

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU  
MODEL *PjBL* BERBASIS APLIKASI *BOOK CREATOR*  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**TESIS**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Pendidikan Dasar



**Oleh :**

**DIREN AGASI  
21124005**

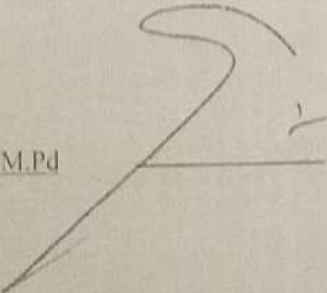
**SEKOLAH PASCASARJANA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

Nama Mahasiswa : Diren Agasi

NIM : 21124005

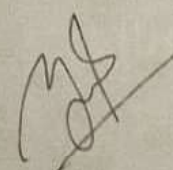
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Desyandri, S.Pd, M.Pd</u>		3 Februari 2023

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang,



Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd  
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi,

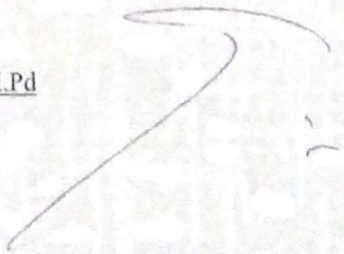



Dr. Yanti Fitria, M.Pd  
NIP. 19760502 200801 2 020

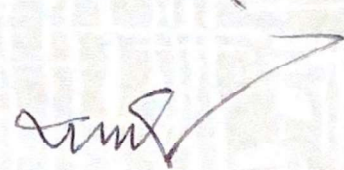
**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

---

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

1.	<u>Dr. Desyandri, S.Pd, M.Pd</u> (Ketua)	
----	---	--

2.	<u>Dr. Rusmin Husain, M.Pd</u> (Sekretaris)	
----	--	---

3.	<u>Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA, Ph.D</u> (Anggota)	
----	---	--

Mahasiswa :

Nama : Diren Agasi

NIM : 21124005

Tanggal Ujian : 3 Februari 2023

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul :

### **Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Model *PjBl* Berbasis Aplikasi *Book Creator* Di Kelas IV Sekolah Dasar**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 25 Januari 2023



*Diren Agasi*  
(Agasi)  
Diren Agasi

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, rasa terimakasih yang teramat besar ditujukan hanya kepada ALLAH SWT yang sudah melimpahkan keberkahan serta hidayah, yang pada akhirnya peneliti dapat mengerjakan penulisan tesis sampai selesai dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Model *Pjbl* Berbasis Aplikasi *Book Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar” dengan tepat waktu. Ucapan shalawat dan salam yang ditujukan kepada baginda nabi Muhammad SAW, dengan mengucapkan banyak shalawat kita semua mendapatkan balasannya nanti di yaumul mahsar, Aamiin.

Peneliti memahami dan mengerti bahwa dalam penyelesaian tesis yang telah dirancang ini tidak akan berjalan secara baik jika tidak memperoleh bantuan serta dukungan moril yang berasal dari berbagai kalangan, antara lain:

1. Rasa terimakasih yang teramat besar kepada ayahanda Sarul Edi dan Ibunda Murni yang memberikan seluruh kasih sayang ketika membesarkan peneliti sehingga mampu mendidik dan membimbing peneliti, yang pada akhirnya peneliti mampu menyelesaikan studi di program magister (S-2) sekolah pasca sarjana Universitas Negeri Padang.
2. Terimakasih yang begitu banyak kepada bapak dosen pembimbing Dr. Desyandri, M.Pd yang memberikan banyak masukan berupa pengetahuan yang mendasar mengenai proyek yang penelitian sehingga memberikan dampak yang sangat diperlukan dalam penyelesaian tesis yang dirancang ini.
3. Selanjutnya terimakasih banyak yang disampaikan kepada ibu Prof. Dr. Rusmin Husain, M.Pd selaku kontributor I yang berasal dari luar institusi dengan memberikan masukan dan saran yang sangat berguna demi kesempurnaan tesis ini.
4. Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA, Ph.D selaku kontributor II, dengan saran dan arahan yang sangat baik dari beliau sehingga mampu menstimulus semangat peneliti dalam menyelesaikan laporan tesis dengan baik.

5. Tidak lupa pula rasa syukur dan terimakasih peneliti haturkan kepada ibu ketua prodi Pendidikan Dasar, Dr. Yanti Fitria, S.Pd, M,Pd dengan dukungan berupa semangat dari beliau mampu menyusun tesis ini sampai selesai dengan teoat waktu.
6. Terakhir, Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada teman–teman pendas angkatan 2021 terutama teman-teman kelompok “*basamo mako ka lasuah*” semangat serta dukungan moril yang diberikan tanpa henti menjadi sebuah cambuk penyemangat sehingga peneliti berhasil menyusun laporan tesis ini dengan baik dan tepat waktu.

Penutup kata, peneliti meminta masukan ataupun koreksi yang berupa kritik membangun yang disampaikan oleh setiap orang yang membaca tesis ini, sehingga dari masukan dan kritik yang diberikan peneliti mampu menyempurnakan penulisan karya ilmiah selanjutnya. Semoga bermanfaat dan bisa dijadikan sebagai acuan bagi penulis lainnya.

