

**PENGEMBANGAN *E – BOOK* MENGGUNAKAN APLIKASI *BOOK
CREATOR* BERBASIS *QR CODE* PADA MATERI KEGIATAN UPAYA
KESEIMBANGAN DAN PELESTARIAN SUMBER DAYA ALAM DI
LINGKUNGANNYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Prodi PGSD



OLEH

Dyah Ayu Retno Palupi

NPM 18.1.01.10.0019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2022

Skripsi oleh:

DYAH AYU RETNO PALUPI

NPM: 18.1.01.10.0019

Judul:

PENGEMBANGAN *E-BOOK* MENGGUNAKAN APLIKASI *BOOK CREATOR* BERBASIS *QR CODE* PADA MATERI KEGIATAN UPAYA KESEIMBANGAN DAN PELESTARIAN SUMBER DAYA ALAM DI LINGKUNGANNYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

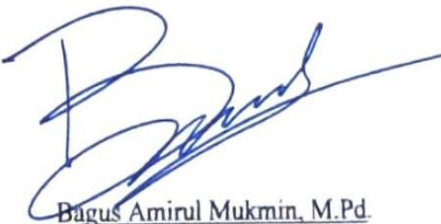
Tanggal: 22 Juli 2022

Pembimbing I



Khairisma Eka Putri, M.Pd.
NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
NIDN. 0710059001

Skripsi oleh:

DYAH AYU RETNO PALUPI

NPM: 18.1.01.10.0019

Judul:

PENGEMBANGAN *E-BOOK* MENGGUNAKAN APLIKASI *BOOK CREATOR* BERBASIS *QR CODE* PADA MATERI KEGIATAN UPAYA KESEIMBANGAN DAN PELESTARIAN SUMBER DAYA ALAM DI LINGKUNGANNYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 25 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
2. Penguji I : Susi Damayanti, S.Pd., M.M.
3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dyah Ayu Retno Palupi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 10 Desember 1999
NPM : 18.1.01.10.0019
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juli 2022

Yang Menyatakan



DYAH AYU RETNO PALUPI

NPM: 18.1.01.10.0019

MOTTO :

“Jangan takut untuk menjadi berbeda, takutlah untuk menjadi sama seperti yang lainnya.”

“Kamu tidak harus menjadi luar biasa untuk memulai, tetapi kamu harus memulai untuk menjadi luar biasa. “- Zig Ziglar -”

“Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu.”

“- Ali bin Abi Thalib -”

Kupersembahkan karya ini untuk:

**Kedua orang tua, dan orang - orang
baik yang selalu mendoakan.
Semoga hal baik itu akan selalu
menyertai di setiap langkah mereka.
Terutama kedua orang tua saya.**

Aamiin....

Abstrak

Dyah Ayu Retno Palupi : Pengembangan *E-book* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis *QR Code* Pada Materi Kegiatan Upaya Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam Di Lingkungannya Untuk Siswa Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-book*, Kegiatan Upaya Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam di Lingkungannya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Mojoroto 4 Kediri, bahwa peserta didik masih belum memahami materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Kurangnya peran peserta didik disebabkan proses pembelajaran pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya belum menggunakan sumber belajar (alat atau peraga khusus).

Tujuan penelitian ini adalah; (1) mengetahui kevalidan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar; (2) mengetahui kepraktisan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar. (3) mengetahui keefektifan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, *Reasearch and Development* (R&D) dengan model ADDIE menurut Mulyatiningsih (2016) terdapat beberapa tahapan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, soal *posttest*, angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* sangat valid (layak digunakan) dilihat dari data uji validasi media dan materi. Berdasarkan validitas ahli media, kualitas media yang dikembangkan sangat baik dengan presentase 84,15%, sedangkan uji validitas materi memperoleh skor 86,5% termasuk validitas 81%-100%. Jadi rerata presentase skor 85,3% termasuk kategori 81%-100% sehingga media dan materi sangat baik/valid. Produk *e-book* dikatakan praktis diperoleh dari angket siswa memperoleh presentase skor 100% dan angket guru memperoleh presentase skor 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil rerata kepraktisan produk *e-book* diperoleh sebesar 92% termasuk kategori kepraktisan 81%-100%, sehingga produk *e-book* sangat praktis. Produk *e-book* dikatakan efektif dilakukan dengan uji coba pada kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri dan menunjukkan nilai rerata 84%, sehingga peserta didik memperoleh nilai \geq KKM 75 dengan ketuntasan belajar klasikal 91,6%. Berdasarkan simpulan hasil penelitian produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* dikatakan valid, praktis dan efektif. Dengan skor kevalidan 85,3% kategori sangat valid, kepraktisan 92% kategori sangat dan keefektifan 91,6% kategori sangat efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH Yang Maha Esa atas segala limpahan berkah, rahmat, dan hidayah yang tak terhingga, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan tepat pada waktunya tanpa ada halangan berarti. Adapun penyusunan skripsi ini memiliki tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan yang berharga ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd . selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
3. Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing pertama.
4. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing kedua.
5. Kepala sekolah SDN Mojoroto 4 Kediri yang sudah memberikan izin untuk penelitian.
6. Guru kelas dan siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri yang ikut berpartisipasi saat penelitian berlangsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu sangat diharapkan adanya kritik, saran yang mendukung agar skripsi ini menjadi lebih baik.

