

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan mengembangkan kualitas diri, kecerdasan spiritual, agama, karakter, pengendalian diri, adab mulia, dan keterampilan kognitif peserta didik melalui proses pembelajaran yang sistematis. Selain itu, pendidikan sangat penting dalam mengembangkan keterampilan peserta didik sehingga dapat berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Mereka yang memperoleh ilmu, salah satunya melalui pendidikan, akan menemukan kebahagiaan dan kemuliaan. Sebagaimana telah ditunjukkan oleh Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadalah (58) ayat 11:<sup>1</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

11. Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Al-Mujadalah/58:11)

Ayat tersebut merupakan petunjuk dan perintah wajib untuk mempelajari ilmu pengetahuan. Pentingnya ilmu pengetahuan tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang tercatat pada Undang-undang No.

---

<sup>1</sup> R I Kementerian Agama, “Al-Quran Terjemah Dan Tafsir Perkata,” Bandung: Pondok Yatim Al Hilal, 2010.

20 tahun 2003 pada pasal 3 yaitu:<sup>2</sup>

Pendidikan nasional bertujuan dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah upaya yang disengaja oleh guru untuk menghasilkan perubahan pada peserta didik, dengan tujuan memperoleh kemampuan baru yang dapat berlaku dalam jangka waktu yang cukup lama, melalui usaha yang dilakukan.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memiliki dampak signifikan bagi perkembangan dunia pendidikan. Penguasaan berbagai pengetahuan hakikatnya terlebih dahulu melalui proses pendidikan. Proses pendidikan dapat dilaksanakan di lembaga pendidikan yang formal maupun non-formal. Lembaga pendidikan formal salah satunya yang mempunyai peran besar dalam meningkatkan pendidikan adalah sekolah dan salah satu pelajaran utama yang dipelajari dalam mencapai suatu pengetahuan di sekolah adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu: mempelajari ilmu fenomena alam yang faktual (*factual*) baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan

---

<sup>2</sup> perpusna, *Undang-Undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pusdiklat.Perpusnas.Go.Id*, 2003.

sebab-akibatnya.<sup>3</sup> Proses pembelajaran IPA menitik beratkan pada suatu proses penelitian. Hal ini terjadi ketika belajar IPA mampu meningkatkan proses berpikir peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam. Hal ini disebabkan karena IPA berasal dari suatu proses penemuan oleh para ahli. Dengan demikian, proses pembelajaran IPA mengutamakan penelitian dan pemecahan masalah.<sup>4</sup>

Teknologi yang berkembang sangat pesat dapat mempermudah guru mendapatkan berbagai macam komponen penunjang dalam pembelajaran seperti berbagai alat bantu dan penunjang pembelajaran yang kini sudah semakin beravariasi. Selain hal tersebut dengan media komunikasi yang saat ini sudah sangat maju berdampak baik bagi dunia pendidikan di antaranya dapat mempermudah, mengefektifkan proses pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih menarik. Pada proses pembelajaran terjadi penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dimana pada proses penyampaian informasi guru menggunakan alat bantu yang sering kita sebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah media pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu media audio, visual dan audiovisual. Media audio adalah media yang dapat dilihat menggunakan indra pendengaran seperti kaset, tape recorder. Media visual

---

<sup>3</sup> Eka Sulistyowati Asih Widi Wisudawati, "Metodologi Pembelajaran IPA," *Jakarta: Bumi Aksara*, 2014.

<sup>4</sup> Asih Widi Wisudawati.

merupakan media yang dapat dilihat menggunakan indra pengelihatan seperti gambar, charta, kartun. Media audiovisual media ini merupakan media yang mengkombinasikan suara dan gambar seperti media TV.<sup>5</sup>

Teknologi informasi ditandai dengan perkembangan *gadget*, di berbagai kalangan masyarakat penggunaan *gadget* sangat lumrah dipakai karena masyarakat menganggap penggunaan *gadget* dapat memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya dalam bertukar informasi, penggunaan *gadget* memberi dampak positif bagi masyarakat karena dapat menciptakan komunikasi yang efektif, efisien, dan akurat. Dalam penggunaan *gadget* penggunanya dapat menerima berbagai informasi-informasi penting dari media di seluruh dunia hingga laman media sosial, hiburan dan hobi. *Gadget* pun digunakan dalam dunia pekerjaan seperti bisnis, pekerjaan kantor hingga pendidikan.<sup>6</sup>

Bahan ajar para guru saat ini tidak hanya bisa didapatkan dari buku saja tetapi dengan memanfaatkan internet juga bisa dijadikan sebagai sumber bahan ajar.<sup>7</sup> Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan keseluruhan dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam

---

<sup>5</sup> Djamarah dan Zain, "Strategi Belajar Mengajar," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013.