Padang, 3 Februari 2023

DIREN AGASI  
NIM21124005

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	i
Halaman Persetujuan Komisi Ujian Tesis.....	ii
Pernyataan Keaslian Tesis.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran.....	x
Daftar Singkatan.....	xiii
<i>Abstract</i> .....	xiv
Abstrak.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Perumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	12
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	13
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian .....	14
I. Definisi Operasional.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Kajian Teori.....	16
1. Pengembangan IPTEKS.....	16
2. Pembelajaran.....	18
3. Kurikulum 2013 dan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	19
4. Bahan Ajar.....	23
5. Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	34
6. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)</i> .....	36
7. Aplikasi <i>Book Creator</i> .....	48
8. Hasil Belajar.....	54
B. Penelitian Relevan.....	58
C. Kerangka Konseptual.....	66

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>69</b>
A. Jenis Penelitian.....	69
B. Prosedur Penelitian.....	70
C. Subjek Penelitian .....	77
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	77
E. Teknik Analisis Data.....	80
F. Jadwal Penelitian.....	88
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>90</b>
A. Hasil Penelitian.....	90
1. Potensi dan Masalah.....	90
2. Pengumpulan Data.....	91
3. Desain Produk.....	93
4. Validasi Desain.....	109
5. Revisi Desain.....	116
6. Tahap Uji Coba Produk.....	120
7. Revisi Produk.....	131
B. Pembahasan.....	132
1. Uji Validitas Terhadap Bahan Ajar dan RPP.....	133
2. Uji Praktiklitas Bahan Ajar.....	138
3. Uji Efektivitas Bahan Ajar.....	141
C. Keterbatasan Penelitian.....	143
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>145</b>
A. Simpulan.....	145
B. Saran.....	147
C. Impilkasi.....	148
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>150</b>



## DAFTAR TABEL

3.1 Kategori Validitas Bahan Ajar.....	80
3.2 Kategori Kepraktisan Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	82
3.3 Kriteria Aktivitas Peserta Didik.....	83
3.4 Jadwal Penelitian.....	89
4.1 Jadwal Kunjungan Sekolah Penelitian.....	92
4.2 Rancangan Skema Suara ( <i>Dubbing</i> ).....	95
4.3 Rekapitulasi Nilai Validasi Bahan Ajar.....	110
4.4 Rekapitulasi Nilai Validasi RPP.....	113
4.5 Rekapitulasi Saran dan Perbaikan Produk.....	117
4.6 Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	121
4.2 Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....	123
4.3 Rekapitulasi Nilai Kognitif Peserta Didik.....	129

## DAFTAR GAMBAR

1.1 Contoh Bahan Ajar yang Digunakan Dalam Proses Pembelajaran.....	4
1.2 Bagian Dalam Bahan Ajar yang Digunakan Dalam Proses Pembelajaran.....	4
2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>PjBL</i> .....	44
2.2 Kerangka Konseptual Pengembangan Bahan Ajar.....	68
3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Hasil Adaptasi.....	71
4.1 Konsep Pengembangan Bahan Ajar.....	94
4.2 Cover Bahan Ajar.....	106
4.3 Daftar Isi Bahan Ajar.....	106
4.4 Salah Satu Bagian Isi Bahan Ajar Dengan Perintah Belajar Berupa Rekaman Suara.....	106
4.5 Bagian Isi Bahan Ajar Dengan Materi Berupa Video dari Youtube.....	107
4.6 Bagian isi bahan ajar yang memuat form kerja peserta didik.....	107
4.7 Bagian isi bahan ajar yang menampilkan video sebagai penyampai materi belajar.....	107
4.8 Bagian isi bahan ajar yang menampilkan gambar sebagai media penyampai materi belajar.....	108
4.9 Pembatas Antara Satu Pembelajaran Dengan Pembelajaran Lainnya...	108
4.10 Daftar Pustaka Bahan ajar.....	108
4.11 Aktivitas Peserta Didik Saat Mengerjakan Latihan.....	127
4.12 Aktivitas Peserta Didik Saat Mengerjakan Proyek Belajar.....	127

