

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK BERBASIS BOOK CREATOR
PADA TOPIK BANGUN DATAR KELAS IV**

Siti Luthfiyyah Salsabila¹, Lina Novita², Nur Hikmah³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor

Alamat e-mail : luthfiyyahsalsabila8@gmail.com

Alamat e-mail : linov1@unpak.ac.id

Alamat e-mail : nur.hikmah@unpak.ac.id

ABSTRACT

Siti Luthfiyyah Salsabila 037121099. Development of E-Book Teaching Materials Based on Book Creator on the Topic of Flat Shapes for Grade IV. This research aims to produce a product in the form of e-book teaching materials based on Book Creator on the topic of flat shapes for Class IV-A at SDN Ciomas 06, involving 28 students. The product development follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research began with needs analysis, curriculum analysis, student analysis, and product design. The researcher then developed the e-book teaching materials, conducted expert validation, and carried out a limited trial of the e-book teaching materials based on Book Creator with selected respondents. The validation results from media experts, language experts, and material experts indicated that the e-book teaching materials based on Book Creator are highly valid and very feasible for use, with an average percentage score of 96.07%. During the trial phase involving 28 students, the teaching materials received very good and highly engaging responses, with an average percentage score of 88%. Based on the research results, it can be concluded that the e-book teaching materials based on Book Creator on the topic of flat shapes developed in this study are proven to be feasible, easy to use, and engaging for students.

Keywords: Development, Teaching Materials, Book Creator

ABSTRAK

Siti Luthfiyyah Salsabila 037121099. Pengembangan bahan ajar e-book berbasis book creator pada topik bangun datar kelas IV. Penelitian ini untuk menghasilkan produk bahan ajar e-book berbasis Book Creator pada topik bangun datar, di kelas IV-A SDN Ciomas 06 dengan jumlah 28 peserta didik. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Peneliti dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan desain produk. Kemudian mengembangkan produk bahan ajar e-book, melakukan validasi ahli lalu melakukan uji coba terbatas bahan ajar e-book berbasis book creator pada topik bangun datar pada responden yang telah ditentukan. Hasil penelitian validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli

materi menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* ini sangat valid dan sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,07%. Pada tahap uji coba dibatasi sebanyak 28 peserta didik memberikan respon dengan sangat baik dan sangat menarik digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 88%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis *book creator* pada topik bangun datar yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti layak, mudah dan menarik untuk digunakan peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, *Book Creator*

A. Pendahuluan

Bahan ajar menjadi bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena berperan menjadi alat bantu dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang dirancang dengan baik memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman serta menumbuhkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik. Agar materi mudah dipahami, bahan ajar dapat memanfaatkan gambar, grafik, atau video yang menarik. Selain itu, pembelajaran menjadi interaktif jika materi disajikan melalui berbagai kegiatan seperti permainan, diskusi, dan eksperimen.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV-A SDN Ciomas 06, bahwa proses belajar mengajar di kelas masih bergantung pada buku paket cetak.

Situasi ini terjadi karena guru kurang terampil dalam menggunakan aplikasi pembuat bahan ajar. Pembelajaran cenderung kurang menarik dan tidak memotivasi peserta didik. Peserta didik juga kesulitan memahami materi dari buku cetak dan belum terlatih belajar secara mandiri karena kurangnya variasi bahan ajar. Selain itu, pembelajaran berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi. Sehingga sekolah memerlukan pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang lebih beragam karena mereka merasa kesulitan memahami materi dan merasa bosan, terutama pada mata pelajaran Matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan *Research and*

Development (R&D), yang termasuk dalam kategori penelitian pengembangan. Metode ini secara sistematis digunakan untuk melalui tahapan perancangan, pengembangan, dan validasi produk atau aplikasi tertentu. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Ciomas 06 yang berlokasi di Jl. Kreteg Kaler No.56, Padasuka, Kec. Ciomas, Kab. Bogor, dengan melibatkan peserta didik kelas IV-A pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjek penelitian. Peneliti memilih lokasi ini karena Sekolah Dasar tersebut menghadapi permasalahan terkait bahan ajar yang belum bervariasi, sehingga menjadi fokus penelitian dan pengembangan. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Oktober 2024 hingga Mei 2025. Waktu penelitian mulai terhitung dari pengajuan judul proposal penelitian sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar ini menargetkan peserta didik kelas IV-A di SDN Ciomas 06 sebagai populasi

