

**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK MATERI
INDAHNYA KEBERSAMAAN DENGAN
MENGUNAKAN *BOOK CREATOR* DI KELAS IV MI**



Oleh:

ELFA FITRIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

2021 M/1443 H

**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK MATERI
INDAHNYA KEBERSAMAAN DENGAN MENGGUNAKAN
BOOK CREATOR DI KELAS IV MI**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Untuk Memenuhi
Sebagian Syarat Guna Mencapai Sarjana Pendidikan



Oleh :

Elfa Fitria

NIM:1701170071

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2021 M/1443 H

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfa Fitria

NIM : 1701170071

Jurusan/Prodi : Tarbiya/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Elektronik Materi Indahny Kebersamaan Dengan Menggunakan *Book Creator* di Kelas IV MI”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 7 September 2021

Yang Membuat Pernyataan


Elfa Fitria

NIM. 1701170071

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Buku Elektronik Materi Indahnya
Kebersamaan dengan Menggunakan *Book Creator* di
Kelas IV MI

Nama : Elfa Fitria

NIM : 1701170071

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

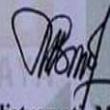
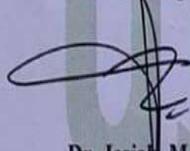
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas dan Ilmu Keguruan IAIN
Palangka Raya.

Palangka Raya, 7 September 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Jasiah, M.Pd

Sulistvowati, M.Pd.I

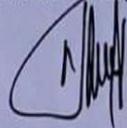
NIP. 196809121998032002

NIP. 199001012019032014

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd

Sri Hidayati, MA

NIP. 198003072006042004

NIP. 197209291998032002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**
Saudari Elfa Fitria

Palangka Raya, 7 September 2021

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di -
PALANGKA RAYA

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudari:

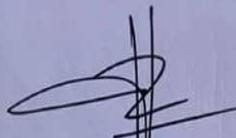
Nama : ELFA FITRIA
NIM : 1701170071
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jurusan : TARBIYAH
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jenjang : STRATA SATU (S-1)
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK MATERI INDAHNYA
KEBERSAMAAN DENGAN MENGGUNAKAN *BOOK CREATOR*
DI KELAS IV MI**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Jasiah, M.Pd
NIP. 196809121998032002



Sulistowati, M.Pd.I
NIP.199001012019032014

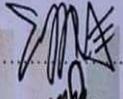
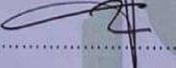
PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Buku Elektronik Materi Indahya
Kebersamaan dengan Menggunakan *Book Creator* di
Kelas IV MI
Nama : Elfa Fitria
NIM : 1701170071
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

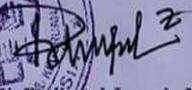
Hari : Senin
Tanggal : 1 November 2021 M/ 25 Rabiul Awal 1443 H

TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M. Pd (Ketua Sidang/Penguji) 
2. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd (Penguji Utama) 
3. Dr. Jasiah, M. Pd (Penguji) 
4. Sulistyowati, M.Pd.I (Sekretaris Penguji) 

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



Dr. Hj. Rofhatul Jennah, M.Pd
1003 199303 2 001

PENGEMBANGAN BUKU ELEKTRONIK MATERI INDAHNYA KEBERSAMAAN DENGAN MENGGUNAKAN *BOOK CREATOR* DI KELAS IV MI

ABSTRAK

Bahan ajar merupakan sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran, sehingga mempermudah penyampaian informasi materi pelajaran. Bahan ajar tidak hanya sebatas buku cetak saja, tetapi ada yang berbasis elektronik. Salah bahan ajar berbasis elektronik yang dapat digunakan adalah buku elektronik. Buku elektronik merupakan bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan siswa pada materi indahnnya kebersaman. Maka perlu adanya pengembangan buku elektronik materi indahnnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* dikelas IV MI/SD. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan pengembangan buku elektronik materi indahnnya kebersamaan menggunakan *book creator* d ikelas IV Mi. (2) Mendeskripsikan kelayakan buku elektronik materi indahnnya kebersamaan di kelas IV MI.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Dengan teknik dan pengumpulan data hasil wawancara kepada ibu N, observasi, dokumentasi dan angket. Hasil data angket dari ahli media, ahli materi serta uji coba lapangan yang dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas IV. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan evaluasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada penilaian ahli media mendapatkan skor persentase 84,70% pada kategori “Sangat Layak”. Pada penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase 94,11% pada kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya dilakukan tahap uji coba lapangan. Uji coba guru wali kelas skor persentase 89,33% pada kategori “Sangat Layak”. Uji coba perorangan mendapatkan skor persentase 93,33% pada kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok kecil mendapatkan skor persentase 81,66% pada kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok besar yang dilakukan pada siswa kelas IV dengan skor 86,21% pada kategori “Sangat Layak”

Kata Kunci: Buku Elektronik, Pengembangan, Tematik.

THE DEVELOPMENT OF ELECTRONIC BOOKS ABOUT THE BEAUTY OF TOGETHERNESS BY USING BOOK CREATOR IN CLASS IV MI

ABSTRACT

Teaching materials are learning resources used during learning, thus facilitating the delivery of information on subject matter. Teaching materials are not only limited to printed books, but some are electronic-based. One of the electronic-based teaching materials that can be used is electronic books. Electronic books are teaching materials that can meet the needs of students on the beauty of togetherness. So it is necessary to develop electronic books about the beauty of togetherness by using *book creators* in class IV MI/SD. This study aims to (1) describe the development of electronic books about the beauty of togetherness using a *book creator* in class IV Mi. (2) Describe the feasibility of an electronic book on the beauty of togetherness in class IV MI.

This research belongs to the type of research and development or known as *Research and Development* (R&D). The development model used is the ADDIE model. With techniques and data collection from interviews with Mrs. N, observation, documentation and questionnaires. The results of the questionnaire data from media experts, material experts and field trials were carried out on teachers and fourth grade students. The development in this study uses the ADDIE model which has five stages, namely *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

The results of this study indicate that in the assessment of media experts a percentage score of 84.70% in the "Very Eligible" category. In the assessment of material experts, the percentage score of 94.11% in the "Very Eligible" category. The next stage is a field trial. The homeroom teacher trial had a percentage score of 89.33% in the "Very Eligible" category. Individual trials get a percentage score of 93.33% in the "Very Eligible" category. The small group trial got a percentage score of 81.66% in the "Very Eligible" category. Large group trials conducted on fourth grade students with a score of 86.21% in the "Very Eligible" category.

Keywords: Electronic Books, Development, Thematic.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya. Untuk memenuhi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Palangka Raya, maka penulis mengajukan judul skripsi **“Pengembangan Buku Elektronik Menggunakan *Book Creator* Pada Materi Indahnya Kelas IV MI/SD”**.

Penulis juga menyadari bahwa tercapainya keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag sebagai rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah mengizinkan untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah menyetujui izin penelitian skripsi.
4. Ibu Sri Hidayati, MA sebagai Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah menetapkan surat keterangan telah melaksanakan seminar proposal skripsi.
5. Ibu Dr. Jasiah, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Sulistyowati, M.Pd.I sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Dr. H. Abdul Qodir, M.Pd sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dari awal hingga sampai penetapan judul skripsi.
8. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I sebagai Validator Instrumen yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan saran dalam pembuatan instrumen penelitian saya.
9. Bapak Suriansyah, M.Pd sebagai Validator Ahli Media yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan saran dalam pembuatan produk penelitian saya.
10. Ibu Asmawati, M.Pd sebagai Validator Ahli Materi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan saran dalam pembuatan produk penelitian saya.
11. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka raya, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama saya berkuliah serta dukungan, sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
12. Bapak M. Aini, S.Ag sebagai Kepala Madrasah yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian di MIN 1 Kota Palangka Raya.
13. Ibu Nina, S.Pd.I selaku wali kelas IV, yang telah mengizinkan saya melakukan uji produk dikelas IV.

Dengan segala kerendahan hati, penulis meminta kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Palangka Raya, September 2021
Penulis

Elfa Fitria
1701170071

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ...

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik.....” (Qur’an Terjemahan Kementerian Agama, 2021:16:125)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas Rahmat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuni-Nya. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya. Alhamdulillah saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya. Segala syukur saya ucapkan, karena hadirnya orang-orang yang baik dan berarti disekelilingi saya. Terimakasih doa, dukungan dan motivasinya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya. Ayah saya Syahriansyah dan ibu saya Herlianti yang sangat saya cintai dan saya sayangi yang selalu memberikan doa, dukungan, nasihat hingga materinya. Untuk adik saya Muhammad Iqbal fahroji yang selalu memberikan semangat. Untuk keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan agar terselesainya skripsi ini. Untuk sahabat-sahabat saya, serta seluruh teman-teman PGMI 2017 yang selalu memberikan dukungan, semangat serta mau membantu dalam memenuhi segala keperluan saya selama penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi orang banyak. Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
I. Sistematika Penulisan Skripsi	9

BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Kerangka Teoritis	11
1. Pengembangan	11
2. Buku Elektronik	12
3. Pengertian Book Creator.....	14
1. Pembelajaran Tematik	18
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian	27
B. Prosedur Penelitian	27
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian	29
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
E. Uji Produk.....	32
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP.....	84
A. Simpulan.....	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	23
Tabel 3.1 Skala Likert.....	34
Tabel 3.2 Ketentuan Pemberian Nilai.....	35
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	40
Tabel 4.2 Desain Buku Elektronik Materi Indahnya Kebersamaan.....	42
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media pada Validasi Pertama Sebelum Revisi.....	51
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media pada Validasi Kedua Sesudah Revisi.....	58
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi pada Validasi Pertama.....	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba wali Kelas IV.....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Perorangan.....	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Akses <i>Book Creator</i>	15
Gambar 2.2 Cara Memilih Sebagai Teacher.....	16
Gambar 2.3 Pemilihan Kelas Pada <i>Book Creator</i>	16
Gambar 2.4 Pemilihan Mata Pelajaran.....	17
Gambar 2.5 Penulisan Library.....	17
Gambar 2.6 Pembuatan Buku Baru.....	17
Gambar 4.1 Pembuatan Materi.....	42
Gambar 4.2 Halaman Web.....	44
Gambar 4.3 Pemilihan Ukuran Kertas.....	44
Gambar 4.4 Pembuatan Cover.....	45
Gambar 4.5 Cara Memasukkan Cover kedalam <i>Book Creator</i>	45
Gambar 4.6 Cara Memasukkan Cover kedalam <i>Book Creator</i>	45
Gambar 4.7 Cara Menambahkan Text.....	46
Gambar 4.8 Cara Menambahkan Text.....	46
Gambar 4.9 Cara Menambahkan Gambar.....	47
Gambar 4.10 Cara Menambahkan Suara.....	47
Gambar 4.11 Cara Menambahkan Border.....	48
Gambar 4.12 Cara Mengedit Tulisan.....	48
Gambar 4.13 Cara Menambahkan Video.....	49
Gambar 4.14 Cara Menambahkan Video.....	49
Gambar 4.15 Cara Menambahkan Video.....	49
Gambar 4.16 Cara Menambahkan Video.....	50
Gambar 4.17 Revisi Bagian Daftar Isi.....	53
Gambar 4.18 Revisi Bagian Isi.....	55
Gambar 4.19 Revisi Bagian Isi.....	56
Gambar 4.20 Revisi Bagian Isi.....	57
Gambar 4.21 Revisi Bagian Isi.....	58

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran (Yuberti, 2013: 185).

Sebagaimana dijelaskan dalam pandangan Islam tentang bahan ajar, Allah berfirman dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ {١} خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ {٢} أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ {٣} الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ {٤} الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ {٥}

Artinya: “Bacalah dengan nama Tuhanmu yang telah menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah bacalah dan Tuhanmu Yang Maha Mulia. Yang mengejar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Berdasarkan ayat di atas, Allah SWT memerintahkan hamba-Nya untuk membaca. Membaca apa saja yang bermanfaat baginya. Dengan membaca manusia dapat meningkatkan kualitas terhadap dirinya, kualitas keluarganya bahkan sampai kualitas terhadap agama dan bangsanya. Membaca berkaitan dengan bahan ajar, sehingga pendidik harus mengetahui betapa pentingnya penggunaan bahan ajar.

Adapun manfaat praktis penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran ialah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran, dapat membantu peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dapat membatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Pattaufi, 2020: 136).

Pada masa covid-19 sekarang, terjadi perubahan pada bidang pendidikan. Berdasarkan hal tersebut peran guru sangat penting dalam melakukan proses pembelajaran. Sebagaimana Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda, salah satunya dengan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar online. Proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (Mendikbud, 2020). Pembelajaran yang biasanya dilakukan bersama-sama, kini hanya bisa dilakukan secara mandiri dirumah masing-masing. Pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet (Handarini, 2020: 497). Dalam pembelajaran daring juga perlu adanya alat penunjang seperti handphone dan computer, serta pada pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan pemahaman siswa dalam menerima informasi yang diberikan secara online (Putria et al., 2020: 863)

Pada masa pandemi sekarang, guru dituntut untuk siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman, untuk menunjang pembelajaran.

Guru harus mampu membuat bahan ajar pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakter siswa. Penggunaan media aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Banyaknya pilihan media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring yang bisa dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa (Kristina et al., 2020: 202). Guru dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media sosial seperti *WhatsApp*, *telegram*, *classroom*, *google meet*, *zoom*, ruang guru, rumah belajar, *google education*, meja kita, *Zenius*, *Quipper*, *Edmodo*, kelas pintar, *Icando* (Mustakim, 2020: 3)

Menurut penelitian Silitonga & Purba, peserta didik dan guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi khususnya sebagai alat pembelajaran. Pada saat pandemi sekarang semua sudah sistem serba online maka penggunaan teknologi semakin banyak, contohnya dibidang pendidikan, hampir semua dituntut untuk mampu menggunakan teknologi agar dapat belajar dan mampu mengikuti zaman yang sekarang. Guru harus lebih siap dalam membuat sebuah bahan ajar karena dengan bahan ajar ini siswa dapat terbantu dalam pembelajaran (Silitonga & Purba, 2020: 18).

Proses pembelajaran sangat terbantu dengan bahan ajar tetapi perlu adanya pemahaman terhadap karakteristik peserta didik. Kemudian dengan adanya pemahaman terhadap karakteristik peserta didik, dapat menganalisis kebutuhan. Sebagaimana pada penelitian analisis kebutuhan ajar. pada penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar memegang peran penting terhadap proses pembelajaran. hasil analisis kebutuhan bahan ajar sangat diperlukan (Jasiah, 2019: 149)

Bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar yang tidak hanya sebatas buku cetak. Bahan ajar bisa dikembangkan, melihat dari kebutuhan siswa.