## DAFTAR LAMPIRAN

1.	Analisis KD pada Tema, Subtema, dan Pembelajaran.....	156
2.	Analisis Indikator.....	157
3.	Kisi-kisi Lembar Validasi Bahan Ajar.....	167
4.	Rekapitulasi Validasi Bahan Ajar Secara Keseluruhan.....	169
5.	Validasi Bahan Ajar oleh Validtor 1.....	173
6.	Validasi Bahan Ajar oleh Validtor 2.....	176
7.	Validasi Bahan Ajar oleh Validtor 3.....	179
8.	Validasi Bahan Ajar oleh Validtor 4.....	182
9.	Validasi Bahan Ajar oleh Validtor 5.....	185
10.	Kisi-kisi Lembar Validasi RPP.....	188
11.	Rekapitulasi RPP Secara Keseluruhan.....	191
12.	Rekapitulasi Validasi RPP Setiap Angkek Penilaian.....	196
13.	Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	197
14.	Rekapitulasi Praktikalitas Angket Respon Guru.....	199
15.	Lembar Angket Respon Guru UPTD SDN 02 Koto Lamo.....	201
16.	Lembar Angket Respon Guru UPTD SDN 01 Koto Lamo.....	203
17.	Lembar Angket Respon Guru UPTD SDN 03 Koto Lamo.....	205
18.	Lembar Angket Respon Guru UPTD SDN 01 Lubuak Alai.....	207
19.	Lembar Angket Respon Guru UPTD SDN 03 Muaro Paiti.....	209
20.	Kisi-kisi Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	211
21.	Rekapitulasi Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik.....	213
22.	Lembar Angket Respon Peserta Didik SDN 02 Koto Lamo.....	219
23.	Lembar Angket Respon Peserta Didik SDN 01 Koto Lamo.....	221
24.	Lembar Angket Respon Peserta Didik SDN 01 Lubuak Alai....	223
25.	Lembar Angket Respon Peserta Didik SDN 03 Muaro Paiti....	225
26.	Lembar Angket Respon Peserta Didik SDN 03 Koto Lamo.....	227
27.	Rubrik Pengamatan Aktivitas Peserta Didik.....	229
28.	Lembar Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 02 Koto Lamo Terhadap Bahan Ajar.....	230
29.	Lembar Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 01 Koto Lamo Terhadap Bahan Ajar.....	231
30.	Lembar Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 03 Koto Lamo Terhadap Bahan Ajar.....	232
31.	Lembar Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 01 Lubuak Alai Terhadap Bahan Ajar.....	233

32.	Lembar Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 03 Muaro Paiti Terhadap Bahan Ajar.....	234
33.	Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 02 Koto Lamo.....	235
34.	Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 01 Koto Lamo.....	236
35.	Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 03 Koto Lamo.....	237
36.	Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 01 Lubuak Alai.....	238
37.	Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik SDN 03 Muaro Paiti.....	239
38.	Kisi-kisi Penilaian Kognitif Tema 2 Kelas IV.....	240
39.	Soal-soal Penilaian Kognitif.....	246
40.	Rekapitulasi Nilai Kognitif SDN 02 Koto Lamo.....	253
41.	Rekapitulasi Nilai Kognitif SDN 01 Koto Lamo.....	254
42.	Rekapitulasi Nilai Kognitif SDN 03 Koto Lamo.....	255
43.	Rekapitulasi Nilai Kognitif SDN 01 Lubuak Alai.....	256
44.	Rekapitulasi Nilai Kognitif SDN 03 Muaro Paiti.....	257
45.	Lembar Jawaban Peserta Didik SDN 02 Koto Lamo.....	258
46.	Lembar Jawaban Peserta Didik SDN 01 Koto Lamo.....	259
47.	Lembar Jawaban Peserta Didik SDN 03 Koto Lamo.....	260
48.	Lembar Jawaban Peserta Didik SDN 01 Lubuak Alai.....	261
49.	Lembar Jawaban Peserta Didik SDN 03 Muaro Paiti.....	262
50.	Lembar Penilaian Sikap UPTD SDN 01 Koto Lamo.....	263
51.	Lembar Penilaian Sikap UPTD SDN 02 Koto Lamo.....	265
52.	Lembar Penilaian Sikap UPTD SDN 03 Koto Lamo.....	268
53.	Lembar Penilaian Sikap UPTD SDN 01 Lubuak Alai.....	270
54.	Lembar Penilaian Sikap UPTD SDN 03 Muaro Paiti.....	272
55.	Lembar Penilaian Keterampilan UPTD SDN 02 Koto Lamo....	274
56.	Lembar Penilaian Keterampilan UPTD SDN 01 Koto Lamo....	275
57.	Lembar Penilaian Keterampilan UPTD SDN 03 Koto Lamo....	276
58.	Lembar Penilaian Keterampilan UPTD SDN 01 Lubuak Alai...	277
59.	Lembar Penilaian Keterampilan UPTD SDN 03 Muaro Paiti....	278
60.	Rubrik Penilaian Keterampilan UPTD SDN 02 Koto Lamo.....	279
61.	Rubrik Penilaian Keterampilan UPTD SDN 01 Koto Lamo.....	280
62.	Rubrik Penilaian Keterampilan UPTD SDN 03 Koto Lamo.....	281
63.	Rubrik Penilaian Keterampilan UPTD SDN 01 Lubuak Alai....	282
64.	Rubrik Penilaian Keterampilan UPTD SDN 03 Muaro Paiti.....	283

65.	Dokumentasi Penelitian Pengembangan.....	284
66.	Surat Balasan Penelitian Sekolah yang Dijadikan Objek Penelitian.....	290
67.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	295
68.	Produk Bahan Ajar.....	308
69.	Buku Petunjuk Panduan Penggunaan .....	317

