



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS APLIKASI *BOOK CREATOR* PADA TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS III SD

Amanda Putri Ayuni, Muhammad Noer Fadlan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muslim Nusantera Al Washliyah, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Oktober 2023**

Disetujui **November 2023**

Dipublikasikan
Desember 2023

Keywords:

*Teaching Materials,
Creator Of Books,
Growth And Development
Of Living Things.*

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model 4D yang merupakan perpanjangan dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) dan Dissemination (Diseminasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Pengembangan Bahan ajar dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan buku pelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Setelah memilih materi yang akan dikembangkan, selanjutnya membuat desain bahan ajar pembelajaran Book creator. Bahan ajar pembelajaran Book creator yang sudah selesai dirangkai kemudian dilakukan validasi oleh ahli bahan ajar, ahli materi dan respon guru. Hasil validasi bahan ajar didapatkan persentase sebesar 100%. Hasil validasi materi didapatkan persentase sebesar 74%. Hasil validasi respon guru didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Abstract

This research is a type of development research (research and development) with reference to the 4D model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. The development of teaching materials is carried out in several stages. In the initial stage, researchers chose the material based on the Core Competencies (KI), Basic Competencies (KD), and textbooks for third grade elementary school students on the theme of growth and development of living things. After selecting the material to be developed, then make the design of Book creator learning teaching materials. Book creator learning teaching materials that have been completed are then validated by teaching material experts, material experts and teacher responses. The results of teaching material validation obtained a percentage of 100%. The results of material validation obtained a percentage of 74%. The results of teacher response validation obtained a percentage of 98%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) to be used as teaching materials in learning activities for grade III elementary school students on the theme of growth and development of living things.

✉ Alamat korespondensi:

□ amandaputriayuni@umnaw.ac.id,
muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

© 2023 Universitas Negeri Semarang
P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Suatu bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa didukung oleh pendidikan yang berkualitas. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal I Ayat 1, Sistem Pendidikan Nasional berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara."

Menurut Trahati (2015), pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terarah untuk mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri seorang manusia agar mencapai tujuan tertentu dalam menjalani kehidupan. Pengembangan kurikulum 2013 adalah langkah lebih lanjut menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Menurut (Hidayat & Siti Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Desyandri, dkk (2019) Pada tingkat sekolah dasar kurikulum tersebut menerapkan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema.

Pembelajaran tematik-integratif sesuai dengan yang tercantum dalam Dokumen Kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2012, pp. 13-14), yaitu: (1) untuk SD bersifat tematik-integratif: IPA dan IPS akan diintegrasikan dengan semua mata pelajaran (IPA akan menjadi materi pembahasan pelajaran Bahasa Indonesia dan matematika, IPS akan menjadi pembahasan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn) dan (2) kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Berdasarkan pada uraian tersebut, model pembelajaran tematik-integratif bertujuan mengembangkan potensi setiap siswa agar menjadi manusia yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga cerdas secara emosional maupun spiritual.

Perkembangan teknologi menjadi aspek yang tidak terpisahkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan perkembangan zaman saat ini, pendidikan juga mengalami perkembangan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah dengan mengembangkan kurikulum. Menurut Mulyasa (2018) perubahan kurikulum yang

dilakukan menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pada abad 21 termasuk di dalamnya kebutuhan serta karakteristik peserta didik, sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan mampu bersaing. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu ketersediaan sumber belajar.

Pengaruh teknologi pada bidang pendidikan salah satunya dapat dilihat dari bahan ajar yang dikembangkan tidak lagi bahan ajar cetak melainkan bahan ajar digital. Kebanyakan peserta didik lebih antusias dengan pembelajaran jika ditayangkan lewat proyektor. Sehingga perlu adanya usaha menjadikan bahan ajar sebagai sesuatu yang menarik, sehingga akan memberi kesenangan kepada peserta didik untuk tertarik melihat buku dan membacanya. Salah satu materi tematik yang dipelajari di kelas III sekolah dasar adalah materi pertumbuhan dan perkembangan. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik sering terjadi permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat peneliti magang di SD Negeri 104205 Tembung, Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi pada pembelajaran tematik, sumber belajar yang digunakan hanya buku teks (buku paket) yang penyajian materinya terlalu banyak dan kurang menarik. Selain itu proses pembelajaran tematik di kelas III belum menggunakan media yang berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran tematik. Pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Aktifitas pembelajaran masih didominasi guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, sekolah sudah memiliki proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal.

Maka hal yang dapat dilakukan di sini adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi book creator. Book creator pembuatannya sangat mudah bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai bahan ajar online maupun tatap muka, bahan ajar book creator digital mudah di distribusikan oleh guru kepada peserta didik. Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan, book creator dapat dijadikan untuk mengembangkan bahan ajar sehingga memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik juga dapat belajar sendiri tanpa ketergantungan dengan gurunya. Kelebihan buku digital ialah melalui fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi pembuat buku digital yang menyajikan pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan antusiasisme siswa untuk mempelajarinya.

Peran aplikasi-aplikasi pembelajaran sangat penting dalam menunjang terlaksananya proses pembelajaran di zaman teknologi sekarang ini. Tapi tidak semua memberikan keefektifan yang sama. Oleh karena itu, pemilihan aplikasi yang tepat dapat meningkatkan signifikansi tercapainya capaian pembelajaran. Akan tetapi, upaya dalam memilih aplikasi yang tepat harus mendapatkan dukungan dari pemangku pendidikan di dalam kelas yaitu guru dan murid. Artinya bahwa selain bisa menggunakan aplikasi yang bisa menunjang partisipasi aktif dari siswa, guru juga harus menguasai aplikasi yang digunakan tersebut dan membimbing siswa dalam menguasai aplikasi pembelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Aplikasi-aplikasi harus digunakan secara maksimal sebagai media untuk belajar. Penggunaan teknologi secara terus menerus memberikan dampak akan meleak teknologi di mana baik siswa maupun guru akan makin terlatih dalam menggunakannya. Terlebih lagi penggunaan akses internet yang mempermudah pertukaran informasi dalam kelas.

Penelitian terdahulu tentang book creator telah dilakukan oleh Aprilianti dan Wiratsiwi (2021) membahas tentang pengembangan E-Book dengan aplikasi book kreator pada materi bangun ruang untuk siswa kelas 5, Hasanah & Rodi'ah (2021) membahas tentang Strategi pembelajaran berbantu media book creator pada pelajaran olahraga, dan Verdiana dan Ruffi'I (2020) membahas pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan book creator pada pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan adanya upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar membangkitkan motivasi membaca dan belajar bagi siswa.

Prastowo (2012:17) Bahan ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Menurut Lestari (2013:2) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Schunk (2015). Bahan ajar yang disediakan dalam bentuk aplikasi konsep yang terdapat aturan proses belajar mengajar terjadi. Fokus dengan kognitif peserta didik, konsisten dengan penekanan konstruktif pada pelajar aktif yang mencari, membentuk, dan memodifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Idealnya bahan ajar akan disesuaikan dengan konten yang digunakan oleh guru, untuk peserta didik di kelas dalam berbagai bentuk dan jenis, tetapi semua memiliki tujuan pembelajaran yang sama Hutson (2016). Menurut pendapat lain Pannen dkk (2007) material learning adalah sebuah alat yang dibutuhkan oleh pendidik/mentor/instruktur untuk mengimplementasikan sebuah ide/rencana yang disusun secara berurutan dalam bentuk teks untuk proses kegiatan pembelajaran. Dari buah pikiran lain, Tomlinson (2011) materi apa saja yang digunakan oleh guru/instruktur atau bahkan peserta didik untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Sumber belajar/sumber aktivitas pembelajaran yang membantu setiap kebutuhan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Tim Pusat Kurikulum (2006), tanda dari kebermaknaan belajar bagi peserta didik adalah terjadi hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep-konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Book creator Digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, smartphone, atau tablet. Book creator digital ini tidak sama sekali mengurangi isi dari buku cetak. melainkan materinya lebih dipersingkat dan dikemas semenarik mungkin. Book creator dipandang sesuai dengan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca Sehingga seorang guru dapat menyesuaikan dengan situasi yang dapat memberikan dampak positif bagi diri sendiri maupun peserta didik.

