



Pengembangan Aplikasi Android Integrated Ebooks untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Alvin Wardanartama*, Muh. Arafik, Arda Purnama Putra

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65114, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: alvin.wardanartama.1601516@students.um.ac.id

Paper received: 13-4-2023; revised: 4-5-2023; accepted: 11-5-2023

Abstract

Media is one of the needs of the Indonesian people today. Education in Indonesia cannot be separated from technological media such as laptops and smartphones. The purpose of this research is to produce an effective and efficient learning product or media for school children, especially in elementary schools. This research was conducted using the Dick and Carey research method. Valid according to media experts (Mustika Mentari, S.Kom, M.Kom), material experts (Dr. Siti Mas'ula, M.Pd), users/teachers (Sunarsih, S.Pd and Bambang Yogiarto, S.Pd), as well as attractive to students of SDN 3 Pringgodani and SDN 1 Sumberbening. This research method uses R&D development according to Dick & Carey including: 1) analysis of needs and general goals, 2) analysis of learning, 3) analysis of teachers, students, and infrastructure, 4) selecting and determining content according to needs, 5) developing application designs, 6) developing the initial product, 7) designing and conducting formative evaluation, 8) revising the product, 9) making the final product. The instruments used were field observations, validation instruments, and student questionnaires. The results of media validation were 90 percent (very valid), material validation 86 percent (very valid), user/teacher validation 86 percent (valid), and trials with students 85 percent (very valid) and 87 percent (very valid). The results of the validity presentation obtained by the researcher were 86.8 percent (very valid). Therefore, it can be concluded that this product can be said to be appropriate for using media in the learning process in grade III elementary schools.

Keywords: android application; ebooks; thematic learning; elementary school

Abstrak

Media merupakan salah satu kebutuhan masyarakat Indonesia pada jaman sekarang. Pendidikan Indonesia tidak mungkin lepas dari media elektronik seperti laptop dan smartphone. Tujuan peneliti mengambil pengembangan ini yaitu supaya dihasilkannya media aplikasi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk anak sekolah terutama di sekolah dasar. Peneliti menggunakan metode Dick & Carey. Valid menurut ahli media (Mustika Mentari, S.Kom, M.Kom), ahli materi (Dr. Siti Mas'ula, M.Pd), pengguna/guru (Sunarsih, S.Pd dan Bambang Yogiarto, S.Pd), serta menarik bagi siswa SDN 3 Pringgodani dan SDN 1 Sumberbening. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan R&D menurut Dick dan Carey meliputi : 1) analisis kebutuhan dan tujuan umum, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis guru, siswa, dan sarpras, 4) memilih dan menentukan konten sesuai kebutuhan, 5) mengembangkan rancangan aplikasi, 6) mengembangkan produk awal, 7) merancang dan melakukan evaluasi formatif, 8) melakukan revisi produk, 9) membuat produk akhir. Instrumen yang digunakan yaitu observasi lapangan, instrumen validasi, dan respon angket siswa. Hasil validasi media 90 persen (sangat valid), dari validasi materi 86 persen (sangat valid), dari validasi pengguna/guru 86 persen (valid), dan dari uji coba dengan siswa 85 persen (sangat valid) dan 87 persen (sangat valid). Hasil presentasi kevalidan yang diperoleh peneliti yaitu sebesar 86,8 persen (sangat valid). Peneliti menyimpulkan bahwa produk ini dapat dikatakan layak digunakan media dalam proses belajar di kelas III Sekolah Dasar.

Kata kunci: aplikasi android; ebooks; pembelajaran tematik; sekolah dasar

1. Pendahuluan

Media merupakan salah satu kebutuhan masyarakat Indonesia pada jaman sekarang. Penggunaannya sudah menjamur mulai dari masyarakat kalangan atas sampai masyarakat kalangan menengah ke bawah. Penggunaannya yaitu dari orang tua sampai anak-anak. Darmawan (2014:13) mengatakan bahwa teknologi yang menjadi pendorong perkembangan saat ini yaitu teknologi cetak, audio visual, komputer, dan terpadu. Pada kenyataannya penggunaan media di Indonesia sering disalahgunakan pihak tidak bertanggung jawab untuk menyebarkan informasi palsu kepada masyarakat yang menerima secara mentah-mentah informasi yang ada. Menurut Criticos dalam Daryanto (2012), Bahasa latin dari media adalah medium. Media adalah salah satu perantara dalam menyampaikan sebuah informasi antara pengirim dan penerima. Media dibutuhkan ketika proses penyampaian materi kepada penerima. Hal tersebut dikarenakan penerima belum tentu memahami materi yang diberikan oleh pengirim hanya dengan komunikasi secara verbal maupun nonverbal. Gagne dalam Sadiman (2010) dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah media perangsangan semangat belajar siswa dalam lingkungan sekolah dari berbagai jenis komponen. Fungsi lain dari media menurut Asyhar (2012) yaitu fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, psikologis, dan sosio-kultural. Menurut Asyhar (2012:44) ada 4 macam media yaitu yaitu visual, audio visual, audio, dan multimedia.