## DAFTAR SINGKATAN

<i>IR</i>	: <i>Industry Revolution</i>
UPTD	: Unit Pelaksana Teknis Daerah
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
<i>PjBL</i>	: <i>Project Based Learning</i>
IPTEKS	: ilmu pengetahuan teknologi dan seni
PPKn	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
IPA	: Ilmu Pengetahuan Alam
IPS	: Ilmu Pengetahuan Sosial
SBdP	: Seni Budaya dan Prakarya
<i>Kemendikbud</i>	: <i>Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan</i>
<i>R&amp;D</i>	: <i>Research and Development</i>
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
KBM	: Ketuntasan Belajar Minimal
KD	: Kompetensi Dasar

## ***ABSTRACT***

This research is motivated by some phenomena found in the field: 1) ICT is not maximally integrated in the process of teaching and learning, 2) learning model that is still teacher-centred, and 3) the analysis process of learning materials at Grade IV of primary school. Based on the problems found during preliminary observation, teacher must be able to utilize technology and the school's infrastructures to support the learning process so that it will be enjoyable and meaningful for the students. The aim to develop the learning materials in this research is to design the valid, practical and effective thematic integrated learning materials using PjBL model with Book Creator application at Grade IV of Primary Schools. This Research and Development (R&D) adopts Borg and Gall model quoted from Sugiyono consisting of seven steps: potential and problem, data collection, product design, product validation, product revision, product try out, and product revision. Data collection was conducted at the validity test stage using the validity sheet of teaching materials and lesson plan. These validity sheets were given to five validators in their respective fields. Validity test shows that the learning materials developed were valid with the average score 93.85%. Meanwhile, for the practicality test that used two kinds of instruments, one for the teacher respondents with the average score 86.11% and another one for student respondents with 86.14%. These data show that the learning materials developed were practical. For the effectiveness test which was based on the level of students' activeness was 87.02%; it is categorized very active. Their cognitive value was 81.98% which is categorized above the minimum passing grade, that is 70%. These data indicated that the learning materials are effective. Based on the three kinds of test conducted at this R&D research design, they are validity, practicality, and effectiveness tests, it can be concluded that thematic integrated learning materials using PjBL model with Book Creator Application at Grade IV of Primary Schools are the learning materials that are valid, practical, and effective and can be an alternative learning materials that would be able to provide meaningful learning process to the students.

Key words: ***Learning Materials, Thematic, PjBL, Book Creator***

## ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan ini lantaran temuan di lapangan berupa masih banyaknya perangkat teknologi dalam proses pembelajaran yang tidak dimanfaatkan secara maksimal, kegiatan belajar yang menitikberatkan pada guru sebagai model dalam proses pembelajaran, dan juga dari kegiatan penganalisaan terhadap materi ajar yang tengah diimplementasikan terhadap kegiatan belajar pada kelas IV tingkat satuan sekolah dasar. Didasarkan pada permasalahan yang ditemukan pada saat observasi awal tersebut guru harus mampu memanfaatkan teknologi serta fasilitas yang dimiliki oleh instansi pendidikan tersebut untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik. Penelitian yang dikembangkan mempunyai tujuan yaitu mengembangkan sebuah bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Kegiatan mengembangkan bahan ajar tersebut maksudnya adalah menciptakan sebuah bahan ajar tematik terpadu yang berbasis pembelajaran proyek dengan bantuan aplikasi *book creator* di kelas IV sekolah dasar dengan acuan pengembangan yang valid, praktis, serta efektif. Model pengembangan dalam penelitian ini menerapkan konsep yang diciptakan oleh Borg and Gall, dengan spesifikasi yang diadopsi oleh Sugiyono melalui tujuh langkah kegiatan penelitian, yang diawali dengan pencarian dan pengumpulan potensi dan masalah, kemudian mengumpulkan data awal penelitian, selanjutnya merancang sebuah produk yang akan digunakan pada kegiatan penelitian, melakukan validasi terhadap rancangan produk, melakukan perbaikan atau revisi terhadap rancangan produk, selanjutnya memasuki tahap uji coba terhadap produk penelitian, dan langkah terakhir melakukan perbaikan terhadap produk yang telah diuji cobakan tadi. Proses pengumpulan data yang berada pada tahap uji validitas didapatkan melalui instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi pada RPP dan bahan ajar yang diberikan kepada lima orang validator yang berkompeten dibidangnya. Berdasarkan uji validasi tersebut diperoleh hasil bahwa bahan ajar memperoleh nilai sebesar 93,85% (sangat valid). Sedangkan untuk uji pada tahap praktikalitas menggunakan dua instrumen yaitu angket respon peserta didik serta angket respon guru secara urut memperoleh nilai sebesar 86,14% dan 86,11% (praktis). Selanjutnya uji efektivitas bahan ajar yang berdasarkan tingkat keaktifan peserta didik yang berada pada angka 87,02% berada pada kategori sangat aktif, serta nilai kognitif peserta didik berada pada angka 81,98% dimana nilai ini berada diatas kriteria ketuntasan minimal yaitu 70, sehingga dinyatakan bahan ajar tersebut efektif dalam kegiatan belajar. Didasarkan tiga alat uji terhadap penelitian pengembangan ini yaitu uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas maka disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini ialah sebuah bahan ajar yang mempunyai nilai valid, praktis, serta efektif pada kegiatan belajar. Sehingga menjadi bahan ajar alternatif dengan kemampuan menghadirkan pembelajaran dengan kebermaknaan bagi peserta didik.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Tematik, PjBL, Book Creator*



