

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kegiatan pembelajaran melibatkan interaksi antara seorang pendidik dan peserta didik dengan tujuan mencapai pembelajaran yang efektif. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia Indonesia secara menyeluruh, mencakup aspek spiritual, moral, pengetahuan, keterampilan, kesehatan, kepribadian, dan tanggung jawab sosial dan nasional.<sup>1</sup>

Untuk mencapai tujuan pendidikan, peran guru menjadi krusial dalam merancang pembelajaran yang berkualitas sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi mereka. Peran guru tidak hanya terjadi selama pembelajaran, tetapi juga sebelumnya saat perencanaan pembelajaran. Guru harus memperhatikan dengan cermat kebutuhan peserta didiknya dalam menyusun perencanaan pembelajaran dan menyiapkan bahan ajar yang sesuai. Bahan ajar, sebagai salah satu komponen pembelajaran, harus memenuhi standar kualitas, termasuk kecocokan isi, bahasa, dan penyajian.

Penyediaan materi pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung proses belajar siswa. Sebaiknya, materi pembelajaran disusun oleh guru karena mereka lebih mengenal kebutuhan siswa, lingkungan belajar, dan karakteristik peserta didiknya. Materi pembelajaran mencakup segala jenis materi

---

<sup>1</sup> Undang-undang Sisdiknas, Tahun 2003.

yang digunakan dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar. Materi tersebut juga dianggap sebagai sumber belajar yang harus dipelajari oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Materi pembelajaran mencakup informasi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dimiliki oleh siswa untuk mencapai tujuan kompetensi tertentu. Selain itu, materi pembelajaran juga berperan sebagai alat bantu bagi pendidik dan siswa untuk mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran. Berdasarkan dari bentuknya bahan ajar berupa buku bacaan, Lembar Kerja Siswa (LKS), maupun tayangan.

Seperti yang diuraikan sebelumnya, diperlukan suatu medium pembelajaran yang bisa menjadi alat bantu dalam menyampaikan informasi. Secara keseluruhan, media dianggap sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima pesan. Media dapat dijelaskan sebagai alat-alat seperti gambar, foto, atau perangkat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengorganisir kembali informasi baik secara visual maupun verbal.<sup>2</sup> Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sebuah media yang efektif haruslah dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan fleksibilitas siswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah bahwa banyak media hanya menghadirkan teori tanpa memberikan aplikasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media

---

<sup>2</sup> Nugraheti Sismulyasih SB dkk. “*Media Pembelajaran SD*”, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), hal 17.

pembelajaran yang dapat menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa.<sup>3</sup>

Pendekatan pembelajaran di kelas saat ini menggunakan media tradisional seperti buku cetak dan papan tulis, yang mungkin tidak mempertahankan minat siswa dalam materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih interaktif seperti gambar, video, dan permainan edukatif untuk membantu siswa memahami isi buku dan menjaga minat mereka selama proses pembelajaran. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran saat ini telah mengakibatkan penurunan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan penelitian di MI Miftahul Huda Banjarejo, penulis berusaha mengatasi masalah ini dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong keterlibatan aktif, kreatif, inovatif, dan komunikatif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran perlu disajikan dengan cara yang menarik dan menghibur agar dapat mempertahankan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi yang diajarkan oleh guru. Proses pemahaman materi tidak dapat dicapai dengan cepat karena membutuhkan pengulangan belajar yang berkelanjutan oleh peserta didik.<sup>4</sup> Dalam hal ini, pendidik harus membuat dan mengembangkan suatu produk yang melibatkan suatu pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. produk yang akan dikembangkan oleh penulis yaitu *book creator*. Alasan

---

<sup>3</sup> Faisal Anwar dkk.” *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*”, (Makassar: CV. Tohar Media), hal 50.

