

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *BOOK CREATOR* PADA MATERI
BANGUN RUANG DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

RANI PAUSA

NIM. 19129055

DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

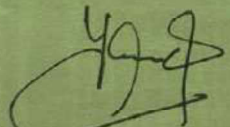
2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

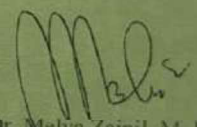
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *BOOK CREATOR* PADA MATERI BANGUN RUANG
DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : Rani Pausa
NIM/BP : 19129055/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP


Dra. Yeti Ariani, M.Pd
NIP.196012021988032001

Padang, 5 Mei 2023
Disetujui oleh
Pembimbing


Dr. Melva Zainil, M. Pd
NIP. 197401162003122002

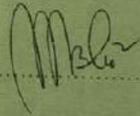

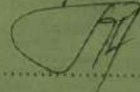
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang.

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
Book Creator pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah
Dasar
Nama : Rani Pausa
NIM/BP : 19129055/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Mei 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	Dr. Melva Zainil, M.Pd	()
2 Anggota	Yarisda Ningsih, S.Pd,M.Pd	()
3 Anggota	Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rani Pausa
NIM : 19129055
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 03 Mei 2023

Saya yang menyatakan



Rani Pausa

NIM. 19129055

ABSTRAK

Rani Pausa.2023. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman di Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dapat berupa perangkat lunak (*software*) menggunakan *Book Creator* yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara di beberapa SD, bahwa belum ditemui pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, khususnya pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research & Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. media pembelajaran yang dirancang kemudian di validasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba produk di SDN 02 Aur Kuning dan subjek penelitian produk di SDN 18 Campago Guguk Bulek.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang divalidasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata validator 92,69%. Berdasarkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Book Creator* sangat praktis dengan nilai rata-rata 97,5% dan 97,03 %. Sedangkan persentase respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap media pembelajaran *Book Creator* sangat praktis dengan nilai rata-rata 95% dan 98,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Book Creator*, Bangun Ruang.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur atas rahmat dan karunia yang diberikan oleh Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar”. Selanjutnya, shalawat beriringkan salam peneliti sampaikan kepada nabi besar umat islam yakni Nabi Muhammad SAW., yang telah memberi petunjuk kebenaran pada manusia sampai zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di departemen pendidikan guru Sekolah Dasar (PGSD) fakultas ilmu pendidikan (FIP) universitas negeri padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan penghargaan dan rasa terimakasih setulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Drs. Zuardi M.Si selaku Koordinator UPP IV Jurusan pendidikan guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku Dosen Pembimbing penyusun skripsi yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan , arahan , motivasi dan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibuk Yarisda Ningsih S.Pd., M.Pd dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni M.Pd selaku dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi dan saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Refiona Andika, S.Pd, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, dan Bapak Yunisrul, S.Pd, M.Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Rahmad Fuad S.Pd dan ibuk Maiyesti S.Pd selaku kepala sekolah dan wali kelas V SDN 02 Aur Kuning yang telah memberikan kemudahan dalam pemberian izin mengakses sekolah.

8. Bapak Dasril M.Pd dan bapak Tasman A.Ma selaku kepala sekolah dan wali kelas V SDN 18 Campago Guguk Bulek yang telah memberikan kemudahan dalam pemberian izin mengakses sekolah.
9. Terima kasih yang tak terhingga dan penuh rasa hormat peneliti sampaikan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Pirdaus dan Ibu Esrita Warni serta Abang Noprizal, Adik Wika Fauzi, Kakak Ipar Nurhamidah lubis serta keluarga besar peneliti yang senantiasa dengan tulus, ikhlas, sabar dan penuh kasih sayang mendo'akan, memotivasi serta memberikan seluruh dukungannya baik moril maupun materiil kepada peneliti sehingga menghantarkan peneliti pada tahap ini.
10. Sahabat dan teman – teman dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta teman – teman dari pejuang tangguh S.Pd (Putri Fauziyah Yazmin, Nining Aulia Idris, Nadila Sonia, Nikmah Khairani, Rini Lestari, Vionita Sari, dan Nur Aknes) yang telah memberikan semangat dalam penulisan skripsi peneliti.
11. Terimakasih kepada teman-teman dari BEM FIP KM UNP, IMaKIP-K FIP UNP, tim debat dari UKKDM, dan HMI komisariat IPMIPA UNP yang telah menemani perjuangan dan memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
12. Terimakasih untuk diri sendiri yang telah berusaha berjuang dan terus bersemangat untuk menulis skripsi ini hingga selesai.