Kediri, 22 Juli 2022

Dyah Ayu Retno Palupi

NPM: 18.1.01.10.0019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Kegunaan Pengembangan.....	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10

BAB II: LANDASAN TEORI

A. Kurikulum.....	11
B. Pengembangan	12
C. <i>E-book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> Berbasis <i>QR Code</i>	13
1. Pengertian <i>E-book</i>	13
2. Pengertian <i>Book Creator</i>	15
3. Pengertian <i>QR Code</i>	16
D. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar	19
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam.....	19
2. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar	19
3. Materi IPA Kelas IV Kegiatan Upaya Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam di Lingkungannya	20
E. Penelitian yang Relevan.....	24
F. Kerangka Berpikir.....	28

BAB III: METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan ADDIE	30
C. Subjek Penelitian	35
D. Uji Coba Produk	36
E. Validasi Model Produk	36
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisa Data	43
1. Tahapan Analisis Data.....	43

2. Norma Pengujian	48
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Analisis	49
B. Prosedur Pengembangan	50
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	50
2. <i>Design</i> (Rancangan)	52
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	59
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	72
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	77
C. Pembahasan.....	79
1. Validasi Produk <i>E-book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> Berbasis <i>QR Code</i>	79
2. Kepraktisan Produk	80
3. Keefektifan Produk	81
BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran - Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Alur Pengembangan Model ADDIE	30
Gambar 4.1 Halaman Cover <i>E-book</i>	53
Gambar 4.2 Halaman Petunjuk Belajar, Daftar Isi dan Kompetensi Inti (KI)...	54
Gambar 4.3 Halaman Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	54
Gambar 4.4 Halaman Tujuan Pembelajaran dan Peta Belajar	55
Gambar 4.5 Halaman Percakapan	55
Gambar 4.6 Halaman Materi IPA	56
Gambar 4.7 Halaman Video Pembelajaran dan Quiz IPA	57
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan <i>QR Code</i>	58
Gambar 4.9 Tampilan Buku Petunjuk.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Paparan Instrumen dan Fungsinya	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Untuk Guru.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa	42
Tabel 3.6 Kriteria Validitas.....	44
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	46
Tabel 3.8 Kriteria Kecakapan Akademik.....	47
Tabel 4.1 Rincian Prosedur Pengembangan <i>E-book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> Berbasis <i>QR Code</i>	50
Tabel 4.2 Pembuatan Produk <i>E-book</i>	59
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Media.....	62
Tabel 4.4 Komentar Ahli Media Produk <i>E-book</i>	64
Tabel 4.5 Revisi Perbaikan <i>E-book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> Berbasis <i>QR Code</i>	65
Tabel 4.6 Ahli Materi	68
Tabel 4.7 Komentar Ahli Materi.....	69
Tabel 4.8 Revisi Perbaikan Materi Pada <i>E-book</i>	70
Tabel 4.9 Rekapitulasi Presentase Kevalidan Prduk <i>E-book</i>	71
Tabel 4.10 Angket Kepraktisan Produk <i>E-book</i> (Siswa)	73

