

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan dengan pesat. Untuk itu perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena perkembangan teknologi berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Semakin maju ilmu pengetahuan maka akan semakin maju pula teknologi yang ada. Akibatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memberikan perubahan sangat besar terhadap bidang pendidikan.¹

Pada zaman yang modern ini, teknologi dalam pendidikan membuat sistem yang digunakan sangat mendukung pembelajaran. Seperti adanya platform-platform yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus mengembangkan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.² Sebagaimana guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah diatur oleh pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang standar

¹Fitri Mulyani and Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Dalam Bidang Kesehatan," *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3, no. 1 (2021): 101–9.

²R A Kurniawan, "Peran Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*, 2022, 222–31.

kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Dalam Undang-undang No. 16 Tahun 2007 tercantum bahwa "guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran". Pemanfaatan teknologi dan komunikasi juga diperkuat dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia No. 74 Tahun 2008.³

Pemerintah menjelaskan bahwa kompetensi pedagogik yang harus dilaksanakan dalam pengelolaan pembelajaran siswa. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dengan berjalannya perkembangan teknologi telah merubah dalam dunia pendidikan menjadi lebih menyenangkan apabila dipadukan dengan bahan ajar yang menarik. Dengan perkembangan penggunaan teknologi informasi maka ada pergeseran dalam proses pembelajaran. Pergeseran proses pembelajaran ini dapat membuat peserta didik lebih mandiri dalam belajar. Teknologi juga membuat peserta didik dapat belajar dimanapun dan dengan siapapun. Sehingga membuat proses belajar lebih mudah dan menyenangkan. Karena proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas dan sumber pembelajaran tidak hanya tertuju pada guru.⁴

Mengenai kebijakan dari pemerintah tersebut sebagai pendidik diharuskan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal

³ Presiden Republik Indonesia, "Peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia, Tentang Standart Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, no. 235 (2007): 245.

⁴ Pupu Saeful Rahmat, "Peran Pendidikan Dalam Membentuk Generasi Berkarakter Pancasila," *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 1–15.

ini harus dilakukan guru untuk menunjang profesi. Sehingga guru mampu memberikan pendidikan yang selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.⁵ Salah satu pemanfaatan teknologi yakni dapat dilakukan dalam pembelajaran mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* yang dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran mencakup materi, metode dan disediakan evaluasi pembelajaran. Adanya penggunaan bahan ajar berbasis *e-book* ini sebagai sumber belajar alternative diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang nantinya bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan mengetahui hasil pre-test dan post-test dalam analisis data setelah mengetahui layak atau tidaknya produk bahan ajar berbasis *e-book*.

Bahan ajar *e-book* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku dengan versi elektronik. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, *e-book* berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar.⁶ Adanya bahan ajar berbasis *e-book* ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang dapat memberikan dampak positif dalam pendidikan. Bahan ajar tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentunya pengulangan dalam pembahasan materi dapat

⁵ Martinus Tekege, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire," *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 2, no. 1 (2017): 40–52, <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>.

⁶ Aan Prabowo and Heriyanto, "Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book)," *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2, no. 2 (2020): 1–9.

dilakukan.⁷ Bahan ajar berbasis *e-book* yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan akan memudahkan proses pembelajaran. Pemanfaatan media ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro, terdapat permasalahan yang muncul yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik, pada saat proses pembelajaran di sekolah.. Di sisi lain, sistem pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang masih monoton, dan jarang sekali menggunakan fasilitas yang sudah disediakan di sekolah. Selain itu sumber belajar yang digunakan terbatas buku paket, dan buku LKS, tanpa sumber belajar lain yang mendukung terutama yang berhubungan dengan materi aku mengenal Indonesia. Sehingga mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang minat belajar pendidikan pancasila, serta kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila.⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro. Didapatkan hasil bahwa proses

⁷Adip Wahyudi, "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS," *JESS: Jurnal Education Social Science* 2, no. 1 (2022): 51–61.

⁸ Hasil Observasi Awal Oleh Peneliti Di kelas I MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojoegoro, "Pada hari sabtu tanggal 7 oktober 2023," .

pembelajaran di kelas I, sumber belajar masih menggunakan buku lks mandiri, yang belum variasi dan inovasi yang dapat menarik minat peserta didik, terutama pada kelas I belum adanya penerapan sumber belajar yang berbasis elektronik. Sumber belajar yang digunakan saat ini berupa LKS dari sekolah.⁹

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pengembangan suatu bahan ajar atau media pembelajaran terbaru yang mudah digunakan oleh seorang guru maupun peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas atau di luar lingkungan sekolah. Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan pancasila tersebut menggunakan media yang lama, yaitu menggunakan buku paket dan buku LKS dan sistem pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang masih monoton. Untuk itu penulis akan membuat bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *book creator*.