Safaat (2012) mengemukakan bahwa aplikasi android merupakan sebuah media yang digunakan untuk kebutuhan pengguna dengan menggunakan basis sistem operasi linux pada smartphone. Menurut Rustendi (2018) jumlah pengguna internet mulai bertambah banyak seiring bertambahnya tahun. Menurut Krisianto (2014 : 134) internet adalah sebuah media untuk kegiatan komunikasi antara orang satu dengan lainnya. Seperti yang dikatakan oleh Tim Edukom (2019) internet bisa membantu banyak orang dalam mencari informasi terbaru seperti informasi kehidupan pribadi yaitu info kesehatan, hobi, rekreasi, rohani, dan sosial. Menurut Juraman (2014 : 6) selain android memiliki fitur pengetikan dengan suara yang memungkinkan kita menuliskan memo tanpa harus mengetik pada tab keyboard.

Mengacu pada penelitian Ramdhan (2021) peneliti merasa perlu dibuat produk yang tepat dengan bentuk *e-book* di dalam pendidikan menggunakan website *Appyret* yang diharapkan siswa dapat dipermudah dan mampu mengoperasikan, serta memahami materi yang disampaikan. Daryanto (2012:4) mengemukakan bahwa proses belajar merupakan proses pengkomunikasian dan disampainya informasi dari guru ke siswa baik secara verbal maupun nonverbal. Penggunaan media bertujuan untuk dipermudahnya guru ketika menyampaikan pembelajaran kepada siswa, kegiatan belajar di dalam kelas dibuat menjadi lebih menarik, siswa menjadi lebih mandiri, dan menghindari kesalahpahaman pemaknaan oleh siswa. Sudarma (2012) mengemukakan bahwa internet mempunyai pengaruh besar terhadap ilmu pengetahuan di dunia dan penggunaannya akan bertambah banyak setiap tahunnya. Menurut Majid (2014), buku tematik merupakan beberapa mapel yang berkaitan satu sama lain ke dalam buku sehingga memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa. Guru dituntut untuk kreatif dalam pengembangan tema belajar siswa ketika menggunakan buku tematik. Menurut Asy'ari (2017: 6) Memilih tema yang tepat bisa diambil dari lingkungan kehidupan peserta didik, supaya proses belajar tidak kaku dan menjadi hidup. Menurut Mustadi dan Novianto (2015 : 3) dalam buku tematik kurikulum 2013 terdapat beberapa kriteria penting. Pertama, kriteria pertama mengintegrasikan kompetensi dasar pada mapel termasuk ke dalam keterpaduan. Kedua, sebuah tema adalah berbagai mata pelajaran yang diintegrasikan ke dalamnya. Ketiga, berbagai mata pelajaran yang dipadukan

bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Ketiga hal tersebut menjadi integrasi beberapa kompetensi dasar antar mata pelajaran yang dimuat dalam tematik integratif.

Berdasarkan hasil observasi 2 sekolah dasar di kabupaten malang, sekolah belum sepenuhnya memiliki sarana buku tematik yang memadai untuk penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Seperti buku tematik yang masih kurang, media belajar minim digunakan ketika proses belajar, dan guru kurang memanfaatkan sarana prasarana yang sudah tersedia. Penggunaan media elektronik di dalam kelas merupakan salah satu kendala bagi guru yang gaptek terhadap media tersebut seperti komputer atau laptop, dan smartphone. Penggunaan internet kurang dioptimalkan guru sebagai sarana untuk mencari informasi terbaru maupun buku tematik elektronik di internet. Hal tersebut mengakibatkan siswa hanya menerima materi seadanya dari guru pada saat proses pembelajaran. Peneliti akan membuat aplikasi android *Integrated EBooks* untuk membantu guru maupun siswa mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Metode

Penelitian aplikasi ini ditujukan untuk menyediakan media belajar untuk guru dan siswa di sekolah dasar yang digunakan teknologi jaman sekarang. Pengembangan aplikasi ini dapat menjadi pengalaman baru yang menyenangkan kepada siswa supaya aktif dan kreatif. Metode penelitian yang akan peneliti gunakan yaitu metode R&D. Metode ini dipakai untuk merancang, menghasilkan, dan menguji keefektifan sebuah produk. Pengembangan aplikasi *Integrated EBooks* ini menggunakan metode Dick & Carey yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey pada tahun 1990 (Setyosari, 2016).