Berkembangnya ilmu teknologi tidak lain juga akan berpengaruh pada perkembangan ilmu pengetahuan. Sebuah penelitian di Belanda yang dikutip dari jurnal berjudul A Study Of E-Books And C Books Utilization By University Students And Faculties In Kenya menunjukkan bahwa “dengan berkembangnya e-book, ereader dan tablet yang terjual, dunia buku menjadi semakin digital “ Artinya digitalisasi pada sektor buku telah berpengaruh besar pada sektor perpustakaan terutama pada penggunaan book creator digital. Dalam konteks ini mau tidak mau sebenarnya manusia tidak bisa terlepas dari perkembangan

yang ada. Manusia diharapkan mampu memanfaatkan proses digital yang semakin hari semakin berkembang. Era digital bukanlah pilihan yang harus dipilih oleh manusia. Melainkan telah menjadi konsekuensi dari perkembangan teknologi yang akan selalu bergerak bagaikan arus laut yang selalu berjalan di tengah kehidupan manusia.

Book creator digital ini tidak lain bertujuan untuk melestarikan koleksi buku yang dibasiskan melalui bantuan teknologi untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi materi serta untuk menghemat waktu yang digunakan. Karena book creator digital ini sangatlah mudah dibawa. Book creator digital ini tidak hanya tentang perkembangan era digital melainkan salah satu gaya baru dalam Book creator digital ini tidak lain bertujuan untuk melestarikan koleksi buku yang dibasiskan melalui bantuan teknologi untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi materi serta untuk menghemat waktu yang digunakan. Karena book creator digital ini sangatlah mudah dibawa. Book creator digital ini tidak hanya tentang perkembangan era digital melainkan salah satu gaya baru dalam menemukan sumber kemudahan untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang.

Arsyad (2011:44) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dibedakan menjadi empat kelompok yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia

METODE PENELITIAN

Desain penelitian pada media pembelajaran berupa bahan ajar digital berbasis aplikasi book creator pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dikelas III ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Pada pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi book creator pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dikelas III ini peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang merupakan perpanjangan dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) dan Dissemination (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017: 37-38). Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi book creator pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dikelas III.

Subjek dalam penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen dan Guru kelas III SD Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi book creator pada tema

pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dikelas III. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi book creator pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dikelas III.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) Define (pendefinisian), (2) Design (Perancangan), (3) Development (pengembangan), dan (4) Dissemination (penyebaran).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket atau kuesioner Sugiono (2017: 156). Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar digital berbasis *book creator* pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran)

Bahan ajar digital berbasis *book creator* pada pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik dan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena *book creator* memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar dan membuat peserta didik mudah memahami materi pembelajaran. Peserta didik juga dapat belajar sendiri tanpa ketergantungan dengan gurunya. Kelebihan buku digital ialah melalui fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi pembuat buku digital yang menyajikan pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan antusiasisme siswa untuk mempelajarinya. Prosedur pengembangan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan guna mengidentifikasi serta menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi untuk mendukung pengembangan Bahan ajar pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran.

Diketahui bahwa proses di SDN 104205 pembelajaran belum menggunakan Bahan ajar yang

berbasis teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran tematik dan aktifitas pembelajaran belum menggunakan metode pembelajaran kontekstual yaitu metode yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (lingkungan sekitar) siswa.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum dilakukan guna menyesuaikan tuntutan kurikulum yang berlaku atau sedang digunakan dalam sekolah tertentu sehingga dapat disesuaikan dengan pengembangan bahan ajar pembelajaran yang kemudian peneliti dapat mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

Mata pelajaran di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang cenderung dianggap terlalu banyak materi nya sehingga membuat siswa bosan, penyediaan buku paket saja tidak cukup sehingga membuat siswa tidak paham akan materi, hal ini berdampak pada perilaku siswa yang terlihat cepat merasa bosan, tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa tidak semangat dalam belajar, siswa kurang optimal dalam belajar karena hanya tersedia buku paket saja, belum adanya pengembangan bahan ajar pembelajaran yang berbasis teknologi digunakan guru. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut. Maka diperlukan fasilitas bahan ajar yang mendukung untuk dijadikan bahan ajar pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

2. Tahap Perancangan (Design)

1. Pemilihan Bahan ajar

Bahan ajar dipilih menyesuaikan dengan analisis kurikulum dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan bahan ajar *book creator* didasarkan atas ketertarikan peneliti pada *book creator* karena *book creator* memotivasi siswa untuk semangat belajar karena tampilan buku yang menarik dan menimbulkan susasan baru bagi siswa, mempermudah anak didik sehingga dapat mengembangkan minat baca anak. Selain itu *book creator* lebih praktis dan mudah dibawa, lebih ramah lingkungan dan lebih mudah didistribusikan.

