

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL
MENGUNAKAN APLIKASI *BOOK CREATOR*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS IV SDN 12 AIR SIKAMBING
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ZAKIYATUL FIKRAH
NIM.18129338**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

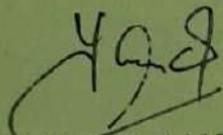
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI *BOOK CREATOR* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SDN 12 AIR SIKAMBING KABUPATEN PESISIR SELATAN

Nama : Zakiyatul Fikrah
NIM : 18129338
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

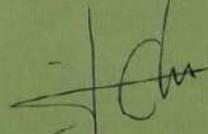
Padang, 25 Mei 2022

Disetujui Oleh

Mengetahui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Pembimbing


Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D
NIP. 19630522 198703 2 002

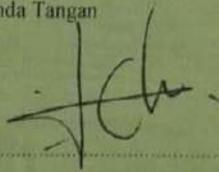
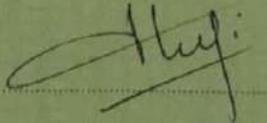
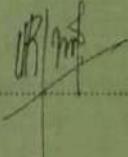
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan
Nama : Zakiyatul Fikrah
NIM : 18129338
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Mei 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra.Elifa Sukma, M.Pd,Ph.D	1. 
2. Anggota	: Drs.Muhammadi, M.Si	2. 
3. Anggota	: Dra.Rahmatina, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zakiyatul Fikrah
NIM / BP : 18129338 / 18
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi
Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV
SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil 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, 25 Mei 2022

Saya yang menyatakan,



Zakiyatul Fikrah

NIM. 18129338

ABSTRAK

Zakiyatul Fikrah, 2022. Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang .

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya sumber belajar yang tersedia di sekolah serta sumber belajar yang kurang menarik. Sumber belajar masih dalam konteks cetak hanya memuat tulisan saja, sehingga ketertarikan siswa menjadi berkurang dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan yang teruji valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan 4D. Terdiri dari empat tahap yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini dilakukan di SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan. Bahan ajar yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kemudian diujicobakan di kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan untuk mengetahui praktikalitas bahan ajar digital yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas bahan ajar digital menggunakan *Book Creator* pada pembelajaran tematik terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 93,71% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba melihat praktikalitas bahan ajar dinyatakan sangat praktis. Hal ini terlihat dari respon guru dan hasil respon peserta didik. Dimana angket respon guru mendapat nilai 94% dengan kategori sangat praktis dan angket respon peserta didik dari 25 peserta didik mendapat nilai 96,2% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan telah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Bahan Ajar Digital, *Book Creator*, model 4D

KATA PENGANTAR



Disetiap hembusan nafas kulangkitkan rasa syukur yang mendalam teruntuk penciptaku “Allah Subhanawwata’ala , yang rela mendekap tubuh yang menggigil akibat kibasan angin sandiwara dunia fana. Dan juga memberikan kesabaran yang sangat tak bisa ku lukiskan dengan aksara dan sajak belaka. Sungguh tak ada sekutu bagiNYA,yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan”**. Selanjutnya shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu ‘Alaihi Wassallam yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan danbimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku kepala dan Sekretaris departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbang kasih untuk kemajuan departemen PGSD dan juga membantu peneliti dalam menyelesaikan administrasi guna persyaratan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dra.Elfa Sukma, M.Pd,Ph.D selaku pembimbing dan koordinator UPP 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si dan Ibu Dra.Rahmatina, M.Pd selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs.Syafri Ahmad,Ph.D, Bapak Atri Walidi,M.Pd dan Ibu Ari Suriani S.Pd,M.Pd selaku validator yang telah memberi banyak saran demi kesempurnaan produk pada penelitian ini.
5. Teristimewa kepada Ayahanda (Aswal) dan Ibunda (Nanim Faiza) tercinta, dan Adik (Muhammad Fakhri) beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.

6. Terhormat kepada Makdang (Drs. Ilpi Zukdi, M.Pd) dan Ibuk (Dra. Syur'aini.M.Pd) Makngah,ante ira,Makwo,Pakwo.
7. Terkasih kepada adik terbaik yang telah memberi semangat, motivasi dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini yaitu Putri Zikrilla.
8. Sahabat surga yang telah menemani masa perkuliahan sampai detik terakhir pendramaan skripsi Weni Amelia Ilhami dan Dian Diniyyah.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah menyumbang bantuan (Dini, Romi, Ririn, Loli, Ridho, Nur Azizah dan Lezia) dan teman-teman kelas 18 AT 14 yang tak dapat disebutkan namanya satu persatu.
10. Ibu Desmiwendri,S.Pd.SD, Ibu Afridayeni,S.Pd, Ibu Eldanita S.Pd guru SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberikan izin penelitian

Penulis mengirimkan do'a kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Nya,Aamiin.

Padang , Juni 2022

Peneliti

Zakiyatul Fikrah

18129338

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
G. Defenisi Istilah	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. LANDASAN TEORI.....	13
1. Hakikat Bahan Ajar.....	13

a.	Defenisi Bahan Ajar.....	13
b.	Karakteristik Bahan Ajar.....	14
c.	Syarat Bahan Ajar	15
d.	Jenis-jenis Bahan Ajar.....	16
e.	Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar.....	17
f.	Cara Penyusunan Bahan Ajar.....	19
g.	Bahan Ajar Digital	20
2.	Hakikat Book Creator	21
a.	Pengertian Book Creator	21
b.	Kelebihan Book Creator.....	21
c.	Langkah-Langkah Menggunakan Book Creator	23
3.	Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	32
a.	Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	33
b.	Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	34
c.	Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	35
d.	Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu	36
d.	Ruang Lingkup Materi	37
	B. PENELITIAN YANG RELEVAN	38
	C. KERANGKA BERPIKIR	42
	BAB III METODE PENGEMBANGAN	45
A.	Model Pengembangan.....	45
B.	Prosedur Pengembangan	46
1.	Studi Pendahuluan.....	46
2.	Pengembangan Model.....	46
C.	Uji Coba Produk.....	54
D.	Instrumen Pengumpulan Data	55
1.	Analisis Hasil Kelayakan Data Uji Validitas Bahan Ajar Digital.....	63

2. Analisis Hasil Uji Validasi Bahan Ajar Digital	66
E. Revisi Produk.....	75
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	79
A. Hasil Pengembangan.....	79
1. Penyajian Data Uji Coba	79
a. Hasil Tahap Pendefenisian (<i>define</i>)	79
b. Hasil Tahap Perancangan (<i>design</i>)	83
c. Hasil Tahap Pengembangan (<i>defelop</i>)	84
B. Analisis Data	85
C. Pembahasan.....	90
1. Kevalidan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator	91
2. Kepraktisan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator..	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	101
A. SIMPULAN	101
B. SARAN.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan <i>Book Creator</i> Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kab. Pesisir Selatan	44
Bagan 2. Alur Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kab. Pesisir Selatan.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>search with google</i>	23
Gambar 2. Tampilan aplikasi <i>book creator</i>	23
Gambar 3. Tampilan awal <i>book creator</i>	24
Gambar 4. Memulai perancangan halaman buku	24
Gambar 5. Pemilihan ukuran buku.....	25
Gambar 6. Desain cover pada canva	25
Gambar 7. Menambahkan desain cover	26
Gambar 8. Desain cover pada aplikasi	26
Gambar 9. Upload desain cover	27
Gambar 10. Desain bahan ajar book kreator	27
Gambar 11. Mengupload gambar pada aplikasi.....	28
Gambar 12. Tanda <i>play</i> untuk publikasi	29
Gambar 13. Klik share menu dan icon publish online	29
Gambar 14. Tampilan bahan ajar ketika dipublikasikan.....	30
Gambar 15. Bahan ajar ketika di publikasikan	30
Gambar 16. Tampilan bahan ajar ketika dipublikasikan.....	31
Gambar 17 Hasil akhir bahan ajar digital menggunakan <i>aplikasi book creator</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi.....	110
Lampiran 2 Surat Balasan Observasi111
Lampiran 3 Dokumentasi Observasi	112
Lampiran 4 Produk Bahan Ajar yang di kembangkan	113
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian	125
Lampiran 7 Bukti ACC Penelitian	126
Lampiran 8 RPP Tema 6 Subtema 2 dan Subtema 3	127
Lampiran 9 Instrumen Kegiatan Wawancara.....	281
Lampiran 10 Lembar Angket Observasi Peserta Didik Saat Observasi.....	285
Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Materi) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Book Kreator .. 287	
Lampiran 12 Surat Izin Validasi Materi.....	288
Lampiran 13 Lembar Uji Validitas Bahan Ajar Digital Ahli Materi Validasi Pertama	289
Lampiran 14 Lembar Uji Validitas Bahan Ajar Digital Ahli Materi Validasi Kedua	292
Lampiran 15 Surat Izin Validasi Ahli Media	295

Lampiran 16 Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Media) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Book Kreator	296
Lampiran 17 Lembar Uji Validitas Bahan Ajar Digital Ahli Media Validasi Pertama	297
Lampiran 18 Lembar Uji Validitas Bahan Ajar Digital Ahli Media Validasi Kedua	300
Lampiran 19 Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Bahasa) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Book Kreator .. 304	
Lampiran 20 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa	305
Lampiran 21 Lembar Uji Validitas Bahan Ajar Digital Ahli Bahasa Validasi Pertama.....	306
Lampiran 22 Lembar Uji Validitas Bahan Ajar Digital Ahli Bahasa Validasi Kedua	309
Lampiran 23 Kisi-Kisi Lembar Uji Praktikalitas (Respon Guru) Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Kreator	312
Lampiran 24 Lembar Uji Praktikalitas Respon Guru UPT SDN 12	313
Lampiran 25 Kisi-Kisi Lembar Uji Praktikalitas (Respon Siswa) Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Kreator.....	316

Lampiran 26 Lembar Uji Praktikalitas Respon Siswa UPT SDN 12.....	317
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian	321

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	55
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	56
Tabel 3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa	57
Tabel 4 Kisi-kisi instrument respon guru	58
Tabel 5 Kisi-kisi intrumen respon peserta didik	59
Tabel 6 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	60
Tabel 7 Kriteria Kevalidan Produk	61
Tabel 8 Skala Penilaian Angket peserta didik dan Guru.....	62
Tabel 9 Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar Digital.....	63
Tabel 10 Hasil Uji Validitas Awal oleh Tim Ahli	64
Tabel 11 Hasil Uji Validitas Akhir oleh Tim Ahli.....	64
Tabel 12 Komentar dan Saran Perbaikan Validasi Awal dari Validator	65
Tabel 13 Komentar dan Saran Perbaikan Validasi Akhir dari Validator	66
Tabel 14 Analisis Hasil Uji Validitas Materi (Sebelum Revisi)	67
Tabel 15 Analisis Hasil Uji Validitas Materi (Setelah Revisi)	68
Tabel 16 Analisis Hasil Uji Validitas Media (Sebelum Revisi).....	69
Tabel 17 Analisis Hasil Uji Validitas Media (Setelah Revisi).....	70
Tabel 18 Analisis Hasil Uji Validitas Bahasa (Sebelum Revisi)	72
Tabel 19 Analisis Hasil Uji Validitas Bahasa (Setelah Revisi)	73
Tabel 20 Analisis Hasil Validasi Bahan Ajar Digital	74

Tabel 21 Deskripsi Hasil Validasi oleh Validator	76
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (Jazuli, Azizah & Meita, 2017). 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.

Kurikulum 2013 merupakan pembaharuan dari kurikulum sebelumnya. Selain alasan kurikulum sebelumnya harus di benahi karena adanya kekurangan, hal yang menjadi dasar adalah kurikulum yang di terapkan relevan dengan tuntutan zaman yang terus berubah dan mempersiapkan peserta didik yang berkualitas dan mampu bersaing dalam konteks global dengan segala kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nurhasanah, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi yang cepat, pada umumnya siswa di kelas menggunakan alat teknologi terbaru seperti *smartphone*, *laptop* atau

perangkat genggam lainnya untuk berkomunikasi dan mencapai pengetahuan (Ramadhan, S., Elfia., & Vivi I., 2019).

Pada kurikulum 2013 proses pembelajarannya menerapkan pembelajaran tematik terpadu yaitu menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan berlandaskan sebuah tema (Eliyasni, Anita, & Hanafi, 2020). Menurut Khoiru, Ahmad Iif dan Amri (Ana & Reinita, 2021) proses pembelajaran kurikulum 2013 yang ideal yaitu berpusat pada peserta didik, sifat pembelajaran yang kontekstual, buku teks memuat materi dan proses pembelajaran, sistem penilaian serta kompetensi yang diharapkan. Menurut Wiranda dan Masniladevi (2020) seorang guru dituntut untuk dapat memberikan variasi pembelajaran yang efektif, inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.

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 (Desyandri & Vernanda, 2017). Kebanyakan peserta didik lebih antusias dengan pembelajaran jika ditayangkan lewat proyektor (Ardiana, P,dkk, 2015). 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 sumber belajar yang dapat diintegrasikan dengan bantuan teknologi dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar digital atau bahan ajar elektronik, baik itu buku, modul, lembar kerja siswa dan sebagainya. Perkembangan situs jejaring sosial telah menciptakan alat komunikasi untuk membantu banyak metode yang dapat di pakai dalam pembelajaran. Bahan ajar digital dapat diintegrasikan dengan situs jejaring sosial dengan membubuhkan link untuk dapat digunakan oleh siswa (Ramadhan, S., Elfia., & Vivi I., 2019). Bahan ajar digital adalah evolusi dari bahan ajar cetak yang memiliki fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi sehingga menyajikan pembelajaran interaktif dan dapat meningkatkan antusiasisme peserta didik untuk mempelajarinya (Divayana, 2019).

Jika dilihat dari karakteristik peserta didik usia sekolah dasar (SD) terdapat pada rentang umur 7-12 tahun. Anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD. Guru penting untuk menghadirkan objek nyata dengan situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode atau media untuk memudahkan anak dalam berpikir logis, membuat klasifikasi objek, membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah (Trianingsih, 2016). Menurut Slavin (Trianingsih, 2016) bahwa terdapat empat implikasi teori kognitif Piaget terhadap anak usia SD. Pertama, guru harus peduli terhadap metode atau proses pemikiran anak hingga diperolehnya

suatu hasil pemikiran dalam dirinya. Kedua, guru harus menyediakan berbagai kegiatan yang memungkinkan adanya keterlibatan aktif siswa dengan inisiatif dalam dirinya sendiri. Ketiga, guru tidak boleh menekankan kegiatan belajar yang menuntut anak untuk berpikir layaknya orang dewasa. Keempat, guru harus peduli terhadap kecepatan dan tingkat perkembangan kognitif masing-masing siswa dalam melaksanakan suatu pembelajaran sehingga masing-masing siswa dapat belajar secara optimal.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Salah satu cara memotivasi peserta didik adalah dengan melibatkan teknologi dalam pembelajaran (Darmawan dan Bariyah, 2015). Buku digital adalah bagian dari pembelajaran elektronik. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar dapat meningkatkan karakter nasionalisme dan kemandirian belajar (Salafudin, Pramesti, dan Juita, 2018). Buku digital memiliki kelebihan dibanding dengan buku lainnya, di antaranya dapat memuat konten video, animasi, gambar, dan suara/lagu sehingga membuat pembelajaran semakin menarik dan peserta didik semakin aktif. Berdasarkan hasil kajian yang relevan, penggunaan bahan ajar digital sangat diperlukan karena dengan bahan ajar digital peserta didik mampu belajar secara mandiri dan memiliki langkah-langkah pendekatan ilmiah

yaitumengamati, menanya, mengumpulkan informasi,mengasosiasi, dan mengomunikasikan (Setiawan, As'ari, danFuraidah, 2017)

Berdasarkan observasi awal berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 07 September 2021, peneliti menemukan dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam mengembangkan sumber belajar, salah satunya bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku pegangan guru, buku peserta didik dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Sumber belajar yang digunakan juga hanya dalam bentuk cetak, Hal ini juga diungkapkan oleh salah seorang peserta didik melalui pengisian lembar wawancara oleh peserta didik saat observasi yaitu bahan ajar yang digunakan hanya dari buku cetak tema dan lembar kerja siswa (LKS).Selanjutnya, sekolah sudah memiliki proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Proyektor dimanfaatkan hanya sesekali dalam penayangan video yang diambil dari *youtube*.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas IV sekolah dasar, guru menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru lebih mendominasi LKS (Lembar Kerja Siswa) yang diterbitkan oleh suatu penerbit. Serta keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga bahan ajar tersebut hanya dimiliki oleh guru dan diaplikasikan secara manual seperti

dicatat dipapan tulis. Penggunaan proyektor di gunakan apabila dirasa perlu. Guru kelas IV pun menyadari bahwa adanya perbedaan minat dan aktivitas peserta didik ketika pembelajaran menggunakan bahan ajar biasa bila dibandingkan bahan ajar yang ditayangkan di proyektor.

Bahan ajar digital adalah evolusi dari bahan ajar cetak yang memiliki fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi sehingga menyajikan pembelajaran interaktif dan dapat dengan menyediakan berbagai manfaat untuk menunjang peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar yang bersifat konkret, kontekstual, interaktif serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Divayana, 2019).

Maka hal yang dapat dilakukan di sini adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* . Kelebihan *Book Creator* adalah 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 (Hasanah 2021). 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. Dan peserta didik juga dapat belajar sendiri tanpa ketergantungan dengan gurunya (Hasanah,2021). 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 (Divayana, 2019).

Penelitian terdahulu tentang *book creator* telah dilakukan oleh Aprilianti dan Wiratsiwi (2021) Pengembangan *E-Book* dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang untuk siswa kelas 5, Hasanah & Rodi'ah (2021) Strategi pembelajaran berbantu media *book creator* pada pelajaran olahraga, dan Verdiana dan Ruffi'I (2020) Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan *book creator* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Tiga penelitian terdahulu di atas mengembangkan bahan ajar menggunakan *Book creator* untuk mata pelajaran. Sedangkan pengembangan bahan ajar digital pada pembelajaran tematik terpadu minim dilakukan. Adapun proses pembelajaran berbasis teknologi berhubungan dengan pembelajaran tematik terpadu yang kini sudah masuk kedalam kurikulum pendidikan di Indonesia (Azrianti.,V & Efia.,S, 2020). Oleh karena itu, pembaharuan yang akan peneliti lakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV. *Book Creator* adalah software aplikasi yang bisa digunakan untuk pembuatan bahan ajar digital, bahan ajar yang

dihasilkan bersifat interaktif dan menarik serta bisa ditambahkan suara, gambar, video dan audio.

Meninjau masalah-masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu **“Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yang dilaksanakan adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan yang valid?
2. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan Rumusan Masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah :

1. Mengembangkan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan yang valid.
2. Mengembangkan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar digital menggunakan aplikasi *Book Creator*.
2. Bahan ajar yang dikembangkan dapat diakses melalui komputer dan smartphone dalam keadaan online.
3. Bahan ajar didesain melalui aplikasi *book creator* yang diunduh di website <http://book-creator.com/>
4. Bahan ajar ini dapat digunakan peserta didik secara mandiri dan terbimbing.
5. Bahan ajar berisi materi ,video ,audio dan latihan soal
6. Bahan ajar memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.
7. Peneliti akan menggunakan model 4D Pendefenisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*)

E. Manfaat Pengembangan

1. Bagi peneliti: penelitian ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan untuk menambah ketrampilan dan pengalaman baru dalam mengembangkan bahan ajar digital sebagai perantara peserta didik dengan guru dan bermanfaat sebagai calon guru nantinya.

2. Bagi guru: dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa,serta sebagai alat bantu pembelajaran yang menciptakan tingkat literasi siswa yang nantinya akan dihasilkan anak yang berfikir kreatif dan aktif.
3. Bagi siswa: agar tertarik dalam mengikuti materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sesuai alur dan kesenangan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercapai kurikulum yang akan dikembangkan sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah bahan ajar yang dapat diuji validitas,praktikalitasnya.Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan ini dengan cara memvalidasi bahan ajar pada ahlinya.Sementara itu,uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah bahan ajar ini praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pada penerapan model 4D dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Adanya keterbatasan peneliti dari berbagai segi, baik dari segi waktu, tenaga dan biaya, maka peneliti memodifikasi sampai pada tahap pengembangan (*develop*) dengan melakukan uji coba produk dalam skala terbatas yaitu pada kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan.

G. Definisi Istilah

Di penelitian ini perlu dijelaskan istilah-istilah yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik
2. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang memadukan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran.
3. Bahan ajar adalah segala bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. *Book Creator* adalah aplikasi untuk mengembangkan bahan ajar.
5. Model 4D adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah pendefinisian (*define*),

perancangan (*desain*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*disseminate*).

6. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Validasi dilakukan dengan cara memberikan bahan ajar pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh bahan ajar yang valid dan digunakan dengan baik.
7. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan bahan ajar yang nantinya akan dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang sudah dikembangkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. LANDASAN TEORI

1. Hakikat Bahan Ajar

a. Defenisi Bahan Ajar

Salah satu faktor dari berkualitasnya pembelajaran ialah dengan adanya peranan dari bahan ajar. Bahan ajar adalah alat pembelajaran atau seperangkat alat yang memuat materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Widodo (dalam Magdalena , Sundari & Nurkamilah,2020)

Dirancangnya bahan ajar yang sistematis akan terciptanya kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik, seperti bahan ajar yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Menurut Fitri (2021), bahan ajar adalah seperangkat informasi yang harus diolah peserta didik melalui proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga bahan ajar tersebut akan bermanfaat bagi peserta didik setelah mempelajari materi yang terdapat pada bahan ajar tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas, bahwa bahan ajar adalah sumber belajar yang memuat materi.materi tersebut relevan dengan kurikulum yang berlaku dan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun terbimbing sehingga akan berdampak pada peserta didik yang mempelajarinya.

b. Karakteristik Bahan Ajar

Dalam penyusunan sebuah bahan ajar tentu harus memperhatikan karakteristik bahan ajar. Menurut Daryanto (Khulsum, Hudiyono, & Sulistyowati, 2018) bahwa bahan ajar dikatakan agar baik dan menarik adalah:

1. *Self Instuction* yaitu bahan ajar yang dapat membuat peserta didik bisa untuk membelajarkan diri sendiri sekalipun tak ada guru.
2. *Self Contained* merupakan suatu bentuk informasi cetak ataupun tidak yang sengaja disajikan agar dapat dipelajari oleh peserta didik yang memuat semua materi atau teori pelajaran .
3. *Stand Alone* bahan ajar yang dikembangkan jika diaplikasikan tidak tergantung kepada bahan ajar lain
4. *Adaptif* yaitu bahan ajar yang memiliki adaptif yan berkualitas terhadap perkembangan ilmu dan teknologi
5. *User Friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan

pemakainya termasuk kemudahan pemakai dalam merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan .

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahan ajar yaitu disajikan agar dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dimanapun dan kapanpun, bahan ajar berisikan materi pembelajaran yang sesuai, serta bahan ajar mampu mengikuti perkembangan zaman salah satunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki tampilan yang menarik.

c. Syarat Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar pendidik harus mempertimbangkan kriteria-kriteria bahan ajar. Menurut Puskebuk (dalam Arsanti, 2018) bahwa ada empat syarat bahan ajar dikatakan baik berdasarkan kriteria penilaian bahan ajar yaitu dilihat dari segi maupun cakupan materi sesuai dengan kurikulum, materi yang disajikan memenuhi prinsip belajar, penggunaan kosakata, bahasa dan keterbacaan baik, format, grafika dan desain menarik.

Menurut Laksana, Kurniawan & Nitalia (2016) bahwa karakteristik bahan ajar yang baik adalah:

- 1) Pemetaan indikator pembelajaran, menampilkan peta indikator untuk semua materi yang menjadi focus dalam setiap pembelajaran.
- 2) Adanya latihan soal untuk memperdalam pemahaman konsep.

- 3) Adanya pengalaman belajar yang bermakna misalnya melalui percobaan
- 4) Materi yang disajikan runtut dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas,dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang baik memiliki materi yang sesuai dengan kurikulum,terdapat latihan soal baik itu perorangan maupun berkelompok,pemakaian bahasa yang mudah dipahami dan memiliki desain yang menarik.

d. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Menurut Prastowo (dalam Khulsum,Hudiyono & Sulistyowati) bahan ajar memiliki beragam jenis,ada yang cetak maupun non cetak.Bahan ajar cetak sering dijumpai antara lain berupa handout,buku,modul,brosur,lembar kerja siswa .

Bahan ajar menjadi beberapa kategori yaitu, meliputi bahan cetak (visual) seperti buku, *handout*, leaflet, walchart, brosur, gambar, maket. bahan dengar (audio) seperti tape recorder, radio, kaset. bahan pandang dengar (audio visual) seperti *video compact disk*, film. Majid (dalam Jazululi,Aziza & meita, 2017)

Menurut Mulyasa (Desyandri & Vernanda, 2018) bentuk bahan ajar atau materi pembelajaran antara lain: (1) Bahan cetak seperti; modul, buku, LKS, brosur, hand out, leaflet, wallchart, (2) Audio Visual seperti; video/film,VCD, (3) Audio seperti; radio, kaset,

CD audio, PH, (4) Visual; foto, gambar, model/ maket, (5) Multi Media; CD interaktif, computer Based, Internet.

Berdasarkan pengelompokan bahan ajar di atas, bahan ajar digital adalah bahan ajar yang dilihat dari bentuknya termasuk dalam kategori bahan ajar interaktif karena menggabungkan teks, gambar, dan animasi, serta memerlukan kendali pengguna untuk memanfaatkan bahan ajar ini.

e. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Menurut Bawamenewi (2019) tujuan penyusunan bahan ajar adalah menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa,yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa,menolong siswa untuk mendapatkan alternative bahan ajar disamping buku teks yang terkadang sulit diperoleh,memudahkan guru didalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut (Magdalena, 2020) manfaat dari penyusunan bahan ajar bagi guru yaitu:

- 1 Menghemat waktu guru dalam belajar, maksudnya dengan adanya bahan ajar,siswa dapat ditugasi terlebih dahulu untuk mempelajari materi yang akan dibahas
- 2 Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator yang berguna untuk memfasilitasi siswa dari pada penyampaian

materi meningkatkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan interaktif.

- 3 Guru dan siswa bisa sama sama berkolaborasi didalam menciptakan pembelajaran yang berbasis abad 21.
- 4 Guru tidak hanya menyampaikan materi lewat ceramah saja tapi terbantu dengan adanya bahan ajar.

Menurut (Nurkamilah, 2020) Adapun manfaat bahan ajar bagi peserta didik adalah

1. Membantu potensi untuk menjadi pelajar yang mandiri dan kreatif .
2. Siswa dapat belajar tanpa kehadiran guru .
3. Siswa dapat terfasilitasi dan belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri .
4. Siswa dapat belajar sesuai dengan urutan yang dipilihnya sendiri .
5. Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja

Berdasarkan pendapat ahli tersebut bahwa manfaat yang diperoleh dari penggunaan bahan ajar oleh guru dan peserta didik ialah sebagai penunjang dan pembantu guru dan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan sangat menentukan pencapaian setiap kompetensi dasar yang ditetapkan. Bahan ajar yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif .

f. Cara Penyusunan Bahan Ajar

Menurut Purwanto (dalam Magdalena, Sundari, & Nurkamilah, 2020) bahwa penyusunan bahan ajar dapat dilakukan seperti dibawah ini:

1. Bahan ajar dengan tulisan sendiri yaitu bahan ajar dapat ditulis sendiri oleh guru, berkolaborasi dengan pakar dan guru-guru lain, yang memiliki keahlian tertentu sesuai dengan kebutuhan.
2. Bahan ajar hasil kemas informasi atau teks dimana dalam pengemasan informasi, guru tidak menulis bahan ajar sendiri dari awal, tetapi memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada di pasaran untuk dikemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik, dan dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses instruksional.
3. Penataan Informasi selain menulis sendiri bahan ajar juga dapat dilakukan melalui kompilasi seluruh materi yang diambil dari buku teks, jurnal, majalah, artikel, koran, dll. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi (kompilasi).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga cara penyusunan bahan ajar yaitu dapat dilakukan dengan menulis sendiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku dapat dilakukan dengan memanfaatkan buku buku yang sudah ada dan mengembangkannya

dan penataan informasi atau bisa disebut dengan pengembangan bahan ajar dimana sumber dicari dari teks, buku, jurnal dan penataan informasi ini tidak ada perubahan maksud dan tujuannya.

g. Bahan Ajar Digital

Sumber belajar dalam bentuk bahan ajar digital merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kelemahan bahan ajar dalam bentuk cetak. Menurut Abdillah (dalam Riwu, Laksana, dan Dhiu, 2018) bahan ajar digital adalah seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia.

Bahan ajar digital merupakan bahan ajar dalam bentuk multimedia yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna (Putrawansyah, Zulkardi & Sardianto, 2016).

Jadi dapat disimpulkan bahan ajar digital adalah teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi dalam bentuk multimedia teks, gambar, video dan animasi yang di jadikan dalam satu multimedia berbasis teknologi informasi, tampilanya yang dinamis mampu mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun movie sehingga informasi yang disajikan lebih kaya

dibandingkan dengan buku konvensional dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran.

2. Hakikat Book Creator

a) Pengertian Book Creator

Menurut Nasrul Makdis (dalam Hasanah & Rodi'ah, 2021) aplikasi *Book Creator* adalah aplikasi pembuatan bahan ajar yang memiliki menu teks, gambar maupun suara yang dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya.

Aplikasi *Book Creator* adalah *software* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, membaca, dan berbagi buku digital. *Book creator* dikembangkan pada tahun 2011 yang mendukung pengembangan membaca. Guide (dalam Aprilianti & Wiratsiwi, 2021)

Jadi dapat disimpulkan *book creator* adalah alat untuk pembuatan bahan ajar yang menjembatani pembuat untuk bisa berbagai dengan orang lain dengan memiliki tampilan teks, gambar, video, animasi dan link latihan soal.

b) Kelebihan Book Creator

Menurut Verdiana (dalam Hasanah & Rodi'ah, 2021) menyatakan kelebihan aplikasi *book creator* yaitu aplikasi yang memudahkan guru untuk membuatnya sendiri untuk dijadikan bahan ajar peserta didik di masa pembelajaran luring maupun

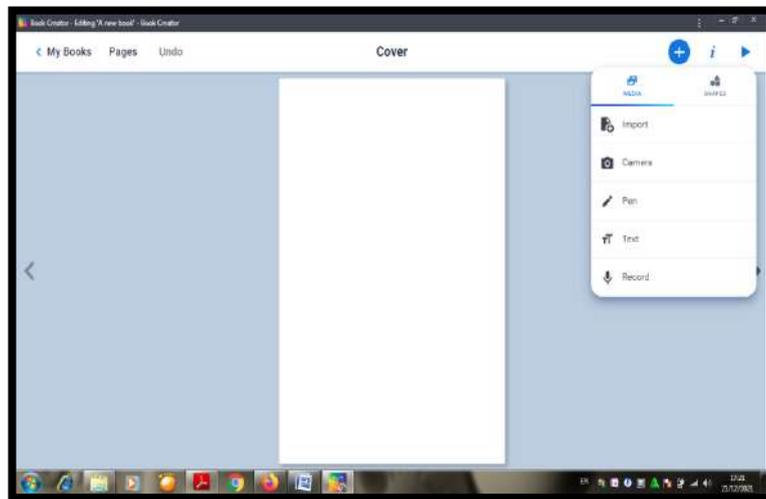
tatap muka. Selain itu, bahan ajar *book creator digital* mudah didistribusikan oleh guru kepada peserta didik.

Adapun menurut Nurhannisah (dalam Hasanah & Rodi'ah, 2021) bahwa pembuatan bahan ajar dengan aplikasi *book creator* sangat sederhana dan memudahkan guru. Melalui *smartphone*, guru dapat mengirimkan langsung bahan ajar digital tersebut kepada peserta didik. Bahan ajar *book creator digital* sangatlah praktis dan mudah dibawa (Ruddamayanti, 2019).

Keunggulan aplikasi *Book Creator* sebagai alternative untuk pembuatan buku digital dengan alasan yaitu 1) Mampu memberi efek *flip*, yaitu membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku sehingga membaca seperti buku sungguhan 2) Pembuatan buku digital dengan aplikasi ini sangat mudah sehingga bisa untuk guru yang belum paham dengan teknologi 3) *E-book* yang dihasilkan tidak berupa buku saja, tetapi dapat dilengkapi dengan gambar, suara dan video serta link kuis 4) Produk yang dihasilkan dapat dipublikasikan melalui *website*, sehingga bisa diakses oleh anak didik (Asmi, Surbakti & Hudaidah, 2018)

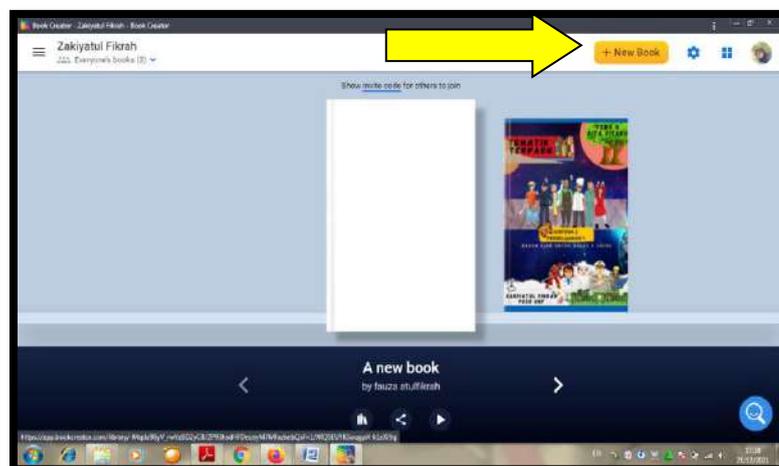
Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *book creator* mampu memberi efek flip, mudah diaplikasikan, dilengkapi dengan gambar, suara dan video serta dapat dipublikasikan.

- 3) Bukalah aplikasi dengan *double klik* pada *icon book creator*, maka layar awal aplikasi akan terbuka.



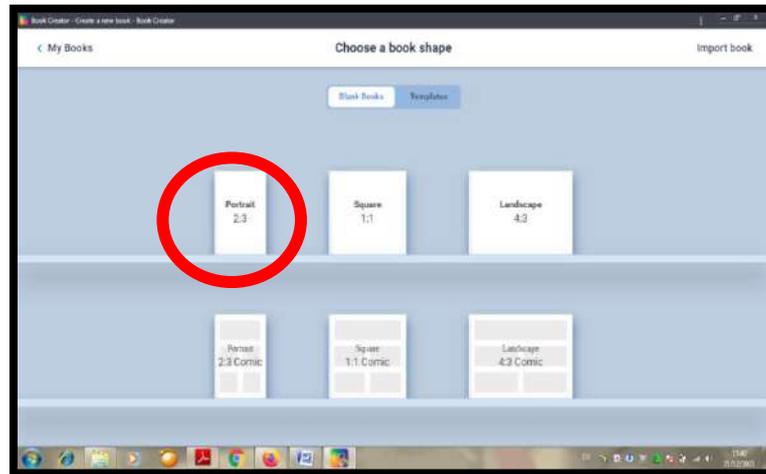
Gambar 3. Tampilan awal *book creator*

- 4) Klik *A New Book* untuk memulai perancangan bahan ajar



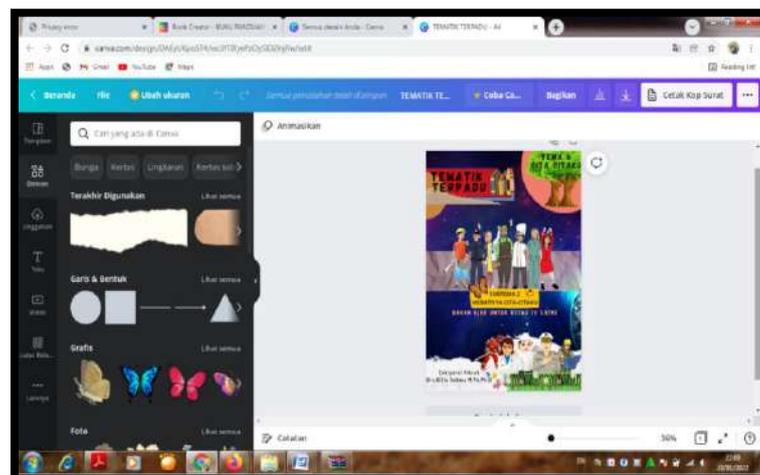
Gambar 4. Memulai perancangan halaman buku

- 5) Klik ukuran portrait 2:3 untuk menyesuaikan dengan bahan ajar yang akan didesain.



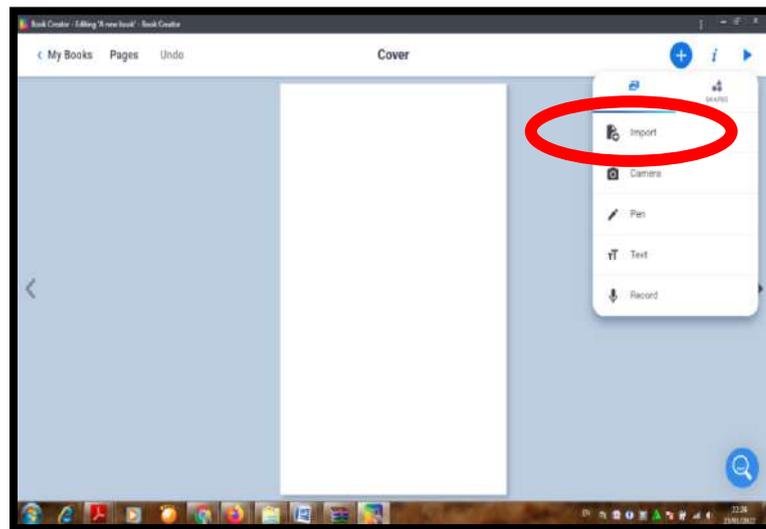
Gambar 5. Pemilihan ukuran buku

- 6) Sebelum menambahkan cover ke aplikasi, penulis mendesain cover di situs canva. Pertimbangan penulis adalah desainnya lebih bagus jika dirancang di situs tersebut.



Gambar 6. Desain cover pada canva

- 7) Peneliti mendesain bahan ajar dengan memasukan cover buku ke aplikasi dengan mengklik fitur + pada pojok kanan dan akan tampil seperti ini.



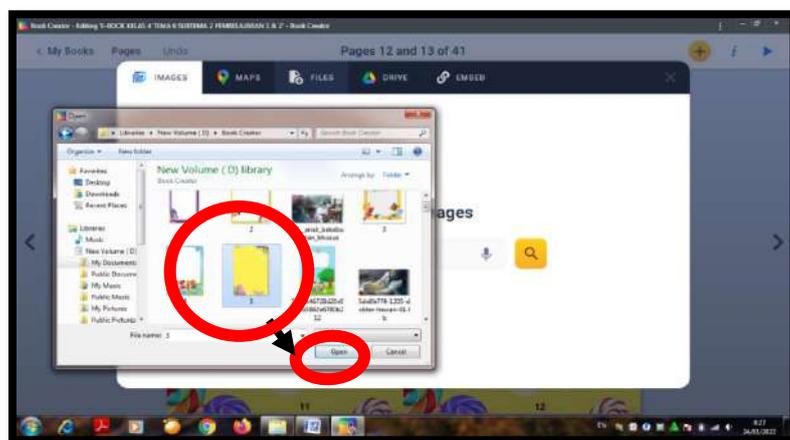
Gambar 7. Menambahkan desain cover

- 8) Setelah di klik import, maka desain cover akan otomatis teraplod pada aplikasi *book creator*.



Gambar 8. Desain cover pada aplikasi

- 9) Pada halaman setelah cover, penulis mendesain kata pengantar, biodata penulis, daftar isi, petunjuk belajar, petunjuk pemakaian bahan ajar dan materi yang berkaitan dengan pembelajaran tema 6 subtema 2 dan 3.
- 10) Langkah selanjutnya, penulis mendesain background bahan ajar yang telah di download di google.



Gambar 9. Aplod desain cover

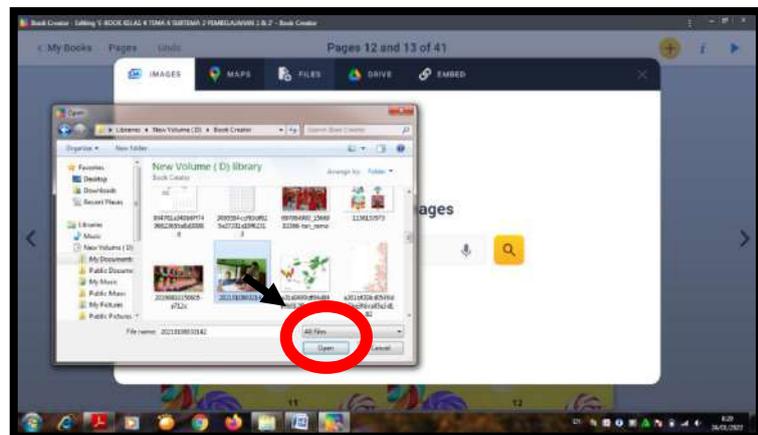
- 11) Kita dapat mendesain materi pembelajaran pada bahan ajar yang diinginkan.



Gambar 10. Desain bahan ajar book creator

12) Langkah selanjutnya adalah mendesain halaman selanjutnya dengan cara menambahkan bahan ajar dengan video (termasuk video dari *youtube*), audio, gambar, teks, tautan, link soal google form pada icon menu disebelah kanan halaman buku. Adapun tahapnya dapat di lihat dibawah ini :

- a) Cara menambahkan gambar, video dan audio pada *book creator* dalam penelitian ini , penulis akan menambahkan gambar pada bahan ajar .Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut Klik fitur + di sisi kanan, klik *import* , pilih file, pilih gambar yang akan di tambahkan kemudian Klik *open*.



Gambar 11. Mengupload gambar

- b) Mempublikasikan bahan ajar digital

Setelah bahan ajar selesai didesain, klik tanda play.

Lalu akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini



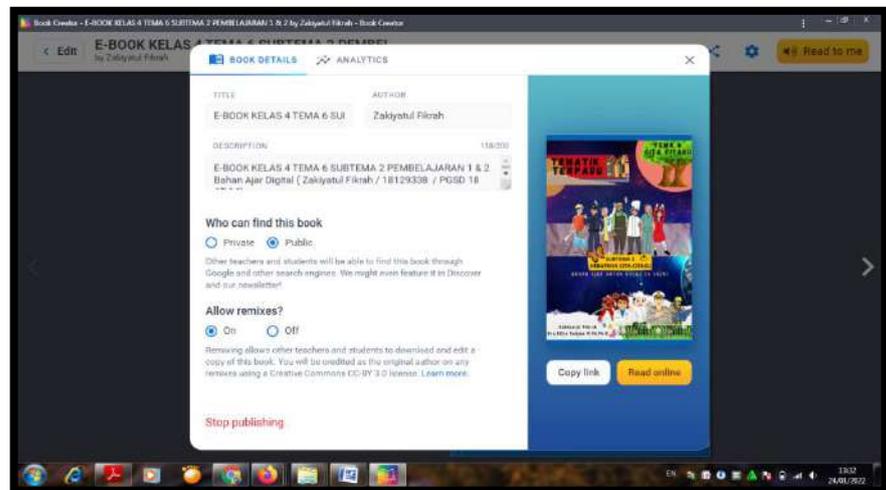
Gambar 12. Tanda *play* sebagai langkah publikasi

Langkah selanjutnya, klik *icon share menu* hingga muncul pilihan *publish online*, *download as e-book* dan *print* .lalu pilih menu *publish online* pada kolom yang tersedia.



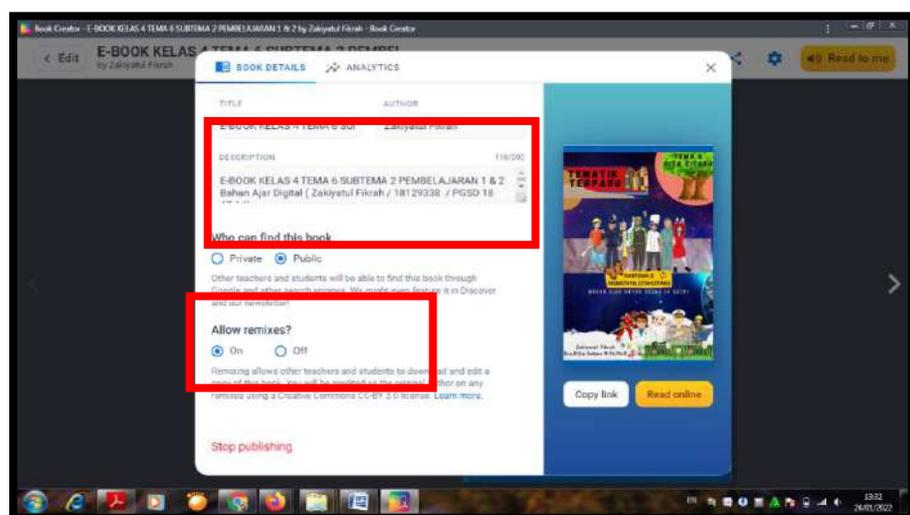
Gambar 13. Pertama klik *share menu* dan selanjutnya adaah *icon publish online*.

Kemudian akan muncul tampilan *publish online* seperti gambar dibawah ini.

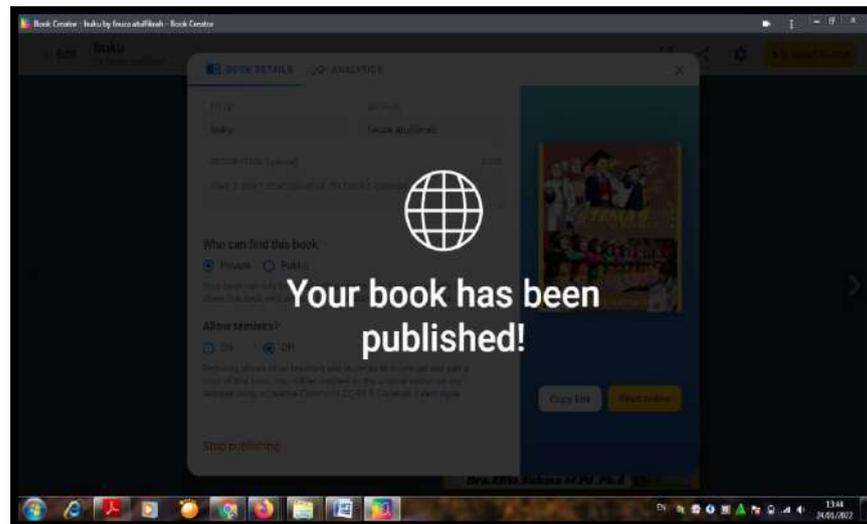


Gambar 14. Tampilan bahan ajar ketika di publikasikan

Isilah judul buku, *author* atau nama penulis, dan deskripsi (hal-hal yang dirasa perlu). Pilih *public* agar orang lain bisa melihat bahan ajar yang telah didesain. *Icon allow remixes* adalah fitur untuk memperbolehkan guru lain atau siswa mengedit bahan ajar. Jika tidak diperbolehkan klik *off*. Lalu klik *publish online*.



Gambar 15. Bahan Ajar Ketika di Publikasikan



Gambar 16. Tampilan bahan ajar yang berhasil dipublikasikan

Hasil akhir dari bahan ajar yang dibuat menggunakan aplikasi *book creator* dalam bentuk e-book online. E-book online ini yang sudah dikembangkan dapat diakses dalam link berikut ini (<https://read.bookcreator.com/2P93hsdHFDeosyM7MFazkebQxFn1/wWzTRXK0RQKJhv8yt0xz6w>)



Gambar 17. Hasil akhir bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator*.

c) Bagian-Bagian aplikasi *book creator*

Pada aplikasi *book creator* terdapat bagian bagian yang menjadi pemudah bagi peneliti untuk memakainya. Menurut Puspitasari (2020) bagian bagian pendukung dari *book creator* adalah a) Pada bagian kanan bawah terdapat 2 fitur yang bisa dipilih yaitu tanda + dan *i*. Jika membuka tanda + akan ada pilihan media, comics dan shapes. b) Di fitur media ada pilihan import, camera, pen, text dan record. c) Tanda *play* berfungsi untuk menjalankan bahan ajar yang di desain yaitu berbentuk segitiga disebelah fitur *i* di kanan atas. d) Menu publish online atau membagikan link kepada orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas *book creator* memiliki fitur-fitur yang berguna untuk membantu peneliti di dalam mendesain bahan ajar. Apalagi dengan menu menu yang mudah dikenali sangat efektif didalam mendesain bahan ajar.

3) Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang lebih mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga menjadi satu kesatuan, menggabungkan setiap kompetensi inti dan setiap pelajaran sehingga setiap pelajaran masih tetap memiliki kompetensi dasar sendiri serta menghubungkan berbagai

mata pelajaran tersebut dengan lingkungan sekitarnya (Sari,Akbar &Yuniastuti,2018).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan dan menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran yang dibahas dalam satu topik bahasan.Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang penuh makna dan pembelajaran yang multikurikulum dengan menekankan pada dua penguasaan yaitu kemampuan penguasaan materi ajar yang disajikan guru dan kemampuan kematangan berpikir dan bersikap dewasa dalam memecahkan persoalan kehidupan (Prastowo,2019).

Selain itu menurut Wafiqni dan Nurani (2018) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema-tema sebagai obyek pembelajarannya sehingga tema tema sentral tersebut lebih difokuskan lagi menjadi beberapa subtema.Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih utuh (*holistic*) sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *teksbook* melainkan menjadi kontekstual,tentunya hal ini mendorong terciptanya pembelajaran lebih menjadi bermakna.

Beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran yang terstruktur menjadi beberapa tema dan difokuskan lagi menjadi subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator kompetensinya.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik juga memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan sehingga dapat dikembangkan pada kegiatan pembelajaran. Menurut Chirsnowati,dkk (2016) karakteristik pembelajaran tematik terpadu ialah berpusat pada siswa,bersifat *holistic* yang berarti suatu peristiwa yang menjadi pusat perhatian dimana nantinya akan diamati dan dikaji dari beberapa mata pelajaran agar lebih bermakna,menimbulkan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa.

Sedangkan menurut Prastowo (2019) adapun karakteristik pembelajaran tematik dilihat dari beberapa karakteristik yaitu adanya efisiensi sehingga lebih berpusat pada peserta didik dengan kegiatan belajarnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik tersebut sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, mengembangkan komunikasi peserta didik, kontekstual, dan lebih menekankan proses ketimbang hasil.

Dari pendapat ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasannya karakteristik pembelajaran tematik antara lain pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa,pembelajaran yang kontekstual (pembeajaran bermakna) , pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas,memiliki prinsip belajar sambil bermain dan memiliki prinsip fleksibilitas.

c. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu

Selain dalam pendidikan ternyata pembelajaran tematik memiliki landasan agar jalannya pembelajaran menjadi baik. Menurut Daryanto dan Sudjendro (Maryono 2017) adapun landasan pembelajaran tematik terbagi menjadi 3 yaitu:

a) Landasan Filosofis

Dalam landasan filosofis pengembangan kurikulum mengacu pada filosofi pendidikan yang mencakup nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik dan masyarakat serta pengembangan kurikulum berbasis kompetensi

b) Landasan Yuridis

Landasan yuridis ini melibatkan aturan –aturan dari sector pendidikan seperti RPJMN 2010-2014 dan Inpres Nomor 1 tahun 2010.

c) Landasan Psikologis

Dalam landasan psikologis ini lebih mengacu ke teori Gestalt yang berasal dari Jerman yaitu utuh atau kesatuan. Teori ini memandang kejiwaan sebagai bentuk landasan utama dari pembelajaran tematik.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwasannya landasan pembelajaran tematik terbagi 3 yaitu landasan filosofis, yuridis dan psikologis.

d. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa keunggulan. Menurut Daryanto (2014), pembelajaran tematik terpadu memiliki keunggulan diantaranya:

- 1 Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
- 2 Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar dalam sebuah tema.
- 3 Pembelajaran lebih berkesan dan mendalam.
- 4 Pembelajaran lebih bermakna karena kompetensi dasar dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
- 5 Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupannya sehingga pembelajaran lebih menggairahkan bagi peserta didik
- 6 Waktu pembelajaran lebih efisien karena beberapa mata pelajaran dipelajari dalam satu tema

Menurut Rusman (2016) pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa keunggulan, yaitu :

- 1 Pengalaman dan kegiatan belajar sejalan dengan tingkat perkembangan anak sekolah dasar
- 2 Proses pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

- 3 Kegiatan belajar lebih berkesan dan bermakna bagi peserta didik.
- 4 Kemampuan berpikir peserta didik lebih meningkat
- 5 Pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari peserta didik
- 6 Meningkatkan hubungan sosial antar peserta didik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki kelebihan karena keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif. Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan pengalaman anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.

e. Ruang Lingkup Materi

Pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di UPT SDN 12 Air Sikambing dipilih tema 6 (Cita-Citaku) sub tema 2 (Hebatnya Cita-Citaku) dan subtema 3 (Usaha dalam Meraih Cita-Citaku).

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang peneliti lakukan, diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah & Rodi'ah (2021) dengan judul “Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar”. Pada hasil penelitiannya menghasilkan efektifitas penggunaan strategi pembelajaran muatan penjas kes dengan berbantu *book creator*. Relevansinya terlihat pada penggunaan aplikasi berupa *book creator*. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu penggunaan *book creator* dalam menerapkan strategi pendidikan jasmani yaitu pada mata pelajaran bidang studi. Sementara peneliti mengembangkannya untuk pembelajaran tematik terpadu. Dalam penelitian ini memakai model *literatur review*, sementara peneliti memakai model 4D.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilianti & Wiratsiwi (2021) dengan judul “Pengembangan E-Book dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitiannya e-book yang dikembangkan, jika dilihat dari persentase ahli materi yaitu 82%, ahli media 79%, respon peserta didik 82% dan respon guru 82%. Dari hasil tes siswa menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan

ketuntasan sebesar 82%. Data yang dihasilkan menunjukkan e-book yang dikembangkan dengan aplikasi book creator layak, praktis dan efektif digunakan saat pembelajaran. Relevansinya terlihat pada penggunaan Aplikasi Book Creator. Perbedaannya yaitu penelitian ini hanya mengembangkan media matematika saja, sedangkan peneliti fokus pada pembelajaran tematik terpadu. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model 4D. Penelitian juga dilakukan di kelas V SD.

3. Verdiana Puspitasari, Rufi'I dan Adi Walujo (2020) melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam". Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dilihat dari persentase respon peserta didik yaitu 82%. Dari hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap produk yang dikembangkan. Hal ini juga dibuktikan dalam hasil validasi yaitu validasi materi sebesar 92,22%, kategori layak untuk uji coba, validasi ahli desain atau media sebesar 92% kategori layak. Relevansinya terlihat pada penggunaan Aplikasi Book Creator dan diuji cobakan pada kelas IV. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini hanya mengembangkan media untuk pelajaran bahasa Indonesia saja,

sedangkan peneliti fokus pada pembelajaran tematik terpadu. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model 4D.

4. Alin D Astuti Putri, Sumardi dan Resa Respati (2022) melakukan sebuah penelitian yang berjudul ‘ ‘ Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* untuk Siswa SD’’. Berdasarkan hasil penelitiannya maka dapat dilihat dari persentase penilaian guru yaitu 92,44% dengan kriteria sangat menarik dan praktis. Hal ini juga dibuktikan dalam hasil penilaian respon peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 86,88% dengan kategori menarik dan praktis. Selain respon guru dan peserta didik, hal lain juga dapat dilihat dari hasil validasi pertama pada aspek materi IPS mendapat persentase sebesar 92,00% dengan kategori sangat layak . Selanjutnya bahan ajar digital ini dinilai aman untuk digunakan dan menyajikan bahasa, gambar, teks dan warna yang cocok untuk karakteristik anak. Validasi selanjutnya dilakukan pada ahli media, respon yang diberikan adalah sangat baik dengan persentase 92,00%. Relevansinya terlihat pada penggunaan Aplikasi yang memuat menu yang berbentuk lembaran buku (*flip*). Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini hanya mengembangkan media untuk pelajaran IPS saja, sedangkan peneliti fokus pada pembelajaran tematik terpadu. Penelitian

ini menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model 4D.

5. Nurhaningtyas Agustin, Akhmad Aji Pradana dan Muflikhatul Muniroh (2021) melakukan penelitian yang berjudul ‘‘Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis *Multiple Intelligences* di Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil penelitian aspek materi mendapat persentase 90% dengan kategori sangat valid. Aspek media adalah mendapat persentase 85% dengan kategori sangat valid. Hal lain juga dibuktikan dalam respon peserta didik sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Respon guru mendapat persentase sebesar 83% kategori baik. Relevansinya terlihat pada pengembangan bahan ajar pada pembelajaran tematik terpadu di tingkat sekolah dasar. Relevansi lain dilihat dari model pengembangan yaitu sama-sama memakai model 4D. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan pada kelas 1 SD, sedangkan peneliti di kelas IV SD.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang sebelumnya yaitu peneliti lebih fokus pada pengembangan bahan ajar digital pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. Sedangkan beberapa penelitian yang relevan mengembangkan bahan ajar digital pada satu mata pelajaran saja. Aplikasi atau software yang digunakan untuk melakukan pengembangan ini

adalah *Book Creatory* yang mana aplikasi dan software ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan dan memiliki kelebihan dari aplikasi yang serupa, seperti penggunaan yang tidak membingungkan guru dan siswa, memberikan efek *flip* sehingga akan berbentuk seperti buku sungguhan. Produk akhir yang dihasilkan nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri dan terbimbing.