asaran. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas IV-A SDN Ciomas 06 sebagai sampel.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru
Mengenai Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1.	Bahan ajar apa yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran?	Bahan ajar yang paling sering digunakan yaitu buku paket sekolah, sesekali menggunakan video melalui <i>youtube</i> .
2.	Apakah saat pembelajaran pernah menggunakan media elektronik?	Pernah, namun baru sekali menggunakan video pembelajaran dari <i>youtube</i> karena proyektor yang ada di sekolah terbatas.
3.	Apakah bahan ajar yang ada sudah cukup mendukung pencapaian tujuan pembelajaran?	Belum karena peserta didik tidak memahami materi dari buku paket sekolah karena terlalu banyak tulisan.
4.	Bagaimana minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika?	Peserta didik antusias saat pembelajaran, namun bahan ajar yang digunakan terbatas sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami materi. Mereka aktif bertanya saat tidak memahami materi.
5.	Kebutuhan seperti apa yang diperlukan dalam	Bahan ajar yang lebih bervariasi dapat membuat

	proses pembelajaran?	peserta didik lebih aktif dan tidak merasa bosan saat pembelajaran.
6.	Kesulitan apa yang dialami dalam mengembangkan bahan ajar?	Keterbatasan waktu yang ada untuk menyusun materi dan sumber belajar untuk membuat bahan ajar.
7.	Apakah pihak sekolah mengizinkan peserta didik membawa atau menggunakan <i>handphone</i> di lingkungan sekolah?	Diizinkan pada saat tertentu atau pada saat pembelajaran yang membutuhkan <i>handphone</i> .
8.	apakah dalam pembelajaran pernah menggunakan bahan ajar <i>e-book</i> menggunakan <i>Book Creator</i> ?	Belum pernah, namun sudah pernah mendengar aplikasi tersebut.

Berdasarkan tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar terbatas pada buku paket sekolah dan sesekali video *YouTube*, dikarenakan adanya kendala ketersediaan perangkat seperti proyektor. Buku paket sekolah dirasa belum cukup mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena terlalu banyak teks, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penyediaan bahan ajar yang lebih beragam dan mampu menarik perhatian peserta didik. Namun, pengembangan bahan ajar terkendala oleh keterbatasan waktu dan sumber

belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* berbasis *Book Creator* di SDN Ciomas 06.

Analisis Kurikulum

Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Ciomas 06 menuntut adanya penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dan memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan dan tenaga pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang kontekstual. Sejalan dengan prinsip ini, sumber belajar yang digunakan harus relevan dengan capaian pembelajaran, terhubung dengan pengalaman peserta didik, bersifat variatif, mendukung preferensi belajar peserta didik agar lebih partisipatif, dan memiliki aksesibilitas yang tinggi. Dengan demikian, diperlukan pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar yang relevan berbasis teknologi seperti *e-book* dengan *platform Book Creator* untuk materi bangun datar.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas IV-A SDN

Ciomas 06, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan keterbatasan pada variasi bahan ajar, yang didominasi oleh buku cetak. Meskipun demikian, partisipasi peserta didik terlihat positif, namun efektivitas kondisi kelas dan pemahaman peserta didik belum tercapai secara maksimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih beragam, interaktif, serta relevan dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan di kelas IV-A SDN Ciomas 06 dengan jumlah 28 peserta didik ini menunjukkan bahwa uji efektivitas dan analisis respon peserta didik terhadap implementasi bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar menghasilkan peningkatan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik.

Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap desain, peneliti menganalisis temuan dari analisis kebutuhan dan memberikan solusi berupa rancangan awal *e-book*

berbasis *Book Creator*. Tujuannya untuk menghasilkan *e-book* yang optimal dan sesuai harapan. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Canva* untuk mendesain *e-book* dengan materi yang bersumber dari buku guru dan peserta didik Matematika kelas IV SD/MI yang telah didiskusikan dengan guru kelas IV-A SDN Ciomas 06.