Memfaatkan pengembangan bahan ajar yang digunakan pada kegiatan belajar langsung. Salah satu bahan ajar yang cukup praktis, efektif, efisien, (tidak memerlukan biaya) untuk mendapatkannya adalah bahan ajar non cetak atau berbasis buku elektronik.

Sebagaimana penelitian yang mengembangkan buku elektornik bermuatan multimedia dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk bahan ajar elektronik yang dilakukan uji coba ahli dan siswa. hasil keseluruhan uji coba ahli dan siswa menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran (Seso et al., 2018: 177).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Januari 2021, bersama Ibu A selaku salah satu guru kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya, terkait bagaimana proses pembelajaran onlien dilaksanakan. Guru aktif melakukan pembelajaran dengan bantuan media aplikasi seperti *classroom*, *WhatsApp*, *CBT*, dan *zoom*. Kelemahan dari media aplikasi yang digunakan guru saat pembelajaran adalah tampilan yang dimiliki kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 9 Agustus 2021, bersama Ibu N selaku salah satu guru kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya, terkait proses pembelajaran agar menjadi acuan langkah awal dari model pengembangan. Dari hasil wawancara diketahui bahwa dalam pembelajaran daring sumber belajar yang digunakan guru hanya berbentuk buku cetak, dan selama mengajar menggunakan *power point* dan video sebagai sarana

penyampaian materi. kelemahan dalam pembelajaran dan menggunakan *power point* yaitu hanya dapat platform windows, hanya digunakan untuk memberikan point-point penting materi, dan dapat membuat anak mudah bosan. Pada pembelajaran sering menampilkan video dalam proses pembelajaran. Dimana video dikirim secara terpisah dengan *power point* oleh guru, membuat siswa hanya terfokus ke salah satu sumber yang diberikan oleh guru. Kemudian, guru juga lebih sering memberikan tugas.

Sumber belajar dalam proses pembelajaran online ini tidak hanya terpaku paku buku cetak, *power point*, video dan media aplikasi. Sumber belajar seperti buku cetak bisa dikembangkan atau dipariasikan menjadi berbasis elektronik, contohnya adalah buku elektronik. Ibu N mengatakan belum pernah menggunakan buku elektronik. Buku elektronik adalah sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di computer maupun perangkat elektronik lainnya seperti *handphone*. Kelebihan dari buku elektronik adalah mudah digunakan kapanpun dan dimanapun, mudah diakses menggunakan *handphone*, dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan peserta didik dapat mengakses dan materi lebih lengkap (Mentari et al., 2018: 131).

Hasil analisis kebutuhan siswa di MIN 1 Kota Palangka Raya didapatkan bahwa siswa membutuhkan sumber belajar berbasis elektronik. Pada proses pembelajaran yang berlangsung sekarang, hanya menggunakan buku cetak, *power point* dan video sebagai acuan guru dalam penyampaian

materi. seiring perkembangan teknologi, buku cetak bisa dikembangkan menjadi buku elektronik, kemudian ketika ingin menambahkan semua komponen seperti gambar, teks, video, audio dan animasi bisa digunakan buku elektronik menggunakan *book creator*. *Book creator* adalah platform sederhana untuk membantu pembelajaran. Kelebihan *book creator*, tidak hanya menampilkan teks dan gambar, juga bisa menyisipkan audio, video serta animasi.

Penelitian yang mendukung tentang *book creator* adalah pada penelitian Verdiana, dengan hasil bahwa penggunaan *book creator* pada penelitian ini dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Dibuktikan dengan respon siswa yang positif serta *book creator* sangat layak digunakan (Verdiana et al., 2020: 310).

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka perlunya sebuah penelitian tentang “Pengembangan Buku Elektronik Menggunakan *Book Creator* Pada Materi Indahnya Kebersamaan Kelas IV MI/SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru belum pernah menggunakan buku elektronik dalam proses pembelajaran.
2. Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan bahan ajar berbasis elektronik dalam proses pembelajaran.
3. Materi disampaikan hanya menggunakan buku cetak, *power point* dan video.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan dilatar belakang, maka penelitian akan dibatasi dan akan terfokus pada:

1. Penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan dibatasi pada buku elektronik.
2. Validasi buku elektronik hanya pada validasi ahli media dan ahli materi.
3. Uji coba lapangan dilakukan dengan uji coba guru kelas, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
4. Materi Indahnya Kebersamaan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan buku elektronik materi Indahnya Kebersamaan menggunakan *book creator* di kelas IV di MI?
2. Bagaimana kelayakan buku elektronik materi Indahnya Kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV di MI ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan buku elektronik menggunakan *book creator* materi Indahnya Kebersamaan di kelas IV MI.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan buku elektronik materi Indahnya Kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang diinginkan dicapai dalam penelitian ini, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat penelitian, yaitu:

1. Bagi penulis menambah pengetahuan tentang bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kreativitas membuat bahan ajar yang menarik agar mempermudah proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah berguna sebagai informasi tambahan untuk meningkatkan tentang media atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Jenis produk yang dikembangkan berupa buku elektronik yang digunakan di kelas IV MI/SD.
- b. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah platform *book creator*.
- c. Materi yang dikembangkan adalah materi Indahnya Kebersamaan.
- d. *Book creator* dapat digunakan melalui jaringan internet.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Bahan ajar buku elektronik menggunakan *book creator* dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain:

- a. *Book creator* dengan pembelajaran tematik tema indahny kebersamaan mampu menarik perhatian siswa serta membuat peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan.
- b. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman sesuai dengan bidang dan kemampuannya.

2. Keterbatasan

Buku elektronik menggunakan *book creator* dikembangkan dengan adanya keterbatasan terkait dengan pengembangan dan produknya, antara lain:

- a. Pengembangan yang dilaksanakan hanya terbatas platform *book creator* materi indahny kebersamaan di kelas IV MI.
- b. Terbatas hanya pada *book creator*.

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan proposal penelitian ini terdiri dari bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Adapun sistematika penulisan proposal sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan.
- Bab II Kajian teori berisi tentang teori pengembangan, buku elektronik, *book creator*, pembelajaran tematik yang berkenaan dengan judul, penelitian yang relevan serta kerangka berpikir.

- Bab III Metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, sumber dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk dan teknik analisis data.
- BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V Penutup, yang terdiri dari Simpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Majid, 2014: 24).

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Domain pengembangan tidak saja mengandung perangkat keras dan lunak, materi visual maupun studi, maupun program atau paket yang memadukan berbagai hal. Di dalam domain pengembangan, terdapat hubungan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mengendalikan desain pesan dan strategi pembelajaran (Mazrur, 2011: 26).

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk atau mengembangkan produk yang sudah ada serta spesifikasi desain produk yang dapat dipertanggung jawabkan dan layak digunakan.

2. Buku Elektronik

a. Pengertian Buku Elektronik

Buku elektronik atau buku digital, jika pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Buku elektronik sebagai bentuk elektronik dari sebuah buku dengan fitur mirip seperti buku cetak tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca seperti video, animasi, dan suara. Buku elektronik berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia dengan berbagai sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topic dalam sebuah buku (Adytya, 2017: 25).

b. Kelebihan *E-book*

E-book diminati karena ukurannya yang kecil bila dibandingkan dengan buku cetak, dan juga umumnya memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari. Adapun kelebihan dari *e-book* (Nasrul, 2020:82).

- 1) Lebih praktis dan mudah dibawa ke mana-mana. Selama manusia membawa perangkat elektronik, *smart phone*, laptop, tablet dan lain sebagainya manusia bisa membaca *e-book* yang dapat tersedia ratusan didalamnya.
- 2) *E-book* ramah lingkungan. Buku cetak tentunya memerlukan pohon sebagai bahan dasar pembuatan kertas. Sementara *e-book* tidak

memerlukan pohon karena bentuknya yang digital sehingga penggunaannya ramah lingkungan.

3) *E-book* tahan lama. *E-book* adalah buku yang tahan lama dan bahkan dapat dikatakan abadi. *E-book* tidak akan mudah rusak dimakan usia. Berbeda dengan buku cetak yang makin lama akan makin menguning.

4) *E-book* mudah dalam penggandaan. Penggandaan *e-book* sangat mudah dan murah untuk membuat ribuan sangat mudah dan murah untuk membuat ribuan *copy e-book* dapat dilakukan dengan mudah dan murah, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang mahal.

5) *E-book* mudah didistribusikan. Pendistribusian *e-book* dapat menggunakan media elektronik seperti internet. Pengiriman menjadi lebih cepat bahkan dalam hitungan menit atau bahkan mungkin detik, bukupun dapat dibaca hari ini juga.

c. Kekurangan *E-book*

Kekurangan *e-book* yaitu tentang kenyamanan. Membaca buku cetak terdapat kenyamanan padanya. Meski, membacanya berlama-lama hampir tanpa ada keluhan sakit pada mata jika membaca dengan jarak yang tepat. Membaca buku cetak juga dapat dibolak-balikkan dengan mudah, halaman mana yang ingin dituju. Sementara *e-book* hampir kebanyakan *e-reader* mengeluh sakit pada saat membacanya berlama-lama. Juga sebagian keluhan ditemukan oleh *e-reader* kurang

dapat memahami dengan baik ketika membaca melalui *e-book* menggunakan *smartphone*, jika tidak dimatikan data selulernya akan banyak godaan media sosial yang membuyarkan konsentrasi membaca (Nasrul,2020:82).

3. Pengertian Book Creator

a. *Book Creator*

Book creator adalah “*tool*” sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif. Mengapa dikatakan atraktif karena biasanya sebuah buku hanya menampilkan tulisan dan gambar, namun dengan *tool* ini kita tidak hanya bisa menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyisipkan audia dan video. Menggunakan *tool* ini sangatlah mudah, pertama pastikan komputer atau laptop kita sudah terinstal *Google Chrome* terlebih dahulu. Selanjutnya arahkan *url* pada *address bar google chrome* kita menuju alamat <https://bookcreator.com> , unduh dan instal aplikasi tersebut.

Untuk memulai membuat sebuah buku baru cukup mudah, jalankan aplikasi *book creator* lalu klik ikon *New Book* yang ada di pojok kanan atas. Selanjutnya kita dipersilahkan untuk memilih *layout* buku kita apakah *Portrait*, *Square*, *Landscape* atau yang lainnya tinggal pilih sesuai keinginan. Jika sudah memilih *layput* silahkan berkreasi untuk mendesain buku pelajaran dengan menekan tombol +. Ada dua tabulasi di sana tabulasi pertama yaitu media di mana bisa menyisipkan

sebuah file audio, video melalui tombol import (SMK Islam dan Teknologi Kota Tegal, 2019).

b. Kelebihan *Book Creator*

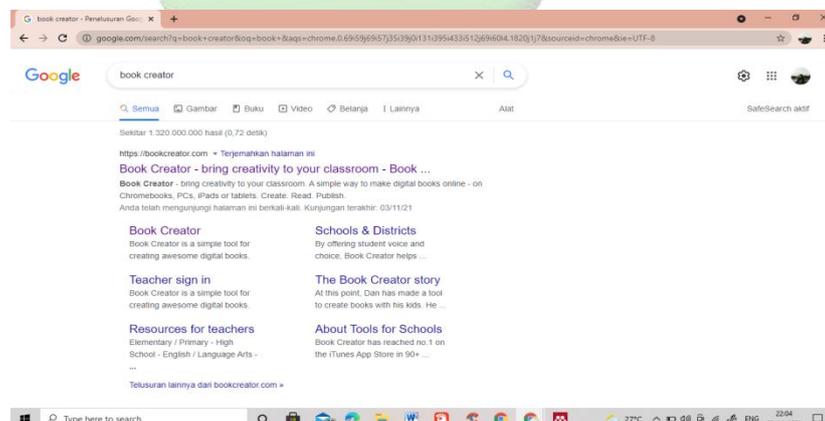
Book creator dapat digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis online dalam bentuk yang berbeda. Tampilan *book creator* dapat didesain sesuai keinginan, dan juga dapat menggabungkan beberapa komponen, seperti gambar, teks, video dan audio. Kemudian, mudah digunakan kapanpun dan dimanapun. *Book creator* dapat disimpan dalam bentuk elektronik (PDF) atau dapat juga dibuat menjadi bentuk fisik (buku asli).

c. Kekurangan *Book Creator*

Pada pembuatannya cukup sulit, dikarenakan pengaturan posisi tulisan harus disesuaikan agar terlihat menarik. *Book creator* membutuhkan jaringan internet yang kuat.