13. Terimakasih untuk semua pihak yang terlibat yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, komentar dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan, khususnya pendidikan matematika.

Padang, 2023

Peneliti

RANI PAUSA

NIM 19129055

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
SURAT PERNYATAAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
E. Manfaat Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah.....	14
BAB II	15
KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Hakikat media pembelajaran	15
2. Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i>	22
3. Ruang Lingkup Materi Bangun Ruang pada Kelas V SD.....	45
B. Penelitian yang Relevan.....	56
C. Kerangka Berpikir.....	58
BAB III.....	62
METODE PENGEMBANGAN	62

A. Model Pengembangan	62
B. Prosedur Pengembangan	63
1. Studi Pendahuluan	63
2. Pengembangan Model	63
C. Uji Coba Produk.....	68
1. Subjek Uji Coba Produk.....	68
2. Jenis Data	68
3. Instrummen Pengumpulan Data	68
4. Teknik Analisis Data	69
BAB IV	73
HASIL PENGEMBANGAN	73
A. Penyajian Data Uji Coba.....	73
B. Revisi Produk.....	110
C. Analisis Data	91
D. Pembahasan.....	110
BAB V.....	121
KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. KESIMPULAN	121
B. SARAN	122
DAFTAR RUJUKAN	123

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> pada Materi Babngun Ruang di Kelas V SD	61
Bagan 3.1	Skema Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok di Kelas V SD	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Angka Puluhan Hasil Akar Pangkat Tiga	54
Tabel 2. 2 angka Satuan Hasil Akar Pangkat Tiga.....	54
Tabel 3. 1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	70
Tabel 3. 2 Kategori Validasi Media Pembelajaran	70
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Angket Guru Dan Peserta Didik.....	71
Tabel 3. 4 Kategori Praktis.....	72
Tabel 4. 1 Nama Validator Media Pembelajaran	90
Tabel 4. 2 Revisi Validasi Bahasa.....	110
Tabel 4. 3 Revisi Validasi Media	113
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Aspek Materi	92
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Awal Aspek Bahasa	95
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Bahasa.....	96
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validasi Awal Aspek Media.....	97
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Bahasa.....	99
Tabel 4. 9 Analisis Hasil Validasi Aspek Media, Bahasa, Dan Materi.....	101
Tabel 4. 10 Hasil Praktikalitas Media pembelajaran oleh guru di sekolah uji coba.	102
Tabel 4. 11 hasil praktikalitas di SDN 02 Aur Kuning	104
Tabel 4. 12 Hasil Praktikalitas Guru di SDN 18 Campago Guguk Bulek	106
Tabel 4. 13 hasil praktikalitas peserta didik di SDN 18 Campago guguk bulek.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Browser Crome</i>	26
Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Depan.....	26
Gambar 2. 3 Pilih <i>Switch To Teacher</i>	27
Gambar 2. 4 Tampilan <i>Sign In With Google</i>	27
Gambar 2. 5 Pilih <i>Next</i>	28
Gambar 2. 6 Nama <i>Library</i>	28
Gambar 2. 7 <i>Star Making Awesome Books</i>	29
Gambar 2. 8 <i>Account Book Creator Ready</i>	29
Gambar 2. 9 <i>Invite Code</i>	29
Gambar 2. 10 <i>Code</i>	30
Gambar 2. 11 Tampilan Memulai Pembuatan Produk.....	30
Gambar 2. 12 Memilih Ukuran Kertas.....	31
Gambar 2. 13 Halaman Pertama Cover.....	31
Gambar 2. 14 <i>Tools</i>	32
Gambar 2. 15 <i>Shapes</i>	32
Gambar 2. 16 Memasukkan File	33
Gambar 2. 17 Memasukkan Link.....	33
Gambar 2. 18 <i>Add Apps</i>	34
Gambar 2. 19 Aplikasi Yang Bisa Di Integrasikan.....	34
Gambar 2. 20 <i>Enable App</i>	35
Gambar 2. 21 <i>Done</i>	35
Gambar 2. 22 <i>Inspektor</i>	36
Gambar 2. 23 Melihat Dan Membaca Produk.....	36
Gambar 2. 24 Memberi Warna Kertas	37
Gambar 2. 25 Menambahkan Teks Dan Gambar.....	37
Gambar 2. 26 Mengatur Tulisan	38
Gambar 2. 27 Lanjut Ke Halaman Berikutnya.....	38
Gambar 2. 28 Menambah Halaman	39
Gambar 2. 29 Mengedit Halaman 2	39
Gambar 2. 30 <i>Record Suara</i>	40
Gambar 2. 31 Tampilan <i>Record</i> Berlangsung.....	40
Gambar 2. 32menambahkan File	41
Gambar 2. 33 Tampilan Halaman Yang Ditambahkan File.....	41
Gambar 2. 34 Memasukkan Video Link <i>Youtube</i>	42