Pemilihan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* karena dapat menyesuaikan terhadap perkembangan teknologi yang pesat. Format *e-book* ini dinilai menarik dan mudah untuk menjadi sumber belajar baik di sekolah ataupun di rumah. Selain itu, *e-book* memungkinkan akses secara daring melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, atau komputer. Setelah penyusunan rancangan awal selesai, langkah selanjutnya adalah proses validasi produk oleh ahli di bidang media, bahasa, dan materi pembelajaran.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Ahli media

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Kedua Bahan Ajar E-Book Berbasis Book Creator Oleh Ahli Media

No.	Pertanyaan	Nilai
Desain Tampilan		
1.	Keteraturan dan	5

	keseimbangan tata letak halaman.	
2.	Konsistensi tata letak antar halaman.	5
3.	Gambar yang digunakan relevan dan jelas.	5
4.	Kesesuaian penggunaan warna.	5
5.	Daya tarik dan gambaran isi buku.	5
6.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas dan kesesuaian jenis huruf.	5
Penggunaan		
7.	Efektivitas penggunaan fitur interaktif.	5
8.	E-book dapat diakses pada perangkat <i>Smartphone</i> , laptop, atau komputer.	5
9.	Keefektifan dalam penggunaan bahan ajar e-book menggunakan <i>Book Creator</i> .	5
10.	Kemudahan dalam pengoperasian e-book.	4
Total penilaian		49
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validasi		98

Berdasarkan konversi ke dalam tabel kelayakan yang telah dipaparkan, penilaian kedua terhadap produk bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* ini menunjukkan kriteria "Sangat Layak" dengan nilai yang mengalami peningkatan dari penilaian sebelumnya. Dengan demikian, produk ini dianggap sudah siap untuk memasuki tahap uji coba lapangan tanpa memerlukan adanya revisi sebelumnya.

Ahli bahasa

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Kedua E-Book Berbasis Book Creator Oleh Ahli Bahasa

No.	Pertanyaan	Nilai
Ketepatan Tata Bahasa		
1.	Penggunaan kaidah tata bahasa Indonesia yang benar dan konsisten.	5
2.	Struktur kalimat yang efektif dan mudah dipahami.	5
3.	Penggunaan tanda baca yang tepat.	4
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5
Ketepatan Istilah dan Kosakata		
5.	Penggunaan istilah dan kosakata yang sesuai dengan bidang Matematika dan tingkat pemahaman peserta didik.	5
6.	Menggunakan istilah yang jelas dan tepat.	4
7.	Penggunaan sinonim atau penjelasan tambahan untuk istilah yang sulit dipahami.	5
Kejelasan dan Kemudahan Pemahaman		
8.	Kalimat yang mudah dipahami dan tidak ambigu.	4
9.	Alur penyampaian informasi yang logis dan sistematis.	5
10.	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan interaktif.	5
Total penilaian		47
Skor maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata total validasi		94

Berdasarkan konversi ke dalam tabel kelayakan yang telah dipaparkan, penilaian kedua terhadap produk pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* ini menunjukkan kriteria "Sangat Layak". Produk dinyatakan sangat layak uji

coba lapangan tanpa revisi.

Ahli materi

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kedua E-Book Berbasis Book Creator Oleh Dosen Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Nilai
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum		
1.	Materi sesuai dengan CP dan ATP yang relevan.	5
2.	Materi disajikan dengan kedalaman yang sesuai untuk kelas 4 SD.	5
3.	Materi mencakup seluruh aspek penting bangun datar yang relevan.	5
Kebenaran Konsep		
4.	Definisi bangun datar disajikan dengan tepat dan mudah dipahami.	5
5.	Rumus-rumus yang disajikan akurat dan sesuai.	5
Sistematika Penyajian Materi		
6.	Materi disajikan secara logis dan sistematis.	5
7.	Konsep-konsep bangun datar dijelaskan dengan keterkaitan yang jelas.	5
Kejelasan dan Ketepatan Contoh Soal		
8.	Contoh soal yang diberikan bervariasi dan mencakup berbagai tingkat kesulitan.	5
9.	Contoh soal relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
10.	Penyelesaian contoh soal disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	5
Keterampilan Abad 21		
11.	Buku ajar memuat aktivitas yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama.	5
12.	Buku ajar memuat aktivitas yang mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan pemahaman mereka.	5
13.	Buku ajar memuat aktivitas yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif.	5
Total penilaian		65
Skor maksimal		65
Persentase		X 100
Rata-rata total validasi		100