<sup>4</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, “*Pengembangan Media Pembelajaran: konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di Sekolah dan masyarakat*”, (Jakarta: Kencana, 2020), hal 3.

penulis memilih pembelajaran interaktif berupa *book creator* karena aplikasi tersebut bisa dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui fitur-fitur yang tersedia di *book creator* dapat ditambahkan gambar, video animasi yang dapat memotivasi gaya belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* merupakan salah satu alternatif bahan ajar berbasis digital yang memenuhi kriteria yang telah dijelaskan dan dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran bagi siswa. *Book Creator* adalah platform daring yang telah tersedia secara gratis oleh *Tool For School* sejak 2011, yang merupakan alat pembuat buku yang telah didukung oleh *Google for Education*. Situs web ini memungkinkan pendidik dan siswa untuk mengakses materi pembelajaran; pendidik dapat membuat buku sesuai kebutuhan mereka dan membagikannya kepada siswa untuk pembelajaran di sekolah atau di rumah. *Book Creator* dinilai cocok dengan kemampuan interaktif siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Tambahan, pendidik dapat memasukkan berbagai jenis kuis, seperti permainan sederhana, yang harus disesuaikan dengan kemampuan interaktif siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Book Creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman yang signifikan dalam proses pembelajaran. Keunggulan *Book Creator* terletak pada kemudahan pembuatannya,

memungkinkan pendidik untuk membuatnya sendiri sebagai sumber pembelajaran bagi siswa baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.<sup>5</sup>

Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* diinisiasi dari suatu Kompetensi Dasar (KD) yang berkaitan dengan "Memahami tata cara shalat jama' dan qashar." Hal ini kemudian terhubung dengan kompetensi inti yang menekankan pada "Pemahaman konsep dengan menggunakan observasi (pendengaran, penglihatan, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan, aktivitasnya, serta objek-objek di lingkungan rumah dan sekolah." Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* yang mencakup teks, gambar, rekaman suara, atau video, penulis berharap agar materi yang disusun dapat meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran, sesuai dengan fenomena yang terjadi. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator*. Deskripsi diatas dapat penulis ambil ketertarikan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Buku Ajar Digital *Book Creator* Pada Pembelajaran Fikih Materi Sholat Jamak Dan Qasar Kelas 3 di MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung”**

---

<sup>5</sup> Ahmad Niamul Hadi dkk.” *PISCES Proceeding of Integrative Science Education Seminar*”, Vol. 1, *Jurnal: Annual Virtual Conference of Education and Science (AVES)*, 2021, hal 160-167.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah penelitian yang diangkat, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada pembelajaran fikih materi jamak dan qasar kelas 3 MI Miftahul Huda Banjarejo?
- b. Bagaimana kelayakan kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada pembelajaran fikih materi jamak dan qasar kelas 3 MI Miftahul Huda Banjarejo?
- c. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada pembelajaran fikih materi jamak dan qasar kelas 3 MI Miftahul Huda Banjarejo?

## **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan desain buku ajar menggunakan *book creator* pada pembelajaran fiqh materi sholat jamak dan qasar kelas 3 MI Miftahul Huda Banjarejo.
- b. Menganalisis kelayakan kualitas desain buku ajar menggunakan *book creator* pada pembelajaran fiqh materi sholat jamak dan qasar kelas 3 MI Miftahul Huda Banjarejo.

- c. Menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada pembelajaran fiqh materi jamak dan qasar kelas 3 MI Miftahul Huda Banjarejo.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 MI. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* secara teoritis dan praktis.

- a. Kegunaan teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan pada pemahaman tentang peningkatan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta membantu dalam mengatasi berbagai permasalahan yang mungkin timbul di lingkungan sekolah, terutama terkait dengan proses belajar mengajar.

- b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat digunakan bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti.

- 1) Manfaat bagi guru

Sebagai opsi lain untuk mengkomunikasikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa, media pembelajaran interaktif seperti *book creator* dapat digunakan dan menjadi panduan dalam menyediakan materi pembelajaran bagi siswa.

2) Manfaat bagi peserta didik

Menyajikan pengalaman pembelajaran yang unik dan menarik untuk mendorong minat siswa dalam belajar secara lebih produktif dan efisien.

3) Manfaat bagi sekolah

Menyediakan tambahan referensi baru untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Diharapkan bahwa media ini akan meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa, sehingga dapat berdampak positif pada kualitas pendidikan di sekolah.

