

Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD IT Al Furqan

¹ Muhammad Syabrina, ²Murti Fatikha Dewi, ³Nanda Sabila, ⁴Anisa Rahmasari, ⁵Sulistiyowati

¹²³⁴⁵Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Email: [1syabrina@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:syabrina@iain-palangkaraya.ac.id), [2murtifatikhadewii@gmail.com](mailto:murtifatikhadewii@gmail.com), [3nandasalbila400@gmail.com](mailto:nandasalbila400@gmail.com), [4anisarahmasar21@gmail.com](mailto:anisarahmasar21@gmail.com), [5sulistiyowati@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:sulistiyowati@iain-palangkaraya.ac.id)

Abstrak

Tujuan pengembangan media pembelajaran book creator pada mata pelajaran PAI kelas V SD IT Al-Furqan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mengadopsi model penelitian ADDIE, menggunakan 5 langkah yakni: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase nilai 98,07% dan pada validasi ahli desain mendapatkan presentase nilai 98%, dari hasil penilaian kedua validator mendapatkan kategori "sangat layak". Hasil validasi penilaian oleh guru mata pelajaran PAI memperoleh presentase nilai 96,03% hasil ini mendapat kategori "sangat layak". Hasil angket respon siswa pada pre-test 75,91% dan pada post-test mendapatkan hasil 84,09%. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa media Book Creator pada mata pelajaran PAI siswa kelas V layak digunakan serta meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Pengembangan; Media; Book Creator

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang tak bisa di jauhkan dari kehidupan manusia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan ialah salah satu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terorganisir. Tujuannya adalah menciptakan kondisi belajar yang mendukung tahapan pembelajaran (Ummah, 2019). Proses pendidikan perlu dilaksanakan dengan perencanaan yang matang, supaya semua potensi peserta didik dapat berkembang dengan maksimal (Anggraeni & Akbar, 2018). Salah satu tantangan utama yang ditemui dunia pendidikan saat ini ialah menurunnya proses pembelajaran. Peserta didik di ruang kelas fokus pada hafalan sedangkan yang dibutuhkan saat ini adalah mereka dapat menguasai praktik dalam kemampuan memanfaatkan teknologi (Junaedi Ifan, 2019). Pembelajaran yang efektif membutuhkan bahan ajar yang berkualitas.(Sanjaya, 2022).

Kemampuan dalam menggunakan teknologi dan komunikasi dapat mendukung pendidik dalam memilah dan mengembangkan media pembelajaran

yang efektif (Ritonga & Halimah, 2023). Teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses sumber daya pembelajaran, mendukung interaksi yang lebih dinamis, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahman, 2021). Dengan demikian, pengembangan teknologi digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang beragam dan tetap edukatif (Ambarwati et al., 2022).

Pengembangan teknologi dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan memanfaatkan *Book Creator* adalah *platform* yang memungkinkan khalayak luas untuk membuat buku digital dengan mudah. Sejak tahun 2011, *Book Creator* telah menjalin kemitraan dengan *Tools for Schools* serta mendapat dukungan dari *Google for Education/ Google Workspace for Education (GWE)* (Sakti & Purwowidodo, 2024). *Book creator* dapat dimanfaatkan pada berbagai macam materi pada mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran PAI di sekolah tingkat dasar. Pendidikan Agama Islam, atau yang sering disingkat PAI adalah pelajaran yang umum dipelajari di sekolah negeri maupun swasta (Anggraeni & Akbar, 2018). Pendidikan agama Islam merupakan salah satu sistem pendidikan yang seluruh aspeknya berlandaskan pada ajaran Islam.(Ma'rufah, 2020). Oleh karena itu *Book Creator* sangat tepat digunakan untuk salah satu materi di mata pelajaran PAI. Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan diatas maka peneliti merasa perlu adanya variasi dan inovasi dalam pembelajaran sehingga peneliti memiliki minat guna melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD IT Al Furqan”

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada tanggal 09 Desember 2024 di SD IT Al Furqan. Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan R&D ini untuk melihat pengembangan bahan ajar *book creator* dan kelayakan produk yang sedang yang sedang dikembangkan. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE menggunakan lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Sulistyowati et al., 2024). Sebagai model penelitian yang dilakukan secara berurutan antar tahapannya (Hutauruk et al., 2022).