Setelah dikonversikan ke dalam tabel kelayakan yang telah dipaparkan sebelumnya, penilaian kedua terhadap produk bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* ini menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria "Sangat Layak" untuk diimplementasikan dalam uji coba lapangan tanpa memerlukan revisi tambahan.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kedua E-Book Berbasis Book Creator Oleh Guru SDN Ciomas 06

No.	Pertanyaan	Nilai
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum		
1.	Materi sesuai dengan CP dan ATP yang relevan.	5
2.	Materi disajikan dengan kedalaman yang sesuai untuk kelas 4 SD.	5
3.	Materi mencakup seluruh aspek penting bangun datar yang relevan.	4
Kebenaran Konsep		
4.	Definisi bangun datar disajikan dengan tepat dan mudah dipahami.	5
5.	Rumus-rumus yang disajikan akurat dan sesuai.	5
Sistematika Penyajian Materi		
6.	Materi disajikan secara logis dan sistematis.	5
7.	Konsep-konsep bangun datar dijelaskan dengan keterkaitan yang jelas.	5
Kejelasan dan Ketepatan Contoh Soal		
8.	Contoh soal yang diberikan bervariasi dan mencakup berbagai tingkat kesulitan.	4
9.	Contoh soal relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
10.	Penyelesaian contoh soal disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	4
Keterampilan Abad 21		

11.	Buku ajar memuat aktivitas yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama.	4
12.	Buku ajar memuat aktivitas yang mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan pemahaman mereka.	4
13.	Buku ajar memuat aktivitas yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif.	5
Total penilaian		60
Skor maksimal		65
Persentase		$\times 100$
Rata-rata total validasi		92,30

Berdasarkan hasil konversi ke dalam tabel kelayakan yang telah dipaparkan sebelumnya, validasi kedua terhadap produk pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* ini menunjukkan pemenuhan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi, produk ini dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam uji coba lapangan tanpa memerlukan adanya revisi lebih lanjut. Bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* ini memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai penunjang yang signifikan dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik kelas IV-A SDN Ciomas 06 terhadap topik bangun datar. Berdasarkan penilaian kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar, diperoleh kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Penilaian Validator
Mengenai Aspek Kelayakan Bahan
Ajar E-Book Berbasis Book
Creator Secara Keseluruhan**

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kevalidan
Ahli Media	94%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	76%	Layak
Ahli Materi Dosen	86,15%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	90,76%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan ahli media, bahasa, dan materi, bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar untuk kelas IV mendapatkan rata-rata persentase validasi pertama sebesar 86,72%. Angka ini menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, data rata-rata validitas ini akan dikonversikan untuk menyimpulkan efektivitas penggunaan bahan ajar *e-book* tersebut, dengan mengacu pada pedoman konversi ideal yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validator
Setelah Revisi Mengenai Aspek
Kelayakan**

N o	Respon den	Juml ah Butir	Skor Maksim um	Skor yang Dida dikan	Persent ase Penilaian
--------	---------------	---------------------	----------------------	-------------------------------	-----------------------------

				pat	n
1.	Ahli Media	10	50	49	98%
2.	Ahli Bahasa	10	50	47	94%
3.	Ahli Materi Dosen	13	65	65	100%
4.	Ahli Materi Guru	13	65	60	92,30%
Rata-rata Persentase Penilaian					96,07%

Berdasarkan penilaian kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar untuk peserta didik kelas IV, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. 8 Penilaian Validator
Mengenai Aspek Kelayakan Bahan
Ajar E-Book Berbasis Book
Creator Secara Keseluruhan**

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kevalidan
Ahli Media	98%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	94%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	100%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	92,30%	Sangat Layak

Tabel di atas mengacu pada tabel konversi sebagai berikut:

**Tabel 4. 9 Kualifikasi Tingkat
Kelayakan Berdasarkan
Persentase Rata-Rata**

Rentang Presentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Kurang Layak

21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Wati, Rahmanto, dan Fernando, 2019)