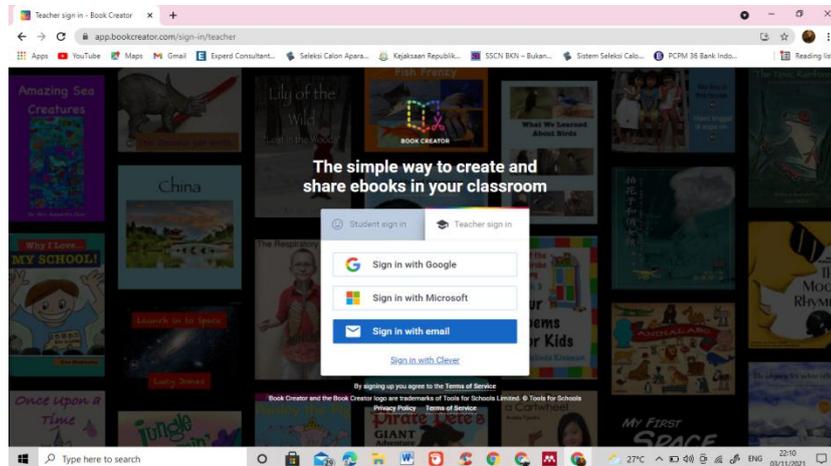
d. Langkah-langkah Membuka *Book Creator*

1. Buka aplikasi *google chrome*. Lalu ketik <https://bookcreator.com>.



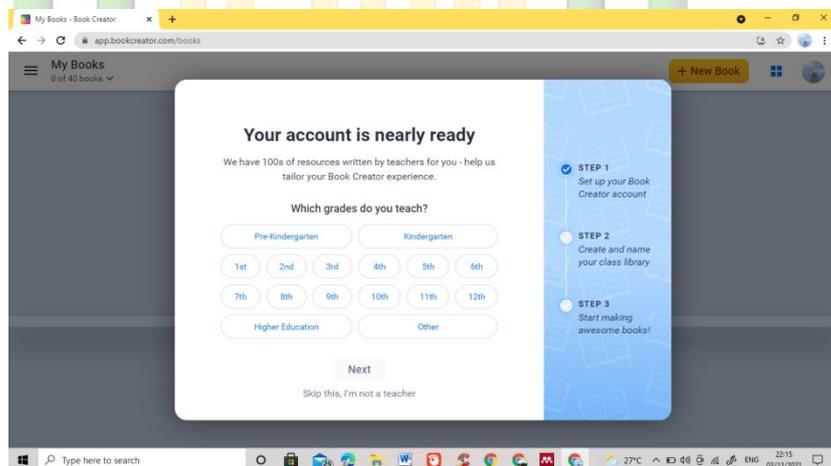
Gambar 2.1 Cara Akses *Book Creator*

2. Kemudian halaman terbuka, pilih opsi *teacher* untuk guru sementara bagi siswa bisa memilih *student*.

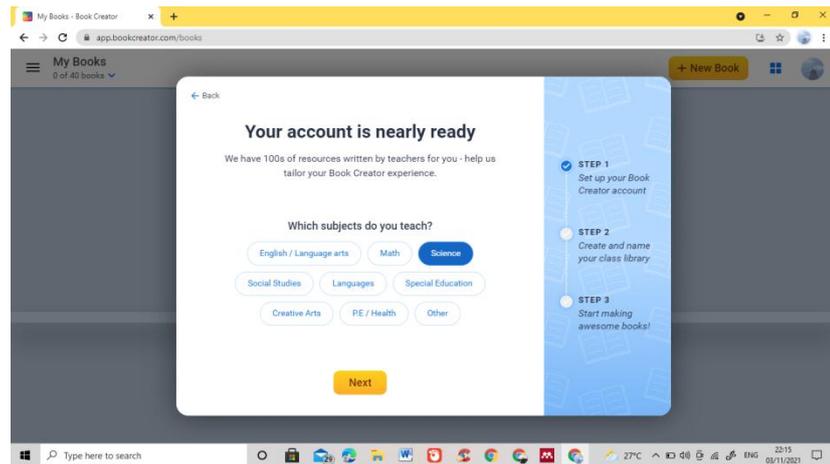


Gambar 2.2 Cara Memilih Sebagai Teacher

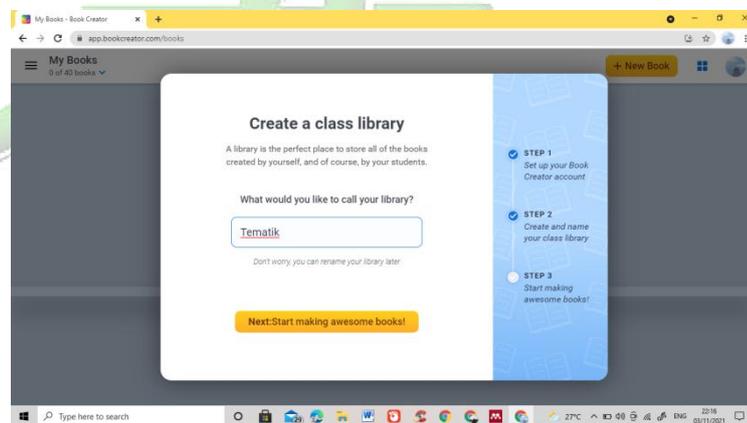
3. Selanjutnya, pilihlah kelas, mata pelajaran serta sesuai dengan kelas yang diajar. Kemudian, buatlah nama library sesuai keinginan dan pilihlah “New Book” agar memulai proses pembuatan.



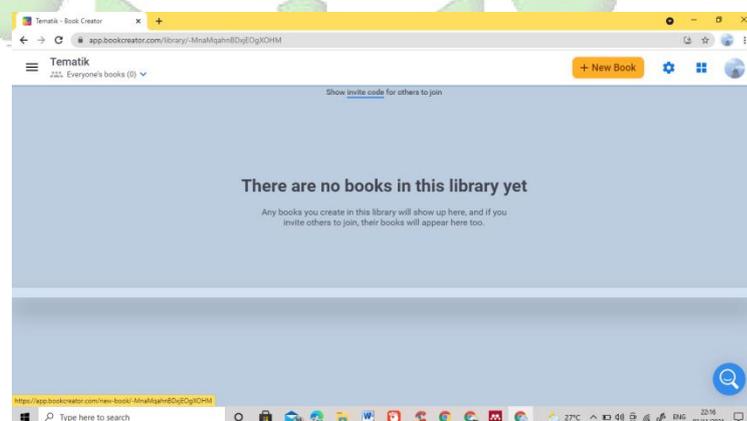
Gambar 2.3 Pemilihan Kelas



Gambar 2.4 Pemilihan Mata Pelajaran



Gambar 2.5 Peulisan Nama Library



Gambar 2.6 Pembuatan Buku Baru

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik (Majid, 2014: 80)

Berdasarkan panduan implementasi kurikulum 2013, pengelolaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dan diorganisasikan sepenuhnya oleh sekolah/madrasah. Dengan demikian, kegiatan menganalisis kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator tidak perlu dilakukan secara tersendiri karena dapat dilaksanakan berbarengan dengan penentuan jaringan tema. Tema-tema yang yang bisa dikembangkan di sekolah dasar mengacu kepada prinsip-prinsip (Rusman, 2016: 141)

b. Materi Tema 1 Indahnya Kebersamaan

Adapun materi sekilas tentang Indahnya Kebersamaan, sebagai berikut:

Kompetensi Inti

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD)

IPS

- 3.2** Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identifikasi bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Bahasa Indonesia

3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, dan visual.

IPA

3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai rujukan untuk penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora. Tahun ajaran 2020. Skripsi karya Arina Mualifah NIM 1401416009, mahasiswa Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah *Borg and Gall* yang dilakukan dengan 8 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain, produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan uji coba pemakaian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Adapun teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian 89,06%, kelayakan isi sebesar 93,75%, dan kelayakan Bahasa sebesar 93,75%.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Tahun ajaran 2020. Karya Muhammad Syabrina & Sulistyowati.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah ADDIE yang dilakukan dengan 5 tahapan yaitu, *analysis, design,*

development, implementation, and evaluation. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash untuk meningkatkan hasil belajar Madrasah Ibtidaiyah, (2) Mengetahui efektivitas dan kemenarikan media pembelajaran, (3) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian dari verifikasi ahli materi 94,00%, verifikasi ahli media 87,00%, dan verifikasi guru wali kelas IV 92,00%. Hasil dari tes individu 78,78%, tes kelompok 84,54%, dan tes lapangan 85,78%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif.

3. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping*

Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang. Tahun ajaran 2019. Skripsi karya Nurul Khairun Nisa NIM 1401425010, mahasiswa Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah *Borg and Gall* yang dilakukan dengan 8 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain, produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan uji coba pemakaian. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengkaji cara mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, (2) untuk mengkaji kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, (3) untuk menguji keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*. Adapun teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian dari validasi ahli media sebesar 100%, ahli materi 90,625%, dan kelayakan bahasa dari ahli bahasa 93,75%.

4. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema

Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. Tahun ajaran 2018. *Journal of Education Technology*. Vol 2 (2). Karya Imelda Uma Riwu, dek Ngurah Laba Laksana, Konstantinus Dua Dhiu, mahasiswa STKIP Citra Bakti Ngada, Nusa Tenggara Timur.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah model ADDIE yang dilakukan dengan 5 tahapan yaitu, *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian ini bertujuan (1) untuk menghasilkan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema peduli terhadap makhluk hidup yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada siswa kelas IV di Kabupaten Ngada, (2) untuk mengetahui kualitas hasil uji produk pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar kelas IV di Kabupaten Ngada. Hasil penelitian dari uji coba dari ahli konten/isi ada pada kategori “Sangat Baik”, uji coba ahli desain ada pada kategori “Sangat Baik”, uji coba ahli multimedia ada pada kategori “Baik” dan uji coba dengan siswa sebagai pengguna produk ada pada kategori “Sangat Baik”.

5. Pengembangan Media Diorama Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya. Tahun ajaran 2020, karya Puji Zakiyayati, mahasiswa Prodi PGMI IAIN Palangka Raya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah model ADDIE. Tetapi pada penelitian ini hanya dilakukan 4 tahapan saja yaitu *analysis, design, development, implementation*. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya, (2) Mendeskripsikan kelayakan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan ahli media mendapatkan skor persentase 92% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil dari ahli materi mendapatkan skor presentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”, serta hasil dari ahli pembelajaran mendapatkan skor presentase kelayakan adalah 97% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, Judul dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora. Tahun ajaran 2020. Skripsi karya Arina Muallifah	<p>a. Pada penelitian Arina Muallifah dan peneliti sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>b. Hasil penelitian sama-sama dalam kategori “Sangat Layak”</p>	<p>a. Model yang digunakan pada penelitian Arina adalah <i>Borg and Gall</i>.</p> <p>b. Teknik pengumpulan data pada penelitian Arina melalui tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.</p>
2	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Tahun ajaran 2020. Karya Muhammad Syabrina & Sulistyowati.	<p>a. Pada penelitian Syabrina & Sulistyowati dan peneliti sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>b. Pengembangan media dalam pembelajaran tematik.</p>	<p>a. Media yang dikembangkan adalah macromedia flash, sedangkan peneliti mengembangkan buku elektronik.</p>

		<p>c. Menggunakan model ADDIE.</p> <p>d. Hasil penelitian sama-sama dalam kategori “Sangat Layak”</p>	
3	<p>Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyono 04 Semarang Tahun Ajaran 2019. Karya Nurul Khairun Nisa.</p>	<p>a. Pada penelitian Nurul Khairun Nisa dan peneliti sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>b. Hasil penelitian sama-sama dalam kategori “Sangat Layak”</p>	<p>a. Model yang digunakan pada penelitian Arina adalah <i>Borg and Gall</i>.</p> <p>b. Teknik pengumpulan data pada penelitian Arina melalui tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.</p> <p>c. Pada penelitian Nurul materi muatan pembelajaran IPS</p>
4	<p>Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah</p>	<p>a. Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>).</p>	<p>Penelitian Imelda Mengembangkan bahan ajar yang berbasis multimedia sedangkan peneliti mengembangkan buku elektronik yang</p>

	Dasar Kelas IV Di Kabupaten Ngada. Tahun ajaran 2018. Karya Imelda Uma Riwu, dek Ngurah Laba Laksana, Konstantinus Dua Dhiu,	<p>b. Materi pada muatan pembelajaran tematik.</p> <p>c. Menggunakan model pengembangan ADDIE.</p> <p>d. Hasil penelitian sama-sama dalam kategori “Sangat Layak”</p>	menggunakan <i>book creator</i> .
5	Pengembangan Media Diorama Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya. Tahun ajaran 2020. Karya Puji Zakiyayati, mahasiswi PGMI IAIN Palangka Raya.	<p>a. Pada penelitian Zakiyayati dan peneliti sama menggunakan metode pengembangan <i>research and development</i>.</p> <p>b. Materi pada muatan pembelajaran tematik.</p> <p>c. Hasil penelitian sama-sama dalam kategori “Sangat Layak”</p>	<p>a. Mengembangkan media diorama tiga dimensi mini.</p> <p>b. Pada penelitian Zakiyayati menggunakan model ADDIE tetapi hanya menggunakan 4 tahapan.</p>

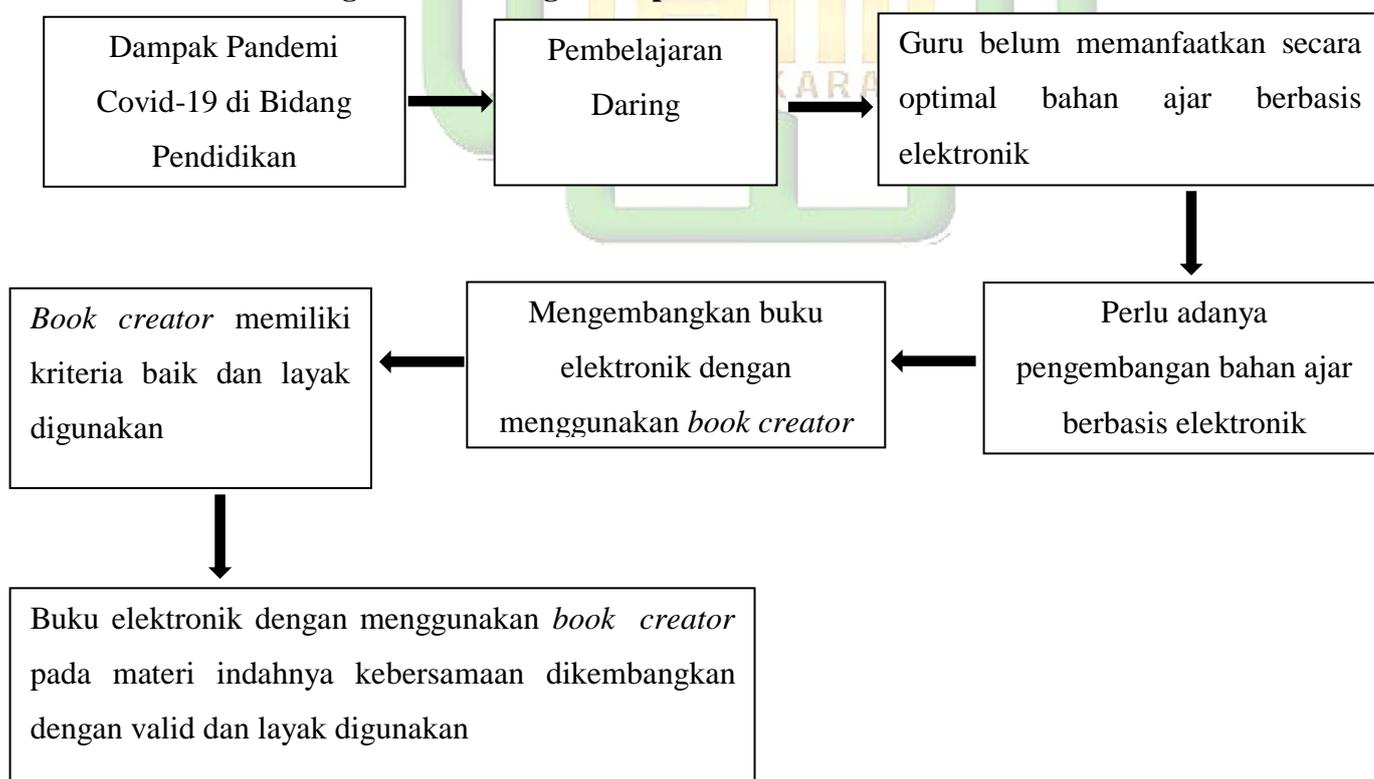
Berdasarkan peneltian yang relevan di atas sudah mengembangkan buku ataupun bahan ajar. Tetapi belum ada penelitian pengembangan buku elektronik materi Indahnya Kebersaaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV.