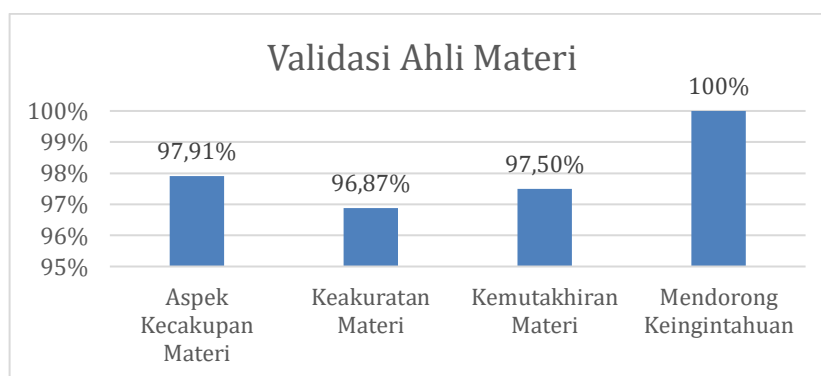
Penelitian menggunakan beberapa teknik yang terdiri dari mengumpulkan data, melalui penggunaan angket. Data kuantitatif terdiri dari skor dan angka diperoleh dari uji coba lembar validasi oleh para pakar ahli (ahli materi & ahli desain) serta lembar respon siswa dan guru. Validasi ahli dikumpulkan data berupa masukan dan kritik, para ahli mengenai bahan ajar *book creator* pada mata pelajaran PAI. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini yaitu koesioner, angket yang di uji coba yakni angket ahli materi, angket ahli desain, angket penilaian bahan ajar oleh guru kelas V Ibnu Qayyim SD IT Al Furqan, angket evaluasi siswa uji coba lapangan. Produk dalam penelitian yang dikembangkan berupa produk yang valid/layak, praktis, dan sangat bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Eksperimen terdiri dari uji lapangan dan validasi ahli. Proposal terdiri dari satu tahap uji lapangan dan validasi oleh ahli pakar materi dan desain. Langkah ini bermaksud guna menilai tingkat kesesuaian media interaktif untuk menciptakan materi pembelajaran yang memenuhi persyaratan kesesuaian lingkungan pembelajaran. Sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya, materi yang dibuat harus berhasil melewati tahap validasi sebelum digunakan dalam proses pendidikan (Ernawati, 2017).

1. Ahli Materi

Pertama-tama dilakukan validasi materi. Hasil dari validasi tersebut direfleksikan dalam diagram di bawah ini, yang menunjukkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran *book creator*.



Gambar 1. Grafik Penilaian Ahli Pakar Materi

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 2, bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran *book creator* materi PAI tentang Mengenal Nama-Nama Allah dan Kitab-KitabNya kelas V di SD IT Al Furqan Kota Palangka Raya sebesar 98,07% atau sangat layak.

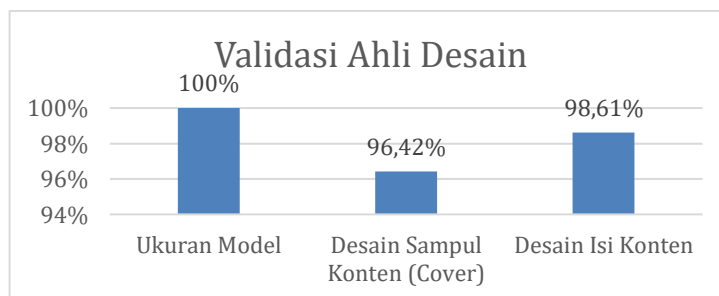
Saran masukkan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.

Tabel 1. Saran perbaikan dari ahli materi

No.	Sebelum	Sesudah
1.		
<p>Tambahkan ayat pada setiap materi Asmaul Husna dan sesuaikan halaman dengan daftar isi.</p>		

2. Ahli Desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram berikut menunjukkan penilaian yang diberikan oleh ahli pakar desain terhadap bahan ajar.



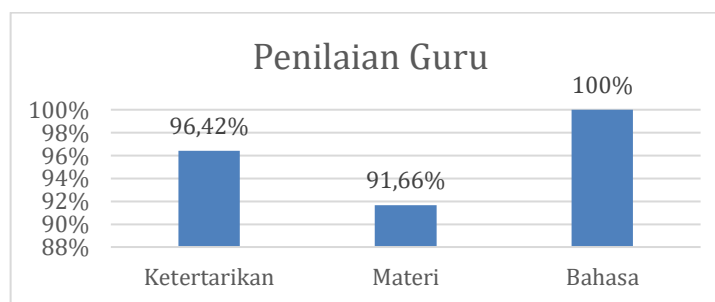
Gambar 2. Grafik penilaian ahli desain

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada gambar 3, pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran *book creator* untuk materi PAI

tentang Mengenal Nama-Nama Allah dan Kitab-KitabNya kelas V di SD IT Al Furqan sebesar 98% atau sangat layak.

