

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* BERBASIS *BLENDED LEARNING* TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tri Susilawati¹, Rusdinal²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

¹trisosilawati1970@gmail.com

Abstract

At this time the use of technology in learning is still not optimal where teachers are still not applying technology in learning, one of which is the use of learning media, teachers tend to only use image media contained in student books, so that it will cause learning to be less than optimal, and students will feel bored. This study aims to develop an integrated thematic blended learning-based e-book learning media for 4th grade elementary school students with the R&D method using the ADDIE model. The Analyze stage reveals the basic problems in e-book development. The Design stage makes a draft design for the e-book. In the Develop stage, the e-book assessment is carried out by experts, with the material aspect getting a score of 91% in the very valid category, the media aspect getting a score of 90% in the very valid category, and the language aspect getting a score of 97% in the very valid category. Implementation phase is carried out practicality test and effectiveness test. The practicality test by the teacher obtained a score of 95% in the very practical category, and the results of the practicality test by the students obtained a score of 99.5% in the very practical category. The effectiveness test was carried out in student learning outcomes in the knowledge aspect at the Padang Pasir State Elementary School 05 and the Padang City Experimental State Elementary School obtaining a score of 82.89 and 85.86 with a good predicate. the skill aspect scored 3.72 and 3.63 with a very good predicate, and the attitude aspect scored 88 and 82 with a good predicate. Evaluation stage, carried out with analysis carried out and assessing expert suggestions and contributions during the validation stage of the developed e-book. From the research that has been done, it is concluded that the e-book based on integrated thematic learning for grade 4 is valid, practical and effective for use in grade 4 elementary school.

Keywords: *blended learning; e-book; elementary school; learning media; thematic integrated*

Abstrak

Di masa ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih kurang maksimal yang dimana guru masih kurang menerapkan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan media gambar yang terdapat dalam buku siswa, sehingga akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang maksimal, dan siswa akan merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis *blended learning* tematik terpadu untuk siswa kelas 4 SD dengan metode R&D menggunakan model ADDIE. Tahap Analyze mengungkapkan permasalahan dasar pada pengembangan *e-book*. Tahap Design membuat desain draf untuk *e-book*. Tahap Develop, penilaian *e-book* dilakukan oleh pakar, dengan aspek materi memperoleh skor 91% dengan kategori sangat valid, aspek media memperoleh skor 90% dalam kategori sangat valid, dan aspek bahasa memperoleh skor 97% dengan kategori sangat valid. Tahap Implementation dilakukan uji praktikalitas dan uji efektifitas. Uji praktikalitas oleh guru memperoleh skor 95% kategori sangat praktis, dan hasil uji praktikalitas siswa memperoleh skor 99,5% kategori sangat praktis. Uji efektifitas dilakukan dalam hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan pada Sekolah Dasar Negeri 05 Padang Pasir dan Sekolah Dasar Negeri Percobaan Kota Padang memperoleh skor 82,89 dan 85,86 dengan predikat Baik. aspek keterampilan memperoleh nilai 3,72 dan 3,63 dengan perolehan predikat Amat Baik, dan aspek sikap memperoleh nilai 88 dan 82 dengan predikat Baik. Tahap Evaluation, dilakukan dengan analisis yang dilakukan dan menilai saran dan kontribusi pakar selama tahap validasi *e-book* yang dikembangkan. Dari penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa *e-book* berbasis pembelajaran tematik terpadu kelas 4 valid, praktis dan efektif untuk digunakan di kelas 4 SD.

Kata kunci: *blended learning; e-book; media pembelajaran; sekolah dasar; tematik terpadu*

Received : 2022-02-28

Approved : 2022-04-10

Revised : 2022-04-08

Published : 2022-04-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan paradigma pada dunia pendidikan, dimana teknologi menyebabkan terjadinya perubahan secara global yang pada akhirnya memberi dampak pada pembelajaran. Pemerintah Indonesia sedang mempersiapkan program pembelajaran jarak jauh menggunakan platform pembelajaran (Zen, 2019). Pembelajaran daring/PJJ bertujuan untuk memenuhi standard pendidikan agar tetap terlaksana, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru dimana dan kapanpun (Prananda & Ricky, 2021). Munculnya ide-ide yang dapat menawarkan kesempatan belajar yang lebih luas dan mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif (Darmansyah, 2020).

