



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 2695-2705

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Buku Elektronik Pada Tema 2 Subtema 1 Di Kelas III SD Negeri 9 Sungai Raya

Saskia Adisty^{1✉}, Kartono², Rio Pranata³, Hery Kresnadi⁴, Dyoty Aulia Vilda Ghasya⁵

Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: saskiaadisty@student.untan.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis tingkat kelayakan produk buku elektronik dan respon guru dan peserta didik terhadap produk pengembangan buku elektronik pada Tema 2 Subtema 1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (RnD) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sumber data penelitian ini adalah hasil validasi dua validator, hasil respon guru dan hasil respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data penelitian ini ialah angket validasi validator, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil validasi tahap I memperoleh rata-rata 4,3 kriteria sangat valid/layak, dan hasil validasi tahap II memperoleh rata-rata 4,7 kriteria sangat valid/layak. Hasil respon dari guru memperoleh persentase 84% dengan kriteria sangat baik/praktis. Hasil respon peserta didik pada skala kecil memperoleh persentase 82% kriteria sangat baik/praktis. Hasil respon peserta didik pada skala besar memperoleh persentase 87% kriteria sangat baik/praktis.

Kata Kunci: *Pengembangan, Bahan Ajar, Buku Elektronik*

Abstract

The purpose of this study is to examine the viability of electronic book products and how educators and students react to new developments in electronic book development on theme 2 subtheme 1. Using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), research and development (R&D) is the research methodology employed. The validation results from two different validators—teacher responses and student responses to the created products—serve as the research's. Teacher response questionnaires, student answer questionnaires, and validator validation questionnaires are the data gathering methods used in this study. An average of 4.3 extremely valid/appropriate criteria were found in the stage I validation results, and an average of 4.7 very valid/appropriate criteria were found in the stage II validation results. The teacher's response yielded an 84% percentage using extremely good/practical criteria. A small-scale analysis of the students' responses yielded an 82% percentage meeting very good/practical criteria. Large-scale student response data yielded an 87% very good/practical criterion percentage.

Keywords: *Development, Education Supplements, Electronic Book*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada penerapan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang pelaksanaannya dilakukan dengan melibatkan beberapa muatan pelajaran sekaligus dengan menggunakan tema sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Kurikulum secara umum bisa diartikan sebagai dokumen tertulis yang dipakai oleh sekolah sebagai pedoman untuk menyelenggarakan pembelajaran. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menerangkan bahwa terdapat lima langkah pengalaman belajar yang digunakan dalam pendekatan saintifik, mulai dari mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), menalar/mengasosiasi (*associating*) dan mengkomunikasikan (*communicating*).

Menurut Ali Armadi (2017) "penerapan model pembelajaran tematik terpadu ini digunakan agar pembelajaran yang digunakan memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin dalam tema yang disampaikan."(h.53) Dalam penerapan kurikulum 2013, guru dituntut untuk lebih profesional dalam penggunaan alat dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, guru juga diarahkan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Guru dituntut agar bisa membuat pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Muldiyana Nugraha (2018) menyatakan bahwa "proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan mendidik siswa ke arah yang lebih baik. Peningkatan mutu pembelajaran itu sangat ditentukan oleh berbagai kondisi, baik kondisi intern maupun kondisi ekstern sekolah itu sendiri." (h.28). Mengelola kelas merupakan salah satu peranan yang dilakukan seorang guru dalam proses pembelajaran, yaitu menciptakan kondisi belajar yang optimal dan menetralsir keadaan jika terjadi gangguan di dalam kelas selama proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru tidak hanya menstransfer pengetahuan kepada peserta didik tapi juga dituntut bisa memajemen kondisi peserta didik secara baik. Guru dapat berbagai pendekatan yang mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dan minat pada dirinya sendiri. Oleh karena itu, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran salah satunya menggunakan bahan ajar atau media yang menarik peserta didik.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru adalah mendesain dan menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran yang memanfaatkan ketersediaan teknologi sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan nilai-nilai kehidupan yang termuat dalam setiap pembelajaran. Guru sebagai pendidik yang profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan mekanisme serta memperhatikan karakteristik dan lingkungan peserta didik. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran dengan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar yang merupakan elemen proses pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Khotib (2014) "bahan ajar merupakan bahan atau alat atau instrumen dalam proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis, dengan tujuan peserta didik dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kegiatan belajar mengajar, sehingga harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator."(h.8). Dengan adanya bahan ajar guru akan lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar.

Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan keterampilan dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar menjadi peranan penting untuk berlangsungnya kemajuan dan perkembangan pembelajaran disekolah maka dari itu, inovasi menjadi alternatif dalam menghindari kejenuhan dan kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Di era digitalisasi sekarang ini, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efisien, menarik dan efektif maka bahan ajar harus variatif dan inovatif dengan penggunaan teknologi. Sejalan dengan pendapat Haryanto,dkk (2023) "para pendidik harus mampu menciptakan materi pembelajaran yang baru, memperbaharui yang sudah ada, dan terus mencari iovasi dalam memperorganisasian media." (h.332)

Perkembangan teknologi bisa menjadi penunjang pembelajaran pada situasi dan kondisi apapun, salah satunya penggunaan buku elektronik. Buku elektronik atau *E-book* adalah buku yang berbentuk digital yang berisikan informasi tertentu. *E-book* memiliki format penyajian yang runtut, baik bahasanya, tinggi kadar keilmuannya, dan luas pembahasannya. Buku elektronik juga termasuk jenis bahan ajar yang didukung dngan media digital seperti animasi, gambar yang menarik yang membantu proses pembelajaran. Buku elektronik juga membuat sebuah bahan ajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membosankan, lebih menyenangkan, dan dapat mendorong motivasi peserta didik dalam menguasai pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar peserta didik.

Membuat sebuah bahan ajar digital yang menarik, perlu diketahui kebutuhan yang dapat mencapai tujuan kurikulum 2013. Dengan demikian untuk mengetahui bagaimana bahan ajar yang cocok untuk peserta didik kelas III, perlu dilakukan analisis kebutuhan pengembangan buku ekktronik meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik, serta analisis kondisi lapangan yang diharapkan dapat mengembangkan buku elektronik yang sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di Sekolah Dasar Negeri 9 Sungai Raya, proses pembelajaran saat ini belum berjalan sebagaimana yang dikehendaki. Hal itu disebabkan oleh guru dan peserta didik yang hanya berpegangan pada buku guru dan buku siswa yang dirasakan belum cukup untuk mendukung proses pembelajaran. Buku yang biasanya digunakan dalam pembelajaran adalah buku ajar yang berasal dari Departemen Pendidikan Nasional atau disebut dengan BSE (Buku Sekolah Elektronik). Bahan ajar dengan media yang dapat menunjang proses pembelajaran juga jarang diterapkan oleh beberapa guru karena keterbatasan waktu yang menjadi kendala untuk membuat dan

mengembangkan bahan ajar inovatif serta menyenangkan bagi peserta didik. Bahan ajar dengan media yang menarik dan kreatif dalam pembelajaran yang diperlukan harus dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik agar mereka dapat mengguakannya di mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah bahan ajar berupa buku elektronik yang kreatif dan inovatif agar konsep pemahaman peserta didik pada pembelajaran tematik khususnya pada Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia.

Pengembangan buku elektronik ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Tidak hanya berupa buku yang banya berisikan materi yang dikemas dalam tulisan saja melainkan peneliti mengembangkan bahan ajar dengan dilengkapi materi dan gambar yang menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Buku Elektronik Tema 2 Subtema 1 Kelas III di SD Negeri 9 Sungai Raya" sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Model pengembangan buku elektronik pada Tema 2 Subtema 1 pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini memiliki 5 tahapan yaitu Analyze (analisis), Design (merancang), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), and Evaluation (evaluasi).

Tahap pertama analisis, merupakan tahap mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan produk. Tahap kedua perancangan, merupakan tahap merancang suatu produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga pengembangan, merupakan tahap pembuatan produk buku elektronik yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat serta telah melakukan validasi produk oleh masing-masing validator. Tahap keempat implementasi, merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dilakukan oleh kelompok kecil yang berjumlah 5 orang peserta didik dan yang kedua dilakukan oleh kelompok besar yang berjumlah 15 orang peserta didik. Tahap kelima yaitu evaluasi, merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan, pada tahap ini yaitu menilai kepraktisan produk buku elektronik dari hasil angket respon peserta didik terhadap validasi dan materi serta kepraktisan buku elektronik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku elektronik pada tema 2 subtema 1 di kelas III SD Negeri 9 Sungai Raya.

