



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia

EKALAYA

Vol. 2, No. 3, September, 2023 hal. 481-600

Journal Page is available at <http://ekalaya.nindikayla.com/index.php/home>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBANTUAN APLIKASI BOOK CREATOR ADA MATERI TEKS NARASI KELAS III SD NEGERI 1 POMAH

Shinta Nur Avivah¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

*e-mail: shintaafifah33@students.unnes.ac.id

Abstract

Development of E-Book Media based on the Book Creator Application is designed taking into account the needs of teachers and students. This media was developed to provide learning resources for Indonesian language subjects in Class III of SD N 1 Pomah. E-book media was developed in the Book Creator application with Narrative Text material. This research aims to: (1) develop e-book media based on the Book Creator Application, (2) test the feasibility of e-book media based on the Book Creator Application. This research uses the Borg and Gall model with five research steps, namely; potential and problems, data/information collection, product design, design validation, design revision. E-book media is designed using the Canva application, which accesses the media using a link connected to the internet. The results of the e-book media feasibility test that have been tested by media experts and material experts get the "very decent" category. Therefore, e-book media assisted by book creators is worthy of the Narrative text material in Class III SD N 1 Pomah.

Keywords: E-Book Media, Narrative Text, and Indonesian

Abstrak

Pengembangan Media E-Book berbasis Aplikasi Book Creator didesain dengan memperhatikan kebutuhan guru dan siswa. Media ini dikembangkan untuk memenuhi sumber belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD N 1 Pomah. Media E-book dikembangkan pada aplikasi Book Creator dengan materi Teks Narasi. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media e-book berbasis Aplikasi Book Creator, (2) menguji kelayakan media e-book berbasis Aplikasi Book Creator. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dengan lima langkah penelitian yaitu ; potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain. Media e-book didesain menggunakan berbantuan aplikasi canva yang mana dalam mengakses media tersebut dengan menggunakan link yang terkoneksi internet. Hasil dari uji kelayakan Media e-book yang telah diuji oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan kategori "sangat layak". Maka dari itu, Media e-book berbantuan book creator layak pada materi teks Narasi di Kelas III SD N 1 Pomah.

Kata kunci: Media E- Book, Teks Narasi, dan Bahasa Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Pada bidang pendidikan seorang guru diharapkan dapat menjadi fasilitator, mediator dan motivator dalam proses pembelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa kebangsaan rakyat Indonesia yang menjadi mata pelajaran, dan tidak mudah di pelajari oleh semua peserta didik terutama pada anak Sekolah Dasar. Terdapat beberapa faktor yang bisa menghambat keberhasilan belajar peserta didik, salah satunya yaitu rendahnya literasi peserta didik untuk menentukan jawaban pada sebuah teks

narasi. Hal ini disebabkan oleh pengaruh motivasi dan minat peserta didik yang rendah. Tidak hanya itu penyebabnya, peserta didik kurang memahami bahwa bahasa Indonesia itu sangat penting di pelajari bagi peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut penelitian ini sangat penting dilakukan.

Salah satu cara yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu guru harus menguasai semua keterampilan diantaranya menulis, membaca, menyimak dan berbicara (Ngaini, 2023). Keterampilan membaca sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan membaca seseorang akan menambah ilmu pengetahuan. Pada kegiatan proses belajar mengajar di sekolah jika peserta didik rajin membaca, maka akan membantunya memahami suatu materi pelajaran. Pemahaman membaca pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Pomah dilihat dalam beberapa penelitian terdahulu masalahnya tetap sama yaitu rendahnya peserta didik dalam hal literasi. Hal ini bisa dibuktikan bawasannya dalam kegiatan belajar materi teks narasi banyak dari peneliti yang mencari solusi untuk mengatasi permasalahan literasi yang dialami oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar. Tidak hanya itu permasalahan pada rendahnya literasi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mempengaruhi hasil belajarnya. Ketidaktahuan akan isi teks dikarenakan peserta didik malas membaca menjadi salah satu faktornya. Hal ini terjadi pada peserta didik SD Negeri 1 Pomah yang mayoritas semua kegiatan proses belajar mengajar hanya bersumber pada buku cetak saja, yang mana peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk membaca. Rendahnya minat membaca pada peserta didik dapat dicarikan solusi dengan pengembangan media pembelajaran yang didesain menarik oleh pendidik.