Pendidikan dasar di Indonesia berada di bawah kendali pemerintah, yang mendelegasikan sebagian besar tanggung jawab pelaksanaannya kepada negara bagian, kabupaten dan sekolah (R Rusdinal & Santoso, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap penyajian pembelajaran guru di kelas. Kurikulum 2013 menitikberatkan pada penemuan-penemuan yang mempersiapkan siswa untuk hidup sebagai manusia yang berkepribadian hebat. Kurikulum 2013 sendiri juga diterapkan di tingkat sekolah dasar (SD) melalui penerapan pembelajaran tematik. Penyelenggaraan pembelajaran tematik memerlukan sarana dan prasarana yang memadai serta harus menggunakan berbagai sumber belajar baik yang dirancang khusus untuk kebutuhan belajar maupun disediakan dalam lingkungan yang dapat dimanfaatkan dan bisa diakses oleh siswa (Prananda, 2020). Beberapa alasannya, sebagai pendidik masih gagap tentang teknologi virtual, atau sudah ahli tapi tidak mau atau belum mengajar, tetapi prosesnya salah, hasilnya juga tidak maksimal. Untuk itu diperlukan kesadaran dan semangat guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Erita et al., 2020).

Pembelajaran tematik terpadu seharusnya membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun kebanyakan fakta yang ditemukan di lapangan yaitu pembelajaran tematik masih sama dengan pembelajaran sebelumnya, dimana peserta didik menjadi pasif dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran tematik dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan (Fitria & Idriyeni, 2017). Kondisi tersebut mempengaruhi belajar seorang siswa karena guru perlu memastikan bahwa siswa belajar dengan baik sehingga siswa dapat belajar berdasarkan pemahamannya (Rusdinal Rusdinal & Hade, 2017).

Dalam pembelajaran tematik, kegiatan pembelajaran secara sistematis ditempatkan di buku guru, tetapi guru dapat merancang pembelajaran tematik ini secara efektif dan efisien (Desyandri et al., 2019). Mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran merupakan langkah tepat dalam pembelajaran student center untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, aktif, dan reflektif. Salah satu metode pembelajaran berbasis teknologi adalah *blended learning*, kombinasi pembelajaran di kelas dan pembelajaran *online* menggunakan teknologi melalui perangkat elektronik, atau *smartphone*. Buku elektronik dirancang berisi teks dan gambar dari materi buku yang diolah dalam format digital. Seperti buku cetak, *e-book* berisi teks, gambar, atau keduanya. Tidak seperti buku konvensional yang dicetak, *e-book* dapat diakses secara online maupun dengan *sharing file*. Dengan menggunakan *e-book* peserta didik tidak perlu repot untuk membeli buku, dan dalam penggunaannya *e-book* juga lebih praktis

karena *e-book* dapat diakses melalui smartphone (gadget) maupun laptop, dan komputer. Keistimewaan lainnya adalah pemaknaan materi dirangkum dari yang terdapat dalam silabus, serta membuat siswa tertarik dan senang ketika membaca (Fitria & Indra, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 05 Padang Pasir mengemukakan bahwa kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah masih terbatas untuk menunjang proses belajar mengajar. Contohnya saat mengajarkan pembelajaran tematik, peserta didik sulit memahami materi dikarenakan guru mengajar dengan cara tradisional dengan cara memaparkan materi dengan metode ceramah, selain itu kesediaan media pembelajaran yang menunjang tema tersebut juga masih kurang. Selama ini melalui penjelasan guru secara lisan dan tulisan banyak peserta didik yang merasa jenuh atau bosan.

Oleh karena itu pentingnya penggunaan media pembelajaran *e-book* dalam pembelajaran di dalam kelas dikarenakan peserta didik sulit memahami materi sdalam pembelajaran, yang disebabkan oleh guru mengajar dengan cara tradisional dengan cara memaparkan materi dengan metode ceramah, selain itu kesediaan media pembelajaran baik berupa media presentasi maupun video pembelajaran yang menunjang tema tersebut juga masih kurang. Selama ini melalui penjelasan guru secara lisan dan tulisan banyak peserta didik yang merasa jenuh atau bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, banyak peserta didik yang memilih bermain sendiri, mengganggu teman sebangkunya, dan sibuk dengan kegiatan lainnya pada saat pembelajaran.

