histogram berikut :



**2. Praktikalitas Bahan Ajar Digital**

Setelah bahan ajar digital dinyatakan valid, produk berbentuk bahan ajar digital diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SD untuk melihat praktikalitas bahan ajar yang dikembangkan. Pengujian praktikalitas yaitu menguji cobakan bahan ajar yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD. Uji praktikalitas dilakukan dengan melihat respon guru dan peserta didik selama satu bulan belajar dengan bahan ajar ini. Terlihat bahwa respon peserta didik dengan skor 96,2% dengan kategori sangat praktis. Sementara respon dari guru mendapatkan skor 94% dengan kategori sangat praktis. Menurut Purwanto ( 2017) kriteria kepraktisan pada produk ini adalah mendapatkan kategori sangat valid karena terdapat di rentang 86-100%.

**Analisi Hasil Angket Respon Guru**



**Keterangan :**

Skor yang diperoleh ( PS ) = 34

Skor Maksimum ( SM ) = Jumlah indikator x skor maksimum = 9 x 4

Skor Maksimum ( SM ) = 36

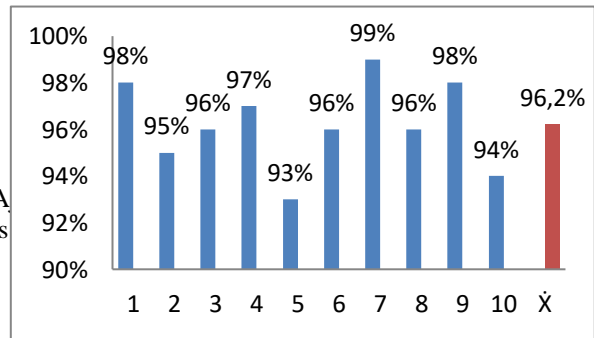
$$NA = \frac{PS}{SM} \times 100 \%$$

$$NA = \frac{34}{36} \times 100 \%$$

$$NA = 0,94 \times 100 \%$$

$$NA = 94 \%$$

**Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik**



Madrasah Ibtidaiyyah: Jurnal at-thullab, 5(2),102-110

Berdasarkan hasil presentase angket respon siswa sebanyak 25 orang siswa di atas yaitu **96,20%** dengan kategori **‘‘sangat praktis’’**. Menurut Purwanto (2017) kriteria kepraktisan pada produk ini adalah mendapatkan kategori sangat valid karena terdapat di rentang pertama yaitu 86-100%. Oleh karena itu, hasil praktikalitas pada bahan ajar menggunakan aplikasi *book kreator* di kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan layak digunakan sebagai bahan ajar saat proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Rol Asmi, A. N. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* , 2 (7), 1-10.
- Agustin, Nurhaningtyas, A.M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis *Multiple Intelligences* di Madrasah Ibtidaiyyah. *Jurnal Pendidikan Guru*
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSDFKIP,UNNISSULA. *Jurnal Kredo* , 1 (2), 71-90.
- Astuti Putri, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar: PEDADIDAKTIKA*.9(1),228-241.
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memparafrasekan Puisi Aku Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* , 2 (2), 310-323.
- Dek Ngurah Laba Laksana, P. A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas IV Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* , 3 (1), 1-19.
- Eilmelda, Y. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 1 Kelas IV Menggunakan Aplikasi FlipBook. *Doctoral Dissertation*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Farhana, Fitri.dkk.(2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*. Vol 3 (1)
- Ferry Putrawansyah, Z. S. (2016). Pengembangan Digital Book Berbasis Android Materi Perpindahan. *Indonesian Journal*

- on Networking and Security* , 5 (4), 39-47.
- Hasiru,Qamar Badu,B.Uni. (2021).Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh.*Jamboura Journal Of Mathematics Education*,2 (2),59-69.
- Henny Ekana Chrisnawati, B. U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik :Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Pengelolaan Kelas Bagi Guru SD dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal JMEE* , 6 (2), 91-105.
- Imelda Uma Riwu, D. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Jurnal Of Education Technology* , 2 (2), 56-64.
- Ina Magdalena, T. S. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* , 2 (2), 312-326.
- Isatul Hasanah, S. R. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Journal Continuous Education* , 2 (2), 23-35.
- Moh. Jazuli, L. F. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* , 7 (2), 47-65.
- Mulyasa, E. (2018). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novika Auliyana Sari, S. A. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 3 (12), 1572-1582.
- Nurani, N. W. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* , 10 (2), 256-270.
- Nurhasanah, Ana. P.R.A. (2021). Analisis Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*.,Vol 07(02).484-493
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif,Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prima Aprillianti, W. W. (2021). Pengembangan E-Book dengan Aplikasi Book Kreator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* , 6 (1), 80-88.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, S. (2019). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan,Sosial,Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Siti Namiroh, P. D. (2018). Peran Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 352-357.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2

SD Negeri Demangan Yogyakarta.  
*Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*  
, 139-144.

- Sukma, Elfia. Kurnia, R.P (2021).  
Pengembangan Media  
Pembelajaran Menggunakan  
*Macromedia Flash* Pada  
Pembelajaran Tematik Terpadu Di  
Kelas V SD. *Jurnal Of Basic  
Education Studies*.,92-101. Vol 4(2)
- Umi Khulsum, Y. H. (2018).  
Pengembangan Bahan Ajar Menulis  
Cerpen dengan Media Storyboard  
Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal  
Diglosia* , 1-12.
- Verdiana Puspitasari, R. D. (2020).  
Pengembangan Perangkat  
Pembelajaran dengan Model  
Diferensiasi Menggunakan Book  
Kreator Untuk Pembelajaran BIPA di  
Kelas yang memiliki Kemampuan  
Beragam. *Jurnal Education and  
development* , 310-318.
- Veronika, A. (2019). Pengembangan  
Bahan Ajar Berbasis (PMRI)  
Menggunakan Konteks Olahraga  
Karate pada Materi Operasi Hitung di  
Kelas III SD . *E-Journal Inovasi  
Pembelajaran* Volumen 8, No 7 .