Gambar 2. 35 Tampilan Setelah Di Tambahkan Video Link <i>Youtube</i>	42
Gambar 2. 36 Menu <i>Share</i>	43
Gambar 2. 37 <i>Publish Online</i>	43
Gambar 2. 38 <i>Copy Link</i>	44
Gambar 2. 39 <i>Download File</i>	44
Gambar 2. 40 Kubus	45
Gambar 2. 41 Balok	46
Gambar 2. 42 Satu Kubus Satuan	47
Gambar 2. 43 Dua Kubus Satuan.....	47
Gambar 2. 44 Menentukan Volume	48
Gambar 2. 45 Volume Balok	49
Gambar 2. 46 Balok	49
Gambar 2. 47 Kubus	50
Gambar 2. 48 Jaring-Jaring Balok	55
Gambar 2. 49 Jaring-Jaring Kubus.....	55
Gambar 4. 1 Cover Media Pembelajaran	79
Gambar 4. 2 Identitas Penulis	79
Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan	80
Gambar 4. 4 Kompetensi Inti	81
Gambar 4. 5 KD 3.5, 4.5 Gambar 4. 6 KD 3.6, 4.6	82
Gambar 4. 7 Indikator 3.5 , 4.6	82
Gambar 4. 8 Indikator 3.6, 4.6	83
Gambar 4. 9 Tujuan Pembelajaran 3.5, 4.5	83
Gambar 4. 10 Tujuan Pembelajaran 3.6, 4.6.....	84
Gambar 4. 11 Apersepsi	84
Gambar 4. 12 Apersepsi.....	85
Gambar 4. 13 materi 1.....	86
Gambar 4. 14 materi 2.....	86
Gambar 4. 15 materi 3.....	86
Gambar 4. 16 materi 4.....	87
Gambar 4. 17 materi 5.....	87
Gambar 4. 18 materi 6.....	87
Gambar 4. 19 materi 7.....	88
Gambar 4. 20 Vidio 1 Gambar 4. 21 Vidio 2	88
Gambar 4. 22 Vidio 3 Gambar 4. 23 Vidio 4	89