Tahapan dalam Setyosari (2016) peneliti melakukan perubahan pada beberapa tahapan yaitu: (1) analisis kebutuhan dan tujuan umum, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis guru, siswa, dan sarpras, (4) memilih dan menentukan konten sesuai kebutuhan, (5) mengembangkan rancangan aplikasi, (6) mengembangkan produk awal, (7) merancang dan melakukan evaluasi formatif, (8) melakukan revisi produk, (9) produk akhir. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 guru, 11 anak kelas III SDN 3 Pringgodani dan 9 anak kelas III SDN 1 Sumberbening.

Instrumen pengambilan data yang dipakai peneliti yaitu data observasi lapangan, instrumen validasi ahli, guru, dan angket siswa. Jenis datanya yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diambil dari angket validasi materi, media, pengguna/guru, dan peserta didik. Data kualitatif diambil dari saran dan masukan dari ahli dan pengguna/guru. Data yang sudah ada akan dihitung skor totalnya yang diambil dari ahli materi, ahli media, pengguna, dan siswa. Setelah itu, data yang sudah ada dihitung menggunakan rumus dari Arikunto (2013) sebagai berikut.

$$Vah = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \dots \% \quad (1)$$

Keterangan rumus:

Vah = Validitas ahli media.

$\sum x$ = Skor yang diperoleh dari instrumen penilaian produk.

n = Total keseluruhan nilai instrumen

Hasil tersebut diambil dari nilai validasi ahli serta berikutnya akan diinterpretasikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Perhitungan Persentase Kevalidan

Kategori	Presentase	Kriteria
5	80,01-100	Sangat valid (tidak revisi)
4	60,01-80,00	Valid (tidak revisi)
3	40,01-60,00	Cukup valid (revisi kecil)
2	20,01-40,00	Kurang valid (revisi besar)
1	01,00-20,00	Tidak valid (revisi total)

(Sumber: Modifikasi peneliti dari Cohen, 2017)

Berdasarkan dari tabel 1 diatas media pembelajaran aplikasi android Integrated EBooks dapat digunakan secara layak setelah diperoleh data yang sudah diolah dan rumus sudah digunakan sudah sesuai. Pengembangan aplikasi dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria valid (60% - 100%).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Pada hasil penelitian ini dideskripsikan beberapa tahap yang digunakan ketika proses penelitian dan pengembangan aplikasi android *Integrated EBooks*. Peneliti menggunakan pengembangan R&D menurut Dick & Carey meliputi : 1) analisis kebutuhan dan tujuan umum, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis guru, siswa, dan sarpras, 4) memilih dan menentukan konten sesuai kebutuhan, 5) mengembangkan rancangan aplikasi, 6) mengembangkan produk awal, 7) merancang dan melakukan evaluasi formatif, 8) melakukan revisi produk, 9) membuat produk akhir.

3.1.1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Umum

Penentuan kebutuhan pengguna yaitu berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 3 Pringgodani dan SDN 1 Sumberbening. Pada hasil observasi peneliti terhadap 2 SD tersebut penggunaan media pembelajaran masih sangat minim terhadap proses pembelajaran saat ini, bahkan penggunaan buku tematik untuk siswa harus dibagi setiap meja satu buku supaya semua anak bisa membaca dan harus bergantian satu sama lain. Guru di SD tersebut juga jarang menggunakan media laptop dan proyektor sebagai salah satu media bantu untuk proses pembelajaran, hal itu dikarenakan beberapa guru kesulitan untuk menggunakan media tersebut. Maka dari itu banyak dari anak-anak kesulitan dalam belajar ketika di sekolah. Berdasarkan data tersebut, kesimpulannya bahwa kedua SD tersebut membutuhkan media yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun untuk anak belajar dengan tingkat efektifitas dan efisien yang tinggi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dari situlah peneliti ingin membuat aplikasi android Integrated Ebooks.