Berikut beberapa penelitian mengenai permasalahan pemahaman teks narasi di kelas III pada jenjang sekolah dasar yang dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Penelitian yang pertama, dilakukan oleh Nasrin Tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Teks Narasi Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nasrin, 2020) peneliti dapat diketahui bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan mendapat presentase 94,6% dari ahli materi 85,7% dari ahli bahasa, 85,4 sedangkan dari angket tespon siswa mendapat presentase 81,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan produk bahan ajar valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Styaningsih (2023) yang berjudul Pengembangan Multimedia *E-Book* Pada Materi Narrative Text untuk Siswa SMA. Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan media pembelajaran bahasa Inggris yang layak, efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik sehingga mengakibatkan hasil belajar kognitif peserta didik meningkat. Hasil Kelayakan *e-book* multimedia berdasarkan pada 3 aspek, antara lain, kelayakan materi, kelayakan desain dan kelayakan yang ditinjau dari pengguna produk. Hasil uji keefektifan produk ditinjau dari meningkatnya hasil belajar kognitif peserta didik melalui uji *t* diperoleh nilai signifikansi 0.000 ($0.000 < 0.05$) sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *e-book* multimedia. Maka dapat

disimpulkan bahwa produk *e- book* multimedia pada materi *narrative text* yang dihasilkan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris

Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahawasannya media *ebook* layak dan efektif digunakan pada materi teks narasi. Maka Dari itu penelitian akan mengembangkan media pembelajaran *ebook* berbasis *book creator*. *E- Book* adalah buku yang dipublikasikan dalam format digital, yang berisi tulisan, gambar, dan video yang bisa dibaca melalui perangkat computer atau perangkat elektronik lainnya (Khairinal, 2021). Sedangkan Aplikasi *Book Creator* dipilih sebagai platform utama karena mempunyai antarmuka yang sederhana dan bisa diakses oleh siapa saja tanpa memerlukan keahlian khusus dalam mendesain (Aima, 2024). Pada pengembangan ini memiliki beberapa kebaruan diantaranya yaitu : (1) media pembelajaran bisa diakses dimana saja dan kapan saja asalkan teknoneksi dengan internet; (2) guru tidak perlu membutuhkan kualitas yang tinggi dalam perangkat desain media karena dalam mengembangkannya mudah dibuat diperangkat dengan jenis apapun; (3) terdapat video pembelajaran dalam media *e-book* yang terintegrasi dengan youtube; (4) dalam *ebook* siswa bisa mengerjakan soal evaluasi secara online dan mampu terintegrasi dengan *feedback* dari guru.

2. METODE

Penelitian ini disusun menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) berasal dari dua kata yaitu penelitian (*reseach*) dan pengembangan (*development*). "*Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dalam bidang pendidikan. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Pendekatan yang digunakan yaitu *Borg and Gall* dengan lima langkah penelitian. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, LKPD, atau soal evaluasi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *E-Book* berbasis *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD N 1 Pomah. Pengukuran keabsahan data pada penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan instrumen wawancara, observasi, angket dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *E-book* yang didesain menggunakan aplikasi Canva kemudian diconvert menggunakan Webiste *Book Creator* untuk membuat desain tersebut menjadi sebuah *E-book*. Media pembelajaran ini diperuntukkan untuk kelas III, SD N 1 Pomah. *E-Book* yang dikembangkan memuat materi teks Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Yang mana pada materi tersebut peserta didik kurang tertarik untuk membacanya, dikarenakan belum digunakan media pembelajaran yang menarik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu dikembangkan media *e-book* memuat materi teks narasi yang dikemas secara interaktif. Tidak hanya memuat materi teks narasi, didalam media tersebut peserta didik dapat mengakses video pembelajaran yang terhubung dengan aplikasi Youtube. Media ini dirancang secara visual menekankan kemenarikan pada kecerahan warna media yang didasari biru muda, hal ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik untuk mengaksesnya dan mempelajarinya. Setelah peserta didik membuka

halaman materi dan melihat video pembelajaran, mereka juga bisa mengakses soal evaluasi yang telah disediakan dalam media tersebut. Media ini dapat diakses menggunakan laptop maupun *smarthphone* asalkan terhubung dengan koneksi internet.

3.2 Tampilan Produk

Hasil observasi pada penelitian awal yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 1 Pomah. Tidak digunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mempelajarinya. Media pembelajaran guru masih menggunakan buku cetak yang berisikan teks saja sehingga peserta didik merasa bosan ketika membaca materi tersebut. Peserta didik kurang termotivasi dan akhirnya minat bacanya menjadi rendah sehingga merasa kesulitan dalam menemukan jawaban pada setiap soal yang berhubungan dengan teks narasi. Solusi guru dalam mengatasi hal tersebut yaitu mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik dalam materi teks narasi di kelas III Sekolah Dasar.