Gambar 4. 24 Vidio 5.....	89
Gambar 4. 25 Sebelum Di Revisi Gambar 4. 26 Setelah Direvisi	111
Gambar 4. 27 Sebelum Di Pisah	111
Gambar 4. 28 Pertemuan 1	112
Gambar 4. 29 Pertemuan 2.....	112
Gambar 4. 30 Sebelum Di Revisi.....	112
Gambar 4. 31 Setelah Direvisi	113
Gambar 4. 32 Sebelum Di Hilangkan	114
Gambar 4. 33 Diubah Menjadi Media Pembelajaran.....	114
Gambar 4. 34 Sebelum Direvisi	115
Gambar 4. 35 Setelah Direvisi	115
Gambar 4. 36 Biodata Di Ahir Media.....	116
Gambar 4. 37 Biodata Setelah Cover.....	116
Gambar 4. 38 Belum Rata Kiri Dan Kanan	116
Gambar 4. 39 Setelah Rata Kiri Dan Kanan	117
Gambar 4. 40 Warna Sebelum Revisi	117
Gambar 4. 41 Warna Setelah Revisi	117

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Surat Izin Observasi	123
LAMPIRAN 2 . Surat Balasan dari Sekolah Observasi.....	126
LAMPIRAN 3. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru Kelas V SD.....	129
LAMPIRAN 4. Dokumentasi Observasi.....	133
LAMPIRAN 5. Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Book Creator</i> (Ahli Materi).....	134
LAMPIRAN 6. Lembar Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran <i>Book Creator</i> (Ahli Media).....	141
LAMPIRAN 7. Lembar Hasil Validasi kedua Media Pembelajaran <i>Book Creator</i> (Ahli Media).....	146
LAMPIRAN 8. Lembar Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran <i>Book Creator</i> (Ahli Bahasa)	151
LAMPIRAN 9. Lembar Hasil Validasi kedua Media Pembelajaran <i>Book Creator</i> (Ahli Bahasa)	156
LAMPIRAN 10 . Lembar Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Book Creator</i> di SDN 02 Aur Kuning (Sekolah Uji Coba)	161
LAMPIRAN 11. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas di Sekolah Uji Coba	171
LAMPIRAN 12 . Lembar Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Book Creator</i> di SDN 18 Campago Guguk Bulek (Sekolah Penelitian).....	172
LAMPIRAN 13. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas di Sekolah Uji Coba	183
LAMPIRAN 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bangun Ruang.....	184
LAMPIRAN 15. Tampilan media pembelajaran <i>Book Creator</i> Bangun Ruang.....	240
LAMPIRAN 16. Dokumentasi di Sekolah Uji Coba	248
LAMPIRAN 17. Dokumentasi penelitian di Sekolah Penelitian.....	251

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk setiap manusia. Pendidikan juga mengambil andil dalam memperbaiki tingkah laku, norma serta akhlak peserta didik. Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Bab II Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan saat ini berhubungan erat dengan sistem revolusi industry 4.0. Menurut Kenedi, Eliyasni, Fransyaigu (2019) Era revolusi industry 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital, perubahan ini diiringi dengan penggunaan teknologi dalam

setiap kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang mana mendorong setiap individu, lembaga dan instansi untuk ikut andil dalam merespon perubahan yang terjadi. Perkembangan teknologi pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah berbagai aktivitas dalam kehidupan, salah satunya mempermudah proses pembelajaran. Dunia pendidikan perlu berupaya untuk menyesuaikan dengan perubahan di era revolusi industri 4.0 ini yang membawa kemudahan serta tantangan (Trisna, 2019). Pembaharuan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi seorang pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Arwin, Yunisrul, Zuardi, 2019). Ilmu pengetahuan dan teknologi harus mendukung pendidik untuk mengusahakan penggunaan teknologi secara inovatif dalam proses pembelajaran (Zainil, dkk 2019). Pendidik perlu melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Pendidik memiliki pengaruh yang signifikan dalam kualitas pendidikan, kualitas desain pembelajaran pendidik akan berdampak pada kualitas pendidikan (Zainil, Kiswanto & Asnawi, 2022).