Berdasarkan hasil angket terbuka kepada guru kelas III di SDN 03 Pringgodani dan SDN 01 Sumberbening, bahwa kemampuan anak dalam menangkap dan memahami materi yang dijelaskan guru masih belum maksimal. Peneliti melakukan observasi untuk melihat kondisi lapangan. Didapatkan bahwa 10 anak di SDN 03 Pringgodani dan 8 anak di SDN 01 Sumberbening masih jarang menggunakan pembelajaran dengan alat elektronik seperti laptop dan tablet. Anak mengalami permasalahan dalam menyebutkan beberapa contoh konkrit terhadap materi yang dijelaskan guru. Berdasarkan angket terbuka, guru kelas III merespon

bahwa mereka kurang menguasai media elektronik seperti laptop dan tablet, dan guru merespon bahwa buku tematik tidak cukup untuk semua anak dan media pembelajaran masih minim. Kurikulum yang digunakan guru kelas III di SDN 01 Pringgodani dan SDN 01 Sumberbening yaitu masih Kurikulum 2013. Materi tematik yang diberikan kepada anak hanya berdasarkan dari buku tematik guru saja. Misalnya guru hanya membacakan contoh dari buku tanpa memberikan gambaran konkrit atau contoh melalui media elektronik.

3.1.2. Proses Pemilihan Konten

Pembuatan aplikasi mengacu pada kurikulum 2013. Dalam aplikasi yang dikembangkan konten yang diambil yaitu bertujuan untuk mendorong siswa untuk menjawab/mengerjakan tugas, serta dilengkapi dengan gambar, teks, tabel, dan sebagainya. Kemudian untuk aplikasinya sendiri dibuat sesuai dengan usia anak SD kelas III. Materi yang dipilih yaitu Buku Siswa Tematik Kelas III Semester 2 revisi 2017.

3.1.3. Membuat Rancangan Aplikasi

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa proses yaitu (1) pengumpulan materi, (2) pembuatan desain awal, (3) pengunggahan materi ke google drive, (4) perancangan isi aplikasi. Pada proses awal peneliti membuat surat izin untuk menggunakan buku tematik siswa kelas 3 semester 1 dan 2, tetapi hanya diijinkan menggunakan buku tematik kelas 3 semester 2 saja. Hal tersebut dikarenakan akan adanya perubahan bertahap terhadap kurikulum yaitu dari kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka. Setelah mendapatkan izin peneliti mengumpulkan berkas PDF buku tematik siswa kelas 3 semester 2.

3.1.4. Mengembangkan Produk Awal

Tahap pengembangan awal produk melalui beberapa tahapan yaitu (1) proses pembuatan menu dan halaman utama, (2) memasukkan materi, (3) pembuatan aplikasi, (4) pembuatan buku petunjuk pengguna, dan (5) pembuatan video tutorial pengguna.

3.1.5. Validasi dan Revisi Produk

Setelah aplikasi sudah selesai dibuat, selanjutnya peneliti menyusun instrumen untuk mengukur tingkat kevalidan aplikasi. Aplikasi *Integrated EBooks* ini selanjutnya validasi ahli media (Mustika Mentari, S.Kom, M.Kom), ahli materi (Dr. Siti Mas'ula, M.Pd) dan guru sebagai pengguna (Sunarsih, S.Pd dan Bambang Yogiarto, S.Pd).

Hasil validasi ahli adalah sebagai berikut.

No	Validasi	Nilai Validasi	Kategori
1	Ahli Media	90%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	86%	Sangat Valid
3	Guru 1	86%	Sangat Valid
4	Guru 2	86%	Sangat Valid
	Rata-Rata	87%	Sangat Valid

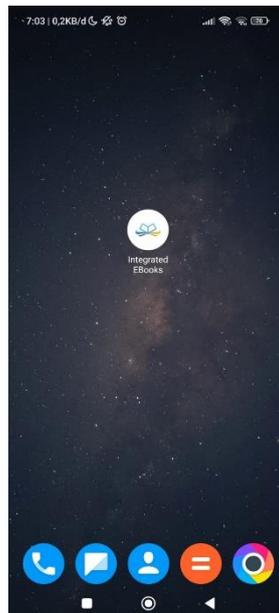
3.1.6. Uji Penggunaan Media

Uji coba menggunakan sasaran kelas III SDN 3 Pringgodani dan SDN 1 Sumberbening. Uji coba dilakukan oleh 11 siswa SDN 3 Pringgodani dan 9 siswa SDN 1 Sumberbening. Uji penggunaan aplikasi ini dilakukan di SDN 03 Pringgodani dan SDN 01 Sumberbening karena sekolah tersebut sudah menggunakan pembelajaran tematik Kurikulum 2013, sesuai dengan konten pada aplikasi. Uji coba pertama pada tanggal 11 Maret 2023 di SDN 03 Pringgodani pada hari Sabtu, jam 07.00 sampai 08.00 dan SDN 01 Sumberbening jam 09.00 sampai 10.00 . Uji coba kedua hari Sabtu, tanggal 15 April 2023 di SDN 03 Pringgodani jam 07.00 sampai 08.00 dan SDN 01 Sumberbening jam 09.00 sampai 10.00.

