

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aku Menenal Indonesia Kelas I MI

Muhammad Romadlon Habibullah¹; Isnaeni Suyanti²

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

roma@unugiri.ac.id; 20260363@sunan.giri.ac.id

DOI : 10.55656/wjp.v1i1.295

Abstract

The process of learning Pancasila education in class I at MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro. Material: I know Indonesia. Using learning resources in the form of textbooks or LKS books by conveying learning material is still monotonous, and rarely uses learning media during the learning process at school, thus making students feel bored and less enthusiastic about participating in the learning process of Pancasila education subjects. The research objectives are: 1). To describe the development of e-book based teaching materials using the book creator application in the material I got to know Indonesia in class 1 MI. 2). To describe the feasibility of e-book based teaching materials using the book creator application in the material I got to know Indonesia in class 1 MI . This research uses the R&D (Research and Development) research method, the ADDIE development model which consists of five stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the research show that this e-book-based teaching material is very suitable for use with the assessment results of media design experts 92%, language experts 90%, material experts 91%, student questionnaire responses 90%, and the average score of students in the pretest 84% and posttest 98%. So it can be concluded that there has been an increase in the ability to understand the material I know about Indonesia for class I MI students.

Keywords: Teaching Materials, E-book Based, Using the Book Creator Application.

Abstrak

Proses pembelajaran pendidikan pancasila di kelas I MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro materi aku menenal Indonesia. Menggunakan sumber belajar berupa buku paket atau buku LKS dengan cara menyampaikan materi pembelajaran masih monoton, dan jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah, Sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila. Tujuan penelitian yaitu: 1). Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi book creator pada materi aku menenal indonesia di kelas 1 MI 2). Untuk Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi book creator pada materi aku menenal indonesia di kelas 1 MI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), and evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis e-book ini sangat layak digunakan dengan hasil penilaian ahli

desain media 92%, ahli bahasa 90%, ahli materi 91%, angket respon siswa 90%, dan nilai rata-rata siswa ketika pretest 84% dan posttest 98%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan memahami materi aku mengenal Indonesia siswa kelas I MI.

Kata kunci: Bahan Ajar, Berbasis E-book, Menggunakan Aplikasi Book Creator.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan dengan pesat. Untuk itu perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena perkembangan teknologi berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Semakin maju ilmu pengetahuan maka akan semakin maju pula teknologi yang ada. Akibatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memberikan perubahan sangat besar terhadap bidang pendidikan.

Pada zaman yang modern ini, teknologi dalam pendidikan membuat sistem yang digunakan sangat mendukung pembelajaran. Seperti adanya platform-platform yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus mengembangkan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Sebagaimana guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah diatur oleh pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Dalam Undang-undang No. 16 Tahun 2007 tercantum bahwa "guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran". Pemanfaatan teknologi dan komunikasi juga diperkuat dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia No. 74 Tahun 2008.

Mengenai kebijakan dari pemerintah tersebut sebagai pendidik diharuskan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini harus dilakukan guru untuk menunjang profesi. Sehingga guru mampu memberikan pendidikan yang selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu pemanfaatan teknologi yakni dapat dilakukan dalam pembelajaran pengembangan bahan ajar berbasis e-book yang dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran mencakup materi, metode dan disediakan evaluasi pembelajaran. Adanya penggunaan bahan ajar berbasis e-book ini sebagai sumber belajar alternative diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang nantinya bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan mengetahui hasil pre-test dan post-test dalam analisis data setelah mengetahui layak atau tidaknya produk bahan ajar berbasis e-book.

Bahan ajar e-book adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku dengan versi elektronik. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, e-book berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Adanya bahan ajar berbasis e-book ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang dapat memberikan dampak positif dalam pendidikan. Bahan ajar tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentunya pengulangan dalam pembahasan materi dapat dilakukan. Bahan ajar berbasis e-book yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan akan memudahkan

proses pembelajaran. Pemanfaatan media ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro, terdapat permasalahan yang muncul yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik, pada saat proses pembelajaran di sekolah.. Di sisi lain, sistem pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang masih monoton, dan jarang sekali menggunakan fasilitas yang sudah disediakan disekolah. Selain itu sumber belajar yang digunakan terbatas buku paket, dan buku LKS, tanpa sumber belajar lain yang mendukung terutama yang berhubungan dengan materi aku mengenal Indonesia. Sehingga mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang minat belajar pendidikan pancasila, serta kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro. Didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran di kelas I, sumber belajar masih menggunakan buku lks mandiri, yang belum variasi dan inovasi yang dapat menarik minat peserta didik, terutama pada kelas I belum adanya penerapan sumber belajar yang berbasis elektronik. Sumber belajar yang digunakan saat ini berupa LKS dari sekolah.