C. Kerangka Berfikir

Bahan ajar yang digunakan guru di MIN 1 Kota Palangka Raya pada saat pembelajaran online masih berbentuk buku cetak. Pada saat proses pembelajaran online, guru hanya menggunakan *power point* untuk peringkasan materi dan penyampaian materi. Guru belum mengoptimalkan pemanfaatan buku elektronik pada pembelajaran.

Buku elektronik dengan menggunakan *book creator* kiranya mampu menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi indahny kebersamaan. Selain itu alat pendukung untuk menerapkan bahan ajar berbasis elektronik pada pembelajaran online sudah lengkap dimiliki oleh siswa, sehingga dirasa sangat cukup untuk menerapkan buku elektronik.

Bagan. 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian menggunakan *research and development* (R&D) yang merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode penelitian pengembangan ini juga digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada serta menguji keefektifan produk (Saputro, 2017: 7).

Model pengembangan pembelajaran adalah sebuah prosedur atau acuan yang secara visual mengkomunikasikan langkah pengembangan pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Model ADDIE yang dilakukan melalui 5 tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) (Cahyadi, 2019: 36)

1. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis siswa: telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini

bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hal yang didapatkan dalam tahapan ini diantaranya, 1) Karakter siswa saat mengikuti pembelajaran, 2) Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkat kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.

b. Analisis kebutuhan siswa, menyakut respon siswa terhadap media yang digunakan. Analisis materi yang menyangkut kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa tahap perancangan pengembangan buku elektronik yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran materi indah nya kebersamaan kelas IV MI.

3. Pengembangan

Pada tahap ini ialah proses pembuatan produk berupa buku elektronik yang dirancang sesuai dengan rancangan desain. Pembuatan buku elektronik ini, diperlukannya alat dan bahan yang mendukung proses pengembangan.

4. Implementasi

Setelah produk selesai dikembangkan, maka akan diuji ke validan nya melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama, melalui validasi ahli media. Tahapan kedua, melalui validasi ahli materi,

serta tahapan yang terakhir adalah melalui uji coba lapangan yang dilakukan kepada guru dan peserta didik.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah keempat tahapan sudah selesai dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Data yang dapat ditemukan adalah berupa data primer dan data sekunder (data tambahan) (Arikunto, 2010).

- a. Sumber data primer adalah sumber data utama melalui catatan tertulis atau melalui perekam video. Pencatatan sumber data utama melalui validasi. Dalam penelitian ini sumber data primer adalah validator ahli media dan ahli materi.
- b. Sumber data sekunder adalah sumber data yang lewat dari pihak lain, tidak langsung diperoleh dari peneliti dari subjek peneliti. Data sekunder adalah pelengkap dari data primer. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah artikel, jurnal, skripsi, situs internet, buku serta dokumen yang menjadi referensi peneliti.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini, ialah sebagai berikut:

- a. Subjek validasi produk, ahli media, dan ahli materi, yaitu dosen atau pakar untuk menilai produk.
- b. Subjek uji coba produk

Guru Wali Kelas (Ibu N) dan peserta didik sebagai subjek uji coba produk kelas IV B di MIN 1 Kota Palangka Raya.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan data untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber diantaranya, observasi, dokumen, wawancara dan angket.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit. Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimoun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti (Bungin, 2011: 143)

Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum dilakukannya penelitian. Peneliti melakukan observasi dengan melihat media dan metode apa yang digunakan dalam pembelajaran daring dan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring serta melihat bagaimana uji coba produk dilapangan.

2. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan kejadian yang sudah lampau yang dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, dan karya bentuk. Suatu dokumen yang mudah diakses mampu digunakan untuk meninjau penelitian yang terdahulu. Sehingga penelitian itu sangat baik (Albi, A & Johan, 2018)

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data serta benda tertulis seperti buku, dokumen, catatan harian, arsip yang dapat membantu peneliti. Dalam penelitian ini dokumentasi ini berupa foto, buku cetak (buku siswa dan buku guru), RPP, serta silabus.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya (Muri, 2017: 372).

Wawancara dilakukan pada saat sebelum dan sesudah penelitian kepada Ibu N selaku guru kelas IV B untuk memperoleh data untuk analisis kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Wawancara dilakukan secara tatap muka atau *face to face*.

4. Angket

Angket atau kuisisioner merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk responden agar dijawabnya. Angket bisa digunakan dengan jumlah responden skala besar. Angket dapat berupa pernyataan-pernyataan tertutup atau terbuka. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan memberikan data obyektif dan cepat (Sugiyono, 2016: 142).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan jenis skala tertutup (*skala likert*). Angket digunakan untuk kelayakan produk yang dikembangkan, yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa sebagai subjek uji coba.

E. Uji Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Uji produk yang dimaksud adalah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan. Produk berupa buku elektornik dengan menggunakan *book creator* sebagai hasil dari pengembangan yang diuji kelayakannya. Tingkat pengembangan dan kelayakan buku elektronik pada pembelajaran tematik tema keragaman yang kegiatan uji produknya dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Tahap konsultasi yaitu dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap *book creator* memberikan arahan serta saran untuk perbaikan.
- b. Tahap validasi ahli, yaitu dosen melakukan penilaian dan perbaikan serta memberikan masukan kritik dan saran.

c. Uji lapangan, tujuan uji coba ini untuk mengetahui kelayakan produk.

Dalam uji coba lapangan ini terbagi menjadi 4 tahap, yaitu:

- 1) Uji coba kepada ibu N selaku wali kelas IV.
- 2) Uji coba perorangan, tahap uji coba pertama ini dengan memilih 3 peserta didik kelas IV B yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, sedang dan tingkat rendah.
- 3) Uji coba kelompok kecil, tahap uji coba pertama ini dengan memilih 6 peserta didik kelas IV B yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, sedang dan tingkat rendah.
- 4) Uji coba kelompok besar, tahap ini dilakukan dengan memilih semua peserta didik kelas IV B yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, sedang dan tingkat rendah.

F. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari ahli yaitu dosen dan guru. Beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Data penilaian kelayakan *book creator*

Data penilaian *book creator* diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

Kategori	Nilai
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
KB (Kurang Baik)	1

(Sudaryono, 2017: 190–191)

- b. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah subjek uji coba

(Widiastuti, 2017: 45)

Dapat ditentukan kriteria kelayakan *book creator* secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik persentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

Persentase kelayakan tiap aspek (%)

$$= \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Σ skor maksimal

Skor maksimum 5 dan skor minimum 1, maka rentang skor (R) adalah $5-1=4$. Dalam menentukan kategori kevalidan (sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju), maka panjang kelas intervalnya (i) adalah $4:5=0,8$. Secara kontinu dapat dibuat kategori interval

$$1,00 \leq N < 1,80 = \text{Sangat tidak setuju}$$

$$1,80 \leq N < 2,60 = \text{Tidak setuju}$$

$$2,60 \leq N < 3,40 = \text{Cukup setuju}$$

$$3,40 \leq N < 4,20 = \text{Setuju}$$

$$4,20 \leq N < 5,00 = \text{Sangat Setuju}$$

Skor maksimum 100 (dalam persen) dan skor minimum 0 (dalam persen), maka rentang skor (R) adalah $100-0=100$. Dalam menentukan kategori kelayakan, maka panjang kelas intervalnya (i) adalah $100:5=20$. Secara kontinu dapat dibuat kategori interval sebagai berikut:

Tabel 3.2 Ketentuan Pemberian Nilai

Presentase penilaian	Kategori
< 20	Sangat Tidak Layak
$21 \leq N < 40$	Tidak Layak
$41 \leq N < 60$	Cukup Layak
$61 \leq N < 80$	Layak
$81 \leq N < 100$	Sangat Layak

(Ernawati & Sikardiyono, 2017: 207).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Buku Elektronik Materi Indahnya Kebersamaan Menggunakan *Book Creator* di Kelas IV di MI.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, perlu adanya media interaktif yang menunjang, yang diharapkan dapat membantu dan memudahkan saat proses pembelajaran. Salah satu media interaktif tersebut adalah buku elektronik dengan menggunakan *book creator*, yang dikemas secara menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan sebagai langkah awal dari model pengembangan, diketahui bahwa siswa dan guru perlu adanya media interaktif untuk mempermudah proses pembelajaran, dalam keadaan masa pandemi sekarang. Maka dari itu penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa buku elektronik dengan menggunakan *book creator* materi indahnya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut hasil dari penelitian pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator*.

a. Tahap Analisis

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan wawancara secara langsung kesekolah. Observasi pertama melihat bagaimana respon siswa terhadap media yang digunakan guru saat pembelajaran online. Wawancara kepada wali kelas IV Ibu N, beliau menjelaskan bahwa pembelajaran saat pandemi ini dilakukan secara online, dimana guru hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran dan juga menggunakan *power point* dan video. Guru menyampaikan materi melalui *google form*, *classroom*, *watshapp*, dan *zoom*.

Pada platform tersebut guru menyajikan materi dan link video secara terpisah. Dengan demikian, siswa banyak yang tidak merespon dan memperhatikan. Sehingga guru memerlukan media interaktif yang lain agar dapat membantu proses pembelajaran. Kemudian, atas dasar kebutuhan media, sehingga perlu adanya pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran online.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Tahap analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakter siswa saat mengikuti pembelajaran. Peserta didik dalam penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlah 40 orang dengan kisaran umur 10 sampai 12 tahun, dimana anak berada

pada tahap perkembangan. Sehingga, materi, strategi, dan media pembelajaran yang diberikan harus dapat dihubungkan dengan kegiatan sehari-hari (Marinda, 2020: 135).

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dengan berubahnya sistem pembelajaran, yang awalnya dilakukan tatap muka menjadi pembelajaran daring, dimana siswa dituntut untuk dapat mengikuti perubahan proses pembelajaran serta mengikuti perkembangan zaman. Pada proses pembelajaran daring ini, siswa lebih banyak kegiatannya menggunakan *handphone*. *Generasi milineal* yang tidak bisa lepas dari sosial media dan hampir semua aplikasi ada pada gedjetnya. Didukung dengan pendapat (Daud, 2020: 37). Dilihat dari kondisi tersebut, pesert didik lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan secara menarik dan pemilihan bahan ajar yang bersifat elektronik mudah diakses menggunakan *handphone*. Sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik generasi milenial, buku elektronik dengan menggunakan *book creator* dapat untuk menunjang pembelajaran pada masa sekarang.

3) Analisi Materi

Pada tahap analisi materi yang mengkaji tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator serta materi yang terdapat dalam tema pada penelitian ini adalah tema 1 Indahnya Kebersaman, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku,

pembelajaran 1. Terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) sebagai berikut:

a) Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk, ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tebal 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identifikasi bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	IPS 3.2.1 Menyebutkan keragaman sosial ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
Bahasa Indonesia 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis dan visual.	Bahasa Indonesia 3.1.1 Menjelaskan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis atau visual.
IPA 3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengar.	IPA 3.6.1 Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.

Terdapat 3 kompetensi dasar yang terdapat dalam materi yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS. Dalam kompetensi Bahasa Indonesia menguraikan tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung terdapat pada teks. Indikator dalam KD Bahasa Indonesia diambil dapat menjelaskan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada teks. Dalam Kompetensi IPS menguraikan tentang mengidentifikasi keberagaman sosial budaya. Indikator dalam KD IPS diambil dapat menyebutkan keberagaman budaya yang ada di provinsi masing-masing. Perbahasannya tentang contoh keberagaman di Indonesia salah satunya pada keberagaman budaya yang ada di Kalimantan Tengah. Sedangkan dalam Kompetensi IPA menguraikan sifat-sifat bunyi. Indikator dalam KD IPA diambil

dapat menjelaskan sifat-sifat bunyi. Salah satu yang dapat menimbulkan bunyi adalah alat musik yang bisa didengarkan oleh alat pendengaran. Contoh alat musik yang diambil adalah beberapa alat music tradisional Kalimantan Tengah.

b. Tahap Design

Tahap *design* ini adalah perancangan produk sesuai dengan analisi isi yaitu sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi dan siswa kelas IV MIN 1 Kota Palangka Raya.

Alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat pengembangan buku elektronik dengan menggunakan book creator adalah sebagai berikut:

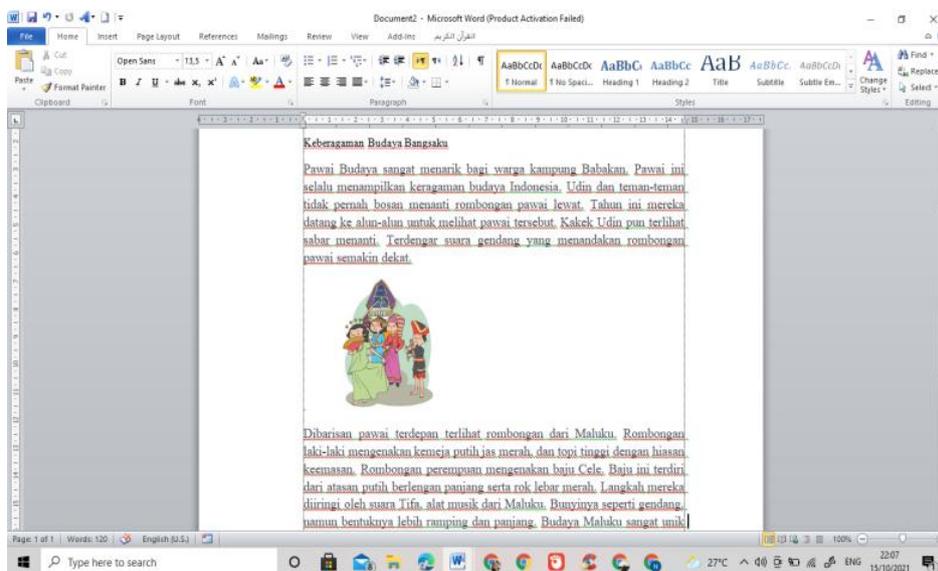
- 1) Mempersiapkan laptop
- 2) Mempersiapkan platform book creator yang ada di aplikasi chrome.
- 3) Mempersiapkan desain yang sesuai untuk book creator.
- 4) Menyiapkan bahan seperti gambar, video, animasi yang mendukung tampilan book creator.