Peneliti ini mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka, materi Aku Mengenal Indonesia. Pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* ini berbentuk aplikasi *book creator*. Jadi, tujuan dari pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* ini adalah untuk membantu peserta didik memahaminya dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Aku Mengenal Indonesia.

⁹ Hasil Wawancara Oleh Peneliti di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojoegoro, “Pada hari rabu tanggal 28 Februari 2024.”.

Peneliti memilih salah satu CP (capaian pembelajaran) yaitu "Peserta didik mampu mengenal bendera negara Indonesia, lagu kebangsaan Indonesia raya, dan simbol-simbol Pancasila". Selanjutnya, CP ini akan dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis *e-book* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas I MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro.

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* dalam pembelajaran sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Yang dilakukan oleh Dyah Ayu Retno Palupi, Kharisma Eka Putri, dkk Tahun 2022 Pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* berbasis QR Code pada materi ajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan: telah mencapai nilai validasi dengan presentase rata-rata sebesar 85% dengan kategori "Sangat Valid". Angket kelayakan siswa sebesar 100% dengan kategori "Sangat Praktis". Angket Kepraktisan respon guru mendapatkan presentase skor sebesar 84% dengan Kategori "Sangat Praktis". Sehingga pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* berbasis QR Code yang dikembangkan ini telah layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi kriteria kevalidan, kelayakan, dan kemudahan dalam penggunaan.¹⁰

Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian oleh, Maghfira Izzati Maulana, Pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan E-modul berbasis

¹⁰Retno Palupi, Eka Putri, and Amirul Mukmin, "Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi BookCreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar."

Book Creator pada Materi Penggolongan Hewan Di SDIT AL-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI AL-Badar Kebonsari Trenggalek. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa telah dihasilkan e-modul menggunakan *book creator* pada materi Penggolongan Hewan yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mencapai nilai validasi dengan kriteria sangat valid dan kriteria sangat praktis, sehingga layak digunakan sebagai e-modul pada materi Penggolongan Hewan Di SDIT AL-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI AL-Badar Kebonsari Trenggalek.¹¹

Penelitian dari jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta, oleh Yasinta Kurnia Anggraeni, Prima Mutia Sari, Tahun 2023. Yang berjudul Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Research and Development (R & D). Setelah bahan ajar disiapkan oleh peneliti, maka ada beberapa tahap yang dilakukan antara lain: Uji validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain. Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis Kemampuan Kreativitas Sangat Praktis dan layak untuk digunakan.¹²

¹¹Bella Almira, *Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Marga Danau Berbasis Project Based Learning Di Kelas X Sma Meranti Pedamaran Oki*, 2022, <https://repository.unsri.ac.id/74227/>.

¹²Yasinta Kurnia Anggraeni and Prima Mutia Sari, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd,"

Kebaruan yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi aku mengenal Indonesia. Bahan ajar ini berisi materi-materi tentang mengenal bendera negara Indonesia, Lagu kebangsaan Indonesia, Lambang Garuda Indonesia.

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) Penelitian mengembangkan media bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi *book creator* yang memuat materi aku mengenal Indonesia yang dipelajari oleh siswa kelas 1 sekolah dasar ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan "*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*" tahapannya sangat rinci dan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria layak.¹³

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *e-Book* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi "AKU MENGENAL INDONESIA" Kelas 1 MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* pendidikan pancasila menggunakan aplikasi *book creator* pada materi aku mengenal indonesia di kelas 1 MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis *e-book* pendidikan pancasila pada materi aku mengenal indonesia di kelas 1 MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* pada materi aku mengenal indonesia di kelas 1 MI Islamiyah Tuluagung Baureno Bojonegoro.
2. Untuk Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* pada materi aku mengenal indonesia di kelas 1 MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang diinginkan dicapai dalam penelitian ini, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

Adapun manfaat penelitian, yaitu:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian di harapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* dengan menggunakan aplikasi *book creator*, Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila pada materi aku mengenal Indonesia di kelas I MI dan memberi dukungan terhadap hasil penelitian yang sejenis tentang pengembangan bahan ajar.