Dibutuhkan adanya sebuah alat yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tersebut adalah e-book. E-book adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, e-book berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. E-book dapat dikatakan suatu sumber belajar yang digunakan dalam pada perangkat digital dan sumber belajar digital pada umumnya memuat gambar, tulisan, dan animasi yang dapat dibaca pada perangkat elektronik.

E-book merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia. E-book ini ditulis dengan gaya interaktif yang memungkinkan siswa untuk memilih dan memilih bagian dari subjek yang ingin mereka pelajari. Multimedia didalam proses pembelajaran diartikan sebagai penggunaan berbagai macam media seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian mahasiswa untuk belajar. Penggunaan Bahan Ajar Berbasis e-book disertai aplikasi Book Creator sebagai salah satu alternatif sumber belajar, diharapkan didalam mata pelajaran dapat lebih menarik bagi siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Manfaat penggunaan e-book ini yang diperoleh adalah sebagai sumber belajar yang lebih maju dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman serta memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Multimedia interaktif ini dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia dan memberikan inovasi pembelajaran yang efektif untuk siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model pengembangan pada penelitian ini yakni menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE karena peneliti menginginkan proses yang utuh yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi hingga evaluasi. Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah- langkah prosedural yang ditempuh dalam membuat produk.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Hal ini sejalan dengan tujuan dilakukannya penelitian yaitu untuk menghasilkan produk yang berasal dari analisis kebutuhan, kemudian pembuatan produk hingga proses pengujian dengan divalidasi oleh para ahli.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa bahan ajar berbasis E-book yang adapat di akses melalui aplikasi Book Creator untuk membantu peserta didik memahaminya dan meningkatkan pemahaman mereka tentang mengenal Negara Indonesia dengan mudah pada mata pelajaran pendidikan pancasila di MI Islamiyah Tuluangagung Baureno Bojonegoro. Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi BookCreator dengan materi aku mengenal Indonesia. Produk bahan ajar berbasis e-book ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Book Creator. Dalam produk bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi BookCreator didalamnya terdapat sampul cover depan, daftar isi, halaman tujuan pembelajaran, peta belajar, halaman materi beserta gambar animasi di dalamnya, video pembelajaran, quiz dan petunjuk penggunaan e-book menggunakan aplikasi BookCreator.

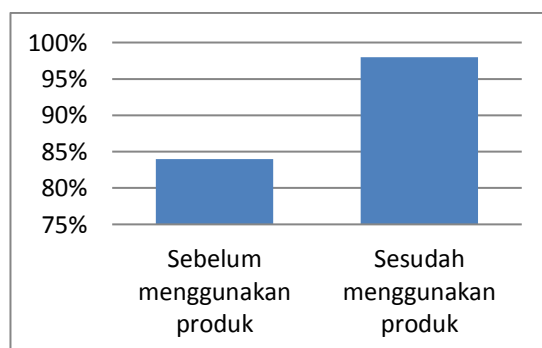
A. Hasil Kelayakan dan Kefektifan Bahan Ajar

Kelayakan diperoleh dari hasil lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi desain memperoleh skor 92% dengan kategori sangat layak pada rentang 81.00%-100.00%. Hasil penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh skor 90% dengan kategori sangat layak dengan rentang 81.00% 100.00%. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor 91% dengan kategori sangat layak dengan rentang 81.00% 100.00%.

Tabel 1. Hasil Nilai Validasi

No.	Validasi Ahli	Hasil
1.	Ahli Desain	92%
2.	Ahli Bahasa	90%
3.	Ahli Materi	91%

Keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa kelas I MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro, setelah menggunakan e-book menggunakan aplikasi BookCreator dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ketuntasan belajar siswa diperoleh dari nilai post-test yang dikerjakan oleh peserta didik. Nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis e-book 84%, Sedangkan nilai sesudah menggunakan bahan ajar berbasis e-book yaitu memperoleh skor 98% dengan kategori sangat efektif.



Gambar 1. Tingkat Partisipasi Siswa

B. Pembahasan

Validasi bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator dalam penelitian di nilai dari penilaian validator yaitu validator ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian dari validator mendapat presentase rata-rata sebesar 90% sangat valid pada rentang nilai 81%-100% dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Berdasarkan penilaian validator tersebut bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Didukung pendapat dari Munadi, 2013 yang menyatakan bahwa manfaat media interaktif yaitu siswa diajak untuk terlibat secara auditori, visual, dan kinestetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti.

Kelayakan dari bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator akan menentukan kualitas kemudahan penggunaan dari bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator. Kelayakan produk yang dikembangkan dilihat dari respon siswa dalam penggunaan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator pada materi mengenal Indonesia. Lembar angket kelayakan diberikan kepada siswa hasil angket kepraktisan mendapat

presentase sebesar 95% sangat praktis pada rentang nilai 81% -100% dapat digunakan. Menurut pendapat Nleveen, 2010 menyatakan bahwa produk yang dikembangkan dikatakan praktis jika pengguna (guru dan siswa) menyatakan produk mudah digunakan.

Efektifitas bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator dengan cara melihat hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan tes. Pemberian tes dilakukan saat akhir pembelajaran post-test. Pemberian post-tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator. Bahan ajar berbasis E-book menggunakan aplikasi Book Creator dikatakan efektif apabila rata-rata belajar siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan. Nilai hasil belajar siswa pada materi aku mengenal Indonesia dengan menggunakan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator mendapat presentase 98% dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan belajar peserta didik klasifikasi sangat baik. Menurut pendapat dari Smaldiono 3011 yang menyatakan bahwa kelebihan dari media interaktif ini yaitu memungkinkan siswa secara individu mengontrol proses dan urutan pembelajaran yang memberikan banyak kendali atas hasil belajar.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi book creator pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi Aku Mengenal Indonesia di kelas I MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro” dapat disimpulkan berikut :

Pengembangan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi book creator pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi Aku Mengenal Indonesia dilakukan menggunakan metode R&D (Research and Development), adapun model yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Tahap pertama yaitu Analysis merupakan tahapan pertama yang dilakukan peneliti untuk mengetahui menganalisis kebutuhan awal sebagai dasar pengembangan bahan ajar, dalam tahapan ini peneliti menganalisis beberapa hal yaitu analisis peserta didik, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis materi melalui wawancara dan Observasi. Pada tahap kedua yaitu Design merupakan proses perancangan bahan ajar, pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu mulai dari halaman awal, tampilan soal, tampilan pembelajaran, tampilan games edukatif, hingga tampilan profil penulis, dalam hal ini peneliti membuat desain semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik. Development merupakan tahap pengembangan setelah peneliti mendesain produk yang dikembangkan. Dalam tahapan ini bahan ajar dapat dikembangkan setelah melalui validasi oleh dosen ahli bahan ajar, bahasa dan ahli materi. Implementation merupakan uji kelayakan bahan ajar dengan cara penelitian pada objek penelitian. Hal yang dilakukan peneliti untuk menguji kelayakan e-book melalui respon peserta didik. Tahapan yang terakhir adalah Evaluation, dalam tahapan ini peneliti melihat hasil dari produk yang telah dikembangkan.

Seltellah mellewatil tahapan telrselbut bahan ajar berbasis e-book dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan selbagai bahan ajar pelmbellajaran.

Hasil penelitian pada pengembangan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi BookCreator sangat valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Hal tersebut dilihat dari data uji validasi media dan validasi materi. Bahan ajar berbasis e-book telah melalui tahap uji validitas dari 3 ahli. Uji validasi desain mendapatkan presentase 92% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Selanjutnya adalah uji validitas dari ahli bahasa, pada uji validitas ini bahan ajar berbasis e-book mendapat presentase sebesar 90% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Kemudian uji validitas dari ahli materi yang mendapatkan presentase sebesar 91% dan dinyatakan sangat layak digunakan, yang terakhir adalah uji kelayakan bahan ajar berbasis e-book dilihat dari angket respon peserta didik, dari uji kelayakan ini bahan ajar berbasis e-book mendapat presentase sebesar 95% dan dinyatakan sangat layak di gunakan pembelajaran.

Saran

Bahan ajar berbasis e-book ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua siswa MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro dan juga diselkolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan agar saat mengembangkan suatu produk, penting untuk memperhatikan kembali langkah-langkah yang harus dillakukan dalam penelitian pengembangan. Penyebaran bahan ajar berbasis e-book ini juga bisa dilakukan untuk memperoleh saran guna meningkatkan kualiltas produk lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).
- Indonesia, Presiden Republik. "No Titleывмывмыв." *Ятыатат вы12у*, no. 235 (2007): 245.
- Lestari, Rina Tiya, Eka Pramono Adi, and Yerry Soepriyanto. "E-Book Interaktif." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 71–76. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3529/2184>.
- Mulyani, Fitri, and Nur Haliza. "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Dalam Bidang Kesehatan." *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3, no. 1 (2021): 101–9.
- Prabowo, Aan, and Heriyanto. "Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book)." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2, no. 2 (2013): 1–9.
- Rahmawati, Novita Wahyu, Sutrisno Sahari, and Farida Nurlaila. "Pengembangan Bahan Ajar ‘ TEMUAN ’ Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 3, no. 2 (2023): 155–69.
- Tekege, Martinus. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire." *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 2, no. 1 (2017): 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>.
- Wahyudi, Adip. "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS." *JESS: Jurnal*

Education Social Science 2, no. 1 (2022): 51–61. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/epi/index>.