Pada tahap perencanaan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini memuat beberapa langkah diantaranya:

a) Membuat Materi

Pada tahapan ini, dimana menuangkan materi yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Materi yang akan sajikan adalah tema 1 indahya

kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1.

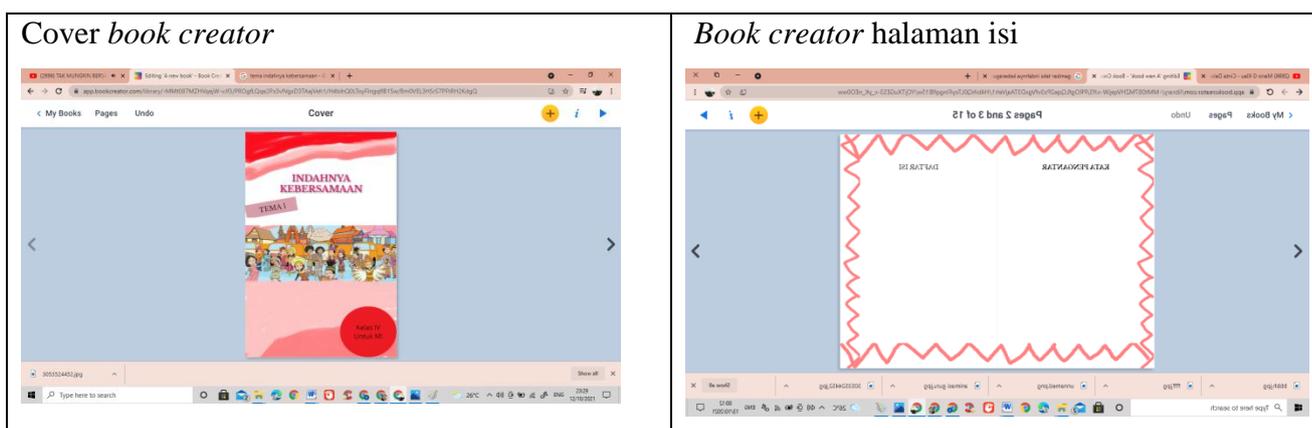


Gambar 4.1 Pembuatan Materi

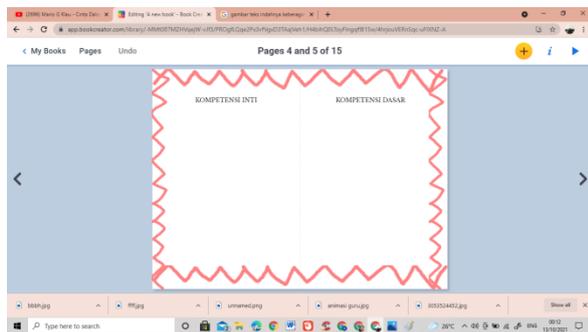
b) Membuat *Desain Awal*

Adapun desain awal buku elektronik dengan menggunakan *book creator* tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku, yang telah didesain oleh peneliti.

Tabel 4.2 Desain Buku Elektronik Materi Indahny Kebersamaan dengan Menggunakan *Book Creator*



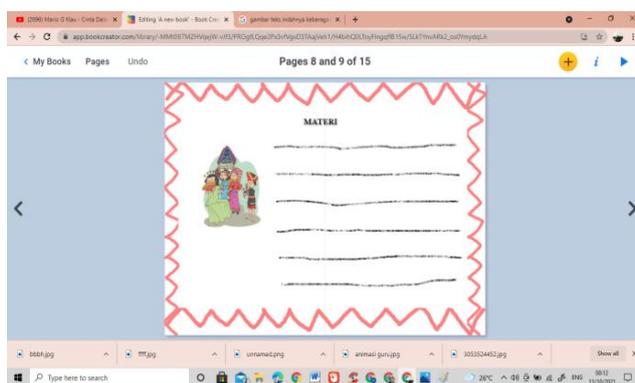
Book creator halaman isi



Book creator halaman materi



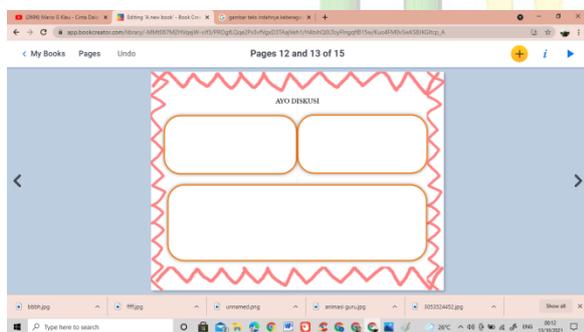
Book creator halaman materi



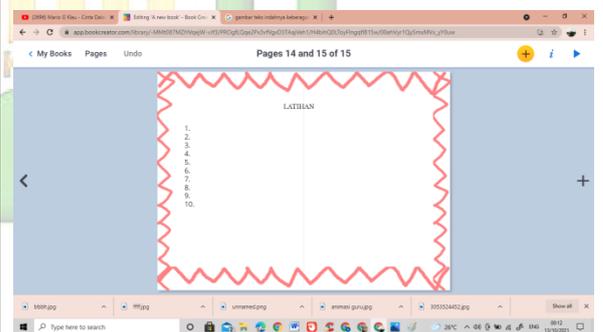
Book creator halaman materi



Book Creator Halaman Diskusi



Book Creator Halaman Latihan

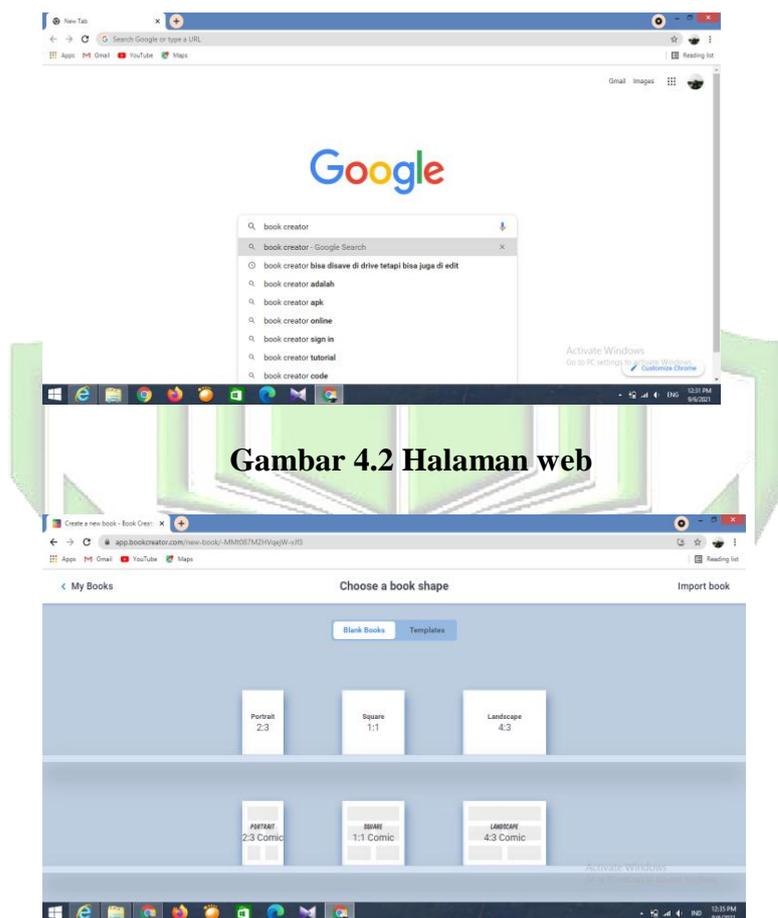


c. Tahap Development

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengembangan buku elektronik menggunakan book creator pada materi indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran

1. Berikut langkah-langkah pembuatan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan book creator:

1) Proses pembuatan diawali dengan membuka aplikasi *google chrome*, lalu masuk kehalaman web <https://bookcreator> . kemudian memilih ukuran kertas portrait 2:3, agar sesuai dengan ukuran kertas.



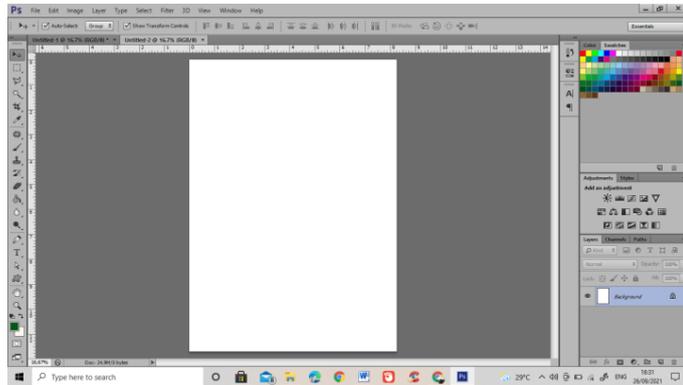
Gambar 4.2 Halaman web

Gambar 4.3 Pemilihan Ukuran Kertas

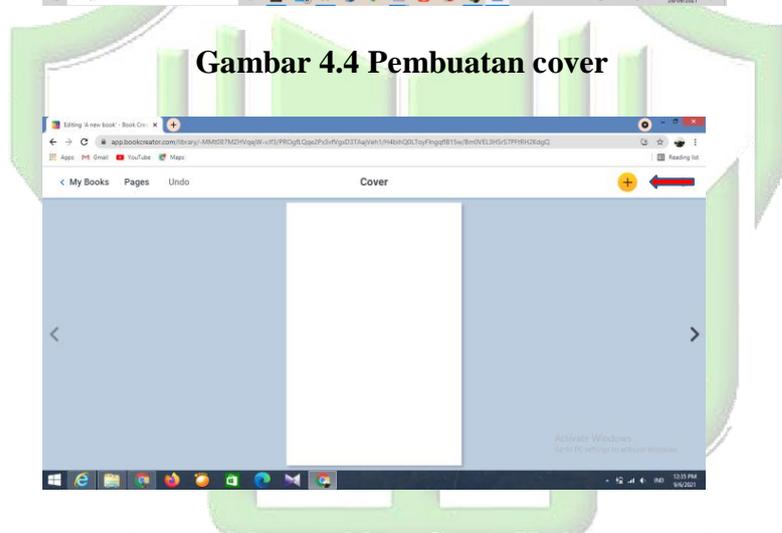
2) Pembuatan Cover

Cover digunakan untuk menjadi tampilan pertama pada buku elektronik. langkah pembuatan cover yaitu dengan menggunakan *photoshop*. Setelah cover selesai dengan desain yang terkonsep,

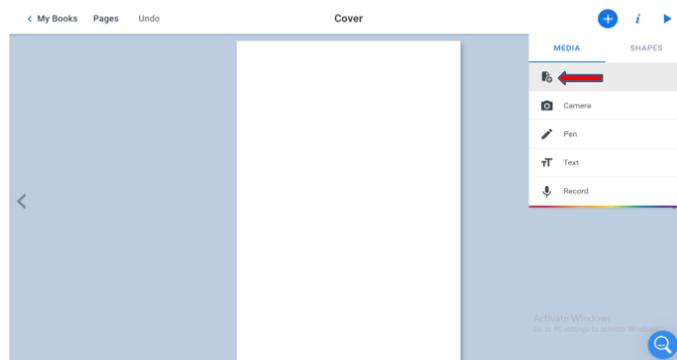
selanjutnya memasukkan cover kedalam *book creator*. Kemudian langkah memasukkan cover kedalam *book creator* adalah klik “+” pilihlah “**Import**”, maka akan beralih ke dokumen, kemudian pilih gambar cover yang ingin digunakan.



Gambar 4.4 Pembuatan cover



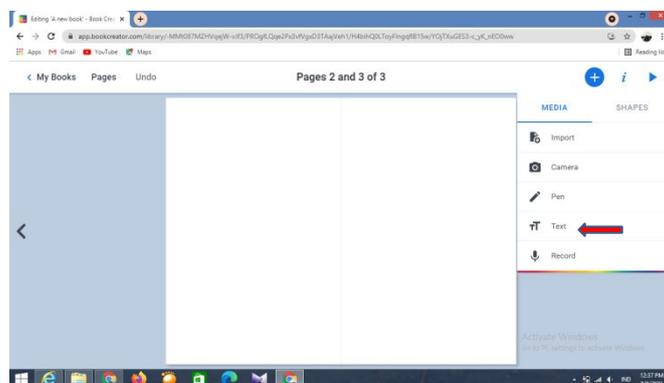
Gambar 4.5 Cara Memasukkan Cover Kedalam *Book Creator*



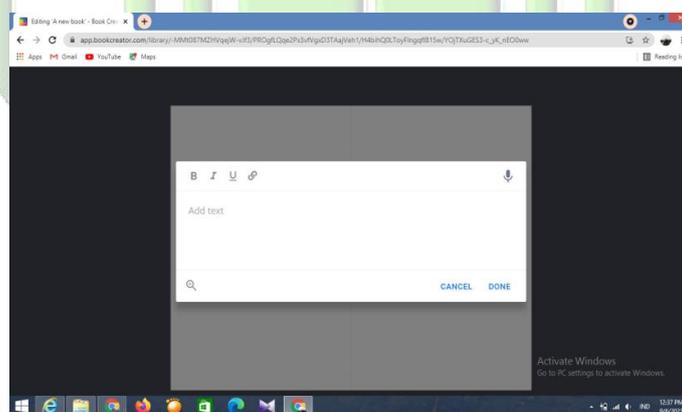
Gambar 4.6 Cara Memasukkan Cover Kedalam *Book Creator*

3) Pembuatan Halaman Baru

Halaman baru digunakan untuk memulai tahap awal. Dimulai dari cara memasukkan text. Langkah-langkahnya adalah klik “+” pilihlah “**text**” untuk menambah teks.