Dari uraian diatas peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan *e-book* berbasis blended learning yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas 4 Sekolah Dasar. *E-book* yang dikembangkan dapat diakses oleh guru dan peserta didik secara *online*, sehingga *e-book* dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja baik menggunakan laptop, komputer, dan *smartphone*.

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan produk ini (Sugiyono, 2015). Penelitian ini mengadaptasi contoh pengembangan ADDIE, yaitu pengembangan yg terdiri berdasarkan 5 tahapan yg mencakup yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Model pengembangan ADDIE ini dipilih karena dalam alur pelaksanaannya akan menjadi lebih fleksibel. Hasil-hasil temuan yang dilakukan pada tiap tahapan dapat menjadi pertimbangan untuk perbaikan pada tahap lainnya.

Tahap *Analyze* menjelaskan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *e-book* yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi. Kurikulum yang digunakan sekarang adalah kurikulum 2013 revisi 2017 pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran tematik adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi-materi dalam ranah kognitif (pengetahuan) yang bersifat konseptual pada tematik terpadu.

Tahap *Design* melakukan penyusunan *e-book* mulai dari mencari gambar, materi, membuat frame dan animasi hingga menjadi media pembelajaran *e-book* tematik terpadu. Rancangan media pembelajaran *e-book* dalam bentuk flowchart dan storyboard. Pada tahap perancangan dibutuhkan spesifikasi yang rinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak dibutuhkan keputusan baru.

Tahap *Development* dilakukan penilaian oleh pakar mengenai *e-book* yang dikembangkan sehingga terdapat perbaikan-perbaikan dalam produk *e-book* sesuai dengan saran dan masukan

dari pakar. Adapun pakar yang melakukan penilaian produk *e-book* adalah pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan uji coba produk *e-book* untuk mengetahui apakah *e-book* yang dikembangkan sudah praktis dan efektif. Uji praktikalitas dilakukan kepada guru dan siswa, untuk uji efektifitas dilakukan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap penggunaan *e-book*. yang dilakukan pada 20 orang siswa SDN 05 Padang Pasir, dan 20 orang siswa SDN Percobaan Kota Padang

Penelitian ini melakukan beberapa koleksi data seperti dokumen, wawancara, dan instrumen. Dalam penelitian ini, ada beberapa perangkat untuk mengumpulkan data penelitian, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Data-data yang didapat dari wawancara akan menjadi acuan untuk pertimbangan *e-book*. Data hasil dari instrument akan menjadi landasan untuk mengetahui apakah *e-book* yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini lima tahapan, berikut hasil penelitian dari 5 tahapan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. *Analyze*

Dalam tahap analisis, kami menggambarkan pengembangan buku elektronik, yaitu analisis siswa, analisis kurikulum, dan bahan yang diperlukan untuk menganalisis bahan. Analisis karakteristik siswa dilakukan di kelas 4 SDN 05 Padang Pasir.

Dalam perkembangan siswa kelas IV telah dipengaruhi oleh teman sebayanya sehingga terbentuk kelompok berdasarkan kesamaan tertentu seperti keingintahuan yang kuat dan minat bagi dunia sekitarnya sering bermain, sering bermain, mencoba hal-hal baru, Pada kurikulum 2013 ini penilaian ketiga aspek penilaian di sekolah dasar. Pengaruh teman sebaya akan sangat berpengaruh terhadap individu siswa sekolah dasar, yang dimana pengaruh tersebut dapat terjadi kea rah positif maupun negatif (Ernilah et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran juga mempengaruhi minat belajar siswa terhadap pembelajaran, dengan bantuan media yang menarik akan membuat siswa merasa antusias dan tertarik terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. *E-book* juga dapat menyajikan informasi lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan oleh guru sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung hasil dari membaca (Khikmawati et al., 2021).

2. *Design*

Untuk menghasilkan *e-book* selanjutnya dilakukan pembuatan flowchart dan storyboard. Flowchart dan storyboard dapat membantu mengembangkan *e-book* yang dibuat. Pembuatan flowchart dan storyboard akan membantu dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, sehingga proses pengembangan akan menjadi terarah dan sesuai dengan tujuan pengembangan (Cahyaningrum, 2021).