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian pada bahan ajar yang dikembangkan seperti pada gambar. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

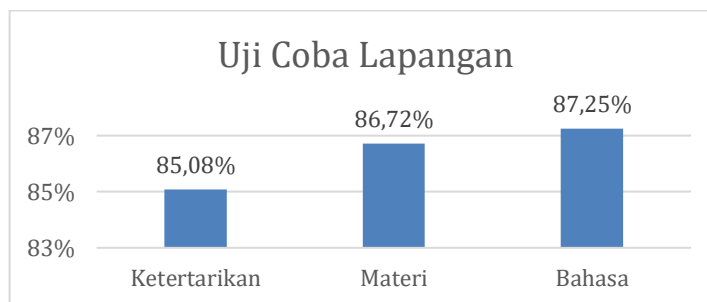


Gambar 3. Grafik Penilaian Guru

Penilaian guru di atas menunjukkan bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran *book creator* memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 96,03% dan dapat dipakai pada uji coba lapangan.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Tes yang diberikan kepada Siswa kelas V Ibnu Qayyim sebanyak 11 siswa. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik sebelumnya, bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran *book creator* memperoleh kualifikasi "layak" sebesar 86,35%, yang menunjukkan bahwa siswa dapat mendapatkan keuntungan yang signifikan dari materi pembelajaran elektronik yang berbasis android berfungsi sebagai sarana interaktif selama kegiatan belajar mengajar.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian terhadap produk yang sudah ada untuk mengembangkan, membuat, dan menguji kegunaan produk tersebut (Syafina, 2024). Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli desain dan materi, angket respon yang ditujukan kepada guru dan siswa untuk menilai keefektifan media tersebut, serta *pretest* dan *posttest* untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *Book Creator*.

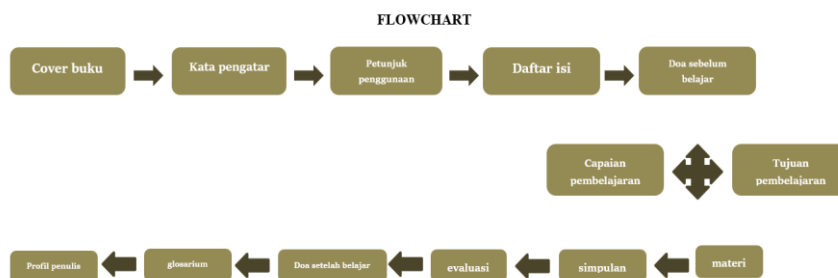
Analisis

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Hasil analisis tersebut akan dijadikan landasan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Book Creator*. Salah satu kelebihan *Book Creator* adalah dengan fitur-fitur interaktif seperti teks, gambar, suara, dan video, tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital mereka. Selain itu, platform ini memungkinkan akses pembelajaran yang fleksibel, tidak ada batasan waktu untuk mengakses materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhannya (Rahman, 2021).

Desain

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun produk yang akan dikembangkan berupa bahan ajar digital berupa media pembelajaran *book creator*. Pengembangan bahan ajar dirancang melalui pembuatan flowchart dan storyboard. Flowchart digunakan sebagai petunjuk agar pembuatan produk media pembelajaran lebih tepat sasaran/terarah (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

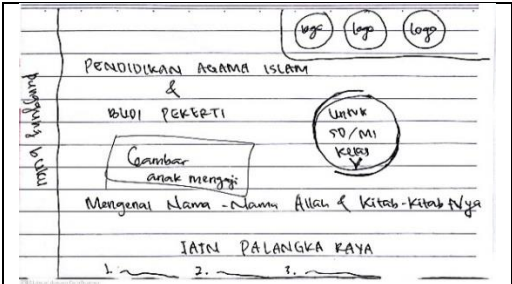
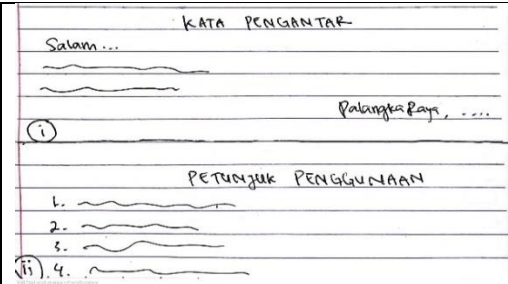