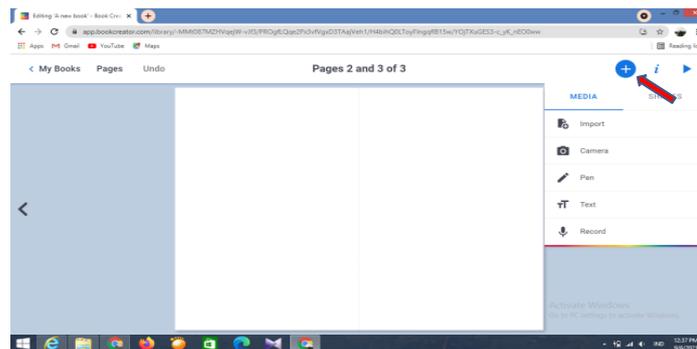
Gambar 4.7 Cara Menambahkan Text



Gambar 4.8 Cara Menambahkan Text

4) Cara Menambahkan Gambar

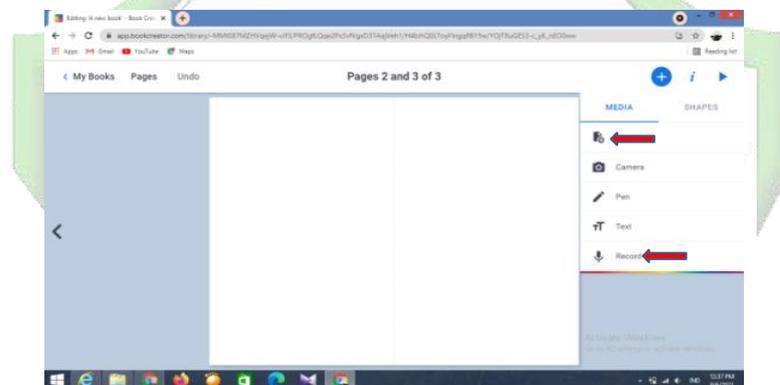
Langkah menambahkan gambar pada halaman berikutnya adalah klik “+” lalu pilih “**Import**” sehingga akan beralih ke dokumen, lalu pilihkan gambar yang ingin ditambahkan.



Gambar 4.9 Cara Menambahkan Gambar

5) Cara menambahkan Suara

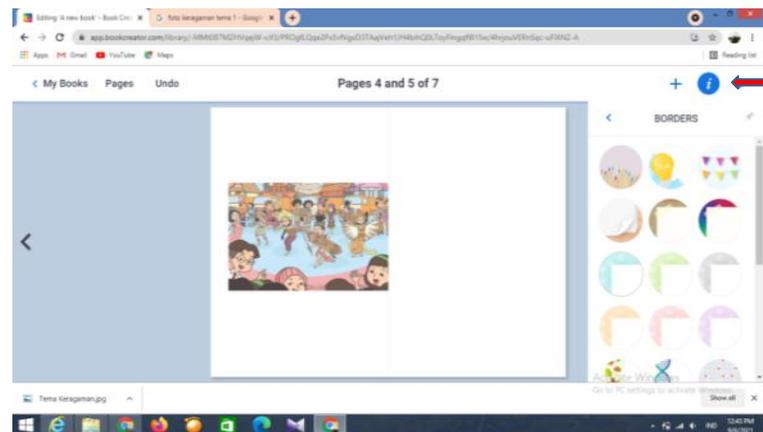
Langkah menambahkan suara pada halaman adalah klik “+” lalu pilih “Record” sehingga akan muncul perekam suara.



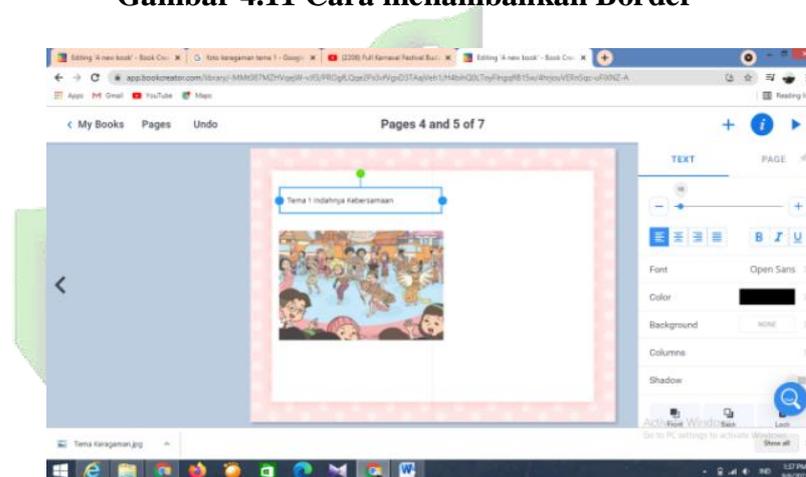
Gambar 4.10 Cara Menambahkan Suara

6) Cara Menambah Border

Border digunakan untuk membuat desain pada halaman buku elektronik lebih menarik. Langkah pembuatannya adalah pilih tanda “i” akan muncul tampilan macam-macam border. Kemudian juga bisa mengedit ukuran tulisan serta jenis tulisan sesuai keinginan.



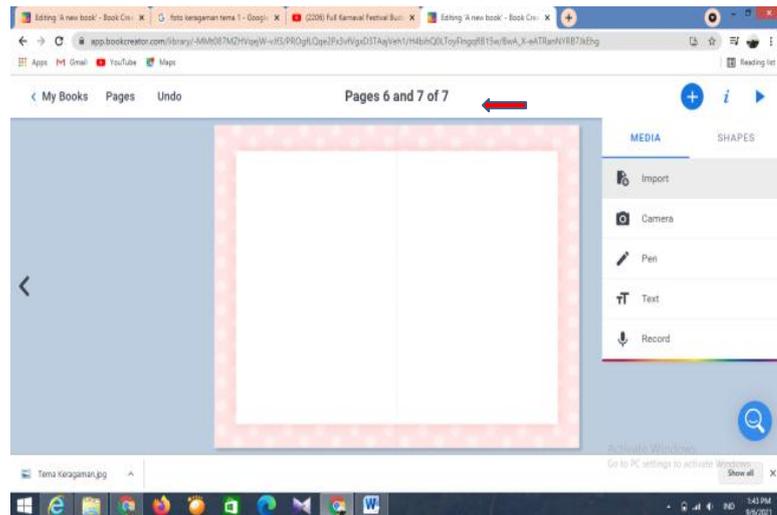
Gambar 4.11 Cara menambahkan Border



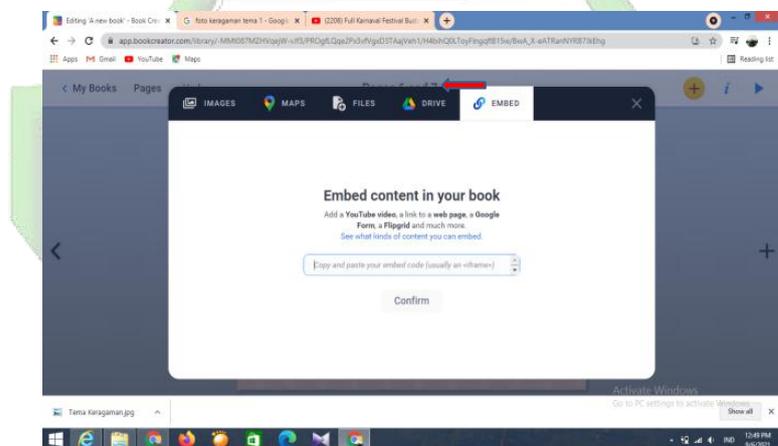
Gambar 4.12 Cara Mengedit Tulisan

7) Cara Menambahkan Video

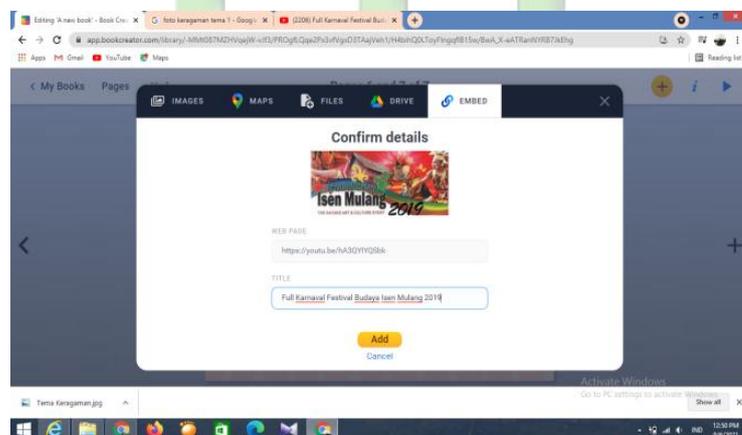
Langkah untuk menambahkan video pada halaman adalah klik “+” lalu pilih “**Import**”. Kemudian pilih “Embed” dan salin link video dari youtube.



Gambar 4.13 Cara Menambahkan Video



Gambar 4.14 Cara Menambahkan Video



Gambar 4.15 Cara Menambahkan Video



Gambar 4.16 Cara Menambahkan Video

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi buku elektronik materi indahny kebersamaan dengan menggunakan *book creator* yang dilaksanakan dengan validasi para ahli media dan materi dengan mengisi angket dan memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan buku elektronik yang menggunakan *book creator*. Kemudian dengan uji coba lapangan oleh peserta didik kelas IV B dengan mengisi angket dan saran terhadap pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* melalui google form.

Hasil pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* yang peneliti kembangkan dapat diketahui layak atau tidaknya.

1) Validasi Ahli Media

Produk yang dikembangkan peneliti berupa buku elektronik dengan menggunakan *book creator* yang diserahkan kepada ahli media untuk divalidasi. Pengembangan buku elektronik dengan

menggunakan *book creator* pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. Demikian adalah penilaian data angket oleh validasi ahli media.

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media pada validasi pertama sebelum revisi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan cover depan <i>book creator</i> menarik.		✓			
2.	Ukuran unsur-unsur tata letak pada <i>book creator</i> tematik integrative proporsional (judul, subtema, pengarang, ilustrasi, logo).		✓			
3.	Ilustrasi isi bahan ajar sesuai dengan tuntunan materi bahasan.		✓			
4.	Tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca.		✓			
5.	Ketepatan pemilihan border dan background.			✓		
6.	Kejelasan tulisan atau teks dalam <i>book creator</i> mudah dibaca.		✓			
7.	<i>Book creator</i> dapat memperluas wawasan siswa.		✓			
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat usia pembacanya (sederhana dan mudah dibaca).			✓		
9.	Ukuran huruf sesuai dengan format/ukuran tingkat usia pembacanya.			✓		
10.	Penggunaan Bahasa dalam <i>book creator</i> mudah dipahami.		✓			
11.	Ilustrasi gambar memiliki detail yang jelas		✓			
12.	Kesesuaian video yang digunakan.		✓			
13.	Animasi yang digunakan pada <i>book creator</i> sangat menarik.		✓			

14.	<i>Book creator</i> dapat mempermudah siswa.		✓			
15.	Kesesuai layout teks dan gambar.		✓			
16.	Ilustrasi video memiliki detail yang jelas.		✓			
17.	Kualitas tampilan video.		✓			
Jumlah Skor		65				
Skor Maksimal		85				
Persentase (%)		76,44 %				
Kategori		Layak				

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, maka pengembangan buku elektronik materi indahya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

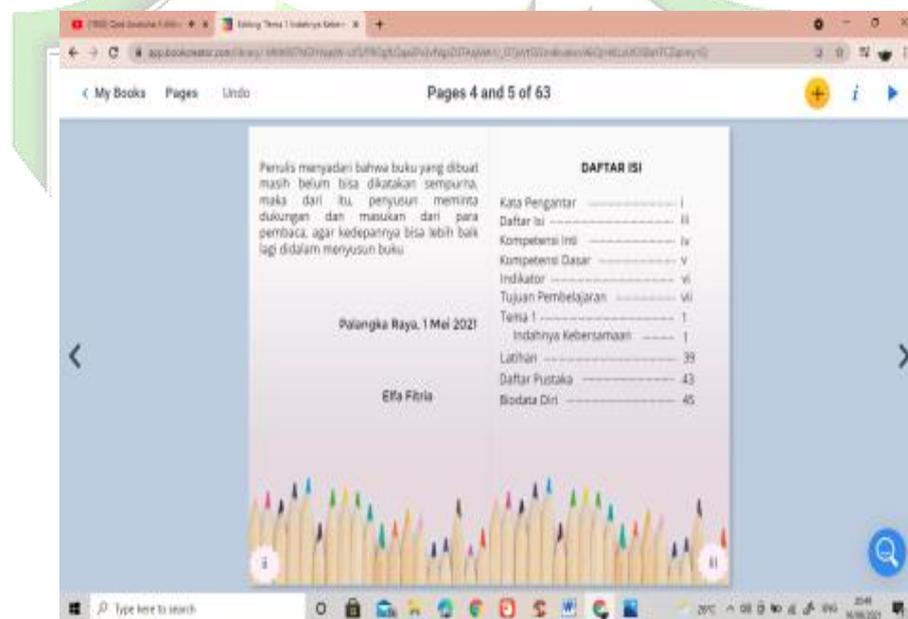
Adapun hasil validasi ahli media pada validasi pertama sebagai berikut:

- a) font dalam *book creator* perlu diperbaiki, sesuaikan dengan usia pembaca.
- b) Perbaiki bagian spasi daftar isi.

Daftar isi sebelum diperbaiki adalah menggunakan spasi yang cukup jauh antar satu dan yang lainnya. Sehingga ahli media menyarankan agar spasi dibagian daftar isi diperbaiki agar tertata dengan rapi.



Sebelum



Sesudah

Gambar 4.17 Revisi Bagian Daftar Isi

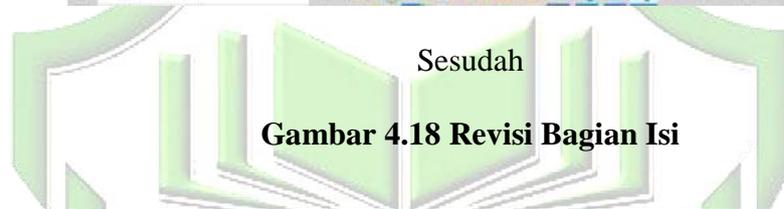
c) Sesuaikan template dan tata letak gambar pada bagian materi.