3. *Development*

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi produk *e-book*. Selama masa validasi, *e-book* akan dinilai oleh ahlinya pada aspek materi, media, dan bahasa. Penilaian materi yang dilakukan oleh ahli materi terkait dengan materi yang disajikan pada *e-book*:

Tabel 1. Penilaian oleh Pakar Materi

No	Validator	Jumlah Skor Tertinggi	Skor
1	Validator 1		87
2	Validator 2	90	71
3	Validator 3		87
		Jumlah Skor	245
		Rata-rata Skor (%)	91
		Kategori	Sangat Valid

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan validator I memperoleh skor 97, validator II memperoleh skor 71, dan validator III memperoleh skor 87. Sehingga penilaian dari pakar-pakar ahli materi diperoleh rata-rata 91% dan kategori sangat valid dan dapat diujicobakan. Penyusunan materi-materi yang terdapat di dalam *e-book* bertujuan agar materi yang disajikan tidak melenceng dari Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar sehingga konten dari *e-book* tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Materi-materi dalam *e-book* yang dirangkum sesuai KI, KD, dan indikator pencapaian akan sangat efektif untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar (Hanida et al., 2019).

Penilaian oleh pakar media terkait dengan aspek kesesuaian *e-book*, desain dan layout dan kemudahan dalam pengoperasian.

Tabel 2. Penilaian oleh Pakar Media

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian
1	Isi	47
2	Pembelajaran	53
	Jumlah Keseluruhan	90
	Jumlah Rata-rata Persentase Kevalidan	90%
	Kategori	Sangat Valid

Dari tabel 2 menunjukkan penilaian aspek isi memperoleh nilai 47, dan aspek pembelajaran memperoleh nilai 53. Pada keseluruhan penilaian pakar media diperoleh nilai sebesar 90%. Hasil validasi yang berada pada rentang 81-100% berada pada kategori sangat valid, hal ini berarti bahwa *e-book* yang dikembangkan telah memuat desain yang menarik dan proporsional sehingga mudah menggunakan *e-book* secara mandiri. memudahkan siswa dalam penggunaan *e-book* yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Terton & Greenaway, 2015) bahwa *e-book* sangat ideal untuk memberikan pembelajaran dan materi pembelajaran dengan cara yang lebih imersif daripada materi cetak. *E-book* yang dikembangkan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Laili et al., 2021). Validasi aspek bahasa dilakukan untuk menilai penggunaan tata bahasa dan kebahasaan dalam media *e-book* yang dikembangkan.

Tabel 3. Penilaian oleh Pakar Bahasa

No	Aspek	Hasil penilaian
1	Penilaian Tata Bahasa dan Kebahasaan	34
	Rata-rata (%)	97%
	Kategori	Sangat Valid

Penilaian oleh ahli bahasa pada aspek tata bahasa dan kebahasaan diperoleh skor 97% yang berada pada kategori sangat valid. Artinya *e-book* yang dibuat memakai kaidah bahasa yg baik & sah dan mengakibatkan bahasa yg dipakai gampang dipahami siswa. Penggunaan tata bahasa dan kebahasaan dalam sebuah media berperan penting dikarenakan pembelajaran mengenai hal tersebut tersaji dalam konten muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat di setiap pembelajaran. Dalam pengembangan sebuah *e-book* penggunaan bahasa yang baik dan benar sangatlah penting (Ambarwati, 2018).

4. *Implementation*

Pada titik ini, uji terbatas dilakukan untuk guru dan siswa. Ujicoba terbatas ini terdiri dari 1 guru dan 20 siswa kelas IV SDN 05 Padang Pasir, 1 guru dan 20 siswa SDN Percobaan Kota Padang. Hasil uji praktikalitas *e-book* terhadap guru yang dilakukan terhadap guru dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Uji Praktikalitas oleh Guru

No	Nama	Sekolah	Skor
1	Iwit Dimitri, S.Pd	SDN 05 Padang Pasir	9
2	Noven Willya Sukma, M.Pd	SDN Percobaan Kota Padang	10
Total Skor			19
Rata-rata Praktikalitas oleh Guru (%)			95%
Kategori			Sangat Praktis

Berdasarkan hasil kepraktisan oleh guru, rata-rata nilai sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Ini menunjukkan bahwa *e-book* yang dikembangkan bisa digunakan, dioperasikan, serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sekolah dasar kelas IV.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan *e-book* yang dikembangkan, maka dilakukan uji praktikalitas terhadap siswa. Pada tahap uji praktikalitas dilakukan terhadap 20 orang siswa SDN 05 Padang Pasir dan 20 orang siswa SDN Percobaan Kota Padang.