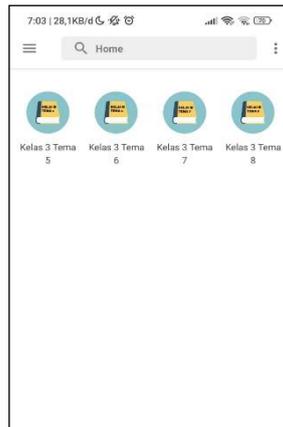
Untuk mendapatkan data kemenarikan, kepraktisan, dan kekurangan pada produk. Pada kegiatan pertama, siswa diberikan panduan mengenai penggunaan aplikasi. Setelah itu, siswa diberikan petunjuk pengoperasian aplikasi tersebut. Aplikasi *Integrated EBooks* dapat dibuka melalui QR Code dan link di buku petunjuk pengguna. Selanjutnya, guru memberikan angket siswa untuk menilai aplikasi *Integrated EBooks*. Hasil dari kevalidan, kemenarikan, dan kepraktisan aplikasi mendapatkan hasil 85% dengan kategori sangat valid dari SDN 3 Pringgodani dan 87% dari SDN 1 Sumberbening. Sehingga, aplikasi *Integrated EBooks* dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

3.1.7. Penyempurnaan Produk

Hasil penelitian Aplikasi *Integrated EBooks* sudah mendapatkan validitas sangat tinggi. Oleh sebab itu, produk ini dikatakan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sebagai media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas III Sekolah Dasar. Aplikasi *Integrated EBooks* akan selalu diperbarui bahkan setelah peneliti menyelesaikan pendidikannya. Berikut adalah hasil akhir dari Aplikasi *Integrated EBooks*.



Gambar 1. Aplikasi *Integrated EBooks*



Gambar 2. Halaman Utama Aplikasi *Integrated EBooks*

3.2. Pembahasan

3.2.1. Validasi Ahli Media

Validasi aplikasi dilaksanakan ahli media sebelum uji coba pemakaian media oleh pengguna dan siswa. Validasi ahli media dilaksanakan dengan tujuan memperoleh informasi mengenai kelayakan aplikasi *Integrated EBooks* dilihat dari aspek media. Validasi ahli media bertujuan mendapatkan data, komentar, dan masukan supaya aplikasi yang akan dibuat peneliti menjadi aplikasi yang bermutu sesuai dengan rancangan komponen visual media yang baik. Pendapat serta komentar dari ahli media digunakan ketika revisi aplikasi saat akan dilakukan uji coba pemakaian media oleh pengguna dan siswa.

Berdasarkan perhitungan validitas ahli media yaitu 90% disesuaikan dengan tabel kriteria hasil perhitungan persentase kevalidan dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria valid (60% - 100%) sangat valid, tetapi memungkinkan untuk revisi kembali sesuai komentar dan saran yang ada. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media untuk aplikasi ini yaitu aplikasi bagus dan menarik, warnanya menarik dan sesuai untuk kelas 3. Fitur yang tidak diperlukan sebaiknya dihilangkan saja.

3.2.2. Validasi Ahli Materi

Validasi aplikasi dilaksanakan ahli materi sebelum uji coba pemakaian media oleh pengguna dan siswa. Validasi ahli materi bertujuan memperoleh data kevalidan konten di dalam aplikasi yang akan digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar yaitu dilihat dari aspek materinya. Validasi ahli materi dilaksanakan guna mendapatkan komentar dan saran supaya aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan penyusunan media visual yang baik meliputi kevalidan materi, sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar, dan mendorong minat belajar anak. Kritik dan saran ahli materi digunakan untuk proses penyempurnaan aplikasi.