1. Flowchart

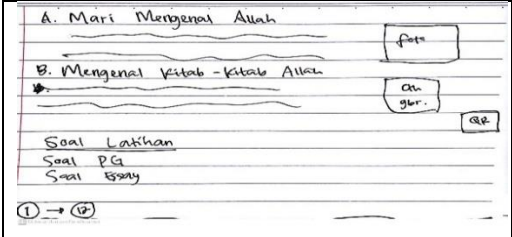
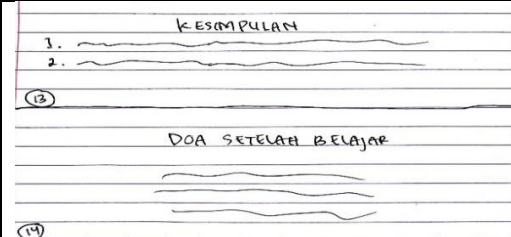
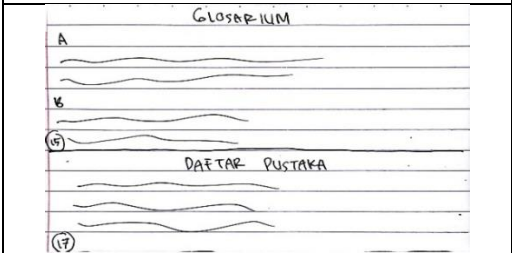
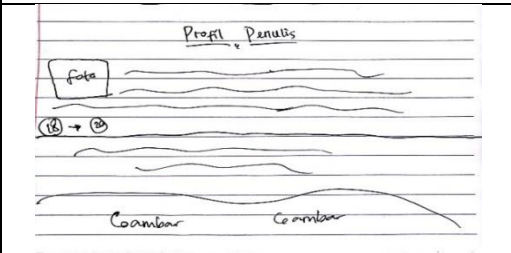


Gambar 5. Flowchart

2. Storyboard

Tabel 2. Storyboard

 <p>Cover berisi judul, logo IAIN, logo Merdeka Belajar, logo prodi PGMI, kelas, instansi, nama penyusun dan punggung buku.</p>	 <p>Pada bagian berikutnya terdapat kata pengantar dan petunjuk penggunaan buku yang dibuat.</p>
 <p>Halaman berikutnya terdapat daftar Isi yang berisi judul-judul besar yang ada dibuku.</p>	 <p>Do'a sebelum belajar beserta artinya dan halaman berikutnya berisi CP TP.</p>

 <p>13</p> <p>A. Mari Mengetahui Allah B. Mengetahui Kitab-Kitab Allah</p> <p>Soal Latihan Soal PG Soal Essay</p> <p>1 → 13</p> <p>Halaman berikutnya terdapat materi pelajaran serta contoh gambar sesuai materi, dan didalam QR code ada materi tambahan, video, dan soal online. Terdapat soal-soal latihan</p>	 <p>14</p> <p>KESIMPULAN 1. 2.</p> <p>DOA SETELAH BELAJAR</p> <p>Pada halaman berikutnya terdapat kesimpulan dan do'a setelah belajar</p>
 <p>17</p> <p>GLOSARIUM A B</p> <p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Glosarium berisi kata-kata sulit pada setiap materi dan di susun berdasarkan abjad dan halaman berikutnya terdapat daftar pustaka</p>	 <p>18</p> <p>Profil Penulis Foto 18 → 18</p> <p>Coambar Coambar</p> <p>Halaman selanjutnya ada profil penulis berisi biodata disertai dengan foto dan yang terakhir terdapat sampul buku belakang.</p>

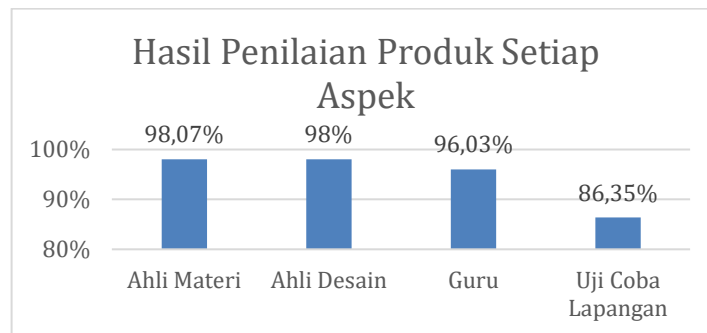
Pengembangan

Pengembangan produk tahap pertama menciptakan produk berupa media pembelajaran *Book Creator* PAI kelas V. Model media pembelajaran yang efektif harus dapat membangkitkan minat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Book Creator* dimulai dengan penyusunan materi, contoh materi berupa gambar, video, serta soal-soal latihan (Sakti & Purwowododo, 2024).