Pada bagian isi validasi ahli media menyarankan agar tata letak antara gambar dan teks lebih harus tertata rapi. Pada materi

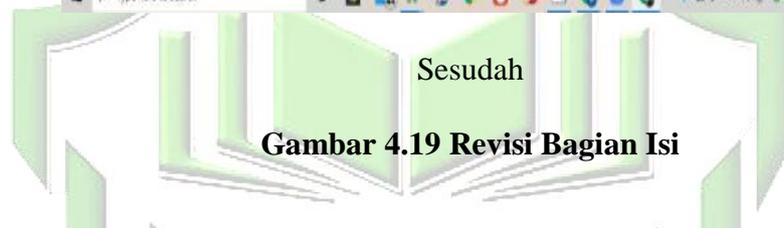
penjelasan tentang gendang tatau, dimana teks dan gambarnya terpisah sehingga bisa membuat pembaca kebingungan, ahli media menyarankan agar bagian teks dan gambar dibagi menjadi dua posisi sehingga gambar gendang tatau tidak terpisah dengan teks penjelasannya. Selanjutnya pada materi penjelasan tentang alat musik kankanung dan kecapi, dimana sebelum direvisi teks dan gambar menjadi terpisah tidak satu halaman. Validasi ahli media menyarankan penjelasan materinya dipersingkat agar bisa tertata rapi dengan tampilan gambar dan videonya.



Sebelum



Sebelum



Sebelum



Sesudah

Gambar 4.20 Revisi Bagian Isi

d) Tambahkan *shapes* bentuk kolom pada materi halaman 28 dan 29.

Sebelum direvisi, bagian halaman 28-29 tidak menggunakan *shapes* kotak. Validasi ahli media menyarankan agar terlihat menarik dan rapi, bagain teks penjelasan dimasukkan kedalam *shapes* agar bisa terfokus, bahwa teks menjelaskan gambaran dari video.



Sebelum



Sesudah

Gambar 4.21 Revisi Bagian Isi

Berikut hasil penilaian pada validasi kedua setelah revisi oleh validasi ahli media:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Kedua Sesudah di Revisi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan cover depan <i>book creator</i> menarik.	✓				
2.	Ukuran unsur-unsur tata letak pada <i>book creator</i> tematik integrative proporsional (judul, subtema, pengarang, ilustrasi, logo).		✓			
3.	Ilustrasi isi bahan ajar sesuai dengan tuntunan materi bahasan.		✓			
4.	Tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca.		✓			
5.	Ketepatan pemilihan border dan background.		✓			

6.	Kejelasan tulisan atau teks dalam <i>book creator</i> mudah dibaca.		✓			
7.	<i>Book creator</i> dapat memperluas wawasan siswa.		✓			
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat usia pembacanya (sederhana dan mudah dibaca).		✓			
9.	Ukuran huruf sesuai dengan format/ukuran tingkat usia pembacanya.	✓				
10.	Penggunaan Bahasa dalam <i>book creator</i> mudah dipahami.		✓			
11.	Ilustrasi gambar memiliki detail yang jelas	✓				
12.	Kesesuaian video yang digunakan.		✓			
13.	Animasi yang digunakan pada <i>book creator</i> sangat menarik.		✓			
14.	<i>Book creator</i> dapat mempermudah siswa.		✓			
15.	Kesesuai layout teks dan gambar.		✓			
16.	Ilustrasi video memiliki detail yang jelas..		✓			
17.	Kualitas tampilan video.	✓				
Jumlah Skor		72				
Skor Maksimal		85				
Persentase (%)		84,70%				
Kategori		Sangat Layak				

Adapun hasil validasi ahli media terhadap buku elektronik yang sudah revisi yaitu buku elektronik yang dibuat menggunakan *book creator* sudah cukup baik dan mampu menjadi perantara dalam menyampaikan materi pelajaran yang dikemas secara menarik dan berbasis online. Jadi kesimpulannya, berdasarkan revisi sesuai saran dari validasi ahli media, maka pengembangan buku elektronik materi

indahnyanya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI dinyatakan sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

Berdasarkan hasil penilaian kedua dari validasi ahli media pada tanggal 29 Juli 2021, maka pengembangan buku elektronik materi indahnyanya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI dinyatakan sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* pada tema 1 indahnyanya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. Demikian adalah penilaian data angket oleh validasi ahli materi.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Pada Validasi pertama

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan pencapaian tujuan pembelajaran	✓				
5.	Materi disusun secara sistematis.	✓				
6.	Kejelasan Bahasa sesuai dengan PUEB	✓				
7.	Kedalaman materi yang disampaikan	✓				
8.	Ketersediaan bahan diskusi dalam	✓				

	setiap akhir pembahasan materi.					
9.	Materi yang disajikan mudah dipahami dan dipelajari	✓				
10.	Ketersediaan latihan di akhir kegiatan belajar.	✓				
11.	Materi dan isi bahan ajar sesuai dengan tema.	✓				
12.	Pengemasan isi materi lebih sigkat, padat dan jelas.	✓				
13.	Penyajian materi/isi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh.	✓				
14.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa.	✓				
15.	Materi/isi memadai untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam pembelajaran.	✓				
16.	Penerapan model pembelajaran tematik terpadu.	✓				
Jumlah Skor		80				
Skor Maksimal		85				
Persentase (%)		94,11%				
Kategori		Sangat Layak				

Adapun hasil validasi pada buku elektronik dengan menggunakan *book creator* oleh validator ahli materi yaitu materi yang sajikan sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Kemudian, buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini dapat digunakan sesuai kebutuhan peneliti dan juga dalam

pembelajaran. Jadi kesimpulannya, bahwa buku elektronik materi indah nya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI dinyatakan layak tanpa ada revisi.

3) Uji Coba oleh Wali Kelas IV

Berikut hasil uji coba oleh ibu Nina sebagai wali kelas IV di

MIN 1 Kota Palangka Raya.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Wali Kelas IV

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
3.	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan pencapaian tujuan pembelajaran		✓			
5.	Materi yang terdapat dalam buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> ini mudah dipahami		✓			
6.	Buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	✓				
7.	Buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> ini dapat membantu proses pembelajaran	✓				
8.	Buku elektronik dengan menggunakan	✓				

	<i>book creator</i> menarik perhatian peserta didik					
9.	Buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> mampu menambah pengetahuan peserta didik		✓			
10.	Buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	✓				
11.	Penjelasan materi, dan tampilan video yang disampaikan dalam buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> ini sudah jelas		✓			
12.	Buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> ini mudah dalam penggunaannya	✓				
13.	Gambar yang terdapat dalam buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> menarik	✓				
14.	Cover atau sampul buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> menarik		✓			
15.	Ukuran, jenis, warna tulisan pada buku elektronik dengan menggunakan <i>book creator</i> mudah dibaca		✓			
Jumlah Skor		67				
Skor Maksiml		75				
Persentas Kelayakan		89,33%				
Kategori		Sangat Layak				

Berdasarkan hasil validasi pada uji coba oleh wali kelas IV di

MIN 1 Kota Palangka Raya, maka buku elektronik dengan

menggunakan *book creator* materi indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran pertama di MI dinyatakan layak digunakan.

4) Uji Coba Perorangan

Pada uji coba perorangan ini dilakukan dengan 3 siswa yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, sedang dan tingkat rendah pada kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya. Berikut hasil uji coba perorangan:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Responden		
		X ₁	X ₂	X ₃
1	Tampilan <i>Book Creator</i> menarik	5	5	5
2	<i>Book Creator</i> ini membuat saya senang belajar.	5	5	4
3	<i>Book Creator</i> membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar.	5	5	4
4	Tampilan video menambah pengetahuan saya	5	5	5
5	Tampilan gambar dan animasi sangat menarik	5	5	4
6	<i>Book Creator</i> mendukung saya menguasai materi khususnya tentang keberagaman budaya bangsaku.	5	4	5
7	Materi yang disajikan mudah saya pahami	5	5	4
8	Materi yang disajikan dalam <i>book creator</i> mendorong saya untuk berdiskusi bersama teman	5	4	4
9	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya	5	4	5

10	Penggunaan Bahasa dalam <i>book creator</i> mudah saya pahami.	5	4	4
11	Ukuran dan jenis huruf mudah untuk dibaca	5	5	4
12	Pemilihan warna sudah sesuai dan menarik	5	4	4
13	Saya merasa tertarik belajar dengan menggunakan <i>book crator</i> .	5	5	5
14	Latihan yang terdapat diakhir pembelajaran dapat menguji pemahaman saya terhadap materi.	5	4	5
Jumlh Skor		196		
Skor Maksimal		210		
Persentase (%)		93,33%		
Kategori		Sangat Layak		

5) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan 6 siswa yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, sedang dan tingkat rendah pada kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya. Berikut hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Responden					
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆
1	Tampilan <i>Book Creator</i> menarik	4	4	4	4	4	4
2	<i>Book Creator</i> ini membuat saya senang belajar.	4	4	4	4	4	4
3	<i>Book Creator</i> membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar.	4	4	4	4	4	5

4	Tampilan video menambah pengetahuan saya	4	5	4	5	4	4
5	Tampilan gambar dan animasi sangat menarik	4	4	4	5	4	5
6	<i>Book Creator</i> mendukung saya menguasai materi khususnya tentang keberagaman budaya bangsaku.	5	4	4	4	4	4
7	Materi yang disajikan mudah saya pahami	4	4	4	4	4	4
8	Materi yang disajikan dalam <i>book creator</i> mendorong saya untuk berdiskusi bersama teman	4	4	4	4	4	4
9	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya	4	5	4	4	4	4
10	Penggunaan Bahasa dalam <i>book creator</i> mudah saya pahami.	3	4	4	4	4	4
11	Ukuran dan jenis huruf mudah untuk dibaca	4	4	4	3	4	4
12	Pemilihan warna sudah sesuai dan menarik	4	4	4	4	4	5
13	Saya merasa tertarik belajar dengan menggunakan <i>book crator</i> .	4	4	4	4	4	4
14	Latihan yang terdapat diakhir pembelejaran dapat menguji pemahaman saya terhadap materi.	4	5	4	4	4	4
Skor yag diperoleh		343					
Skor maksimal		420					
Persentase (%)		81,66 (%)					
Kategori		Sangat Layak					

6) Uji coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini dilakukan kelas IV B di MIN 1 Kota Palangka Raya. Berikut hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor maksimal
1	Tampilan <i>Book Creator</i> menarik	173	200
2	<i>Book Creator</i> ini membuat saya senang belajar.	171	200
3	<i>Book Creator</i> membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar.	175	200
4	Tampilan video menambah pengetahuan saya	175	200
5	Tampilan gambar dan animasi sangat menarik	177	200
6	<i>Book Creator</i> mendukung saya menguasai materi khususnya tentang keberagaman budaya bangsaku.	175	200
7	Materi yang disajikan mudah saya pahami	176	200
8	Materi yang disajikan dalam <i>book creator</i> mendorong saya untuk berdiskusi bersama teman	164	200
9	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya	170	200
10	Penggunaan Bahasa dalam <i>book creator</i> mudah saya pahami.	171	200

11	Ukuran dan jenis huruf mudah untuk dibaca	172	200
12	Pemilihan warna sudah sesuai dan menarik	172	200
13	Saya merasa tertarik belajar dengan menggunakan <i>book crator</i> .	168	200
14	Latihan yang terdapat diakhir pembelajaran dapat menguji pemahaman saya terhadap materi.	173	200
Skor yang diperoleh		2412	
Skor maksimal		2800	
Presentase (%)		86,21%	
Kategori		Sangat Layak	

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui atau mengurangi kesalahan yang memerlukan perbaikan berdasarkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi serta uji coba lapangan yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu uji coba wali kelas IV, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (siswa kelas IV MIN 1 Kota Palangka Raya).

Beberapa komentar dan saran yang diberikan kepada peneliti oleh validasi ahli media adalah a) font dalam *book creator* perlu diperbaiki, sesuaikan dengan usia pembaca, b) Perbaiki bagian spasi daftar isi c) sesuaikan template dan tata letak gambar pada bagian materi, d) Tambahkan *shapes* bentuk kolom pada materi halaman 28

dan 29. Sedangkan komentar yang diberikan oleh validasi ahli materi adalah pada buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini materi yang sajikan sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

Selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan dengan 4 tahap yaitu uji coba wali kelas IV uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan dengan siswa kelas IV B di MIN 1 Kota Palangka Raya, dimana penyebaran angket penilaian siswa melalui google form. Kemudian, komentar dan saran yang diberikan oleh siswa kepada peneliti yaitu memperbaiki kesalahan pada penulisan dan secara keseluruhan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini sudah cukup menarik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Kelayakan Buku Elektronik Materi Indahnya Kebersamaan di Kelas IV di MI

Data hasil pengembangan yang telah diperoleh oleh peneliti dari para validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba lapangan untuk menentukan kelayakan pengembangan buku elektronik materi indahya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV di MI. Analisis kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut:

a. Kelayakan Buku Elektronik Materi Indahnya Kebersamaan dengan Menggunakan *Book Creator* di Kelas IV MI Menurut Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pada validasi pertama tentang buku elektronik materi indah nya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.3 sebelum di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut.

Diketahui.

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 65$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 85$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{65}{85} \times 100$$

$$= 76,47 \%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan buku elektronik materi indah nya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI, diperoleh dengan hasil 76,47 % berada pada kategori “Layak”. Namun produk tersebut perlu di revisi untuk menyempurnakan tampilan buku elektronik. Adapun beberapa masukan dari ahli media yang perlu direvisi yaitu, a) font dalam *book creator* perlu diperbaiki, sesuaikan dengan usia pembaca, b) Perbaiki bagian spasi daftar isi, c)

Sesuaikan template dan tata letak gambar pada bagian materi. d) Tambahkan *shapes* bentuk kolom pada materi halaman 28 dan 29. Komentar dan saran dari validasi ahli media dapat diaplikasikan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini. Sehingga nanti dapat memudahkan siswa untuk mengaplikasikan dengan baik.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada validasi kedua tentang buku elektronik materi indahny kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 sesudah di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 72$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 85$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{72}{85} \times 100$$

$$= 84,70\%$$

Hasil persentase dari validasi kedua oleh ahli media tentang buku elektronik materi indahny kebersamaan dengan menggunakan *book*

creator kelas IV di MI mengalami kenaikan yaitu 84,70% berada pada kategori “Sangat Layak”.

b. Kelayakan Buku Elektronik Materi Indahnya Kebersamaan dengan Menggunakan *Book Creator* di Kelas IV MI Menurut Ahli Materi.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada validasi pertama tentang buku elektronik materi indah nya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5 sebelum di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 80$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 85$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{80}{85} \times 100$$

$$= 94,11 \%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan buku elektronik materi indah nya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI, diperoleh dengan hasil 94,11 % berada pada kategori “Sangat Layak”. Materi dalam buku elektronik dengan menggunakan *book*

creator ini sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Maka dari itu pengembangan buku elektronik materi indahny kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI dinyatakan sangat layak tanpa ada revisi.

c. Kelayakan Buku Elektronik Materi Indahny Kebersamaan dengan Menggunakan *Book Creator* di Kelas IV MI pada Uji Coba Lapangan.