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada saat sekarang ini perkembangan kemajuan teknologi dan komunikasi sudah sangat berjalan dengan cepatnya melingkupi seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan yang terjadi pada kemajuan ilmu teknologi dan komunikasi tersebut bisa dimanfaatkan untuk mengantarkan sebuah negara atau bangsa dalam mencapai tingkat kemajuan yang tinggi sehingga dapat bersaing dengan negara–negara lain didunia. Sejalan dengan munculnya masa atau fase revolusi industri (*IR*) 4.0 yang menyebabkan segala kegiatan manusia itu saling terhubung dengan teknologi informasi dan komunikasi atau sederhananya berkaitan dengan internet, misalkan di bidang transportasi, muncul yang namanya gojek, grab, maxim, dan lain sebagainya. Begitu juga di bidang pendidikan banyak inovasi–inovasi yang bermunculan sehingga membuat dunia pendidikan tidak bisa terlepas lagi dari yang namanya teknologi, seperti e-modul, e-rapor, aplikasi pembelajaran jarak jauh, dan sebagainya. Sehingga dalam dunia pendidikan bagaimanapun situasi dan kondisi yang terjadi proses pendidikan itu dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Pada masa *IR* 4.0 ini tidak ada kendala yang berkaitan dengan jarak ataupun waktu karena semuanya terhubung menggunakan internet atau disebut dengan *internet of things* (Ghufron, 2018).

Sejalan dengan kehidupan manusia yang tidak bisa terlepas lagi dari pengaruh teknologi dan globalisasi, sebagai seorang guru tentu harus

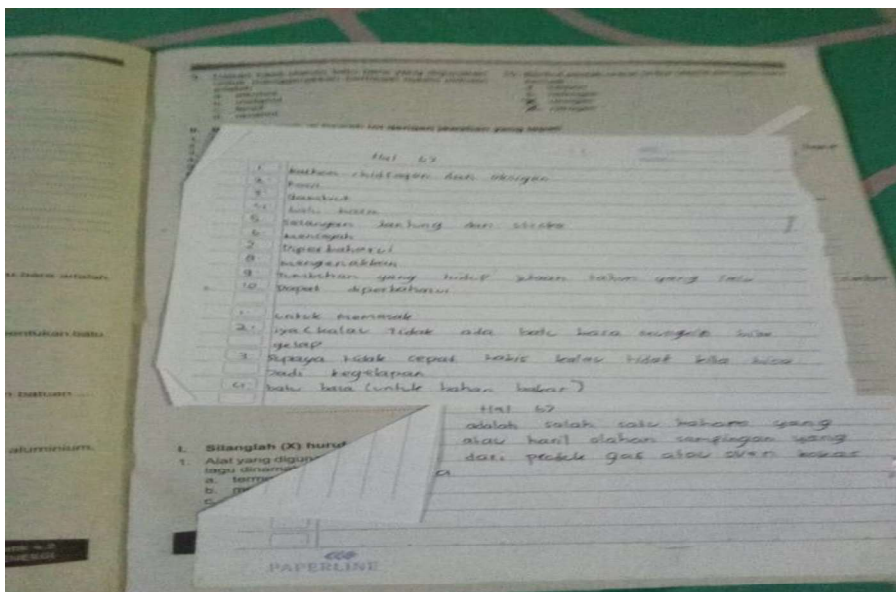
mempersiapkan peserta didiknya dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat maju ini dengan cara menghadirkan pembelajaran yang menjadikan para peserta didik berfikir secara kreatif, berpikir secara kritis ketika memecahkan sebuah permasalahan yang dijumpai, mampu berkomunikasi dengan baik, serta mempunyai jiwa kerjasama atau kolaborasi sehingga peserta didik mempunyai keterampilan yang bisa diaplikasikannya dalam menghadapi era industri revolusi (*IR*) 4.0 ini (Septikasari & Frasandy, 2018).

Pada kurikulum 2013 yang tengah diimplementasikan merupakan sebuah pembelajaran tematik terpadu dimana kaitan yang tercipta antara konseptual yang terjadi antar mata pelajaran yang akan dibelajarkan akan membentuk sebuah skema, yang pada akhirnya peserta didik akan memperoleh sebuah pengetahuan secara utuh dan penuh (Desyandri & Maulani, 2020). Untuk membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan secara utuh dan penuh tersebut dibutuhkanlah sebuah sarana atau alat yang digunakan oleh seorang guru. Salah satu sarana yang dipakai oleh guru adalah menggunakan sebuah bahan ajar yang kreatif, inovatif, interaktif serta dapat menjadikan peserta didik tertarik pada kegiatan belajar. Dengan kemajuan teknologi tadi seorang guru didalam proses pembelajaran bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menyiapkan bahan ajar tersebut, berupa bahan ajar yang disajikan menggunakan bantuan dari aplikasi–aplikasi pembelajaran yang sangat mudah diakses pada saat sekarang ini.