2. Secara praktis

a. Bagi penulis

Menambah pengetahuan tentang bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kreativitas membuat bahan ajar yang menarik agar mempermudah proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Berguna sebagai informasi tambahan untuk meningkatkan tentang media atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan kepada pembaca mengenai pengembangan bahan ajar beserta pengaruh dari tahapan hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya atau penelitian lain yang mengkaji lebih mendalam mengenai topik pengembangan bahan ajar.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar berbentuk *e-book* untuk mata pelajaran pendidikan pancasila kelas I. Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar berbasis *e-book* yang menampilkan materi aku mengenal Indonesia.

Adapun spesifikasi bahan ajar yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa *e-book* yang dibuat menggunakan aplikasi *book creator*.
2. Bahan ajar disusun secara sistematis untuk digunakan pendidikan dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bahan ajar dapat menimbulkan minat baca, karena bahan ajar disusun dengan gaya penulisannya komunikatif dan semiformal.

4. Bahan ajar ditulis dan dirancang untuk kepentingan peserta didik, sehingga struktur bahan ajar berbasis *e-book* didasarkan pada kebutuhan peserta didik dan kompetensi akhir yang akan dicapai.
5. Bahan ajar mencantumkan dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
6. Bahan ajar mengakomodasi kesulitan peserta didik.
7. Kepadatan isinya berdasarkan kebutuhan peserta didik.
8. Bahan ajar berbasis *e-book* dengan menggunakan *book creator* dapat diakses melalui *handphone*, *computer/laptop* dan *smart TV*.
9. Dikemas untuk proses instruksional, sehingga disertai panduan pendidik dan panduan peserta didik untuk menjelaskan cara mempelajarinya dan Menyajikan umpan balik sebagai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta didik untuk menilai dirinya sendiri (*self assesment*).

Adapun susunan bahan ajar dalam satu kegiatan pembelajaran ini meliputi: (1) Cover (2) Profil Penulis (3) Kata Pengantar (4) Daftar Isi (5) Tujuan Pembelajaran (6) Uraian Materi (7) Latihan (Mandiri, dan Rumah) (8) Daftar Pustaka.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup Pengembangan

Adapun ruang lingkup pengembangan yang akan di bahas yaitu:

- a. Produk yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I yang mencakup materi Aku mengenal Indonesia.

- b. Subjek pengembangan terbatas yaitu siswa kelas I pada materi aku mengenal Indonesia.

2. Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar *e-book* berbasis *Book Creator* dikembangkan dengan adanya beberapa keterbatasan terkait dengan pengembangan dan produknya. antara lain:

- a. Penelitian yang dilakukan terbatas pada bahan ajar *e-book* Pendidikan Pancasila pada materi "Aku Menenal Indonesia" kelas I di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro.
- b. Terbatas pada penggunaan aplikasi *Book Creator*
- c. Validasi dilakukan hanya sampai pada penilaian ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain, serta pemberian angket respon kepada siswa kelas I di MI Islamiyah Tulungagung Bojonegoro.

G. Definisi Operasional

Istilah istilah yang akan dijelaskan dalam penelitian ini guna menghindari kesalahan fahaman pembaca adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses peningkatan atau pengembangan sebuah produk yang didapatkan dari proses identifikasi masalah. Adapun media yang dikembangkan adalah bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* pada materi aku mengenal

Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila pembelajaran kelas I MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bagian dari sumber belajar yang digunakan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran

3. *E-book*

e-book adalah buku elektronik dengan fitur digital yang menarik untuk peserta didik dan alat bantu untuk dibaca.

4. *Book creator*

Book creator merupakan aplikasi atau tool untuk membuat sebuah buku digital ataupun buku atraktif yang di dalamnya dapat menyisipkan gambar, suara dan video. Penyatuan bahan ajar berbasis *e-book* dengan menggunakan *book creator* memungkinkan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Fitria yang mengemukakan bahwa *book creator* dapat menjadikan media lebih bervariasi seperti mencakup beberapa komponen seperti gambar, audio, animasi, dan video sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian suatu informasi atau pesan.

5. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah pada sekolah-sekolah di Indonesia

6. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

H. Orisinalitas Penelitian

Peneliti melakukan pencarian terhadap beberapa skripsi dan karya ilmiah yang sudah ada dan belum ditemukan karya yang sama dengan penelitian yang telah ditulis oleh peneliti. Namun, terdapat sebahagian karya tulis ilmiah maupun skripsi yang mempunyai kaitan dengan pembahasan mengenai pengembangan bahan ajar *e-book*, diantaranya:

1. Dyah Ayu Retno Palupi, Kharisma Eka Putri, dkk Tahun 2022 dengan judul “Pengembangane-*book* menggunakan aplikasi *book creator* berbasis QR Code pada materi ajar siswa sekolah dasar ”. Fokus penelitian tersebut adalah proses pengembangan Pengembangan *e-book* berbasis QR Code pada materi ajar siswa sekolah dasar. Bentuk penelitian yang di gunakan oleh peneliti adalah deskriptif data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil

penelitian ini, berupa hasil belajar ¹⁴menggunakan *e-book* berbasis QR Code lebih baik dari pada siswa yang tidak menggunakan *e-book* berbasis QR Code dalam kriteria layak untuk di gunakan dalam pembelajaran.¹⁵

2. Maghfira Izzati Maulana, Tahun 2023 dengan judul "Pengembangan E-modul berbasis *Book Creator* pada Materi Penggolongan Hewan Di SDIT AL-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI AL-Badar Kebonsari Trenggalek". Fokus penelitian tersebut adalah Pengembangan E-modul menggunakan *Book Creator* pada Materi Penggolongan Hewan Di SDIT AL-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI AL-Badar Kebonsari Trenggalek. Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah menggunakan model pembelajaran *borg and gall*. Hasil penelitian ini berupa E-modul pada materi penggolongan hewan termasuk layak untuk digunakan dalam pembelajaran.¹⁶

3. Yunita Kurnia Anggraeni, Prima Mutia Sari, Tahun 2023 dengan judul "Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *book creator* berbasis kemampuan kreativitas dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD". Fokus penelitian tersebut adalah proses

¹⁴Retno Palupi, Eka Putri, and Amirul Mukmin, "Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi BookCreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar."

¹⁵Retno Palupi, Eka Putri, and Amirul Mukmin.

¹⁶Almira, *Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Marga Danau Berbasis Project Based Learning Di Kelas X Sma Meranti Pedamaran Oki*.

mengembangkan e-modul menggunakan aplikasi *book creator* berbasis kemampuan kreativitas dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD. Metode yang di gunakan adalah metode *mix method* yang menggabungkan dua bentuk pendekatan dalam penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini berupa bahan ajar termasuk kategori layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁷

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dyah Ayu Retno Palupi, Kharisma Eka Putri, dkk Tahun 2022 dengan judul "Pengembangan <i>e-book</i> menggunakan aplikasi <i>book creator</i> berbasis QR Code pada materi ajar siswa sekolah dasar.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan. • Menghasilkan <i>prodeke-book</i>. • Menggunakan model pengembangan ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang di gunakan uapaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan. • <i>E-book</i> berbais QR Code. • Ditujukan untuk siswa kelas IV SD. • Tempat dan waktu penelitian. 	Mengembangkan bahan ajar E-book di buat dengan aplikasi <i>book creator</i> dan di tujukan untuk siswa kelas I MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro. Menghasilkan Produk bahan ajar yang menyenangkan untuk pembelajaran pendidikan pancasila. Model pengembangan produk Menggunakan
2.	Maghira Izzati Maulana, Tahun 2023 dengan judul "Pengembangan E-modul berbasis <i>Book Creator</i> pada Materi Penggolongan Hewan Di SDIT AL-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI AL-Badar Kebonsari Trenggalek"	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan Pengembangan. • Menggunakan aplikasi <i>Book Creator</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model pembelajaran <i>Borg and Gall</i>. • Mengembangkan E-modul dalam bentuk PDF.. • Tempat dan waktu penelitian. 	Menggunakan

¹⁷Anggraeni and Sari, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd."

3.	Yasinta Kurnia Anggraeni, Prima Mutia Sari dengan judul Pengembangan E-modul menggunakan aplikasi <i>book creator</i> berbasis kemampuan kreativitas dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD. Tahun 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan pengembangan. • Menggunakan aplikasi <i>Book Creator</i>. • Menggunakan model pengembangan ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pembelajaran yang di gunakan yaitu berupa IPA. • Pengembangan Produk berupa E-modul. • Ditujukan untuk siswa kelas V SD. • Fokus pada kemampuan kreativitas. • Tempat dan waktu penelitian. 	model ADDIE.
----	--	--	--	--------------

I. Sistematika Pembahasan

Berikut ini sistematika pembahasan penelitaian yang dapat memberi arahan bagi yang membaca:

1. Bagian Awal

Pada bab awal ini mencakup: halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini mencakup: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orientasi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Bab ini mencakup: deskripsi teori, dan kerangka berfikir.

BAB III: METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab ini mencakup: model penelitian pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup: hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini mencakup: kesimpulan, saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

2. Bagian Akhir

Pada bagian terakhir ini mencakup: daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



UNUGIRI