4) Manfaat bagi peneliti lain

Memberikan pandangan bagi peneliti sebagai upaya memperdalam pengetahuan di bidang Pendidikan dan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian serupa lebih lanjut.

## **E. Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran interaktif berupa *book creator* dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran fiqh. Ketika media pembelajaran diterapkan dengan efektif kepada siswa, materi yang disusun oleh penulis dapat memberikan motivasi tambahan bagi siswa dalam proses pembelajaran.



- b. Bahan ajar yang dibuat oleh penulis dapat menarik perhatian siswa sehingga tertarik dengan adanya media pembelajaran interaktif *book creator*.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian pengembangan ini menciptakan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* untuk kelas 3 MI semester 1 dengan materi sholat jamak dan qasar. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar dan memotivasi peserta didik untuk mengulangi proses pembelajaran. Spesifikasi yang diinginkan untuk produk ini adalah:

##### 1. Penggunaan

Media pembelajaran pada materi jamak dan qasar dirancang dalam bentuk aplikasi *Book Creator* yang mana aplikasi tersebut digunakan untuk membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada aplikasi ini terdapat banyak tools (elemen-elemen/fasilitas yang tersedia) seperti teks, video, musik, gambar dan rekaman audio. Penggunaan tools ini sangat mudah yaitu:

- a. Pastikan komputer atau laptop sudah terinstal *google chrome* terlebih dahulu
- b. Selanjutnya arahkan url pada address bar google chrome menuju alamat <https://bookcreator.com/> buka dan daftar terlebih dahulu.

##### 2. Materi

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran fiqh yaitu tentang materi ketentuan sholat jamak dan qasar di peruntukkan bagi siswa kelas III semester 1.

### 3. Tampilan produk

Pada tampilan produk yang dikembangkan peneliti menyesuaikan produk dengan aplikasi yang digunakan. Selain itu media yang dirancang akan memberikan *Tabulasi shapes* dimana menu ini digunakan untuk menyisipkan gambar-gambar yang tersedia didalamnya.

### 4. Karakteristik produk

Sesuai dengan karakteristik dari sebuah media, maka produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Media yang dikembangkan dapat digunakan pendidik dan peserta didik.
- b. Penjelasan materi mengenai bab tersebut telah tercantum dalam media pembelajaran interaktif.
- c. Gaya Bahasa, menu, tampilan dan sebagainya, diharapkan dapat dipahami dan digunakan oleh peserta didik.

Dalam tahap pengembangan, media pembelajaran melalui *book creator* merupakan aplikasi yang sangat sederhana dan dibuat untuk bahan ajar yang menarik dan praktis sehingga dapat menambah kualitas dalam proses pembelajaran.

## **G. Penelitian Terdahulu**

berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, berikut ini adalah penelitian relevan yang membantu peneliti dalam memperoleh pandangan untuk menyusun penelitian yaitu:

1. Penelitian Jamiatun Nasikha, Athar Zaif Zairozie, dan Darwin Djeni berjudul pengembangan media pembelajaran matematika *smart book* berbantuan book

creator tingkat smp ditinjau dari kevalidan. Menyatakan bahwa penelitian R&D ini mengikuti model pengembangan dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik angket. Hasil analisis penilaian ahli media yakni memiliki skor rata-rata 95,5 yang berarti media dinyatakan dalam kategori valid oleh ahli media. Hasil analisis penilaian ahli materi yakni memiliki skor rata-rata 94 yang berarti media dinyatakan dalam kategori sangat valid oleh ahli materi.<sup>6</sup>

2. Penelitian Nur Haliqah, Herowati, dan Anik Anekawati dengan judul E-modul *model learning cycle 3e* berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia. Menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas e-modul model *learning cycle 3E* berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4-D (four D) yang . Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi dan wawancara. Penilaian dari ahli Bahasa masing-masing adalah 88,54% (termasuk dalam kategori sangat valid) dan ahli materi yaitu 95%, sedangkan aspek penyajian yaitu 87,5%. Rata-rata perolehan skor yang diperoleh yaitu 91,25% (termasuk dalam kategori sangat layak). rata-rata 94,99% (termasuk kriteria sangat layak). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa e-