Berdasarkan perhitungan validitas ahli materi yaitu 86% disesuaikan dengan tabel kriteria hasil perhitungan persentase kevalidan dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria valid (60% - 100%) sangat valid, tetapi memungkinkan untuk revisi kembali sesuai komentar

dan saran yang ada. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi untuk aplikasi ini materinya sudah sesuai, bisa dipelajari tanpa ada kendala. Semoga setelah selesai skripsi materinya ditambah lagi dari kelas I-VI.

3.2.3. Validasi Guru

Setelah ahli media dan materi melakukan proses validasi, peneliti melakukan revisi aplikasi dari kritik dan saran para ahli. Setelah peneliti melakukan revisi pada aplikasi Integrated EBooks, aplikasi siap dilaksanakan uji dengan pengguna/guru. Uji coba aplikasi dilakukan di SDN 03 Pringgodani dan SDN 01 Sumberbening. Kegiatan uji aplikasi dilaksanakan sebanyak dua kali. Uji coba aplikasi dilakukan dua kali bertujuan untuk memperoleh hasil yang valid ketika diaplikasikan ke dalam kegiatan pembelajaran tematik di SD. Uji coba pertama dilaksanakan pada hari Rabu 11 Maret 2023. Setelah proses uji coba pertama, peneliti melakukan revisi aplikasi berdasarkan penilaian pengguna/guru. Peneliti melakukan uji coba kedua pada hari Sabtu 15 April 2023.

Berdasarkan perhitungan validitas guru yaitu 86% disesuaikan dengan tabel kriteria hasil perhitungan persentase kevalidan dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria valid (60% - 100%) sangat valid, tetapi memungkinkan untuk revisi kembali sesuai kritik dan saran yang ada. Kritik dan saran yang diberikan oleh guru untuk aplikasi Integrated EBooks yaitu aplikasinya mudah untuk digunakan guru dan siswa. Warnanya sesuai, tapi lebih baik lagi apabila diberikan warna warni untuk menarik minat siswa, Untuk penggunaan aplikasi mudah, saya dan siswa bisa menggunakannya dengan mudah. Alangkah lebih baik materinya ditambah lebih banyak lagi kedepannya.

3.2.4. Uji Coba Media

Kegiatan selanjutnya yaitu uji coba aplikasi dengan siswa dilaksanakan di SDN 03 Pringgodani dan SDN 01 Sumberbening. Pelaksanaan uji coba aplikasi dengan siswa dilaksanakan sebanyak dua kali. Uji coba aplikasi dilaksanakan sebanyak dua kali bertujuan untuk menghasilkan aplikasi menarik dan layak digunakan ketika kegiatan belajar mengajar di SD. Uji coba aplikasi pertama dilakukan dengan siswa kelas III secara acak pada hari Sabtu, 11 Maret 2023. Setelah uji coba aplikasi pertama dengan siswa, peneliti melakukan beberapa revisi. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba aplikasi kedua dengan siswa kelas III. Uji coba aplikasi kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 April 2023.

Berdasarkan perhitungan persentase kevalidan diperoleh hasil yaitu 86,8% disesuaikan dengan tabel kriteria hasil perhitungan persentase kevalidan dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria valid (60% - 100%) kategori sangat valid.

4. Simpulan

Hasil yang peneliti dapatkan dari proses analisis data menyimpulkan bahwa aplikasi Integrated EBooks untuk pembelajaran tematik kelas III di sekolah dasar sudah masuk kategori valid dan dapat dipakai, bahkan sudah bisa disebarluaskan ke banyak pihak. Hasil uji validitas aplikasi menunjukkan tingkat kevalidan yaitu sangat valid dengan nilai validitas menurut ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 86%, serta guru sebesar 86%. Sedangkan hasil dari uji kepraktisan dan kemenarikan aplikasi rata-rata nilai 85% dan 87%. Berdasarkan

data yang sudah peneliti dapatkan, maka aplikasi Integrated EBooks dinyatakan valid menurut ahli materi, ahli media, dan guru, serta praktis dan menarik bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Abdullah, Ishak & Darmawan, Deni. 2017. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra H. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Asy'ari, Muhammad. 2017. *Analisis Buku Ajar Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Tema 5 (Pengalamanku)*. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2(1).
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- H. Safaat, Nazruddin. 2015. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Juraman, S.R., 2014. *Pemanfaatan smartphome android oleh mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses informasi edukatif*. ACTA DIURNA KOMUNIKASI, 3(1).
- Krisianto, Andy. 2014. *Internet untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Novianto, A. and Mustadi, A., 2015. *Analisis buku teks muatan tematik integratif, scientific approach, dan authentic assessment sekolah dasar*. Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran, 45(1).
- