

Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar

Diterima:
31 Agustus 2022

Revisi:
23 Oktober 2022

Terbit:
12 November 2022

^{1*}Dyah Ayu Retno Palupi, ²Kharisma Eka Putri, ³Bagus Amirul Mukmin

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Mojoroto 4 Kediri menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Kurangnya peran siswa disebabkan proses pembelajaran pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya belum menggunakan sumber belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk e-book menggunakan aplikasi BookCreator berbasis QR Code. Penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket validasi ahli media dan materi, angket kepraktisan respon guru dan siswa, serta tes berupa soal post-test. Kesimpulan hasil penelitian adalah produk e-book menggunakan aplikasi BookCreator berbasis QR Code yang dikembangkan memperoleh presentase 84,15% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5% sangat valid. Angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Angket kepraktisan respon guru mendapat presentase skor sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil post-test memperoleh presentase klasikal 91,6% memenuhi kriteria efektif.

Kata Kunci— pengembangan, e-book, aplikasi bookcreator berbasis qr code, materi ajar

Abstract— The results of observations made by researchers at SDN Mojoroto 4 Kediri showed that students still did not understand the material for activities to balance and preserve natural resources in their environment. The lack of student roles is due to the learning process in the material for balancing efforts and preserving natural resources in their environment that has not used learning resources. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of e-book products using the QR Code-based BookCreator application. The research used is the ADDIE model. The data collection instruments in this study were a media and material expert validation questionnaire, a questionnaire on the practicality of teacher and student responses, and a test in the form of post-test questions. The conclusion of the research is that the e-book product using the QR Code-based BookCreator application developed obtained a percentage of 84.15% while the validation of material experts obtained a very valid score of 86.5%. The student response questionnaire got a score percentage of 100% with a very practical category. The practicality questionnaire of the teacher's responses got a score percentage of 84% in the very practical category. The post-test results obtained a classical percentage of 91.6% that met the effective criteria.

Keywords— development, e-books, qr code-based bookcreator applications, teaching materials

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Dyah Ayu Retno Palupi,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: adyah1290@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Pendidikan sangat penting dan tidak dapat pandang sebelah mata atau diremehkan. Pendidikan ini sangat berperan 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 mengembangk an potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Menurut Trahati (2015), pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terarah untuk mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri seorang manusia agar mencapai tujuan tertentu dalam menjalani kehidupan. 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. Serta pembelajaran 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.

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu mata pelajaran yang ditujukan untuk siswa agar 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). Sains lebih dari sekedar kumpulan informasi alam itu juga mencakup fakta, konsep, dan prinsip. IPA adalah mata pelajaran lain yang dapat menginspirasi siswa untuk mencoba hal-hal baru (eksperimen) dan berpartisipasi dalam praktikum. Siswa harus lebih berperan aktif dalam pembelajaran saintifik (Ilmu Pengetahuan Ilmiah). Siswa 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). Disamping itu menurut Ahmad Susanto (2013), sains adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta dengan menggunakan pengamatan yang akurat pada sasaran, serta teknik dan penjelasan berdasarkan penalaran untuk mencapai suatu kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa SDN Mojoroto 4 Kediri ditemukan bahwa 24 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri membutuhkan e-book berbasis online, hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa dalam mengisi angket yang menunjukkan 86,7 % siswa membutuhkan e-book. Karena dalam e-book berbasis online terdapat tulisan, gambar dan video. Hasil pengamatan yang dilakukan 100% siswa 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 siswa masih belum memahami materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Kurangnya peran siswa disebabkan proses pembelajaran pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya belum menggunakan sumber belajar (alat atau peraga khusus).

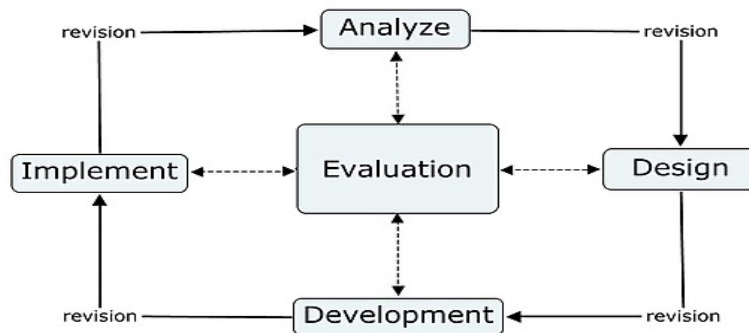
Dibutuhkan adanya sebuah alat yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tersebut adalah e-book. Menurut pendapat (Wiji Suwarno, 2011) e-book adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, e-book berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Suarez (2013) juga berpendapat bahwa 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.

E-book merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia. E-book ini ditulis dengan gaya interaktif yang memungkinkan siswa untuk memilih dan memilih bagian dari subjek yang ingin mereka pelajari. Multimedia didalam proses pembelajaran diartikan sebagai penggunaan berbagai macam media seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan Zainiyati (2017). Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian mahasiswa untuk belajar (Eka Putri & Sahari, 2017). Penggunaan e-book disertai aplikasi BookCreator Berbasis QR Code sebagai salah satu alternatif sumber belajar, diharapkan didalam mata pelajaran dapat lebih menarik bagi siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Manfaat penggunaan e-book ini yang diperoleh adalah sebagai sumber belajar yang lebih maju dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman serta

memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Menurut Mukmin dan Zunaidah (2018) multimedia interaktif ini dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia dan memberikan inovasi pembelajaran yang efektif untuk siswa.

II. METODE

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Menurut Mulyatiningsih (2016) dengan lima tahapan (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Metode atau model yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code* guna diuji kevalidan, kepraktisan, keefektifan.



Gambar 1. Bagan Alur Pengembangan Model ADDIE (Mulyatiningsih, 2016)

Tabel 1. Tahapan Model ADDIE

No	Tahapan Model ADDIE
1	Tahap <i>analysis</i> (analisis) pada tahapan analisis yaitu menganalisis masalah dan analisis kebutuhan siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kediri yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan kemudian dari analisis kebutuhan yang berguna untuk mengetahui kebutuhan siswa terkait pengembangan produk <i>e-book</i> menggunakan aplikasi <i>BookCreator</i> Berbasis <i>QR Code</i> .
2	Tahap <i>design</i> (desain) pada tahapan desain adalah tahapan perencanaan desain <i>e-book</i> yang akan dibuat. Pada tahapan ini peneliti merancang pembuatan <i>e-book</i> menggunakan aplikasi <i>BookCreator</i> berbasis <i>QR Code</i> yang disesuaikan dengan materi yang dipilih.

3	Tahap <i>development</i> (pengembangan) pada tahap ini mengembangkan produk <i>e-book</i> menggunakan aplikasi <i>BookCreator</i> berbasis <i>QR Code</i> sesuai dengan perencanaan desain awal yang telah dibuat pada tahapan <i>design</i> .
4	Tahap <i>implementation</i> (implmentasi) pada tahapan ini <i>e-book</i> yang sudah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata dikelas pada proses pembelajaran siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari produk <i>e-book</i> menggunakan aplikasi <i>BookCreator</i> berbasis <i>QR Code</i> yang dikembangkan.
5	Tahap <i>evaluation</i> (evaluasi) pada tahapan ini melakukan evaluasi untuk menilai produk <i>e-book</i> menggunakan aplikasi <i>BookCreator</i> berbasis <i>QR Code</i> yang dikembangkan sudah sesuai dan mencapai hasil yang diinginkan dan untuk mengevaluasi kekurangan yang ada pada produk <i>e-book</i> menggunakan aplikasi <i>BookCreator</i> berbasis <i>QR Code</i> .

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

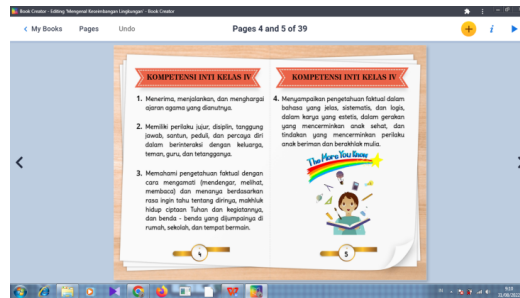
Pada penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* dengan materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Produk *e-book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Dalam produk *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* didalamnya terdapat sampul cover depan, penjelasan petunjuk belajar, daftar isi, halaman kompetensi inti (KI), halaman kompetensi dasar (KD), indikator, halaman tujuan pembelajaran, peta belajar, halaman materi beserta gambar animasi di dalamnya, video pembelajaran, quiz IPA dan petunjuk penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code*.



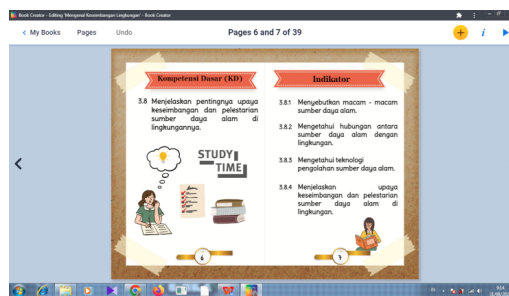
Gambar 2. Halaman Cover *E-book*



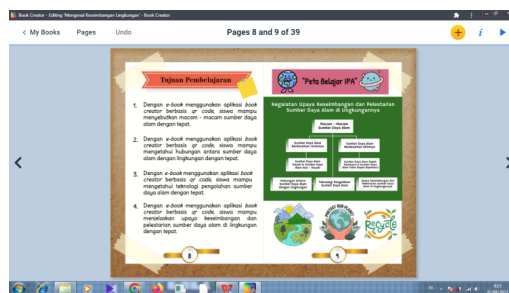
Gambar 3. Halaman Petunjuk Belajar dan Daftar Isi



Gambar 4. Halaman Kompetensi Inti



Gambar 5. Halaman Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator



Gambar 6. Halaman Tujuan Pembelajaran dan Peta Belajar



Gambar 7. Halaman Apersepsi



Gambar 8. Halaman Materi IPA



Gambar 9. Halaman Video Pembelajaran dan Quiz Evaluasi

A. Hasil Uji Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Produk *E-book*

1. Kevalidan Produk *E-book* Menggunakan Aplikasi *BookCreator* Berbasis *QR Code*

Kevalidan diperoleh dari hasil lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media memperoleh skor 84,15% dengan kategori sangat valid pada rentang 81.00%-100.00%. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor 86,5% dengan kategori sangat praktis dengan rentang 81.00%-100.00%. Sedangkan untuk menghitung presentase nilai yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan rumus dari Akbar (2013) sebagai berikut. Hasil validasi yang diperoleh dari validator media.

Tabel 2. Hasil Uji Validator Media

Validator Media	Jumlah Skor
Validator Media 1	83%
Validator Media 2	85,3%

Rumus :

$$NA = \frac{\sum n1 + \sum n2}{\sum n}$$

Keterangan :

NA = skor akhir kevalidan

Σ = jumlah nilai dari ahli 1

Σ = jumlah nilai dari ahli 2

Σ = jumlah ahli

$$NA = \frac{83\% + 85,3\%}{2} = 84,15\%$$

Hasil validasi yang diperoleh dari validator materi.

Tabel 3. Hasil Uji Validator Materi

Validator Media	Jumlah Skor
Validator Materi 1	81%
Validator Materi 2	92%

Rumus :

$$NA = \frac{\sum n1 + \sum n2}{\sum n}$$

Keterangan :

NA = skor akhir kevalidan

Σ = jumlah nilai dari ahli 1

Σ = jumlah nilai dari ahli 2

Σ = jumlah ahli

$$NA = \frac{81\% + 92\%}{2} = 86,5\%$$

2. Kepraktisan Produk *E-book* Menggunakan Aplikasi *BookCreator* Berbasis *QR Code*

Kepraktisan diperoleh dari respon angket guru dan siswa. Hasil angket respon guru memperoleh skor 84% yang berada pada rentang 81.00%-100.00% berada pada kategori sangat praktis. Hasil angket respon siswa memperoleh skor 100% yang berada pada rentang 81.00%-100.00% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk menghitung presentase nilai yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa menggunakan rumus dari Akbar (2013) sebagai berikut.

Hasil angket respon guru

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai aspek kepraktisan

F = skor perolehan

N = skor maksimal

$$P = \frac{42}{50} \times 100 = 84\%$$

Hasil angket respon siswa

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai aspek kepraktisan

F = skor perolehan

N = skor maksimal

$$P = \frac{240}{240} \times 100\% = 100\%$$

3. Keefektifan Produk *E-book* Menggunakan Aplikasi *BookCreator* Berbasis *QR Code*

Keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri, setelah menggunakan *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ketuntasan belajar siswa diperoleh dari nilai *post-test* yang dikerjakan oleh peserta didik. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa 83% sedangkan ketuntasan belajar klasikal memperoleh skor 87,5% dengan kategori sangat efektif. Keefektifan produk *e-book* dihitung dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar dari Sugiono (2016) sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\sum \text{Nilai hasil belajar tiap siswa}}{\sum \text{Banyaknya siswa dalam satu kelas}} = \frac{2015}{24} = 84$$

$$\text{KBK} = \frac{\text{jumlah siswa mencapai KKM} \times 100}{\text{Jumlah total siswa}} = \frac{22}{24} \times 100 = 91,6 \%$$

B. Pembahasan

1. Validasi Produk *E-book* Menggunakan Aplikasi *BookCreator* Berbasis *QR Code*

Validasi *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* dalam penelitian di nilai dari penilaian validator yaitu validator ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari validator mendapat presentase sebesar 85,3% sangat valid pada rentang nilai 81.00% -100.00% dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Berdasarkan penilaian validator tersebut *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Didukung pendapat dari (Munadi,2013) yang menyatakan bahwa manfaat media interaktif yaitu siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti. Pengembangan *E-book* dengan aplikasi *BookCreator* juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya seperti Prima Aprillianti dan Wendri Wiratsiwi. Pengembangan *E-book* dengan aplikasi *BookCreator* pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V Sekolah Dasar di SDN Sugihan 01 Kelas V pada tahun 2021. Hasil yang diperoleh dari kevalidan *E-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* memperoleh skor rata-rata 80,5% dengan kategori layak/valid. Tingkat validitas produk *E-book* sangat penting dalam pengembangan dalam pembelajaran. Sebab *E-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* membantu siswa dalam penyampaian materi saat kegiatan pembelajaran dilakukan. Kualitas produk juga dilihat dari segi isi materi pada *e-book* yang dikembangkan. Jika validitas produk dinilai tinggi maka *E-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya jika validitas produk rendah maka *E-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* tidak layak digunakan pada proses pembelajaran.

2. Kepraktisan Produk

Kepraktisan dari *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* akan menentukan kualitas kemudahan penggunaan dari *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code*. Kepraktisan produk yang dikembangkan dilihat dari respon siswa dan guru dalam penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Lembar angket kepraktisan diberikan kepada siswa dan guru hasil angket

kepraktisan mendapat presentase sebesar 92% sangat praktis pada rentang nilai 81.00%-100.00% dapat digunakan. Menurut pendapat (Nleveen,2010) menyatakan bahwa produk yang dikembangkan dikatakan praktis jika pengguna (guru dan siswa) menyatakan produk mudah digunakan. Pengembangan *E-book* dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pembelajaran Abad 21 di Kelas X SMA Negeri 11 Kota Jambi juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya seperti Riky Nelvia Destriani. Pengembangan *E-book* dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pembelajaran Abad 21 di Kelas X SMA Negeri 11 Kota Jambi pada tahun 2019. Hasil yang diperoleh dari kepraktisan *E-book* dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pembelajaran Abad 21 memperoleh skor rata-rata 88,96 dengan kategori sangat praktis.

3. Keefektifan Produk

Efektifitas *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* dengan cara melihat hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan tes. Pemberian tes dilakukan saat akhir pembelajaran *post-test*. Pemberian *post-tes* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code*. *E-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* dikatakan efektif apabila rata-rata belajar siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan. Nilai hasil belajar siswa pada materi kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan menggunakan *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* mendapat presentase 84% dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan belajar peserta didik $P > 80\%$ pada klasifikasi sangat baik. Menurut pendapat dari Smaldiono (2011) yang menyatakan bahwa kelebihan dari media interaktif ini yaitu memungkinkan siswa secara individu mengontrol proses dan urutan pembelajaran yang memberikan banyak kendali atas hasil belajar. Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya seperti Edy Suprpto, Davi Apriandi dan Inayah Putri Pamungkas. Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada tahun 2019. Hasil yang diperoleh dari keefektifan *e-book* Interaktif Berbasis Animasi memperoleh skor rata-rata 87,19% dengan kategori cukup efektif.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian pada pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *BookCreator* berbasis *QR Code* sangat valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Hal tersebut dilihat dari data uji validasi media dan validasi materi. Berdasarkan validasi ahli media, kualitas media

yang dikembangkan sangat baik dengan presentase skor 84,15% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5%. Jadi rata-rata presentase skor dari validasi ahli media dan materi yang diperoleh 85,3% termasuk dalam kategori validitas 81%-100% sehingga media sangat baik/valid. E-book menggunakan aplikasi BookCreator berbasis QR Code dikatakan praktis diperoleh dari angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Angket kepraktisan respon guru mendapat presentase skor sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil rerata kepraktisan e-book menggunakan aplikasi BookCreator berbasis QR Code diperoleh sebesar 92% termasuk dalam kategori kepraktisan 81%-100% sehingga produk e-book sangat praktis. E-book menggunakan aplikasi BookCreator berbasis QR Code dikatakan efektif dilakukan dengan uji coba pada kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri dan menunjukkan nilai rata-rata 83% sehingga peserta didik memperoleh nilai \geq KKM 84 dengan ketuntasan belajar klasikal 91,6%.

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).
- Destriani, R. (2020). Pengembangan E-book dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pembelajaran Abad 21 di Kelas X SMA Negeri 11 Kota Jambi. *Repository Universitas Jambi*, 120–124.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Nleveen, 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.

- Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006. (2006). Depdiknas. Menteri Pendidikan Nasional, 23(3), 107–118.
- Putri, K. E., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 3(1), 32-40.
- 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.6(3), 106–115.
- Smaldino, S. E. dkk. (2011). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (edisi 9). Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Suarez , M. F. W. (2013). The Book a Global History. Oxford: Oxford University Press.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2(2), 124–130.
- Suwarno ,Wiji. (2011) . Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Trahati, Melia Rimadhani. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Vol. 151, pp. 10–17).
- Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Kencana.