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli di bidang media, bahasa, dan materi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase yang diperoleh adalah 96,07%, yang termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar dinilai sangat sesuai untuk diuji cobakan di tingkat sekolah dasar.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

**Tabel 4. 10 Rekapitulasi Respon
Peserta didik**

Responden	Tot al Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase (%)	Rata-Rata Persentase
1	43	50	100%	86%
2	46	50	100%	92%
3	43	50	100%	86%
4	49	50	100%	98%
5	45	50	100%	90%
6	48	50	100%	96%
7	50	50	100%	100%
8	50	50	100%	100%
9	40	50	100%	80%
10	49	50	100%	98%
11	31	50	100%	62%
12	48	50	100%	96%
13	49	50	100%	98%
14	45	50	100%	90%
15	50	50	100%	100%
16	46	50	100%	92%
17	45	50	100%	90%
18	48	50	100%	96%

19	48	50	100%	96%
20	35	50	100%	70%
21	41	50	100%	82%
22	45	50	100%	90%
23	47	50	100%	94%
24	47	50	100%	94%
25	48	50	100%	96%
26	50	50	100%	100%
27	46	50	100%	92%
28	43	50	100%	86%
Rata-rata Persentase	91,07%			

Tabel 4. 11 Kriteria Tanggapan Peserta didik dan Guru Terhadap Bahan Ajar E-Book Berbasis Book Creator

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sumber: (Riskyniany, Novita, and Windiyani, 2024)

Data rekapitulasi penilaian pada tabel di atas menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar memperoleh nilai respon peserta didik sebesar 91,07%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, guru juga diminta untuk memberikan respon terhadap uji coba produk melalui kuesioner yang berisi 12 pertanyaan. Tampilan rekapitulasi data berikut memperlihatkan respon guru setelah menggunakan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator*.

Tabel 4. 12 Hasil Kuesioner Respon Guru Kelas IV-A SDN Ciomas 06

No.	Pertanyaan	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.	5
2.	Konsep materi yang disajikan runtut.	5
3.	Kelengkapan materi pada bahan ajar e book menggunakan Book Creator.	5
4.	Teks atau tulisan padan bahan ajar e book mudah dibaca dan dipahami.	5
5.	Gambar yang tersedia pada bahan ajar e book terlihat jelas dan tidak buram.	5
6.	Gambar yang tersedia pada bahan ajar e book sudah sesuai dengan materi.	5
7.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan daya serap peserta didik.	4
8.	Kejelasan tulisan/huruf yang digunakan.	5
9.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	5
10.	Bahasa yang digunakan menarik minat peserta didik untuk membaca.	5
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik.	5
12.	Bahan ajar e-book menggunakan Book Creator dapat membantu peserta didik belajar mandiri.	4
Total penilaian		58
Skor maksimal		60
Persentase		X 100
Rata-rata total validasi		96,66

Kuesioner respon guru dalam data penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang

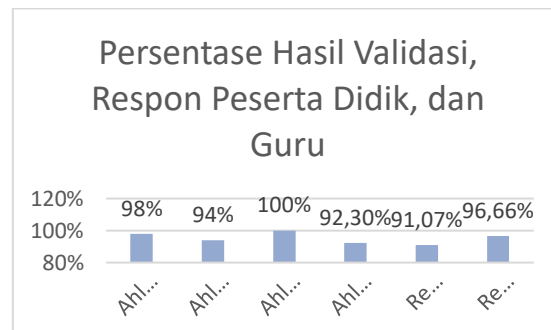
akurat dari responden guru. Hasil analisis kuesioner guru menunjukkan nilai respon sebesar 96,66% dengan kriteria sangat baik. Setelah data nilai dari angket respon peserta didik dan guru terkumpul, langkah berikutnya adalah mengkonversikan data tersebut menggunakan pedoman konversi ideal yang tertera pada tabel berikut. Proses konversi ini bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang menyeluruh mengenai tingkat kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator*.

Tabel 4. 13 Rata-rata Persentase Angket Peserta Didik dan Guru

No.	Responden	Persentase Penilaian
1.	Peserta Didik	91,07%
2.	Guru	96,66%
Rata-rata Persentase		93,86%

Hasil analisis terhadap angket respon yang diisi oleh peserta didik dan guru menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar untuk peserta didik kelas IV mendapatkan skor rata-rata sebesar 93,86%, yang diklasifikasikan sebagai "sangat baik".

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)



Gambar 4. 1 Grafik Hasil Validasi serta Respon Peserta Didik dan Guru

Berdasarkan data grafik, memperlihatkan bahwa bahan ajar *e-book* yang dikembangkan dengan *Book Creator* berhasil memfasilitasi pemahaman peserta didik serta meningkatkan ketertarikan dan semangat mereka dalam belajar. Hal ini juga memicu munculnya ide-ide baru dalam penerapan bahan ajar berbasis teknologi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* "Sangat Layak" untuk pembelajaran topik bangun datar.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model

pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Pada dasarnya bahan ajar memiliki peran yang penting dalam pembelajaran, terutama dalam memicu kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik saat menghadapi tantangan belajar (Kosasih, 2021:7). Dengan demikian, pemilihan bahan ajar yang sesuai sangat penting dalam menambah pengetahuan yang efektif bagi peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru dituntut untuk mampu dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran di kelas, terutama dalam penggunaan bahan ajar. *Book Creator* hadir sebagai media publikasi yang relevan untuk menyajikan bahan ajar dalam format digital yang menggabungkan teks, gambar, dan suara, sehingga mudah diakses melalui komputer, *smartphone*, atau tablet (Ayuni dan Fadlan, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Ciomas 06, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV-A masih mengandalkan buku cetak dan berpusat pada instruksi guru, yang

dinilai belum sepenuhnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Buku paket yang digunakan cenderung memiliki komposisi teks yang dominan dan kurang menarik bagi peserta didik. Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah tersebut yang menekankan penggunaan bahan ajar yang relevan, variatif, dan adaptif terhadap gaya belajar peserta didik, peneliti mengembangkan sebuah *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, menstimulasi antusias dan motivasi belajar peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan di kelas IV-A SDN Ciomas 06. Hasil observasi menunjukkan pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan bahan ajar yang terbatas pada buku cetak tanpa dukungan media elektronik, sehingga kurang mendukung pemahaman peserta didik secara optimal. Berdasarkan penelitian oleh Romadlon Habibullah dan Suyanti pada tahun 2024 memiliki keunggulan yaitu dapat diakses di mana saja dan kapan saja,

menunjang gaya belajar peserta didik, dan interaktif.

Tahap desain dilakukan dengan merancang bahan ajar *E-book*, mencari referensi, menyusun materi, dan memulai pembuatan. Dengan *Book Creator*, berbagai jenis media dapat dikombinasikan untuk menyediakan sumber belajar yang dapat diakses peserta didik sesuai dengan gaya belajar yang mereka miliki (Sanjaya, 2022).

Selanjutnya, pada tahap pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* disusun berdasarkan kerangka desain yang telah dirancang, kemudian dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan proses validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga dosen dari Universitas Pakuan dan satu guru dari SDN Ciomas 06. Setelah proses validasi, produk direvisi berdasarkan masukan para validator.

Berdasarkan hasil uji validasi media yang dilakukan oleh Bapak Agung Prajuhana Putra, M.Kom., memberikan penilaian angket sebesar 98% dengan catatan menyesuaikan ukuran *font* untuk anak SD kelas IV. Berdasarkan hasil uji validasi bahasa yang dilakukan oleh Ibu Siti Chodijah, M.Pd., diperoleh skor angket sebesar

94%, dengan catatan untuk melakukan perbaikan pada penggunaan kata agar sesuai dengan standar KBBI. Sementara itu, hasil uji validasi dari dosen ahli materi, Ibu Ratih Purnamasari, M.Pd., memberi penilaian angket sebesar 100% dengan catatan penyusunan materi dimulai dari pengertian, contoh penggunaan, latihan, dan pembahasan. Hasil uji validasi materi juga dilakukan oleh Ibu Saripah, S.Pd., dengan penilaian angket sebesar 92,30% dengan catatan menambahkan gambar pada latihan soal. Melalui penilaian tersebut, kualitas bahan ajar *e-book* yang dihasilkan mengalami peningkatan.

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, implementasi produk diuji cobakan kepada 28 peserta didik kelas IV-A SDN Ciomas 06. Peserta didik menggunakan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar, kemudian memberikan respon melalui pengisian angket yang terdiri dari 10 pernyataan. Hasil angket menunjukkan respon yang sangat positif dari peserta didik dengan persentase sebesar 91,07%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Angket respon yang diberikan kepada guru menunjukkan

penilaian sebesar 96,66%, yang juga termasuk kategori "Sangat Baik" dalam mengevaluasi penggunaan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator*. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penilaian ahli sebesar 96,07% dengan kategori "Sangat Layak", respon positif dari peserta didik dengan rata-rata 91,07%, dan respon guru sebesar 96,66%, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar sangat layak untuk diimplementasikan tanpa memerlukan revisi tambahan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Aprillianti dan Wiratsiwi (2021) dengan judul Pengembangan *e-book* dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menerapkan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri Sugihan 01 menunjukkan bahwa *e-book* tersebut efektif dan praktis digunakan, dengan respon guru mencapai 82% dan respon peserta didik 82%.

Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryanti (2023) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-book* Menggunakan

Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Persamaan Lingkaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut sangat layak berdasarkan hasil validasi yaitu 96% dan sangat praktis berdasarkan analisis respon peserta didik diperoleh skor 3,53.

Penelitian serupa dilakukan oleh Romadlon Habibullah dan Suyanti (2024) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-book* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aku Mengenal Indonesia Kelas 1 MI. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian yang dilakukan di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi yaitu 90% dan sangat praktis berdasarkan angket peserta didik 95%.

Hasil validasi penelitian ini menunjukkan rata-rata yang lebih unggul, yaitu 96,07% jika dibandingkan dengan penelitian Aprillianti dan Wiratsiwi (2021) yang hanya mencapai 82% (materi) dan

79% (media). Selain itu, bahan ajar ini mendapatkan respon yang sangat positif dari guru dan peserta didik dengan skor yang signifikan masing-masing sebesar 96,66% dan 91,07%. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar dibandingkan penelitian sebelumnya yang hanya memperoleh skor 82%. Sementara itu, penelitian Suryanti (2023) juga mendapatkan hasil validasi 96% dan respon kepraktisan yang tinggi. Meskipun demikian, penelitian ini lebih unggul karena mencakup validasi menyeluruh pada aspek media, bahasa, dan materi. Penelitian Romadlon Habibullah dan Suyanti (2024) yang berfokus pada kelas I MI mendapatkan nilai validasi 90%–92% dan respon peserta didik 95%.

Hasil validasi yang baik dari ahli media, bahasa, dan materi, serta respon positif dari peserta didik dan guru dalam penelitian ini didukung oleh hasil kajian penelitian sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-book* memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, dan memfasilitasi pemahaman kompetensi. Selain itu, peningkatan

minat belajar yang ditunjukkan oleh respon positif peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* yang dikembangkan sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan sebagai sumber belajar mandiri di rumah.

E. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar *e-book* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di SDN Ciomas 06 melalui observasi dan wawancara. Tahap desain menghasilkan rancangan produk bahan ajar *e-book*. Tahap pengembangan membuat desain yang telah dirancang menjadi produk *e-book* yang menarik dan interaktif. Tahap validasi melibatkan ahli media, bahasa, dan materi untuk mengidentifikasi kekurangan dan memberikan masukan perbaikan. Tahap implementasi menguji coba produk pada 28 peserta didik kelas IV-A untuk mengukur respon peserta didik dan guru. Tahap evaluasi melibatkan pengumpulan saran dan komentar dari para ahli selama

berlangsungnya proses validasi. Respon terhadap kelayakan produk diperoleh melalui hasil validasi yang secara keseluruhan menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* sangat layak untuk digunakan. Data dari angket ahli media menunjukkan persentase sebesar 98%, sementara ahli bahasa memberikan persentase nilai sebesar 94%. Validasi oleh ahli materi, baik dosen maupun guru menunjukkan hasil yang sangat positif, dosen ahli memberikan penilaian sebesar 100% dan guru memberikan penilaian 92,30%. Selain itu respon dari 28 peserta didik kelas IV-A sangat positif dengan persentase penilaian sebesar 91,07% dan respon dari guru sebesar 96,66%. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* pada topik bangun datar sangat layak untuk diimplementasikan dalam konteks kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, Riko, and Rani Kurnia Vlora. 2023. "Perkembangan E-Book Dalam Penerbitan Buku Guna Memenuhi Kebutuhan Pengguna." *Central Publisher* 1(4): 354–61.