Melihat kebutuhan peserta didik kelas III SD Negeri 1 Pomah, penulis mengembangkan *E- Book* berbantuan *Book Creator* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi teks narasi serta meningkatkan minat baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran ini memuat kumpulan materi teks narasi berupa video pembelajaran, teks narasi, bahkan latihan soal evaluasi pada link dan juga dilengkapi dengan gambar dan tema yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan untuk mempelajarinya. Media ini dikembangkan dengan website *Book Creator*. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran *E-Book* berbasis *Book Creator*.



Gambar 3.2.1 Menu Halaman Utama

Pada menu halaman utama media *e-book* berbantuan *book creator* pada materi teks narasi kelas 3 menampilkan judul, animasi peserta didik yang melambungkan sedang membaca, dan penyusun



Gambar 3.2.2 Menu Daftar Isi dan Kata Pengantar

Menu daftar isi pada media *e-book* berbantuan *book creator* melampirkan isi buku dan halamannya. Diantaranya yaitu terdapat kata pengantar, materi teks narasi (pengertian, contoh, ciri - ciri, struktur, dan unsur – unsur). Pada menu daftar isi mempermudah pembaca untuk mencari halaman materi yang akan dipelajari. Pada menu kata pengantar berisi ucapan rasa syukur penulis dalam mengembangkan media *e-book* berbasis *book creator*.



Gambar 3.2.3 Menu Materi

Pada menu materi disajikan cakupan materi teks narasi berupa pengertian, contoh, ciri – ciri, struktur dan unsur – unsur dari teks narasi.



Gambar 3.2.4 Menu Video Pembelajaran dan Soal Evaluasi

Pada menu ini, peserta didik diajak mengklik video pembelajaran yang terhubung dengan aplikasi Youtube mengenai Contoh Teks Narasi, dalam video tersebut peserta didik akan melihat visualisasi animasi dari teks cerita narasi Penggembala kecil dan serigala. Setelah melihat video pembelajaran tersebut peserta didik kemudian mengklik link soal evaluasi. Soal evaluasi tersebut dapat langsung dikerjakan dan mengetahui *feedback* langsung dari guru setelah proses pengerjaan selesai. Setelah produk dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu menguji hasil produk oleh ahli materi dan media. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *ebook* berbasis *book creator* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD N 1 Pomah.

3.3 Validasi Ahli

Kelayakan media *E-book* berbantuan *book creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD N1 Pomah materi Teks Narasi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian dalam validasi media ini menggunakan angket yang dibagikan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Nanang Riyadi, S.Pd sedangkan untuk ahli materi adalah Ibu Ginarseh, S.Pd. Hasil validasi tersebut digunakan untuk memberikan saran mengenai media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Hasil angket yang telah diisi menggunakan skala likert dan akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Setelah dilakukan perhitungan kemudian digunakan table kualifikasi kelayakan sebagai berikut untuk mengetahui kriteria kelayakan dari media yang dikembangkan :

Tabel 3.3.1 Kualifikasi Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
0% - 25%	Kurang Layak

Tabel 3.3.2 Hasil Validasi Ahli

Validator	Perangkat Validasi	Presentase	Kriteria
Media	Media	88%	Sangat Layak
Materi	Materi	86%	Sangat Layak

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi menunjukkan kriteria sangat layak, dengan presentase hasil uji validasi media 88% dan uji materi 86%. Maka dari itu media *e-book* berbantuan *book creator* layak untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di Kelas III SD N 1 Pomah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data dalam penelitian pengembangan media *e-book* berbantuan *book creator* pada materi teks narasi di kelas III SD N 1 Pomah dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Pengembangan media didesain menggunakan aplikasi *canva* dan *book creator* yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik; (2) Berdasarkan hasil angket validasi ahli media dan materi dalam pengembangan media *e-book* berbantuan *book creator* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas III SD N 1 Pomah dengan hasil uji kelayakan ahli media mendapatkan presentase 88% sedangkan ahli materi dengan presentase 86% , keduanya mendapatkan kriteria “sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aima, Z. A. (2024). Pelatihan Penyusunan Buku Digital Menggunakan Platform Book Creator. *Jurnal pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat* .
- Khairinal, S. &. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA N 2 Kota Sungai Penuh . *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial* .
- Nasrin. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Teks Narasi Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran* .
- Ngaini, D. N. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*.
- Styaningsih, R. S. (2023). Pengembangan Multimedia Ebook Pada Materi Narrative Text untuk Siswa SMA . *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* .