Berlandaskan kajian awal yang telah dilaksanakan di lingkungan satuan pendidikan dasar di kengarian Koto lamo Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota yang terdiri dari tiga sekolah yaitu UPTD SDN 01 Koto Lamo, UPTD SDN 02 Koto Lamo, dan UPTD SDN 03 Koto Lamo, yang dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2021 – 4 September 2021, melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas empat di masing–masing sekolah, maka didapatkan hasil berupa pernyataan dari guru mengenai penyampain materi–materi pembelajaran yang berlangsung di kelas, belum secara nyata menggunakan bahan ajar yang seharusnya mampu membatu tugas mereka saat penyampaian materi kepada peserta didik melainkan sebatas penggunaan buku sekolah serta bahan ajar yang disebut dengan lembar kerja siswa (lks) yang konvensional menjadi acuan utama pada proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran yang terjadi masih menjadikan guru sebagai intinya (*teacher-centred*) dan belum selaras dengan yang diharapkan pada kurikulum 2013 dengan tuntutan proses pembelajaran haruslah berpusat pada siswa dengan memiliki keterampilan abad 21. Selain itu lembar kerja siswa (lks) yang dijadikan sebagai bahan ajar yang diterapkan diketiga sekolah tersebut menggunakan kertas daur ulang yang tidak bewarna sehingga membuat peserta didik tidak antusias dengan lks tersebut. Berikut merupakan contoh Bahan ajar yang digunakan diketiga sekolah tersebut terlihat pada gambar 1.1 dan 1.2



Gambar 1.1 Contoh Bahan Ajar yang diterapkan pada kegiatan belajar



Gambar 1.2 Bagian dalam Bahan ajar yang diterapkan pada kegiatan belajar

Melalui kondisi yang demikian banyak peserta didik yang tidak tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar dikarenakan bahan ajar yang diimplementasikan pada kegiatan belajar tidak menarik dan monoton bagi

karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menginginkan hal-hal yang kreatif dan inovatif.

Masih dari hasil wawancara dengan guru-guru di ketiga sekolah tersebut, diperoleh data bahwa di setiap masing–masing sekolah mendapatkan bantuan dari pemerintah berupa perangkat tablet yang disalurkan melalui program dana afirmasi bantuan operasional sekolah (bos), yang sampai saat ini tidak mereka pergunakan dalam proses pembelajaran sehingga tablet itu hanya menjadi pajangan semata didalam ruang guru. Permasalahan-permasalahan yang dijumpai di lapangan ini menjadi sebuah alasan yang kuat kenapa bahan ajar yang harus dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran haruslah bahan ajar yang membuat peserta didik menjadi tertarik, dan disesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini.

Pembuatan dan pengembangan sebuah bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi yang bisa dengan mudah dilaksanakan oleh seorang guru serta bisa dikombinasikan secara tepat dengan pendekatan–pendekatan yang sesuai dengan penerapan proses pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 yang membuat peserta didik aktif dalam menelusuri, mencari, serta memperoleh konsep atau teori yang bersumber dari bidang keilmuan yang tengah dipejarinya. Penerapan sebuah bahan ajar akan sangat penting membantu segala bentuk pada poses transfer pengetahuan kepada peserta didik sebagaimana terdapat pada kurikulum 2013. Salah satu bahan ajar yang sangat tepat untuk diimplementasikan penggunaannya adalah bahan

ajar yang berbentuk dalam aplikasi sehingga peserta didik bisa membuka atau mengakses bahan ajar tersebut dimanapun dengan mudah, mengingat situasi dan kondisi saat ini yang kebanyakan menggunakan pembelajaran daring, maka bahan ajar berbasis teknologi menjadi sebuah pilihan yang tepat.

Proses pembelajaran yang saat ini tengah dilaksanakan menggunakan beberapa bentuk model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* dimana dalam menggunakan model ini terdapat ciri khusus yang menyediakan sebuah bentuk aktivitas dalam merancang dan mengerjakan sebuah proyek di dalam pembelajaran sehingga akan menghasilkan sebuah produk. Model pembelajaran ini mampu menyuguhkan sebuah pengalaman yang berarti kepada peserta didik mengenai pembelajaran secara langsung yang pada akhirnya menghasilkan sebuah produk pembelajaran atau model pembelajaran *PjBL* mengharuskan peserta didik dalam mengaplikasikan seluruh potensi dan kemampuannya dalam memecahkan sebuah permasalahan ketika melaksanakan tugas. Adanya kegiatan yang dilakukan untuk merancang dan membuat sebuah proyek akan mendukung berkembangnya potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam menerapkan model ini tentu guru harus menyesuaikan dengan bahan ajar yang tepat (Steenhuis & Rowland, 2018).

Bahan ajar berbasis aplikasi merupakan bentuk kebaruan yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi-materi ajar.