Tahap Analysis, dimulai dari studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui bahan ajar seperti apa yang perlu dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kurikulum yang dilakukan di sekolah mendapatkan informasi yang diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar dalam bentuk digital masih sangat jarang digunakan karena di sekolah tersebut hanya menggunakan buku yang disediakan dari pihak sekolah. Oleh karena itu, dengan mengembangkan buku elektronik ini dapat menambah bahan ajar dengan materi yang lebih baik dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap Design, dilakukan dengan membuat *storyboard* yang digunakan untuk membantu peneliti merancang elemen-elemen penting dari buku elektronik, seperti susunan materi, urutan informasi, dan bagian-bagian pada buku elektronik secara keseluruhan. Storyboard digunakan untuk mempermudah peneliti dalam pembuatan produk. Selanjutnya

Tahap Development, yaitu mengembangkan rancangan yang telah dibuat dan didesain pada tahap sebelumnya sehingga menjadi sebuah produk buku elektronik dengan mengimport secara online dan dapat diunduh dari link buku elektronik tersebut. Setelah produk buku elektronik menjadi produk awal, dilanjutkan dengan tahap validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli desain. Temuan penilaian disajikan dalam bentuk skor, komentar, dan saran terhadap buku elektronik untuk dilakukan revisi/perbaikan agar buku elektronik valid/layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Tahap Implementation, yaitu melakukan uji coba produk buku elektronik kepada peserta didik yang sudah dinyatakan valid/layak. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba pertama dilakukan oleh kelompok kecil yang berjumlah 5 orang peserta didik dan uji coba kedua dilakukan oleh kelompok besar yang berjumlah 15 orang peserta didik.

Tahap Evaluation, pada tahap terakhir ini peneliti melakukan evaluasi tentang kepraktisan buku elektronik. Pada proses evaluasi dilakukan dengan cara melihat data hasil angket kepraktisan buku elektronik yang dinilai oleh peserta didik kemudian menghitung hasil pengisian angket tanggapan kepraktisan.

Pembahasan

Pengembangan buku elektronik ini peneliti menggunakan model ADDIE, yang dimulai dengan menganalisis secara sistematis produk yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan, menyusun gambar, buku untuk menunjang pengembangan produk. Pengembangan buku elektronik ini menggunakan perangkat komputer/leptop dengan aplikasi microsoft word, kemudian buku elektronik tersebut dijadikan kedalam bentuk *pdf*. Model ADDIE diterapkan secara beruntun untuk mendapatkan hasil diterapkan secara beruntun untuk mendapatkan hasil yang maksimal, kemudian hasil data pengembangan dan penelitian digunakan tinjauan pengembangan pada tahap selanjutnya.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa bahan ajar berbentuk elektronik pada materi Tema 2 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini berisikan materi tentang manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Desain materi tersebut dibuat menjadi sebuah cerita yang mengandung nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, materi yang dikembangkan menyesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) serta tujuan pembelajaran pada Tema 2 Subtema 1. Kompetensi Dasar (KD) yang disajikan yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan, sedangkan untuk Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran masing-masing menyesuaikan Kompetensi Dasar (KD).

Pengembangan produk buku elektronik telah melalui tahap validasi produk oleh dua orang ahli yang melakukan penelitian sebanyak dua kali atau dua tahap pada aspek materi dan aspek desain. Buku elektronik yang telah dikembangkan akan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 kriteria penilaian yaitu, kriteria valid, kriteria praktis, dan kriteria efektif. Produk pengembangan yang dikembangkan harus praktis yang berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan.

Skala penilaian terhadap buku elektronik menggunakan skala rating scale 1-5 yang artinya (5) Sangat Baik (4) Baik (3) Cukup Baik (2) Kurang Baik (1) Sangat Tidak Baik. Produk buku elektronik dikatakan valid/layak jika memperoleh skor rata-rata lebih dari 2,60. Nilai terdapat pada rentang 3 (kategori cukup baik) yang artinya secara keseluruhan produk sudah layak digunakan namun perlu perbaiki. Sebaiknya, jika skor rata-rata diperoleh lebih kecil dari 2,60, maka produk tersebut dapat dikatakan tidak valid/layak.

Sebelum memasuki aspek kepraktisan bahan ajar elektronik akan dilakukan penilaian kelayakan, penilaian ini berguna untuk menentukan apakah buku elektronik ini sudah memenuhi standar yang telah dijelaskan di atas. Adapun kelayakan produk yang dinilai adalah sebagai berikut.

