

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN *BOOK CREATOR* PADA MATERI KERERAGAMAN BUDAYA DI KELAS IV SD

Yuliani Cind yana Putri¹, Muhammad Sofwan², Muhammad Sholeh³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

[1yuliaaniiputri@gmail.com](mailto:yuliaaniiputri@gmail.com), [2Muhammad.sofwan@unja.ac.id](mailto:Muhammad.sofwan@unja.ac.id),

[3muhammad95sholeh@unja.ac.id](mailto:muhammad95sholeh@unja.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop digital teaching materials assisted by Book Creator on cultural diversity material for fourth grade elementary school students and to determine their validity and practicality. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model, consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects included media experts, material experts, and fourth grade students. Data collection techniques used validation sheets and student response questionnaires. The results showed that the digital teaching materials assisted by Book Creator were categorized as very valid and very practical. Therefore, these digital teaching materials are feasible to be used as an alternative learning resource in Pancasila Education learning at elementary schools.

Keywords: *digital teaching materials, book creator, cultural diversity, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbantuan *Book Creator* pada materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Book Creator* berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis. Dengan demikian, bahan ajar digital ini layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: bahan ajar digital, *book creator*, keragaman budaya, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Pemanfaatan bahan ajar digital menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Menurut Fadlillah dkk. (2023), bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi pembelajaran secara efektif dan efisien. Sejalan dengan itu, Anharuddin & Prastowo (2023) menegaskan bahwa penyusunan bahan ajar harus memperhatikan prinsip dari konkret ke abstrak serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga bagaimana teknologi dipadukan dengan strategi pedagogis dan materi pembelajaran. Kerangka *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK)* menjelaskan bahwa guru perlu mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten

secara seimbang agar pembelajaran menjadi efektif. Sofwan, Yaakob, dan Habibi (2024) menyatakan bahwa integrasi teknologi yang efektif terjadi ketika terdapat keterpaduan antara teknologi, strategi mengajar, dan materi yang diajarkan sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Materi keragaman budaya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan visualisasi konkret karena berkaitan dengan pakaian adat, rumah tradisional, tarian daerah, dan makanan khas. Septianti & Afiani (2020) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media visual dan interaktif agar konsep lebih mudah dipahami.

Di SDN 14/I Sungai Baung, bahan ajar yang digunakan masih berbasis buku cetak sehingga belum memanfaatkan potensi multimedia secara maksimal. Padahal menurut Magdalena dkk. (2022), bahan ajar yang memanfaatkan ilustrasi dan media visual mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar digital berbantuan Book Creator menjadi solusi inovatif.

Menurut Nasikhah dkk. (2022), Book Creator memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, dan video dalam satu media interaktif. Jojor & Maranatha (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Book Creator meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Penguatan teori ini juga sejalan dengan pandangan Sholeh (2021), yang menyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna karena memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital berbantuan Book Creator yang valid dan praktis pada materi keragaman budaya kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dipilih karena memberikan langkah sistematis dalam menghasilkan bahan

ajar yang valid dan praktis. Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi perlu dilakukan secara terstruktur agar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, Aisyah, Sholeh, dkk. (2024) menyatakan bahwa teknologi informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyediaan media ajar yang inovatif dan interaktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep. Temuan ini sejalan dengan kerangka TPACK yang dikemukakan oleh Sofwan, Yaakob, dkk., (2024), yang menekankan keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran ditentukan oleh keterpaduan antara teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Book Creator dalam penelitian ini tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga menerapkan strategi pedagogis yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pengembangan bahan ajar harus disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum

Merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Analisis karakteristik peserta didik menjadi dasar dalam pengembangan produk, karena siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media visual dan interaktif untuk membantu pemahaman konsep (Septianti & Afiani, 2020).

Tahap *define* dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik siswa. Tahap design meliputi perancangan storyboard, penyusunan materi keragaman budaya, serta desain tampilan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Book Creator. Dalam proses perancangan, prinsip sistematis, komunikatif, dan menarik perlu diperhatikan agar bahan ajar mudah dipahami siswa (Magdalena dkk., 2022). Solihawati dan Sholeh (2025) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis teknologi terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa SD.

Tahap *develop* meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian isi, ketepatan bahasa, dan kelayakan tampilan. Evaluasi dalam

pengembangan pembelajaran sangat penting untuk menjamin kualitas produk yang dihasilkan (Sholeh, 2023). Tahap *disseminate* dilakukan melalui uji coba terbatas guna mengetahui kepraktisan dan respon siswa terhadap bahan ajar digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan Book Creator berada pada kategori sangat valid dari aspek isi, bahasa, dan media. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kurikulum yang berlaku (Kemendikbudristek, 2022). Integrasi teks, gambar, audio, dan video dalam bahan ajar memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Komalasari (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, bahan ajar yang disusun secara sistematis dan dilengkapi ilustrasi visual mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Magdalena dkk., 2022).

Temuan penelitian ini sejalan dengan Aisyah, Sholeh, dkk. (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar siswa. Hasil penelitian juga mendukung pendapat Solihawati dan Sholeh (2025) bahwa bahan ajar berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan berpikir kritis.

Dalam proses implementasi, evaluasi pembelajaran menjadi faktor penting untuk memastikan efektivitas penggunaan media digital. Sholeh (2023) menyatakan bahwa evaluasi dan monitoring pembelajaran merupakan kunci dalam mengukur keberhasilan strategi dan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar. Dengan demikian, evaluasi yang berkelanjutan diperlukan agar bahan ajar digital tetap relevan dan efektif digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Book Creator* pada materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik. Hasil

validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, dan tampilan media. Selain itu, hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbantuan *Book Creator* mendapatkan respon positif dari peserta didik. Peserta didik merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi keragaman budaya melalui penggunaan bahan ajar digital. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan mampu mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan bermakna di sekolah dasar.

Dengan demikian, bahan ajar digital berbantuan *Book Creator* layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan bahan ajar digital pada materi lain atau menguji efektivitas penggunaan bahan ajar digital dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A.

- (2024). *Peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS di era digital*. Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 44–52.
- Solihawati, S., & Sholeh, M. (2025). *A study of the development of STEM-based science teaching materials to improve learning outcomes for elementary school students in the 2020–2025 range*. Journal of Innovation and Research in Primary Education, 4(3), 467–475.
- Sholeh, M. I. (2023). *Evaluation and monitoring of Islamic education learning management in efforts to improve education quality*. Communautaire: Journal of Community Service, 2(2), 108–117.
- Sofwan, M., Yaakob, M. F. M., & Habibi, A. (2024). *Technological, pedagogical, and content knowledge for technology integration: A systematic literature review*. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), 13(1), 212–222.