Tabel 4.11 Angket Kepraktisan Produk <i>E-book</i> (Guru).....	75
Tabel 4.12 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan Produk <i>E-book</i>	76
Tabel 4.13 Data Hasil Keefektifan.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	91
Lampiran 2. Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi	92
Lampiran 3. Lembar Hasil Uji Plagiasi.....	93
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media	94
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 6. Lembar Perangkat Pembelajaran	96
Lampiran 7. Lembar Respon Guru.....	97
Lampiran 8. Lembar Respon Siswa	98
Lampiran 9. Lembar Soal <i>Post-test</i>	99
Lampiran 10. Surat Pengantar / Ijin Melakukan Penelitian.....	100
Lampiran 11. Lembar Revisi 3 Penguji	101
Lampiran 12. Foto - Foto Penelitian	102
Lampiran 13. Buku Petunjuk Pernggunaan <i>E-book</i> Menggunakan Aplikasi <i>Book Creator</i> Berbasis <i>QR Code</i>	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Pendidikan sangat penting dan tidak dapat diabaikan atau diremehkan. Pembelajaran ini sangat utama untuk mengambil tindakan untuk mencapai pembelajaran yang optimal, yang mencakup peningkatan potensi belajar siswa dalam kehidupan sehari - hari. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal I Ayat 1, Sistem Pendidikan Nasional berbunyi :

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal I Ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi:

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan kesimpulan dari penjelasan di atas adalah pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar siswa berperan aktif dan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.

Pembelajaran merupakan sebuah proses hubungan antara seorang peserta didik, pendidik, serta sumber belajar disuatu lingkungan dimana terjadi proses belajar (Suardi 2018:7). Sedangkan pendapat Sagala (2016:61)

pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik. Berdasarkan definisi pembelajaran yang diberikan di atas, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya atau proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pengetahuan melalui pemanfaatan sumber belajar di sekolah. Di dalam sebuah kegiatan proses belajar mengajar adalah aspek yang paling signifikan dari tindakan proses pembelajaran. Terdapat komponen pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar, seperti guru sebagai fasilitator dan sumber belajar sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam struktur kurikulum pendidikan tingkat SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MAN yang ditujukan agar peserta didik dapat memahami berbagai macam hal yang ada di lingkungan sekitar, memudahkan dan menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari dan siswa dapat melatih berpikir logis dan sistematis serta peserta didik dapat berkreasi secara kreatif sesuai dengan keingintahuannya terhadap mata pelajaran IPA ini. Pelajaran sains adalah salah satu disiplin ilmu terpenting yang ditanamkan pada anak-anak karena memungkinkan mereka menjadi paham dalam bersikap secara ilmiah dalam kemampuan pemecahan masalah yang mereka hadapi (Rusnadi, 2013). Pada dasarnya, pelajaran sains adalah studi sistematis tentang dunia dan pengembangan pemahaman ilmiah tentang peristiwa alam yang

diungkapkan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang dapat diverifikasi. Sains lebih dari sekadar kumpulan informasi alam itu juga mencakup fakta, konsep, dan prinsip. Sebuah proses eksplorasi dan pengembangan. Oleh karena itu, untuk mendapatkan informasi pelajaran sains, seseorang harus terlibat dalam rangkaian kegiatan metode ilmiah dan memerlukan pola pikir ilmiah. IPA adalah mata pelajaran lain yang dapat menginspirasi peserta didik untuk mencoba hal-hal baru (eksperimen) dan berpartisipasi dalam praktikum. Peserta didik harus lebih berperan aktif dalam pembelajaran saintifik (Ilmu Pengetahuan Ilmiah). Peserta didik dapat mengambil manfaat dari pendidikan sains. Pembelajaran IPA merupakan proses penemuan melalui eksperimen, bukan sekedar pemberian keterampilan atau pengetahuan berupa fakta atau konsep (Depdiknas, 2006).

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dalam K-13 adalah menuntut siswa mampu melakukan sebuah penemuan, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan kesadaran tentang pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari, mendapatkan bekal pengetahuan sebagai landasan untuk menuju ke jenjang pendidikan SMP/MTS selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa SDN Mojoroto 4 Kediri ditemukan bahwa 24 peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri membutuhkan *e-book* berbasis online, hal ini dibuktikan dari hasil respon peserta didik dalam mengisi angket yang menunjukkan 86,7 % peserta didik membutuhkan *e-book*. Karena dalam *e-book* berbasis online terdapat tulisan, gambar dan video. Hasil pengamatan yang dilakukan 100 % peserta didik lebih mudah memahami materi jika terdapat tulisan, gambar, video serta materi yang disajikan lebih menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, ditemukan materi yang dirasa sulit dipahami oleh siswa yaitu materi IPA. Materi tersebut tentang kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Hal tersebut dibuktikan pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya, masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM yaitu 60% siswa masih belum tuntas. Permasalahan ini terjadi karena peserta didik masih belum memahami materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Kurangnya peran peserta didik disebabkan proses pembelajaran pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya belum menggunakan sumber belajar (alat atau peraga khusus).