1. Kelayakan Produk

Pada penelitian ini, peneliti melakukan dua tahap uji validitas oleh dua ahli. Pada tingkat kelayakan produk tahap pertama berada pada kategori "Sangat Valid" berdasarkan penilaian pada aspek materi dan aspek desain. Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh hasil dari ahli materi dengan rata-rata 4,533 "Sangat Baik" dan dari ahli desain dengan rata-rata 4,083 "Baik". Maka, hasil uji validitas pada tahap pertama diperoleh rata-rata 4,308 "Sangat Baik".

Pada tahap pertama, peneliti mendapatkan komentar dan saran dari ahli materi yang masih harus diperbaiki yakni pada Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Isi komentar dan saran terdapat beberapa Kata Kerja Operasional (KKO) yang harus disesuaikan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, masih terdapat beberapa kesalahan pada penulisan. Ahli desain juga menyampaikan komentar dan saran yaitu untuk ditambahkan dan divariasikan gambar-gambar yang mendukung dengan menyesuaikan tema. Peneliti mendapatkan kesimpulan validasi tahap I ini untuk diperbaiki berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh kedua ahli.

Selanjutnya, setelah peneliti merevisi produk dari hasil validasi tahap pertama maka dilakukan uji validitas tahap kedua oleh kedua ahli. Pada tingkat kelayakan produk tahap kedua berada pada kategori "Sangat Valid" berdasarkan penilaian pada aspek materi dan aspek desain. Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh hasil dari ahli materi dengan rata-rata 4,733 "Sangat Baik" dan dari ahli desai dengan rata-rata 4,667 "Sangat Baik". Maka, hasil uji validitas pada tahap kedua diperoleh rata-rata 4,7 "Sangat Baik".

Pada tahap kedua setelah direvisi hasil uji kelayakan, ahli materi memberi penilaian yang baik. Kemudian, oleh ahli desain yang baik dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Oleh karena itu, peneliti mendapatkan kesimpulan dari kedua ahli yaitu dinyatakan "Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi".

Selain daripada itu, para ahli yang telah memvalidasi produk buku elektronik ini telah melalui banyak proses revisi yang baik dalam penyajian materi, tampilan visual, maupun isi materi yang ditampilkan, sehingga apa yang ada dalam produk buku elektronik ini telah melewati tahapan revisi dan penyempurnaan bentuk yang diinginkan sesuai dengan keinginan para responden yang telah berpartisipasi dalam hal ini.

Setelah melakukan penelitian pada materi Tema 2 Subtema 1, peneliti mendapat data aktual hasil angket yang disebar, dengan tingkat persentase kelayakan tahap pertama menunjukkan hasil validasi materi dan desain. Hasil validasi tahap pertama memperoleh hasil persentase 86% dengan kriteria "Sangat Baik", karena berada di antara 81%-100% maka dapat disimpulkan bahwa produk buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti pada

tahap pertama tergolong "Sangat Baik". Hasil validasi tahap kedua memperoleh hasil persentase 94% dengan kriteria "Sangat Baik", karena berada di antara 81%-100% maka dapat disimpulkan bahwa produk buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti pada tahap kedua tergolong "Sangat Baik". Penetapan kriteria berdasarkan persentase menurut Arikunto (dalam Azkiyatul, 2016, h.19).

Sehingga berdasarkan aspek kelayakkan yang telah dijelaskan di atas dapat diketahui bahwa produk yang sedang dikembangkan ini layak untuk dijadikan referensi buku elektronik. Setelah melakukan penelitian uji kelayakkan selanjutnya dilakukan pengambilan data untuk menentukan apakah produk elektronik ini masuk dalam aspek praktis. Kepraktisan yang dapat diukur adalah aspek kemudahan penggunaan dan penyajian materi. Aspek kemudahan penggunaan adalah kemudahan memahami materi yang ditampilkan dalam produk buku elektronik sehingga peserta didik dapat memahami dengan cepat materi yang disampaikan dan peserta didik dengan senang menggunakannya. Sedangkan aspek penyajian fokus pada tampilan visual dari produk buku elektronik yang dikembangkan.