<sup>6</sup> Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2018, <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.

<sup>7</sup> Devia Safitri and Prima Mutia Sari, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kemampuan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (2023): 1571, <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2585>.

kegiatan pembelajaran yang dikemas interaktif.<sup>8</sup> Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.<sup>9</sup> Maka dari itu pembelajaran IPA di SD harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan serta bisa memberikan contoh berupa hal-hal konkret. Karena pada peserta didik kelas 5 SD mereka sudah mulai akan mencari tahu dan bertanya tentang hal-hal yang lebih konkret dibandingkan dengan pertanyaan kelas rendah di jenjang sekolah dasar.

Sarana pembelajaran yang layak dalam metode belajar mengajar adalah yang dapat mendongkrak semangat belajar peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih aktif. Tugas pendidik sangat penting dalam upaya memanfaatkan berbagai teknik dan media pembelajaran, dengan menyiapkan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong peserta didik dalam memahami proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik salah satunya media pembelajaran *digital book creator* yang dimaksudkan untuk memudahkan pendidik menyampaikan informasi yang tidak tepat kepada peserta didik dengan menggunakan kata atau kalimat tertentu, serta guna mempermudah pendidik dalam upaya penyampaian materi kepada peserta didik. Pembuatan

---

<sup>8</sup> Maria Angelina Seso, Dek Ngurah Laba Laksana, and Konstatinus Dua, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada," *Journal of Education Technology* 2, no. 4 (2019): 177, <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16546>.

<sup>9</sup> Iswaton Iswaton, Mosik Mosik, and Bambang Subali, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan KPS Dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 2 (2017): 150, <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.14871>.

media pembelajaran dapat memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menyesuaikan metode pembelajaran peserta didik saat ini sebagai sarana pendampingan pendidik dalam menginformasikan materi agar tidak sukar dimengerti dan ditangkap oleh peserta didik.<sup>10</sup>

Studi terdahulu menunjukkan penggunaan *digital book* dalam pembelajaran yang menunjukkan media *digital book* lebih efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran, Hasil studi antara lain mulai dari penerapan media pembelajaran *digital book* dengan *Kvisoft Flipbook Maker* yang mengukur kemampuan pemahaman konsep,<sup>11</sup> Pengembangan media pembelajaran *digital book* pada materi aljabar yang mengukur hasil belajar peserta didik,<sup>12</sup> Pengembangan media pembelajaran *e-book* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.<sup>13</sup>

*Book Creator* merupakan salah satu *web* pembuatan media pembelajaran *digital book* yang telah bekerja sama dan berkomitmen bersama *Tools for Schools* sejak 2011 dan telah didukung oleh *Google For Education* untuk bekerja sama dengan pendidik untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan. *Book creator* menawarkan cara sederhana

---

<sup>10</sup> Bambang Sri Anggoro, Nukhbatul Bidayati Haka, and Hawani Hawani, "Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA," *BIODIK*, 2019, <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.6432>.

<sup>11</sup> Neng Nenden Mulyaningsih and Dandan Luhur Saraswati, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK DENGAN KVISOFT FLIPBOOK MAKER," *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2017, <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>.

<sup>12</sup> Andi Dian Angriani, Andi Kusumayanti, and Nur Yuliany, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Pada Materi Aljabar," *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2020, <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>.

<sup>13</sup> Dwi Mentari, Sumpono Sumpono, and Aceng Ruyani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-d Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa," *PENDIPA Journal of Science Education*, 2018, <https://doi.org/10.33369/pendipa.v2i2.4651>.

untuk meningkatkan kreativitas dalam pengembangan kurikulum dengan memotivasi pendidik dalam pembuatan media pembelajaran dan membantu peserta didik mengembangkan kognitif dan keterampilan yang siap untuk masa depan. Keunggulan dari book creator, yaitu tools yang disediakan lengkap dan pembuatan konten sangat sederhana.<sup>14</sup> Hal ini memudahkan pendidik untuk membuat media pembelajaran sendiri untuk digunakan dalam sesi pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*. Selain itu *book creator* mudah dikunjungi pendidik dan peserta didik.<sup>15</sup> Penggunaan media belajar menggunakan *book creator* begitu praktis dan mudah dibawa, pendidik hanya perlu mengirimkan langsung melalui perangkat *smartphone/laptop/tab*.<sup>16</sup>

Kelebihan penggunaan *digital book* dari pada penggunaan buku cetak konvensional adalah peserta didik dapat belajar lebih interaktif dengan menggunakan *tools* yang diberikan pada *digital book*, wawasan peserta didik mengenai media pembelajaran menjadi lebih luas, dan dapat meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik. Maka dari itu, dengan melihat permasalahan di atas peneliti mengusulkan solusi Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Book Creator* pada pembelajaran IPA.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Book Creator* ini pastinya berangkat dari masalah kurang maksimalnya pemahaman dan metode

---

<sup>14</sup> Rosid Tamami, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Lingkaran," *Jurnal Teknodik*, 2021, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.649>.