Tabel 5. Hasil uji praktikalitas terhadap siswa

Jumlah Siswa	Asal Sekolah	Jumlah Perolehan Nilai
20	SDN 05 Padang Pasir	198
20	SDN Percobaan Kota Padang	200
Jumlah		398
Rata-rata Praktikalitas oleh Siswa (%)		99,5

Berdasarkan hasil kepraktisan ditemukan bahwa skor kepraktisan secara keseluruhan adalah 99,5 dalam kategori sangat praktis untuk digunakan oleh siswa. *E-book* juga memberikan petunjuk cara penggunaan sehingga baik guru maupun siswa dapat memahami cara penggunaan *e-book* tersebut. *E-book* dikatakan praktis jika benar-benar dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik tanpa memerlukan keterampilan tertentu (Sabtaningrum et al., 2020).

Hasil uji efektifitas *e-book* terhadap siswa dilihat pada peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV., dengan hasil tes yang dinilai dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Pada aspek pengetahuan dilakukan uji *pre-test* dan *post-test* berupa soal objektif untuk mengetahui tingkat keberhasilan *e-book* yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 6. Penilaian Aspek Pengetahuan

Asal Sekolah	Jumlah Peserta	Nilai pretest (Predikat)	Nilai posttest (Predikat)
SDN 05 Padang Pasir	20	63,56 D (Kurang)	82,89 B (Baik)
SDN Percobaan	20	60,44 D (Kurang)	85,86 B(Baik)

Berdasarkan keberhasilan pembelajaran yang dicapai, pembelajaran dengan *e-book* akan membantu siswa memahami materi dan terbukti mencapai hasil yang baik, yang dapat dilihat pada hasil post-test di SDN 05 Padang Pasir yang diperoleh siswa dengan nilai predikat baik sebesar 82,89 dan pada eksperimen SDN Percobaan Kota Padang dengan nilai 86,86 predikat Baik. *E-book* tematik dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Silva et al., 2019). Terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan *e-book* (Wang & Chiu, 2020)

Penilaian pada aspek keterampilan dilakukan dalam pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran *e-book* yang dikembangkan.

Tabel 7. Penilaian Aspek Keterampilan

No	Peserta	Sekolah	Jumlah Nilai	Konversi Nilai	Predikat
1	20 Orang	SDN 05 Padang Pasir	892	3,72	A (Amat Baik)
2	20 Orang	SDN Percobaan Kota Padang	871	3,63	A- (Amat Baik)

Pembelajaran menggunakan *e-book* di Kelas IV SDN 05 Padang Pasir, memperoleh nilai 3,72 predikat baik baik dan SD Percobaan Kota Padang memperoleh nilai 3,63 predikat amat baik, hal tersebut menunjukkan bahwa *e-book* membantu siswa meningkatkan kemampuannya

Aspek sikap dicatat selama proses pembelajaran menggunakan *e-book* yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan rubrik evaluasi sikap.

Tabel 8. Hasil Penilaian Sikap

No	Peserta	Sekolah	Jumlah Nilai	Konversi Nilai	Predikat
1	20 Orang	SDN 05 Padang Pasir	318	88	B (Baik)
2	20 Orang	SDN Percobaan Kota Padang	294	82	B (Baik)

E-book yang dikembangkan di SDN 05 Padang Pasir memperoleh nilai aspek sikapnya dengan perolehan konversi nilai 88 dengan predikat Baik, dan di SDN Percobaan Kota Padang memperoleh konversi nilai 82 dengan predikat Baik.

5. Evaluation

Pada tahap evaluasi ini didasarkan pada komentar, saran, masukan dan kontribusi dari validator dalam penilaian *e-book*. Ada beberapa penilaian yang dilakukan berikut saran dan masukan ahli pada setiap aspek.

Tabel 9. Evaluasi *E-book* dari saran Pakar

No	Aspek	Saran dan Masukan oleh pakar
1.	Materi.	1) Gunakan pembelajaran berbasis TPACK dan HOTS dalam RPP yang akan digunakan 2) Integrasikan RPP dengan teknologi 3) Sesuaikan kisi-kisi soal dengan indikator dan tujuan pembelajaran 4) Tambahkan sumber referensi dari online
2	Media	1) Perlu perbaikan pada gambar dibuat lebih besar agar terlihat lebih jelas. Upayakan pada 1 halaman terdapat 1 gambar
3	Bahasa	1). Perbaiki penggunaan beberapa font sehingga dapat dibaca dengan jelas

Kesimpulan

Penelitian ini membuat 6 pembelajaran dari Tema 6 subtema 1 yang bermanfaat dan sesuai untuk pembelajaran berbasis blended learning pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD, yang dapat dilihat dari hasil validasi angket oleh validator dan pendidik berpengalaman yang dilakukan terhadap *e-book* yang dikembangkan. Validitas dari *e-book* yang dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata 91% dan kategori sangat valid, aspek media memperoleh rata-rata 91% dan kategori sangat valid, dan aspek bahasa memperoleh skor 97% yang berada pada kategori sangat valid. Praktikalitas oleh guru memperoleh 95% dengan kategori sangat praktis, dan siswa memperoleh 99,5 dalam kategori sangat praktis. Uji efektifitas dilakukan dalam hasil belajar siswa, aspek pengetahuan pada Sekolah Dasar Negeri 05 Padang Pasir memperoleh nilai 82,89 dengan predikat Baik, pada Sekolah Dasar Negeri Percobaan Kota Padang memperoleh nilai 85,86 dengan predikat Baik, aspek keterampilan memperoleh nilai 3,72 dengan predikat Amat Baik, dan di SDN Percobaan Kota Padang memperoleh nilai sebesar 3,63 dengan perolehan predikat Amat Baik, dan aspek sikap di SDN 05 Padang Pasir memperoleh nilai 88 dengan perolehan predikat Baik, dan di SDN Percobaan Kota Padang memperoleh nilai 82 dengan predikat Baik. Dikembangkan berdasarkan pembelajaran blended learning tematik, *e-book* dirancang secara menarik dan sejalan dengan tujuan penelitian. Materi yang terdapat dalam *e-book* yang dikembangkan sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator, dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. *E-book* ini memiliki standar penggunaan yang sangat praktis. Pengembangan *e-book* ini juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, A. (2018). Pengembangan *E-book* Interaktif Sebagai Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berkarakter Nilai Islam Untuk Kemandirian Belajar Siswa SD/MI. *Proceeding Conference*, 59.
- Cahyaningrum, V. (2021). Analisis Penyusunan *E-book* Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar X Jakarta. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 1(2), 66–69.
- Darmansyah, D. (2020). *Inovasi dan Peran Teknologi Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0*.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1).

<https://doi.org/10.29210/129400>

- Erita, Y., Jannah, R., Fitria, Y., & Eliyasni, R. (2020). Students' progress in integrated thematic learning with scientific approaches. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(6), 36–48.
- Ernilah, E., Toharudin, M., & Wahid, F. S. (2022). Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 3(02), 158–166.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*. Deepublish.
- Hanida, H., Neviyarni, N., & Fahrudin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 716–724.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan *E-book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82.
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2021). *Pengembangan E-book Interaktif Taksi (Cerita Fiksi) sebagai Media Keterampilan Apresiasi Sastra Development of Interactive E-book Taksi (Fiction Story) As a Media of Literary Appreciation Skills*.
- Prananda, Gingga. Wardana, A. . Y. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Prananda, G., & Ricky, Z. (2021). The COVID-19 Pandemic Impact on Elementary Students Online Learning Motivation. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.2613>
- Rusdinal, R., & Santoso, Y. (2018). Implementation of organization development of public elementary schools according to school management standards. In *Educational Administration Innovation for Sustainable Development* (pp. 259–262). CRC Press.
- Rusdinal, Rusdinal, & Hade, A. (2017). Create Class Climate Effectively in Kindegarten. *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*, 169, 289–292.
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). *E-book* Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24796>
- Silva, I. P., Purnomo, D., & Zuhri, M. S. (2019). Efektivitas Pendekatan Konstruktivisme Berbantu Media *E-book* Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Gaya Belajar pada Siswa Kelas X di SMKN 11 Semarang. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 310–316.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Terton, U., & Greenaway, R. (2015). Ready, Set, Jump: An interactive *e-book* designed to awaken the aspirations of primary school students. *Proceedings of the 7th International Conference on Computer Supported Education*, 185–192.

- Wang, H.-F., & Chiu, M.-C. (2020). *E-book presentation styles and their impact on the learning of children. Proceedings of the Interaction Design and Children Conference*, 438–443.
- Zen, Z. (2019). INOVASI PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI: MENUJU PENDIDIKAN MASA DEPAN. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).