Kemudian aspek praktis merupakan suatu hal yang sangat diperlukan, karena hal ini berkaitan dengan kenyamanan dalam penggunaan produk buku elektronik yang dikembangkan. Berdasarkan angket yang disebarkan kepada peserta didik, butir instrumen lebih menekankan pada aspek kelayakan kemudian aspek praktis. Jadi perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika para responden menyatakan perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan keterlaksanaanya dalam kategori baik yang ditunjukkan oleh hasil angket atau kuisioner oleh guru dan peserta didik. Kedua aspek yang dijelaskan diatas maka diketahui bahwa produk buku elektronik ini dapat digunakan sebagai media bahan ajar berbasis teknologi dapat memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, bahan ajar berbasis teknologi merupakan suatu terobosan pemanfaatan teknologi yang dapat menjadi sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini para ahli menyatakan bahwa buku ini telah memenuhi aspek-aspek yang diperlukan untuk menetapkan bahwa produk buku elektronik ini layak untuk digunakan.

2. Pembahasan Hasil Respon Peserta Didik

Hasil respon peserta didik terhadap buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh melalui instrumen angket respon peserta didik. Respon peserta didik dilakukan dalam 2 proses yaitu pada skala kecil berjumlah 5 orang dan skala besar berjumlah 15 orang. Berdasarkan penilaian pada skala kecil 5 peserta didik mendapatkan hasil persentase 82% dengan kriteria "Sangat Baik", karena berada antara 81%-100% maka dapat disimpulkan

bahwa produk buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti adalah tergolong "Sangat Baik".

Berdasarkan penilaian pada skala besar 15 peserta didik mendapatkan hasil persentase 87% dengan kriteria "Sangat Baik", karena berada antara 81%-100% maka dapat disimpulkan bahwa buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti adalah tergolong "Sangat Baik". Penetapan kriteria persentase menurut Arikunto (dalam Azkiyatul, 2016, h.19).

Hasil tersebut diperoleh dari 10 pernyataan yang terdiri dari (1) Penyajian tampilan awal buku elektronik menarik. (2) Buku elektronik mudah diakses. (3) Penggunaan jenis huruf dalam buku elektronik mudah dibaca. (4) warna pada gambar buku elektronik menarik untuk dilihat. (5) Bahasa yang digunakan dalam buku elektronik mudah dipahami. (6) Petunjuk penggunaan buku elektronik mudah dipahami. (7) isi materi mudah dipahami dan menambah wawasan saya. (8) Buku elektronik membantu saya dalam menghubungkan materi yang saya pelajari dengan kehidupan sehari-hari. (9) Soal evaluasi yang digunakan dalam buku elektronik sesuai dengan kemampuan saya. (10) Penggunaan buku elektronik dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan efisien.

3. Pembahasan Hasil Respon Guru

Hasil respon guru terhadap buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh melalui instrumen angket respon guru. Berdasarkan penilaian seorang guru wali kelas III mendapatkan hasil persentase 84% dengan kriteria "Sangat Baik", karena berada antara 81%-100% maka disimpulkan bahwa produk buku elektronik yang dikembangkan oleh peneliti adalah tergolong "Sangat Baik". Penetapan kriteria berdasarkan persentase menurut Arikunto (dalam Azkiyatul, 2016, h.19).

Hasil tersebut diperoleh dari 2 aspek yaitu konstruksi isi dan aspek kejelasan bahasa, teks, dan gambar dengan total 10 butir pernyataan. 10 butir pernyataan terdiri dari (1) Buku elektronik mudah diakses. (2) Memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. (3) Materi sesuai dengan KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi. (4) Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD. (5) Buku elektronik mendorong dan memotivasi peserta didik dalam belajar mandiri. (6) Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam buku elektronik jelas dan mudah dipahami. (7) Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik. (8) Informasi yang disampaikan mudah dipahami dan tidak ambigu. (9) penggunaan gambar menarik dan sesuai dengan tema materi. (10) penataan tulisan runtut, rapi, dan jelas.

SIMPULAN

Telah dikembangkan buku elektronik pada tema 2 subtema 1 yang memenuhi pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa buku elektronik pada tema 2 subtema 1 yang dilakukan kepada peserta didik kelas III SD Negeri 9 Sungai Raya dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armadi, A. (2017). *Pendekatan Sientific Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD*. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. 1(1), 52-64. Diunduh di <https://www.autentik.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/6>
- Haryanto, H., Kartono., dan Pranata, R. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 5 Pontianak Timur*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(2), 331-339. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3412>
- Lestari, I. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1), 26-36. Diunduh di <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.634>
- Nugraha, M. (2018). *Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran*. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*. 4(1), 27-44. Diunduh di <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tarbawi>
- Nurdyansyah & Nahdliyah. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal* . Diunduh di <http://eprints.umsida.ac.id/1607>.