Dibutuhkan adanya sebuah alat yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tersebut adalah *e-book*.

Menurut pendapat Wiji Suwarno (2011: 74) , *e-book* adalah versi elektronik dari buku. 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. Menurut pendapat Suarez (2013:271) berpendapat bahwasannya pengertian *e-book* dapat dikatakan suatu sumber belajar yang digunakan dalam pada perangkat digital dan sumber belajar digital pada umumnya memuat gambar, tulisan, dan animasi yang dapat dibaca pada perangkat elektronik. Menurut pendapat Wati (2016) berpendapat bahwa manfaat *e-book* yaitu untuk dapat melestarikan literatur buku yang jumlahnya cukup banyak, tidak lapuk dan dapat bertahan lama karena disimpan dalam bentuk file, *e-book* juga memiliki sifat portable yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Dapat ditarik kesimpulan bahwa, *e-book* adalah sumber belajar yang berisi materi pembelajaran berbentuk perangkat digital yang memuat yang memuat gambar, tulisan, dan animasi yang dapat dibaca pada perangkat elektronik. Dan digunakan pendidik dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar agar kegiatan tersebut.

Hasilnya, dengan adanya *e-book* memungkinkan peserta didik untuk mempelajari suatu kompetensi secara utuh dan terpadu, serta dapat mempermudah seorang guru dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ditegaskan oleh menurut Popham dan Baker (2011:11-12) memaparkan bahwa efektivitas pembelajaran diartikan sebagai kesanggupan memunculkan perubahan yang diinginkan pada kemampuan dan tanggapan

peserta didik. Indikatornya antara lain: 1) menentukan tujuan pembelajaran, 2) melakukan penilaian awal untuk mengetahui kesiapan siswa terhadap tujuan pembelajaran, 3) melibatkan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan dan membantu mereka dalam memahami tujuan pembelajaran yang harus dicapai, dan 4) melakukan evaluasi terhadap menentukan pencapaian siswa dari tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam efektivitas pembelajaran atau pembelajaran yang efektif adalah usaha yang membuahkan hasil atau menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Definisi kata efektivitas pembelajaran mengandung dua indikator penting, yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, prosedur pembelajaran yang dipakai oleh guru dan bukti belajar peserta didik akan dijadikan fokus dalam usaha pembinaan efektivitas pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-book* dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan kebutuhan yang tidak boleh diabaikan. *E-book* harus menarik dan menggugah minat belajar peserta didik. Salah satu sumber belajar yang sesuai dengan materi “Kegiatan Upaya Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam di Lingkungannya” kelas IV yaitu dengan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code*. Kode respon cepat disingkat *QR Code*. Ini adalah barcode dua dimensi yang dapat langsung menyampaikan berbagai informasi. Membutuhkan pemindaian atau pemindaian ponsel cerdas untuk membukanya. Kode *QR* sekarang dapat menampilkan teks kepada pengguna,

meluncurkan *URL*, menyimpan kontak ke buku telepon, dan banyak lagi. Karena bisa memuat lebih banyak data, *QR Code* dinilai lebih praktis daripada barcode. Setiap elemen dari kode *QR* memiliki arti tersendiri dan terdiri dari titik-titik hitam dan ruang putih yang diatur dalam sebuah kotak.

Hal tersebut membuatnya mampu di scan oleh *smartphone* dan menampilkan data atau informasi yang dimuatnya. Dengan menggunakan *QR Code* sebagai salah satu alternatif sarana pembelajaran, diharapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik bagi peserta didik dalam materi “Kegiatan Upaya Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam di Lingkungannya” kelas IV yang akan disajikan dalam bentuk *e-book* yang berisikan materi tentang “Kegiatan Upaya Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam di Lingkungannya”. Tentunya dengan menggunakan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* ini, peserta didik akan merasa tertarik dan tidak merasa bosan, memudahkan peserta didik dalam menangkap materi yang dibahas. Atas dasar uraian di atas peneliti memilih judul **“Pengembangan *E-book* menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis *QR Code* Pada Materi “Kegiatan Upaya Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam di Lingkungannya” Kelas IV Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Pembelajaran 1”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di sekolah dasar yaitu kurangnya