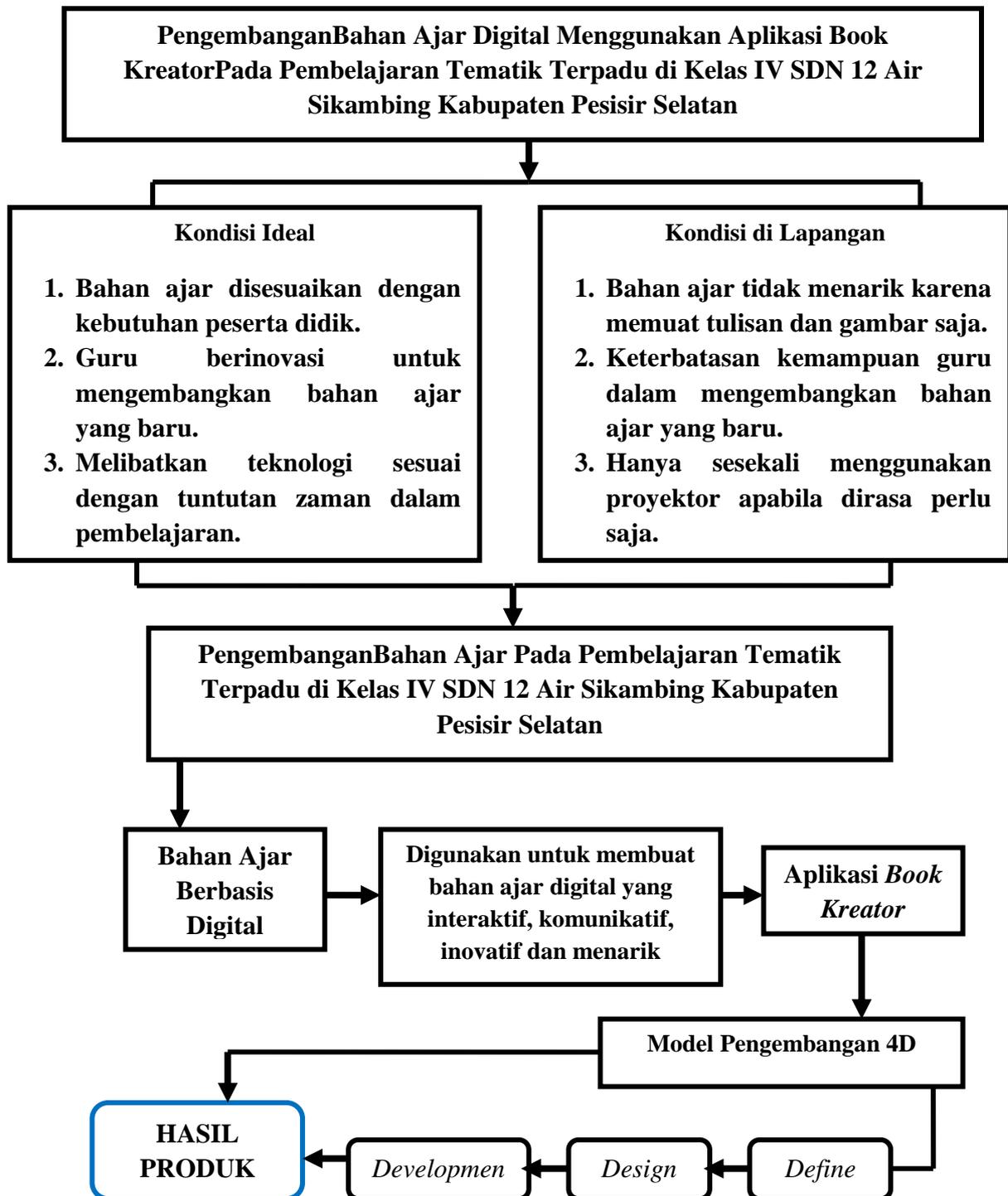
C. KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya, berikut akan dijelaskan kerangka penelitian pengembangan bahan ajar digital. Kerangka berfikir adalah Kerangka pikir merupakan model konseptual akan teori yang saling berhubungan satu sama lain terhadap berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Nurdin, 2017). Pada penelitian pengembangan ini model pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model 4D. Tahap Pendefinisian (*Define*) dilakukan melihat masalah yang terjadi di UPT SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan mengenai bahan ajar yang digunakan selama ini digunakan oleh siswa terhadap siswa kelas IV. Untuk menemukan potensi dan masalah dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru. Sumber data/informannya adalah guru (yang akan menggunakannya). Pada tahap ini peneliti melihat masalah yang terjadi di SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan mengenai sumber

belajar yang digunakan oleh peserta didik hanya didominasi oleh LKS dari penerbit. Penggunaan sumber belajar dalam bentuk cetak cenderung membuat peserta didik jenuh karena sumber belajar yang kurang bervariasi dan monoton. Selain itu, siswa kelas IV di SDN 12 Air Sikambing sudah menggunakan proyektor akan tetapi hanya dipakai sesekali bila dirasa perlu saja. Tingkat antusias ini meningkat menggunakan proyektor. Untuk menambah semangat dan juga motivasi peserta didik dalam belajar maka peneliti telah mengadakan pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi Book Kreator.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*) perancangan ini guru mulai merancang gambaran dari produk bahan ajar yang akan digunakan seperti mempersiapkan materi, gambar, video, audio yang akan ditambahkan ke aplikasi yang akan digunakan. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahapan pengembangan ini produk yang dihasilkan akan di uji kevalidannya oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah itu produk dinyatakan layak dan valid barulah produk kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan untuk memperoleh kepraktisan melalui angket respon guru dan respon peserta didik.

Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar



Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kab. Pesisir Selatan

BAB V SIMPULAN DAN PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang bahan ajar digital menggunakan aplikasi book creator di kelas IV pada tema 6 subtema 2 dan 3 di SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan maka diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Bahan ajar digital menggunakan aplikasi book creator ini berbentuk *flipbook* sehingga pemakaian Mampu memberi efek *flip* ,yaitu membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku sehingga membaca seperti buku sungguhan. Bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar, video, audio dan link kuisnya.
2. Validasi bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *book creator* di kelas IV SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dengan rata-rata 3,74 dan persentase 93,71% dengan kategori sangat valid.
3. Praktikalitas respon guru dari bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *book creator* di kelas IV SD UPT SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan memperoleh nilai rata-rata 3,7 dan persentase 94% dengan kategori sangat praktis.
4. Praktikalitas respon peserta didik dari bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *book creator* di kelas IV SDN 12 Air

Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan memperoleh nilai rata-rata 3,8 dan persentase 96,2% dengan kategori sangat praktis.

B. Saran

Agar bahan ajar yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya :

1. Saran Pemanfaatan

- a. Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan, pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative cara belajar untuk membantu siswa memahami materi.
- b. Hasil bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV ini bisa membuat variasi dalam belajar.
- c. Bisa menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV.

2. Saran Diseminasi

Pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV ini tidak melalui tahap desiminasi (penyebaran produk), namun bila dilakukan tahap desiminasi ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan yaitu bahan ajar digital menggunakan aplikasi

book creator pada pembelajaran tematik terpadu dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa di kelas IV UPT SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan, jika bahan ajar ini ingin diperbanyak maka harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan diperoleh bahwa pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *book creator* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV UPT SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan dinyatakan sangat valid dan praktis. Saran pada saat pengembangan selanjutnya yaitu uji coba bisa dilakukan pada aspek yang lebih luas lagi, dengan jumlah siswa dan ahli validator yang lebih banyak dan beragam lagi. Sehingga bahan ajar digital yang dikembangkan bisa mencapai tingkat kevalidan dan kepraktisan yang lebih baik dari yang dilakukan peneliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Rol Asmi, A. N. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 2 (7), 1-10.
- Agustin, Nurhaningtyas, A.M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis *Multiple Intelligences* di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah: Jurnal at-thullab*, 5(2),102-110
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSO,FKIP,UNNISSULA. *Jurnal Kredo*, 1 (2), 71-90.
- Astuti Putri, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar:PEDADIDAKTIKA*.9(1),228-241.
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memparafrasekan Puisi Aku Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2 (2), 310-323.

- Dek Ngurah Laba Laksana, P. A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas IV Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 3 (1), 1-19.
- Eilmelda, Y. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 1 Kelas IV Menggunakan Aplikasi FlipBook. *Doctoral Dissertation*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Farhana, Fitri.dkk.(2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*. Vol 3 (1)
- Ferry Putrawansyah, Z. S. (2016). Pengembangan Digital Book Berbasis Android Materi Perpindahan. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 5 (4), 39-47.
- Hasiru,Qamar Badu,B.Uni. (2021).Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh.*Jamboura Journal Of Mathematics Education*,2 (2),59-69.
- Henny Ekana Chrisnawati, B. U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik :Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Pengelolaan Kelas Bagi Guru SD dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal JMEE*, 6 (2), 91-105.
- Imelda Uma Riwu, D. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup

- Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Jurnal Of Education Technology*, 2 (2), 56-64.
- Ina Magdalena, T. S. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (2), 312-326.
- Isatul Hasanah, S. R. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Journal Continuous Education*, 2 (2), 23-35.
- Moh. Jazuli, L. F. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7 (2), 47-65.
- Mulyasa, E. (2018). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novika Auliyana Sari, S. A. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (12), 1572-1582.
- Nurani, N. W. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10 (2), 256-270.
- Nurhasanah, Ana. P.R.A. (2021). Analisis Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri.*, Vol 07(02).484-493

- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prima Aprillianti, W. W. (2021). Pengembangan E-Book dengan Aplikasi Book Kreator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 6 (1), 80-88.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, S. (2019). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Siti Namiroh, P. D. (2018). Peran Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 352-357.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* , 139-144.
- Sukma, Elfia. Kurnia, R.P (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD. *Jurnal Of Basic Education Studies*.,92-101. Vol 4(2)

- Umi Khulsum, Y. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Diglosia* , 1-12.
- 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.
- Veronika, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis (PMRI) Menggunakan Konteks Olahraga Karate pada Materi Operasi Hitung di Kelas III SD . *E-Journal Inovasi Pembelajaran Volumen 8, No 7* .