Sumantri (2016) menjelaskan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendukung setiap upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat mendukung jalannya proses pembelajaran dan menjadi solusi dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas (Wulandari &

Ardianti, 2021). Pembelajaran yang bermakna dan media pembelajaran yang mendukung dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik mengerti dengan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar (Titiana, dkk, 2019).

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA bahkan sampai ke perguruan tinggi. Menurut Ningsih, Y., dkk (2019) Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran wajib yang dipelajari di sekolah karena pembelajaran matematika sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Efriani & Zainil (2020) mengatakan bahwa pembelajaran matematika sebaiknya dapat disesuaikan dengan pemanfaatan teknologi revolusi 4.0 sebagai strategi agar menjadi pembelajaran yang menarik, aktif, dan interaktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat memberikan pengaruh positif, yaitu teknologi dapat meningkatkan efektifitas pengajaran, ketercapaian pembelajaran matematika, apa dan bagaimana matematika itu seharusnya dipelajari dan dibelajarkan melalui pengaruh integrasi teknologi (Efriani & Zainil, 2020). Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan pemikiran yang kritis, kreatif, sistematis dan logis (Adrian & Apriyanti, 2019 : 51).

Salah satu materi dalam pelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah bangun ruang. Bangun ruang merupakan sebutan untuk bangun-bangun tiga dimensi (Toybah, 2021). Materi bangun ruang yang dipelajari melingkup

pengertian, sifat-sifat, jaring-jaring dan volume bangun ruang. Menurut Alfiansyah H., & Ningsih, Y (2023) pembelajaran matematika hadir dalam setiap keberadaan manusia dan segala sesuatu yang dilakukan manusia banyak yang melibatkan matematika. Objek yang berbentuk bangun ruang banyak sekali ditemui di kehidupan nyata, sehingga peserta didik merasa dekat dengan materi tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan suatu alat bantu dalam penyampaian pelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik dan bermakna, salah satunya alat bantu tersebut adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Adriani & Eliyasni, 2022). Media pembelajaran memiliki posisi yang sangat strategis dalam proses belajar mengajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, interaktif dan berkualitas (Zainil, dkk, 2019). Media juga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arwin, Yunisrul, Zuardi, 2019). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses jalannya pendidikan, karena dapat membuat proses pembelajaran menjadi terarah, teratur, mempunyai pedoman dan memiliki perencanaan yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Indriyani, 2019 : 19). Media pembelajaran hendaknya diterapkan disetiap mata pelajaran terutama pelajaran matematika.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis ada media audio, media visual dan media audio visual. Banyak media pembelajaran yang biasa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran seperti film bersuara, pita video, film pada televisi, animasi, tulisan bersuara, film bisu, halaman cetrak, foto, *microphone*, slide bisu, radio, buku, Koran majalah, modul dan bahan ajar mandiri (Ratumanan & Rosmiati, 2020). Kriteria dalam pemilihan media yang baik menurut (Gunawan & Ritonga, Asnil, 2019) adalah sebagai berikut : 1) Aspek kevalidannya, media yang dikatakan baik dengan revisi atau tidak dengan revisi, didasarkan oleh landasan teoritik yang, lalu ada beberapa aspek yang dipenuhi seperti kualitas isi, tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknik, 2) aspek kepraktisan, yaitu jika para pengguna media menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diterapkan dikelas dan bermanfaat serta tingkat keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran termasuk tinggi dengan meninjau aktivitas peserta didik dan pendidik.