Materi–materi yang berhubungan dengan bahan ajar berbasis aplikasi merupakan materi yang mampu menggabungkan dua materi, yaitu materi yang berhubungan dengan aspek visual serta materi yang berhubungan dengan aspek audio. Materi–materi yang bersifat visual diperuntukkan untuk merangsang alat indera penglihatan peserta didik, sedangkan materi–materi yang bersifat audio ditujukan untuk merangsang alat indera pendengaran peserta didik didalam proses pembelajaran. Melalui penggabungan kedua jenis materi tersebut, seorang guru mampu membuat sebuah proses belajar dan mengajar yang mempunyai kualitas tinggi yang disebabkan komunikasi selama proses tersebut berjalan dengan lebih efektif dan efisien(Muthaharoh et al., 2019)

Bahan ajar berbasis aplikasi merupakan serangkaian alat yang mendukung proses pembelajaran yang diubah dan diolah dengan sedemikian bervariasinya sehingga pada akhirnya menghasilkan bahan ajar yang memiliki tampilan dilengkapi dengan audio yang kaya akan pengetahuan–pengetahuan atau informasi baru, serta mampu menghadirkan pengalaman yang nyata kepada peserta didik saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pada saat pemanfaatan bahan ajar berbasis aplikasi ini seorang guru akan mendapati kemudahan–kemudahan, sebagai berikut; mampu memperbanyak terhadap penyampaian sebuah materi, materi yang disajikan dalam bentuk audiovisual ini dapat diulang–ulang penyampaiannya apabila ada peserta didik yang kurang jelas terhadap bagian–bagian tertentu, pemanfaatan bahan ajar berbasis aplikasi

ini sangat sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan psikomotor peserta didik, materi yang disampaikan dalam bentuk video biasanya pesan tersebut akan lebih cepat tersampaikan, dan pemanfaatan media audiovisual mampu menunjukkan dengan jelas setiap langkah-langkah proses dalam pembelajaran tersebut. Bahan ajar yang berbasis aplikasi yang dijadikan sebagai sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk membantu dalam menyampaikan atau mengkomunikasikan pengetahuan-pengetahuan yang berasal dari seorang guru supaya bisa lebih memberikan kemudahan dalam memahami pengetahuan tersebut bagi peserta didik yang berperan sebagai penerima pengetahuan atau informasi tersebut. Bukan hanya itu bahan ajar berbasis aplikasi juga mampu memberikan tambahan dimensi baru dalam sebuah pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah dalam memahami ataupun mengingat sebuah materi pelajaran jika peserta didik tidak menggunakan satu alat indera saja sebagai responnya (Diren Agasi, Nur Azmi Alwi, 2021). Keterhubungan yang terjadi antara media pembelajaran dengan kemajuan dunia teknologi dan informasi adalah dengan adanya kemudahan bagi seorang guru dalam menciptaka berbagai macam jenis – jenis media pembelajaran yang berbasiskan teknologi.

Salah satu aplikasi yang mampu menghadirkan sebuah bahan ajara yang menarik bagi peserta didik adalah aplikasi *book creator*. Aplikasi ini merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* aplikasi yang digunakan untuk mengolah atau mentrasnformasi materi-materi dari buku



konvensional ke bentuk bahan bacaan yang bisa dibuka melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* dan komputer. Pada aplikasi *book creator* memungkinkan guru untuk membuat sebuah bahan ajar atau bahan bacaan yang disuguhkan kepada peserta didik dengan tampilan-tampilan yang menarik, dimana bukan hanya berupa tulisan yang terdapat di dalamnya tetapi bisa dikombinasikan dengan audio, visual, maupun dengan audiovisual yang berbentuk video sehingga proses penyampaian materi kepada peserta didik dapat terjadi secara menyenangkan dan interaktif.

Mengenai penerapan bahan ajar berbasis *book creator* ini, telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, misalkan yang dilakukan oleh Rini Alfiani, Denna Delawanti, dan Siti Halimatus Sakdiyah, dengan judul “*Pengembangan Modul Berbasis Digital Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*” yang didalam penelitiannya menyebutkan bahwa bahan ajar yang berbasis aplikasi *book creator* mampu menunjukkan hasil belajar sangat baik dengan persentase 93,40% (Alfiani et al., 2021). Penelitian lain yang berkaitan dengan pengaplikasian *book creator* ini dilakukan oleh Isatul Hasanah dan Siti Rodi’ah dengan judul penelitian “*Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*” dimana di dalam penelitian ini menyebutkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *book creator* ini proses pembelajaran yang terjadi di kelas menjadi kegiatan yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik menjadi

aktif dalam kegiatan belajarnya (Siti Rodi'ah, 2021). Sehingga dari beberapa penelitian diatas peneliti ingin mengembangkan bahan ajar tematik terpadu dengan aplikasi *book creator* menggunakan model *PjBL* yang belum pernah dilakukan oleh peneliti lain dengan harapan bahan ajar yang akan dikembangkan ini akan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan serta membuat peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan beberapa uraian yang termuat dalam latar belakang diatas, maka peneliti menetapkan untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Model PjBL Berbasis Aplikasi Book Creator di Kelas IV Sekolah Dasar*”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang masih kurang aktif
2. Kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru masih secara konvensional
3. Materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran masih susah dimengerti oleh peserta didik
4. Penggunaan bahan ajar yang tidak mampu membuat peserta didik untuk tertarik mengikuti proses pembelajaran
5. Pembuatan bahan ajar yang masih belum terintegrasi dengan kemajuan teknologi