<sup>15</sup> Verdiana Puspitasari, Rofi'i, and Djoko Adi Walujo, "Development of Learning Tools with a Differentiation Model Using Book Creator for BIPA Learning in Classes with Diverse Abilities," *Jurnal Education and Development Institut*, 2020.

<sup>16</sup> Ruddamayanti, "Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019.

yang guru terapkan khususnya dalam pembelajaran IPA. Sedangkan, pemahaman yang harus dipahami tentang karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam adalah:<sup>17</sup>

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- 2) Kegiatan ilmiah misalnya fisik dan mental, bisa juga mengamati dan mencerna fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- 3) Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyangkap rahasia yang terdapat di alam.
- 4) Ilmu Pengetahuan Alam tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagai atau beberapa saja.
- 5) Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif

Pembelajaran IPA sejatinya adalah suatu kegiatan belajar yang sesuai pada prinsip-prinsip, proses yang dapat mengembangkan sikap ilmiah peserta didik pada konsep-konsep IPA. Maka dari itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilaksanakan dengan cara penelitian sederhana, bukan berupa hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Kegiatan itu pembelajaran IPA peserta didik akan memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi dan penelitian.

Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 2 Prayungan, masih terdapat permasalahan dari segi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dilakukan oleh seorang pendidik belum kreatif, variatif, dan inovatif dalam media pembelajaran. Kegiatan belajar cenderung masih menggunakan cara yang umum, dimana peserta didik kebanyakan mendengarkan penjelasan dari pendidik, aktifitas saat penyampaian pelajaran

---

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di SD, Biomass Chem Eng*, 2013.



masih didominasi oleh guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajarpun masih menggunakan buku cetak yang masih kurang menarik bagi peserta didik, karena penyajian materinya terlalu singkat dan padat, tampilannya pun monoton kurang menarik.<sup>18</sup>

Pembelajaran yang kurang efektif akan berdampak pada banyaknya peserta didik yang tidak mengikuti dan antusias disaat pembelajaran. Yang peneliti dapati terlihat pada saat diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak memberikan tanggapan atau diam saja. Hasil dari *pretest* awal berupa soal uraian menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Nilai Pretest Kelas V SDN 2 Prayungan<sup>19</sup>

No	Kode	Nilai Pretest	KKM	Kesimpulan
1	PD01	80		Memenuhi
2	PD02	76		Memenuhi
3	PD03	34		tidak memenuhi
4	PD04	43		tidak memenuhi
5	PD05	45		tidak memenuhi
6	PD06	64		tidak memenuhi
7	PD07	55	75	tidak memenuhi
8	PD08	58		tidak memenuhi
9	PD09	78		Memenuhi
10	PD10	80		Memenuhi
11	PD11	56		tidak memenuhi
12	PD12	60		tidak memenuhi
13	PD13	83		Memenuhi
memenuhi KKM				5
tidak memenuhi KKM				8

Hasil observasi didalam pembelajaran ilmu Pengetahuan Alam di Kelas

<sup>18</sup> Observasi Peserta Didik Kelas V SDN 2 Prayungan, 23 September 2023 pukul 10.45 diruang kelas.

<sup>19</sup> Nilai Pretest Kelas V SDN 2 Prayungan, 23 September 2023 pukul 10.45

V SDN 2 Prayungan menunjukkan beberapa peserta didik masih belum mencapai KKM, mayoritas peserta didik menganggap pelajaran IPA khususnya materi pernapasan cenderung membosankan, kurang menarik dan relatif tidak mudah. Untuk hasil yang dicapai oleh peserta didik masih kurang memuaskan, nilai tersebut diindikasikan bahwa pelajaran yang disampaikan oleh pendidik belum mampu diterima dengan baik oleh peserta didik.<sup>20</sup>

Pendidik perlu menyesuaikan media pembelajaran yang tepat untuk materi pelajaran yang akan disampaikan karena rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPA berlangsung. dari masalah yang dihadapi oleh para pendidik, peneliti mencoba memakai media pembelajaran yang tidak sulit digunakan dan efektif untuk menyampaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, karena sesuai wawancara dengan guru menggunakan metode pembelajaran lama sehingga peserta didik merasa tidak tertarik yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih dibawah KKM.