1) Uji Coba Guru Wali Kelas IV

Berdasarkan hasil uji coba guru wali kelas IV pada buku elektronik materi indahny kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.6 maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut:

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 67$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 75$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{67}{75} \times 100$$

$$= 89,33\%$$

2) Uji coba perorangan

Berdasarkan hasil uji coba perorangan pada buku elektronik materi indahny kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.7, maka dapat

dihitung persentase kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 196$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 210$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{196}{210} \times 100$$

$$= 93,33 \%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI, diperoleh dengan hasil 93,33 % berada pada kategori “Sangat Layak”

3) Uji coba kelompok kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.8, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 343$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 420$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{343}{420} \times 100$$

$$= 81,66\%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI, diperoleh dengan hasil 81,66 % berada pada kategori “Sangat Layak”.

4) Uji coba kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di kelas IV MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.9, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 343$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 420$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{2414}{2800} \times 100$$

$$= 86,21\%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI, diperoleh dengan hasil 86,21 % berada pada kategori “Sangat Layak”.

B. Pembahasan

Perkembangan teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan perkembangan fisik siswa (Octamela et al., 2019: 308). Kemudian, diperlukan sebuah media interaktif yang mengikuti perkembangan teknologi pada zaman sekarang yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran terlebih pada masa pandemi Covid-19 sekarang, salah satunya adalah buku elektronik. Buku elektronik merupakan buku dalam bentuk elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks dan gambar yang dilengkapi dengan animasi dan video dan dapat diaplikasikan dengan menggunakan laptop, dan *Handphone* (Yunita, 2019: 173).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* di

kelas IV MI. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan dengan 5 tahap yaitu analisi, design, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. Analisis

a) Analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan, menggali mengenai kebutuhan dan ketertarikan siswa, untuk mengetahui kebutuhan dalam proses pembelajaran (Syar & Sulistyowati, 2021: 90) Pembelajaran pada saat pandemi ini, guru melakukan pembelajaran melalui aplikasi pendukung seperti *google form, classroom, watshapp, zoom*.

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan Agustus terhadap wali kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya, didapat hasil bahwa selama mengajar hanya menggunakan buku cetak dan *power point* serta video sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran. Kelemahan dalam pembelajaran menggunakan buku cetak, guru harus memasukkan materi lagi kedalam *power point*. Kemudian, *power point* juga memiliki kelemahan dalam pembelajaran hanya dapat digunakan pada platform windows, dan juga hanya berisi point-point materi. Pada pembelajaran juga sering menampilkan video, tetapi materi dan video penjelasan dikirim secara terpisah oleh guru pada proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman untuk menambah alat penunjang proses pembelajaran, dapat digunakan bahan ajar yang berbasis elektronik seperti contoh buku elektronik dengan menggunakan *book creator*. Ibu N

juga menyampaikan bahwa sangat mendukung dan mengapresiasi adanya pengembangan bahan ajar yang berbasis elektronik seperti buku elektronik dengan menggunakan *book creator* karena belum pernah dikembangkan bahan ajar tersebut. Kelemahan penelitian ini dengan mengembangkan buku elektronik menggunakan *book creator*. Ketika membagikan buku elektronik kepada siswa, tidak bisa mengetahui seberapa anak yang membuka buku tersebut. Kemudian, kelebihanannya membantu alat penunjang pembelajaran yang berbasis bahan ajar elektronik.

b) Analisis karakteristik

Analisis karakteristik peserta didik pada penelitian ini berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Palangka Raya merupakan peserta didik yang rata-rata memiliki status sosial menengah. Peserta didik berusia sekitar 10-12 tahun dimana merupakan generasi millennial pada tahap perkembangan dan senang mengikuti alur perubahan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dalam kesehariannya menggunakan *handphone* untuk keperluan belajar. Dihat dari kondisi tersebut peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dikemas secara menarik dengan bantuan bahan ajar yang berifat elektronik. Contohnya bisa belajar secara online dengan buku elektronik menggunakan *book creator*. Diketahui dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilakukan berdasarkan karakteristik siswa (Septianti, N & Afiani, 2020: 9).

c) Analisis Materi

Analisis materi ini melakukan kajian yang berkaitan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran. Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, pada pembelajaran pertama. Analisis materi juga dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan kurikulum yang digunakan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Design

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merancang produk sesuai dengan desain awal. Desain produk pengembangan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini dirancang oleh peneliti sendiri dan mempersiapkan alat dan bahan. Pembuatan buku elektronik materi tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku yang sudah dianalisis (Suryani, 2020: 134).

Membuat materi ialah menuangkan materi kedalam tulisan. Dalam menyusun materi, penggunaan terhadap bahasa Indoensia yang sesuai dengan kaidah yang terdapat dalam pedoman EYD (Qhadafi, 2018)

3. Development

Pada tahap *development* yaitu pengembangan dari buku elektronik dengan menggunakan *book creator* yang sudah dipersiapkan desainnya oleh peneliti. Buku elektornik ini dapat digunakan pada saat pembelajaran daring

sekarang. Buku elektronik ini lebih mudah dibawa kemana-mana, dikarenakan bisa diakses melalui *handphone*. Buku elektronik sudah dapat disertai dengan musik, video, animasi serta gambar yang membuat tampilan buku elektronik menarik (Octamela et al., 2019: 306). Pada pembuatan buku elektronik dengan *book creator* adalah pertama, desain cover terlebih dahulu. Kemudian, beralih ke platform *book creator* yang bisa diakses di *goggle chrome*. Selanjutnya mulai mendesain sesuai yang diharapkan, dari pemilihan border, background, huruf, font, warna serta penambahan video, gambar dan animasi. Buku elektronik ini dikemas semenarik mungkin. Produk bisa diakses menggunakan bukti produk yang sudah dikembangkan, Adapun link yang bisa diakses untuk produk buku elektronik dengan menggunakan *book creator* yang dibuat oleh peneliti adalah <https://read.bookcreator.com/PROgfLQqe2Px3vfVgxD3TAajVeh1/O7jxVtSSSm4kvabcv96iQ>.

4. *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan yang berupa buku elektronik materi indahya kebersamaa dengan menggunakan *book creator* kelas IV di MI. Tahap ini dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor yang diperoleh 72, dengan jumlah skor maksimal 85 persentase kelayakan 84,70% termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi dengan skor yang diperoleh 80, jumlah skor maksimal 85 persentase kelayakan 94,11% termasuk kategori “Sangat

Layak”. Selanjutnya, hasil uji coba lapangan, uji coba ini dilakukan menggunakan google form yang diberikan kepada guru dan siswa, dengan menshare link google form dan link produk ke grup *WhatsApp*. Hasil uji coba wali kelas IV diperoleh 89,33% termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba perorangan diperoleh 93,37% termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 81,66% termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan di kelas IV B MIN 1 Kota Palangka Raya diperoleh 86,21% termasuk kategori “Sangat Layak”. Didukung dengan penelitian sebelumnya. Dimana dengan hasil verifikasi ahli materi yaitu sangat layak, hasil verifikasi ahli materi sangat layak, hasil tes individu yaitu sangat layak, hasil tes kelompok kecil sangat layak dan hasil tes lapangan sangat layak (Syabrina & Sulistyowati, 2020: 25). Hasil validasi ahli media dikategorikan sangat layak, ahli materi dikategorikan sangat layak dan angket respon siswa dikategorikan sangat layak (Nababan, 2020: 37).

Buku elektronik dapat dikatakan sangat layak digunakan, karena memenuhi kriteria media serta menjadikan media yang bervariasi. Seperti mencakup beberapa komponen, dari gambar, audio, animasi, dan video. Sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian suatu informasi atau pesan (Amrulloh et al., 2013: 135).

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini yang dilakukan oleh peneliti adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui atau mengurangi kesalahan yang memerlukan perbaikan (Muri, 2017). Kebutuhan revisi perbaikan berdasarkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi serta uji coba lapangan yang dilakukan melalui 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (siswa kelas IV MIN 1 Kota Palangka Raya). Kebutuhan perbaikan sesuai dengan arahan para ahli dan siswa, agar tampilan produk lebih baik lagi didukung oleh pendapat (Syahroni, 2017: 269). Kemudian, pada tahap evaluasi ini buku elektronik dinyatakan sangat layak digunakan dengan beberapa komentar dan saran dari validasi ahli media, ahli materi serta peserta didik yang menjadi subjek uji coba.

Beberapa komentar dan saran yang diberikan kepada peneliti oleh validasi ahli media adalah a) font dalam *book creator* perlu diperbaiki, sesuaikan dengan usia pembaca, b) Perbaiki bagian spasi daftar isi c) sesuaikan template dan tata letak gambar pada bagian materi, d) Tambahkan shapes bentuk kolom pada materi halaman 28 dan 29. Sedangkan komentar yang diberikan oleh validasi ahli materi adalah pada buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini materi yang disajikan sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

Selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan dengan 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba

kelompok besar. Uji coba dilakukan dengan siswa kelas IV B di MIN 1 Kota Palangka Raya, dimana penyebaran angket penilaian siswa melalui google form. Kemudian, komentar dan saran yang diberikan oleh siswa kepada peneliti yaitu memperbaiki kesalahan pada penulisan dan secara keseluruhan buku elektronik dengan menggunakan *book creator* ini sudah cukup menarik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* dikelas IV MI yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* dikelas IV MI dilakukan dengan 5 tahapan pengembangan, yaitu a) *analysis* (analisis), mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis materi. b) *design* (perancangan) mendesain buku elektronik dengan membuat rancangan buku elektronik. c) *development* (pengembangan) membuat buku elektronik. d) *Implementation* (Implementasi) meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi serta uji coba produk dengan empat tahapan yaitu uji coba guru wali kelas IV, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. e) evaluasi (melakukan perbaikan yang mengacu pada komentar dan saran oleh ahli media dan ahli materi, agar buku elektronik dinyatakan sangat layak digunakan.
2. Kelayakan buku elektronik materi indahnya kebersamaan dengan menggunakan *book creator* dikelas IV MI yaitu dilakukan dengan validasi ahli media dengan hasil penilaian adalah 84,70% sehingga dapat disimpulkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil penialain dari validasi ahli materi adalah 94,11% sehingga dapat

disimpulkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil dari uji coba perorangan adalah 93,37% sehingga dapat disimpulkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian, uji coba guru wali kelas IV dengan hasil penilaian adalah 89,33% sehingga dapat disimpulkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil dengan hasil penilaian adalah 81,66% dapat disimpulkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya, uji coba kelompok besar dengan hasil penilaian adalah 86,21% dapat disimpulkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran yang diperlukan untuk pemanfaatan produk dan keperluan pengembangan produk lebih lanjut. Saran yang dapat penulis ajukan sebagai berikut:

1. Guru hendaknya dapat mengoptimalkan penggunaan bahan ajar elektronik seperti buku elektronik dengan menggunakan *book creator* sebagai alternative dalam menyampaikan materi.
2. Guru dapat menggunakan buku elektronik materi indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku pada sata proses belajar mengajar dikelas IV.
3. Siswa hendaknya dapat mengikuti pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berbasis elektronik dengan baik dalam pembelajaran.
4. Produk buku elektronik bisa dikembangkan lebih lanjut pada materi lain. Sehingga tidak terbatas pada materi indahny kebersamaan saja.

5. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Intidaiyah agar sekiranya dapat mendalami terkait media interaktif khususnya dalam pembuatan buku elektronik.
6. Kepala sekolah agar dapat merekomendasikan kepada guru untuk menggunakan buku elektronik dalam proses belajar mengajar terlebih pada masa pandemic sekarang.



DAFTAR PUSTAKA

- Adytya, W. P. (2017). *Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) Untuk Pembelajaran Ektrakurikuler Wajib Pramuka di SMK Negeri 11 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Albi, A & Johan, S. (2018). *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Amrulloh, R., Yuliani, & Isnawati, &. (2013). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA. *Jurnal Berkala Ibniah Pendidikan Biologi*, 2(2).
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, B. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Cahyadi, R. A. . (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Addie. *Education Jurnal*, 3(1).
- Daud, A. (2020). Strategi Guru Mengajar Di Era Milenial. *Jurnal Al-Mutharahah*, 17(1).
- Ernawati, I., & Sikardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo*, 2(2).
- Handarini, O. . (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study Form Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3).
- Jasiah. (2019). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal di IAIN Palangka Raya*. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya.
- Kristina, M., Sari, R. ., & Nagara, E. S. (2020). Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 di Provinsi Lampung. *Jurnal Idaarah*, IV(2).
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marinda, L. (2020). Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1).
- Mazrur. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Malang: Intimedia.
- Mentari, D., Sumpono, & Ruyani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Journal of science education*, 2(2).

- Muri, Y. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Islamic Education*, 2(1).
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Junral Inspiratif*, 6(1).
- Octamela, K. ., Sukewen, G., & Ardana, I. . (2019). Pemahaman Matematis Siswa dengan Menggunakan Buku Elektronik Interaktif Berbantuan Geogebra. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Pattaufi. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Audio-Visual (Video) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 11 Pangkep. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(2).
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Qhadafi, M. . (2018). Analisis Kesalahan Penulis Ejaan yang Disempurnakan dalam teks Negosiasi Siswa SMA Negeri 3 Palu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(4).
- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Septianti, N & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Kelas Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Seso, M. ., Laksana, D. N. ., & Dua, K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2, 4.
- Silitonga, I., & Purba, D. . (2020). Pengembangan Bahan Ajar dimasa Pandemi Covid 19, 3, 1.
- Sudaryono. (2017). *Metedologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2020). *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1).
- Syahroni. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*, 7(3).
- Syar, N. ., & Sulistyowati. (2021). Analysis of Student's Need and Perseption on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Verdiana, P., Rufi'i, & Djoko, A. . (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*, 8(4).
- Widiastuti, E. (2017). Pengembangan Crossword Puzzel Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akutansi, XV(1).
- Yuberti. (2013). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Rahaja.
- Yunita, R. . & H. (2019). Analisis Kemandirian Belajar Siswa sebagai Dasar Pengembangan Buku Elektronik (e-book) Fisika Terintegrasi Edupark. *Jurnal Penelitian Pengembangan Fisika*, 5(2).