---

<sup>6</sup> Jamiatun Nasikha, dkk. "pengembangan media pembelajaran matematika *smart book* berbantuan *book creator* tingkat smp ditinjau dari kevalidan", *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, Vol 5. No 2. (Juli 2022), hal 15-20.

modul model *learning cycle 3E* berbasis *book creator* memenuhi kriteria kelayakan dalam media pembelajaran.<sup>7</sup>

3. Penelitian Verdiana Puspitasari, Ruffi'i, dan Djoko Adi Walujo dengan judul pengembangan perangkat pembelajaran dengan model diferensiasi menggunakan *book creator* untuk pembelajaran BIPA di kelas yang memiliki kemampuan beragam. Menyatakan bahwa penelitian R&D ini mengikuti model pengembangan dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model rancangan produk menggunakan model pembelajaran diferensiasi yang menggunakan teori dari Hocket mengenai proses perencanaan dan implementasi pembelajaran diferensiasi. Pada uji ahli dilakukan 2 ahli yang digunakan untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran dan revisi jika diperlukan, dan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon dan pendapat peserta didik tentang pengembangan model ini di kelas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model diferensiasi mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli materi sebesar 92,22%, yang berarti bahwa perangkat pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk uji coba, (2) perangkat pembelajaran juga mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli desain sebesar 92%, yang berarti perangkat pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk uji coba, (3) hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran model diferensiasi ini diperoleh hasil yang positif dengan

---

<sup>7</sup> Nur Haliqah, dkk. "E-modul *model learning cycle 3e* berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia", *Jurnal Seminar Nasional VI Universitas Muhammadiyah Malang*, hal 283-287.

prosentase hasil rating sebesar 82%, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penerapan produk yang dikembangkan.<sup>8</sup>

4. Penelitian Putri Fauziah Yazmin, Risda Amini dengan judul Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan *Book Creator* Di Kelas V Sekolah Dasar. Menyatakan bahwa penelitian R&D dengan model pengembangan dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang mengacu pada tahap pengembangan Dick & Carey. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Book Creator* di kelas. E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan *Book Creator* ini dinyatakan sangat valid untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan tingkat kevalidan 92,5% dari ahli media sebesar 92,72% dan dari ahli Bahasa sebesar 95%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Book Creator* memenuhi kriteria kelayakan dalam media pembelajara kelas V Sekolah dasar.<sup>9</sup>
5. Penelitian Sonia Yulia Friska, Uci Putu Zuhroh, dan Moh Rosyid Mahmui dengan judul pengembangan E-book matematika materi luas berbantuan aplikasi book creator kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. Menyatakan bahwa penelitian R&D ini mengikuti model pengembangan

---

<sup>8</sup> Verdiana Puspitasari, dkk. "Pengembangan perangkat pembelajaran dengan model diferensiasi menggunakan *book creator* untuk pembelajaran BIPA di kelas yang memiliki kemampuan beragam, *Jurnal Education and development*, Vol.8 No.4 (November 2020), hal 310-317.

<sup>9</sup> Putri Fauziah Yazmin dan Risda Amini, Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan *Book Creator* Di Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Elementaria Edukasia*, Volume 6, No. 2 (Juni 2023), hal 518-527.

dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan uji validasi, uji kuesioner responden guru dan uji kuesioner responden siswa. *E-book* ini dinyatakan valid untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 0,92222222 %, dan ahli media rata-rata yaitu 0,86944%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *E-book* berbentuk aplikasi *book creator* memenuhi kriteria kelayakan dalam media pembelajaran matematika.<sup>10</sup>

Berikut adalah beberapa persamaan serta perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian dari masing-masing di atas.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Jamiatun Nasikha, Athar Zaif Zairozie, dan Darwin Djani	Pengembangan media pembelajaran matematika <i>smart book</i> berbantuan <i>book creator</i> tingkat SMP ditinjau dari kevalidan	a. Penelitian termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (R&D) b. Penelitian bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran	a. Materi yang disampaikan berkenaan dengan MTK b. Jenjang yang dituju pada tingkat SMP
2.	Nur Haliqah Herowati, dan Anik Anekawati	E-modul <i>model learning cycle 3e</i> berbasis <i>book creator</i> materi sistem pernapasan manusia	a. Penelitian termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (R&D) b. Penelitian bertujuan untuk	a. menggunakan model 4-D (four D)

<sup>10</sup> Sonia Yulia Friska, dkk. "Pengembangan E-book matematika materi luas berbantuan aplikasi *book creator* kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum merdeka", *Journal Education and Counseling*, hal 81-87.