penggunaan sumber belajar yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman konsep IPA pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya kelas IV SD yang masih banyak peserta didik yang dibawah KKM dari 60% masih belum tuntas. Permasalahan ini terjadi karena peserta didik masih belum memahami materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Kurangnya adanya peran peserta didik disebabkan proses pembelajaran pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya belum menggunakan sumber belajar (alat atau peraga khusus). 86,7% peserta didik membutuhkan *e-book* berbasis *online*. Hasil pengamatan yang dilakukan 100% peserta didik lebih mudah memahami jika terdapat tulisan, gambar dan video serta materi yang disajikan lebih menarik.

C. Batasan Masalah

Pada batasan masalah ini yang akan dibahas yaitu penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya IPA kelas 4 Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana kevalidan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator*

- berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar?
 3. Bagaimana keefektifan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Untuk mengetahui kevalidan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya untuk siswa sekolah dasar.

F. Kegunaan Pengembangan

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat membantu dan mempermudah dalam memahami serta mempelajari materi pembelajaran dalam mencapai kompetensi.
- 2) Dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik Sekolah Dasar.
- 3) Dapat menumbuhkan motivasi serta dapat menambah daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

b. Bagi Pendidik

Dapat membangun komunikasi dalam pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik, sehingga menjadi suatu pembelajaran yang sangat bermakna.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan wawasan serta ilmu pengetahuan tentang pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code*, diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Akbar, Sau'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). *Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 6, pp. 80–88). Retrieved from <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Ariadi. (2011). *Analisis dan Perancangan Kode Matriks Dua Dimensi Quick Response (QR) Code*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Ernawati, Anita Nungki. 2021. *(BPSC) Modul Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Guntur, F., & Didik, H. (2019). *Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar*. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 265–278.
- Hanafi. 2017. *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4 (2), 129 -149.
- <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6> (Diakses pada 12 Juni 2021).
- Iskandar Wiryokusumo. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khusniati, M. (2012). *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 204– 210.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan model pembelajaran*. Diakses dari

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September.

- Makdis, Nasrul. 2020. *Penggunaan E - Book Pada Era Digital*. Al - Maktabah. (19), 77 - 84.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP PressGroup)
- Narayanan, A. S. 2012. *QR Code and Security Solution*. International Journal of Computer Science and Telecommunications. 3(7):69–71.
- Nieveen, N., Mc Kenney, S., & Akker , J.V.D. (2006). *Educational Design Research: The Value of Variety*. Dalam Akker, J.V.D., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N (Eds.), Educational Design Research (hlm. 144-184). Enchede: Axis Media-ontwerpens
- No, U.U. (20). Tahun 2003 *Bab 1 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Nurhannisah. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMK Kelas X*. Universitas Negeri Yogyakarta: Tesis
- Peraturan Pemerintah, Standar Nasional Pendidikan MIPA, (Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan, Jakarta, 2005).
- Permen No. 22 (2006), *Standar Isi Kurikulum KTSP SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pramana, W. D., & Dewi, N. R. (2014). *Pengembangan E-Book Ipa Terpadu Tema Suhu Dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa*. USEJ - Unnes Science Education Journal, 3(3), 5.
- Popham, W. James., and Eva L. Baker. 2011. *Teknik Mengajar Secara Sistematis* Terjemahan Amirul Hadi, Bandung: PT Rineka Cipta.
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). *Rancang Bangun E-book "Kegiatanku Dalam Menjaga Lingkungan Alamku" Pelajaran IPS Kelas V SD*. Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS, 1(1), 10. <https://doi.org/10.26418/skjpi.v1i1.48211>

- Ruddamayanti. (2019). *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Rusnadi, D. P. P. N. W. A. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa*. MIMBAR PGSD.
- Sagala, Syaiful. 2016. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E. dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Smaldino, S. E. dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Smaldino, S. E. dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suarez, M. F. W. (2013). *The Book a Global History*. Oxford: Oxford University Press.
- Sugiyanto. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suwarno, Wiji. (2010). *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Tompo, Basman. (2017). *Cara Cepat Membuat Buku Digital Android*. Malang
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widyoko Putro, E. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.