

ABSTRAK

Febri Meri Andani :Desain Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Edupark Mifan Waterpark* Padang Panjang Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Kelas XI SMA/MA

Tuntutan era revolusi industri 4.0 terhadap proses pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan teknologi secara maksimal. Hal tersebut berdampak pada penggunaan perangkat pembelajaran berupa bahan ajar. Penggunaan bahan ajar tidak lagi dalam bentuk *hard* melainkan dalam bentuk *soft file* untuk mendukung pembelajaran *daring* saat ini. Bahan ajar digital interaktif berbasis *Edupark* yang terintegrasi dengan objek wisata *Mifan Waterpark* Padang Panjang merupakan pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan. Pemanfaatan *Edupark* dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Oleh karena itu diperlukan bahan ajar interaktif *Edupark* untuk dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian *Design Research*, menggunakan model Plomp. Prosedur penelitian model Plomp memiliki 3 tahap, yaitu *preliminary research*, *prototyping phase* dan *assessment phase* tetapi penelitian ini dibatasi sampai tahap *prototyping phase* sampai uji validitas. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah instrumen uji validitas. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada tahap validasi dengan 4 aspek yaitu kelayakan materi, kelayakan penyajian, kelayakan tampilan dan kelayakan bahasa. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu nilai kevalidan pada aspek kelayakan materi 79,17 dengan kategori valid, nilai aspek kelayakan penyajian 97,11 dengan kategori sangat valid, nilai aspek kelayakan tampilan 98,68 dengan kategori sangat valid dan nilai aspek kelayakan bahasa 80 dengan kategori sangat valid. Sehingga kelayakan bahan ajar digital interaktif berbasis *Edupark Mifan Waterpark* ini dengan nilai rata-rata 88,74 dengan kategori sangat valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif berbasis *Edupark Mifan Waterpark* dapat digunakan sebagai sumber belajar yang valid.

Kata Kunci: *Bahan ajar digital, Interaktif, Edupark,*