Seiring dengan perkembangan zaman, peserta didik sudah terbiasa dalam mengoperasikan berbagai teknologi seperti *handphone*, komputer, laptop dan lainnya. Peserta didik lebih senang ketika dihadapkan dengan pembelajaran yang berbasis teknologi dibandingkan hanya menggunakan buku pelajaran. Hal ini bisa dimanfaatkan pendidik untuk mengarahkan minat peserta didik untuk belajar agar tujuan pelajaran tercapai dengan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di beberapa sekolah yang ada di Kota Bukittinggi, yaitu SDN 02 Aur Kuning, SDN 10 Sapiran,

dan SDN 03 Pakan Labuah pada bulan Oktober – November 2022. Pada kelas V pembelajaran matematika pada ketiga sekolah tersebut memakai kurikulum 2013. Sekolah tersebut juga telah menggunakan media pembelajaran seperti buku guru dan buku siswa dan masih kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini. Ketersediaan alat disekolah tersebut juga bagus, sekolah sudah menyediakan proyektor/infokus, dan juga menyediakan komputer jika pembelajaran membutuhkan komputer lalu telah menyediakan wifi untuk mengakses internet.

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan secara normal, SDN 02 Aur Kuning pernah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Namun media pembelajaran tersebut hanya diambil di *youtube* atau internet dan dibagikan melalui *whatsapp group* dikarenakan guru masih mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran. Selama pembelajaran normal atau pembelajaran tatap muka berlangsung, guru kurang memanfaatkan penggunaan teknologi. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang digunakan oleh guru hanya berbentuk *powerpoint*. Peserta didik tidak pernah diberikan media pembelajaran yang bisa diakses semua tempat. Guru dominan menggunakan buku cetak/buku paket serta alat peraga dengan jumlah terbatas dalam proses pembelajarannya dan dampaknya peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, mereka

menyatakan bahwa mereka sangat antusias, senang dan menarik dalam belajar jika dalam proses pembelajaran mereka diberikan media pembelajaran dan mereka merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi juga pernah menggunakan media dalam pembelajaran namun tergantung materi yang diajarkan. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V tersebut mengatakan bahwa mereka jarang sekali melibatkan teknologi dalam pembelajaran matematika di kelas V, sebatas menggunakan media seperti buku guru dan buku siswa dan beberapa bahan pendukung seperti KIM yang jumlahnya terbatas sehingga tidak semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

SDN 03 Pakan Labuah Kota Bukittinggi juga serupa dengan sekolah sebelumnya, dalam penggunaan media masih kurang dalam melibatkan teknologi, guru hanya memakai buku paket guru dan siswa, hal ini berdampak pada kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah wawancara, guru kelas V menyebutkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan teknologi sangat bagus sekali digunakan, karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Namun media yang menggunakan teknologi masih jarang digunakan karena pembuatannya yang rumit dan guru kelas V tersebut mengatakan bahwa sekolah tersebut belum pernah menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran dan baru mendengar aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dari ketiga sekolah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* terhadap materi bangun ruang di kelas V SD, dengan harapan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* yang akan membuat peserta didik aktif, senang, dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung serta mudah memahami materi bangun ruang.

Book Creator merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat buku yang atraktif, dikatakan atraktif karena *tools* atau elemen-elemen fasilitas yang tersedia tidak hanya berupa tulisan dan gambar, buku atau bacaan biasa, namun juga dapat menyisipkan *record audio* bahkan video (Sianipar & Harianja 2022). Aplikasi *Book Creator* sangat mudah pembuatannya bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai media ajar online maupun tatap muka, media pembelajaran *Book Creator* mudah didistribusikan oleh guru kepada peserta didik (Fikrah & Sukma, 2022).

Book Creator dapat dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu kelebihan dari aplikasi *Book Creator* adalah memiliki *user interface* yang simple, menu *tools* yang disediakan sangat mudah untuk dipahami sehingga memudahkan bagi pemula dalam pembuatan media digital (Fitria, 2022). Aplikasi *Book Creator* memiliki banyak fitur-

fitur yang menarik, seperti dapat menambahkan gambar, link, video, audio dan masih banyaknya lagi, bahkan aplikasi *Book Creator* bisa diintegrasikan atau dihubungkan dengan aplikasi lainnya seperti canva, google maps dan lain sebagainya. Banyaknya fitur-fitur menarik yang ada pada aplikasi *Book Creator* dapat meningkatkan semangat, antusias, minat dan dan keaktifan siswa untuk mempelajari pelajaran yang diberikan (Fikrah & Sukma, 2022). Media pembelajaran ini dapat membuat guru dan peserta didik berinteraksi sepanjang waktu tanpa batasan batasan waktu tertentu.