Penelitian ini dilakukan pada materi IPA kelas V, dengan menggunakan media *Book Creator* peserta didik diharapkan lebih mengerti dengan materi tersebut. Materi IPA perlu dijelaskan dengan menggunakan media agar peserta didik dapat lebih mengerti dan paham tentang materi tersebut tidak hanya menghafal maka diperlukan juga bimbingan dan pengawasan dari guru agar tercapainya tujuan dari materi yang dipelajari tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul

---

<sup>20</sup> Observasi Peserta Didik Kelas V SDN 2 Prayungan, 23 September 2023 pukul 10.45 diruang kelas.

“Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* Dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Latar belakang yang telah di jelaskan, maka di dapat permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Di SDN Prayungan belum ada pendidik yang mengembangkan media *digital book* untuk media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
2. Peserta didik merasa kesulitan memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Pemahaman dan minat peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tergolong rendah

Permasalahan di atas, maka peneliti membatasi hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *digital book* menggunakan *book creator* yang memuat materi Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas V Sekolah Dasar.
2. Variabel yang di ukur adalah tingkat pemahaman pembelajaran peserta didik materi Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas V SDN 2 Prayungan

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain model media pembelajaran *digital book* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN Prayungan?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *digital book* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN Prayungan?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *digital book* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN Prayungan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dirumuskan tersebut, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain model media pembelajaran *digital book* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN Prayungan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *digital book* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN Prayungan.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *digital book* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN Prayungan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis media pembelajaran *digital book* menggunakan *book*

*creator* ini dapat menjelaskan konsep pembelajaran IPA, sehingga mampu memahami konsep pembelajaran IPA dengan tepat. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *digital book* menggunakan *book creator* ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan menambah kreativitas peneliti maupun pembaca.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai inovasi dalam membuat media pembelajaran berbasis digital agar terciptanya suasana pembelajaran yang menarik.
- b. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran yang mudah dimengerti dan mudah untuk dipahami.
- c. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran IPA disekolah yang bersangkutan dan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

## F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa *digital book creator* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran dikembangkan untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas V Sekolah Dasar.
2. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *e-Book* yang dikemas dalam bentuk digital

yang mengkombinasikan beberapa konten text, gambar, audio, dan video pada bagian materi.

3. Produk ini dikembangkan menggunakan *software Book Creator, Microsoft Word*
4. Isi *e-Book* didesain dengan menggunakan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 13
5. Deskripsi isi Produk memiliki komponen yakni: sampul depan (cover), identitas pengembang, kata pengantar, daftar isi, glosarium, peta konsep, pendahuluan, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran), isi pada tiap kegiatan pembelajaran (uraian materi, rangkuman, dan latihan soal), penutup (evaluasi, daftar pustaka, dan biography).

#### **G. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

##### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *book creator* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a) Guru dan siswa mampu menggunakan media pembelajaran dalam bentuk digital.
- b) Media pembelajaran berbasis *book creator* yang disusun merupakan media pembelajarn alternatif yang dapat digunakan di kelas maupun di rumah.
- c) Media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang proses

pembelajaran.

## H. Penegasan Istilah

Pembaca agar dapat secara jelas memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang terkandung dalam penelitian ini sehingga diantara pembaca tidak ada yang memberikan makna yang berbeda pada penelitian ini. Untuk itu peneliti perlu memaparkan mengenai definisi istilah dan operasional sebagai berikut:

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.<sup>21</sup>

#### b. *Book Creator Digital*

*Book creator* merupakan salah satu software yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di computer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, smartphone, atau tablet.<sup>22</sup> Dalam *book creator digital* ini juga terdapat *tool* yang dapat digunakan untuk membuat buku atraktif. Sehingga di dalamnya dapat menampilkan sebuah gambar, tulisan, serta dapat menyisipkan audio atau video.

#### c. Peningkatan Pemahaman

Peningkatan Pemahaman adalah perubahan perilaku baik

---

<sup>21</sup> Wandah S.Sn. M.Ds. Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* - Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds. - Google Books, Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

<sup>22</sup> Nasrul Makdis, "Penggunaan E-Book Pad Era Digital," *Al-Maktabah*, 2020.

peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.<sup>23</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Pengembangan media pembelajaran berbasis *book creator* untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA kelas V di SDN 2 Prayungan adalah penelitian ilmiah yang menekankan pada pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis *book creator digital* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media tersebut digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru harus mengembangkan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.

---

<sup>23</sup> Intan Putri Thahara, Hari Mulyadi, and Dian Herdiana Utama, "Efektivitas Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Kelas Bisnis Dan Kewirausahaan," *Journal of Business Management Education (JBME)*, 2017, <https://doi.org/10.17509/jbme.v1i2.5966>.