- a) Pemilihan Format berdasarkan Kriteria
- b) Bahan ajar yang dikembangkan adalah *book creator* pada muatan pembelajaran tematik materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Dibuat secara khusus dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (lingkungan sekitar) siswa.
- c) *Book creator* memuat materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1, subtema 2, subtema 3, dan subtema 4.

- d) *Book creator* berisi buku yang memiliki unsur 3 dimensi dengan materi yang dibuat sesuai dengan .
- e) *Book creator* dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca.
- f) *Book creator* digital diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis dan mudah diakses.

2. Rancangan awal

- a) Menentukan gambar untuk materi.

Menentukan gambar-gambar berdasarkan tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Penulis mencari gambar gambar yang perlu disesuaikan dengan materi, setelah itu dilakukan proses editing menggunakan aplikasi *book creator* agar bisa sesuai dengan bahan ajar yang diinginkan.

- b) Menentukan Tempalte

Mulai dengan halaman kosong atau pilih salah satu template siap pakai dari Canva. Telusuri template *Book creator* untuk setiap tema, gaya, dan layout. Setelah menemukan template terbaik, cukup klik untuk mulai membuat *Book creator* .

- c) Draft Produk



Gambar 1 Gambar 2 Lembar merupakan Cover dan kata Pengantar



Gambar 3. Lembar 3 merupakan daftar isi



Gambar 4. Halaman 1 Subema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup



Gambar 4. Halaman 115 Subema 4 Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan



Gambar 4. Halaman 49 Subema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia



Gambar 5. Halaman 82 Subema 3 Pertumbuhan Hewan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah bahan ajar selesai dibuat, langkah selanjutnya yakni melakukan validasi oleh dosen ahli bahan ajar dan ahli materi.

A. Data Validasi Ahli Bahan ajar

Hasil validasi Bahan ajar menunjukkan bahwarata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli bahan ajar didapatkan persentase sebesar 100%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

B. Data Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 74%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

C. Data Validasi Respon Guru

Hasil validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa Bahan ajar pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dijelaskan pada Bab III

yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). Bahan ajar *Book creator* Digital yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur. Sebagaimana dijelaskan sukardi (2010:122) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.”

Pengembangan Bahan ajar dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan buku pelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Setelah memilih materi yang akan dikembangkan, selanjutnya membuat desain bahan ajar pembelajaran *Book creator*

Bahan ajar pembelajaran *Book creator* yang sudah selesai dirangkai kemudian dilakukan validasi oleh ahli bahan ajar, ahli materi dan respon guru. Hasil validasi bahan ajar menunjukkan bahwarata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli bahan ajar didapatkan persentase sebesar 100%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 74%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Hasil validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran tematik di kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa Bahan ajar *Book creator* pada pembelajaran tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD dengan menggunakan model 4D dengan langkah-langkah

(1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Develop* (Pengembangan) (4) *Dissemination* (Penyebaran)

Hasil validasi bahan ajar menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli bahan ajar didapatkan persentase sebesar 100%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 74%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Hasil validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai Bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan respon guru kelas III. Dari data hasil validasi tersebut, maka Aplikasi *Book Creator* yang di kembangkan peneliti dinyatakan Layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi *Book creator* pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 6, pp. 80–88).
- Desyandri., Vernanda, D. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. Dalam *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4* (pp.163-174)
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media *book creator* digital dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada tingkat sekolah dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23-35.

- Hidayat & Siti Khayroiyah. (2018). "Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri" *Jurnal Math Education Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Kemendikbud. Permendikbud No. 103 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. Padang: Akademia Permata, 1.
- Mulyasa, E. (2018). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- No, U.U. (20). Tahun 2003 Bab 1 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Pannen, P., Riyanti, R. D., & Pramuki, B. E. (2007). HYPERLITE Program: An ICT-based ODL for Indonesian Teachers Education 1. The 11th UNESCO APEID Conference on Revitalizing Higher Education, 1–14.
- Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006. (2006). Depdiknas. Menteri Pendidikan Nasional, 23(3), 107–118.
- Prastowo, A. (2011). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: DIVA Press.
- Schunk, D. H. (2015). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=G7OgBwAAQBAJ>
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017
- Tomlinson, B. (2011). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=TmhyTQji2UEC>
- Trahati, Melia Rimadhani. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 151, pp. 10–17).
- Verdiana Puspitasari, R. D. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Kreator Untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and development* , 310-318.