Pada penelitian sebelumnya, media ajar menggunakan aplikasi *Book Creator* ini sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. penelitian oleh Aprillianti & Wiratsiwi (2021) menjelaskan bahwa *e-modul* menggunakan aplikasi *Book Creator* layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media ajar peserta didik kelas V SD, baik di kelas maupun secara mandiri. Selanjutnya penelitian oleh Setiawan & Fikri (2022) menjelaskan bahwa pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi operasi pecahan di Sekolah Dasar valid, layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE menurut Hamzah (2019 :33), yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ **Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di dalam proses pembelajaran
2. Media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik menjadi bosan, tidak aktif dan sulit memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran
3. Pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi yang sulit dan rumit menjadi kendala bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang untuk kelas V Sekolah Dasar yang valid?

2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang untuk kelas V Sekolah Dasar yang praktis?

D. Tujuan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang untuk kelas V Sekolah Dasar yang valid
2. Mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang untuk kelas V Sekolah Dasar yang praktis.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang valid menggunakan aplikasi *Book Creator* yang memuat materi pelajaran dilengkapi audio, video, gambar, dan link sesuai dengan konteks materi pembelajaran bangun ruang.
2. Media pembelajaran yang praktis digunakan oleh guru dan peserta didik menggunakan aplikasi *Book Creator* yang memuat materi pelajaran dilengkapi audio, video, gambar dan link sesuai dengan konsteks materi pembelajaran bangun ruang.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Manfaat pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* bagi peneliti yaitu sebagai suatu motivasi untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran di SD, menambah pengalaman dalam mengembangkan media, serta memiliki pengetahuan dalam jenis penelitian *research and development (R&D)*.

2. Bagi peserta didik

Manfaat pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* bagi peserta didik yaitu sebagai penyampai pesan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan sehingga menimbulkan motivasi dan daya tarik peserta didik untuk aktif belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi guru

Manfaat pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* bagi guru adalah untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai alternative ,media yang digunakan dalam mengajarkan materi pembelajaran bangun ruang di kelas

V SD, sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi sekolah

Manfaat pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* bagi sekolah adalah penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan sekolah memiliki contoh media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang di kelas V SD serta dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilakukan adalah media pembelajaran bangun ruang menggunakan aplikasi *Book Creator* yang dapat di uji validitas, praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang akan digunakan, yaitu dengan cara memvalidasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada para ahli. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kemudahan media pembelajaran yang digunakan, yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran bangun ruang menggunakan aplikasi *Book Creator*.

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan ini adalah menggunakan modifikasi model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi). Dalam penelitian ini, peneliti hanya dapat menguji cobakan produk pada tingkat validitas dan praktikalitas dengan satu kompetensi yaitu tentang bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga pada uji coba produk akan dilakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu kelas saja, yaitu kelas V SDN 02 Aur Kuning Kota Bukittinggi sebanyak 28 orang peserta didik.

H. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan pada penelitian ini, maka dikemukakan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* yang disusun agar pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan efisien.
2. *Book Creator* adalah software aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran, media yang dihasilkan bersifat menarik dan interaktif serta bisa ditambahkan suara, gambar, video dan link.
3. Penelitian menggunakan model ADDIE dalam pengembangan produk ini dengan tahapan *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), dan

Development (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi).

4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validitas dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran bangun ruang menggunakan aplikasi *Book Creator* yang dibuat beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran bangun ruang menggunakan aplikasi *Book Creator* yang valid digunakan.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran bangun ruang menggunakan aplikasi *Book Creator* yang sudah dikembangkan.