6. Belum adanya bahan ajar tematik terpadu yang menggunakan model *PjBL* berbasis *Book Creator*

### **C. Pembatasan Masalah**

Supaya penelitian yang dilaksanakan ini dapat berjalan secara sistematis dan terarah, maka masalah–masalah yang ditemui dalam kegiatan penelitian ini dilakukan pembatasan. Kegiatan penelitian ini akan fokus kepada pengembangan perangkat pembelajaran berupa bahan ajar yang tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator*.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dituliskan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator* di kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator* di kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator* di kelas IV sekolah dasar yang efektif?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator* di kelas IV sekolah dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator* di kelas IV sekolah dasar yang praktis.
3. Untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator* di kelas IV sekolah dasar yang efektif.

### **F. Manfaat Penelitian**

Proses pengembangan bahan ajar pada penelitian ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Secara teoritis, penelitian yang dilaksanakan ini akan memberikan dampak kepada proses pembelajaran yaitu sebagai bahan ajar alternatif yang dapat diimplementasikan baik itu saat proses pembelajaran berlangsung secara daring maupun secara tatap muka, khususnya pada pembelajaran tema 2 subtema 1 di kelas IV
2. Secara praktis, penelitian yang dilaksanakan ini memberikan dampak yang baik antara lain:

- a. Bagi guru atau praktisi pendidikan, dapat digunakan sebagai suatu sarana dalam menunjang keberhasilan penyampaian materi pembelajaran pada saat kegiatan belajar dilaksanakan.
- b. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menyenangkan karena di dalam bahan ajar yang dikembangkan terdapat bermacam variasi cara dalam menyampaikan materi ajar.

### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Adapaun nanti produk atau hal yang dihasilkan pada penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Model *PjBL* Berbasis Aplikasi *Book Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar” ialah:

1. Sebuah bahan ajar yang mampu dikembangkan oleh peneliti merupakan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran berbentuk bahan ajar interaktif yang terintegrasi dengan aplikasi *book creator*.
2. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk membuat peserta didik mampu menerima pengetahuan atau informasi baru dengan mudah. Dimana dalam produk ini akan membuat materi pembelajaran mengarah ke aktivitas yang melaksanakan percobaan, pengamatan, pengidentifikasian, serta melakukan proses penganalisisan.
3. Produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang bisa diakses pada beberapa perangkat elektronik seperti, PC, laptop, *notebook*,

*chromebook*, maupun *smarthphone* dengan sistem operasi android dan IOS

#### **H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian**

Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan keterbaruan dari bentuk bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu, karena pada bahan ajar yang dikembangkan ini aplikasi *book creator* dikombinasikan dengan model pembelajaran *project based learning (PjBL)*. Sedangkan untuk orisinalitas yang terdapat pada bahan ajar yang dikembangkan ini ialah ketika membuat instruksi-instruksi pada bahan ajar tidak mengambil dari internet melainkan menggunakan rekaman suara dari peneliti sendiri. Selain itu orisinalitas pada bahan ajar ini terletak pada desain yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dari bahan ajar yang pernah dikembangkan oleh peneliti lain.

#### **I. Definisi Operasional**

Istilah-istilah yang harus diperhatikan dengan baik dalam penelitian pengembangan ini sebagai dasar pemahaman yang baik, diuraikan sebagai berikut ini:

1. Bahan ajar merupakan segala fasilitas yang digunakan untuk membantu aktivitas guru berupa informasi, alat maupun teks yang tersusun secara runut serta utuh sehingga mampu memuat peserta didik mempunyai kompetensi dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

2. Bahan ajar tematik merupakan bahan ajar yang disusun dengan tema sebagai pemersatu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran secara bersamaan yang mempunyai karakteristik sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.
3. Model *PjBL* ialah sebuah model dalam kegiatan pembelajaran yang mengikutsertakan suatu proyek pada aktivitas pembelajarannya.
4. Aplikasi *Book Creator* ialah sebuah aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat teks, gambar, ataupun gambar yang ditampilkan pada bentuk digital yang dapat dioperasionalkan menggunakan bantuan laptop, komputer maupun *smartphone*.
5. Bahan ajar tematik terpadu dengan model *PjBL* berbasis aplikasi *book creator* adalah sebuah bahan ajar yang disusun dengan tema sebagai pemersatu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran secara bersamaan dengan mengkombinasikannya bersama model *project based learning* sehingga peserta didik menghasilkan produk dengan bantuan aplikasi *book creator* yang menterjemahkan semua materi kedalam bentuk-bentuk yang menyenangkan baik itu melalui rekaman suara, video pembelajaran, video youtube dan sebagainya.
6. Hasil Belajar merupakan sebuah kemampuan yang didapat oleh peserta didik setelah melewati kegiatan pembelajaran yang meliputi kognitif, afektif, maupun psikomotor.