Implementasi

Tahap implementasi menggunakan media yang dikembangkan dan diuji oleh ahli media dan ahli materi. Bahan ajar juga dicobakan pada peserta didik dengan uji coba lapangan yang terdiri dari 11 siswa (Ardhani et al., 2021).

Tahap implementasi bisa dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 6. Grafik Penilaian Keseluruhan

Data yang disajikan, dapat disimpulkan media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik. Saran masukan oleh para ahli dan guru yaitu pada do'a sebelum belajar ditambahkan do'a yang biasa dibaca di sekolah SD IT Al Furqan, pada setiap materi Asmaul Husna ditambahkan ayat-ayat yang berkaitan dengan materi tersebut dan halaman buku disesuaikan dengan daftar isi. Setelah adanya evaluasi ini, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran masukan dari ahli dan guru.

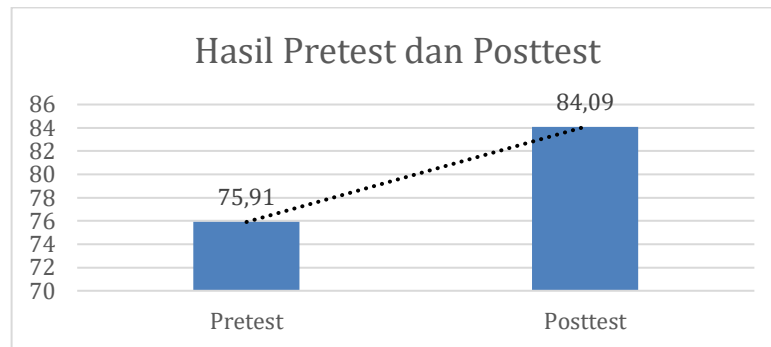


Gambar 7. Foto Penyerahan Produk

Evaluasi

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar (Ardhani et al., 2021).

Peningkatan capaian pembelajaran dapat diukur melalui *Pretest* dan *Posttest* dalam bentuk soal-soal yang diberikan kepada 11 siswa kelas V Ibnu Qayyim di SD IT Al Furqan.



Gambar 8. Grafik Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai rata-rata *pre-test* 75,91% dan *post-test* 84,09%.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan pada pengembangan *book creator* dapat disimpulkan bahwa, Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD IT Al Furqan layak digunakan dalam proses pembelajaran:

1. *Book Creator* ini layak untuk digunakan karena dikembangkan dengan baik. Hasil Validasi ahli media mendapatkan presentase nilai 98,07% dan pada validasi ahli desain mendapatkan presentase nilai 98%. Dari hasil penilaian kedua validator mendapatkan kategori “**sangat layak**” sehingga *book creator* ini sangat layak untuk digunakan.
2. *Book creator* telah direspon siswa dengan hasil angket respon siswa pada *pre-test* 75,91% dan pada *post-test* mendapatkan hasil 84,09%. Dari hasil keduanya dapat diketahui terjadi peningkatan dari *pre-test (sebelum)* ke *post-test (sesudah)*
3. *Book creator* ini layak digunakan, hasil validasi penilaian oleh guru mata pelajaran PAI memperoleh presentase nilai 96,03%. Hasil ini mendapatkan kategori “**sangat layak**” sehingga *book creator* ini sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65.

<https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar, VOL. 3 NO.(2)*, 19–25.
- Ma'rufah, A. (2020). IMPLEMENTASI KURIKULUM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Upaya Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 125–136. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v1i1.6>
- Rahman, D. (2021). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar dan Informasi. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 9–14.
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>
- Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1395. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Sanjaya, P. A. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis Book Creator. *PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial "Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Di Era Disrupsi,"* 52–60.
- Sulistyowati, Mahmudah, I., Syabrina, M., Syar, N. I., Rahmad, & Wahid, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Mi/Sd. *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam*, 7(1), 35–52.
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan*

& Pembelajaran, 7(1), 25–36.

Syafina, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ecobrick Outdoor Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 144 Palembang*. 6(2), 605–616. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1725>

Ummah, M. S. (2019). PENDIDIKAN: HAKEKAT, TUJUAN, DAN PROSES. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.