<http://centralpublisher.co.id>.

Aisyah, Siti, Evih Noviyanti, and Triyanto. 2020. "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia." 2: 62–65.

Andarsyah, Roni, and Rojasqi Fadilla. 2020. "Aplikasi Lelang Online Geographic Information System (WEBGIS) Intelligence PT. Pegadaian (Persero) Menggunakan Metode Research and Development." *Jurnal Teknik Informatika* 12(2): 1–7. <https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/868>.

Antoro, Rio. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media E-Learning Berbasis Web Dan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar Di SMA Negeri 1 Purbolinggo." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.: 35.

Aprillianti, Prima, and Wendri Wiratsiwi. 2021. "Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada." 6(1): 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>.

Ayuni, Amanda Putri, and Muhammad Noer Fadlan. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Aplikasi Book Creator Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup

- Kelas Iii Sd.” *Joyful Learning Journal* 12(4): 190–97.
doi:10.15294/jlj.v12i4.73437.
- Destiani, Alina. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Analisis Matematis.” *Respository Raden Intan*: 1–23.
- Estuhono, Sonia Yulia Friska, and Ika Paradila. 2023. “Pengembangan E-Modul Berbasis Research Based Learning Berbantuan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars* 13(2): 112–26.
www.fsct.modares.ac.ir.
- Hanifa, Syifa Astriani, Lina Novita, and Resyi A. Gani. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar E-Komik Menggunakan Web Pixton Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia.” *Jurnal Sains dan Teknologi* 5(2): 681–87.
doi:10.55338/saintek.v5i2.1738.
- Harjuni, Muhammad Robi, Siti Halidjah, and Dyoty Aulia Vilda Ghasya. 2023. “Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Ebook Berbasis Kearifan Lokal Di KALBAR Bermuatan Nilai Karakter.” *Journal on Education* 6(1): 6048–55.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3806>.
- Hasanah, Isatul, and Siti Rodi'ah. 2021. “Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar.” *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2(2): 23–35.
doi:10.51178/ce.v2i2.225.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1): 28–38.
doi:10.15575/jipai.v1i1.11042.
- Jaya, I Made, Intan Fitri Meutia, and Devi Yulianti. 2021. “Inovasi Pelayanan Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Metro Melalui Program Ebook Dalam Upaya Menumbuhkan Minat Baca Remaja.” *Administrativa: Jurnal Birokrasi, Kebijakan dan Pelayanan Publik* 3(1): 61–72.
doi:10.23960/administrativa.v3i1.59.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and

- Amelia Agdira Putri. 2020. "Analisis Pengembangan Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(2): 170–87. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Manurung, Jamson Parlindungan, Bongguk Haloho, and Ulung Napitu. 2023. "Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Sd." *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 8(2): 676–83. doi:10.58258/jupe.v8i2.5596.
- Manzil, Emilda Farkhiatul, Sukamti Sukamti, and M. Anas Thohir. 2022. "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 31(2): 112–26. doi:10.17977/um009v31i22022p112.
- Muliarta, I Komang Dodik. 2024. "BOOK CREATOR SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN." 13(November): 54–62. doi:10.59672/stilistika.v13i1.3919.
- Puspitasari, Verdiana, Rufi'i, and Djoko Adi Walujo. 2020. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran BIPA Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam." *Jurnal Education and development Institut* 8(4): 310–19.
- Putri, Indira Salshanabila, and Jajang Bayu Kelana. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Tata Surya Dengan Menggunakan Model Student Teams Achievement Division Berbantuan Aplikasi Solar System Scope Dan Book Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Profesi Pendidikan* 1(2): 67–81. doi:10.22460/jpp.v1i2.13024.
- Rahayu, Yuliana Umi. 2022. "Penerapan Media Book Creator Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 2 Majenang Cilacap Skripsi." : 30.
- Riskyniany, Herlinda Rahayu, Lina Novita, and Tustiyana Windiyani. 2024. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Manusia Dan Lingkungan." *Journal on Education* 06(03): 16091–99. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/5491>.