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
			pengembangan media book creator	
3.	Verdiana Puspitasari, Rufi'i, dan Djoko Adi Walujo	Pengembangan perangkat pembelajaran dengan model diferensiasi menggunakan <i>book creator</i> untuk pembelajaran BIPA di kelas yang memiliki kemampuan.	a. Penelitian termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (R&D) b. Penelitian bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran	a. Materi yang disampaikan berkenaan dengan BIPA b. Pembelajaran dengan menggunakan model deferensiasi
4.	Putri Fauziah Yazmin, Risda Amini	Pengembangan E-LKPD Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan <i>Book Creator</i> Di Kelas V Sekolah Dasar	a. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (R&D) b. Penelitian bertujuan untuk pengembangan media <i>book creator</i> c. Fokus pada tingkat MI	a. Fokus menggunakan metode pembelajaran <i>problem based learning</i>
5.	Sonia Yulia Friska, Uci Putu Zuhroh, dan Moh Rosyid Mahmui	E-book matematika materi luas berbantuan aplikasi <i>book creator</i> kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum merdeka	a. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (R&D) b. Penelitian menguji kelayakan media pembelajaran	a. Jenjang yang dituju pada tingkat MI

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan yang signifikan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Persamaannya terletak pada penggunaan metode dan media pembelajaran yang serupa. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan jenjang pendidikan yang dituju,

model pembelajaran yang digunakan, dan materi yang dikembangkan oleh peneliti. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki relevansi yang penting.

## **H. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan buku ajar digital**

Pengembangan bahan ajar digital merupakan sebuah materi yang disusun secara sistematis baik untuk membantu proses pembelajaran melalui media digital yaitu *book creator*.

### **2. *Book creator***

*book creator* adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu pendidik untuk membuat bahan ajar yang menarik supaya peserta didik dapat menangkap materi dengan senang dan mudah dipahaminya.

### **3. Sholat jamak dan qasar**

Sholat jamak artinya sholat yang dikumpulkan. Maksudnya adalah dua sholat fardhu yang dilakukan dalam satu waktu, misalnya sholat dhuhur dengan ashar, dan maghrib dengan isya', sedangkan sholat subuh tidak boleh dijama'.

Sholat qasar adalah meringkas bilangan sholat fardhu, yaitu yang 4 rakaat dijadikan 2 raakaat. Mengqashar sholat hukumnya diperbolehkan bagi orang yang dalam perjalanan dan sesuai syarat-syarat yang ada.



## I. Sistematika Pembahasan

Berikut ini adalah pemaparan sistematika pembahasan dalam laporan penelitian dan pengembangan.

- a. **Bagian awal**, terdiri atas: halaman sampul depan, halaman judul, pernyataan keaslian tulisan, lembar perdetujuan, halama pengesahan, moto persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.
- b. **Bagian utama**, terdiri atas: bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan** membahas (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian pengembangan, (4) manfaat pengembangan, (5) asumsi pengembangan, (6) spesifikasi produk, (7) penelitian terdahulu, (8) definisi operasional, (9) sistematika pembahasan.

**Bab II Kajian Teori**, membahas mengenai deskripsi teori yang berisi tentang pengertian media pembelajaran, pengertian media pembelajaran interaktif, media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*, dan pengertian jamak dan qasar.

**Bab III Metode Penelitian**, membahas mengenai jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan validasi produk.

**Bab IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan**, membahas mengenai penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

**Bab V Penutup**, membahas mengenai kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, desiminasi dan pengembangan produk.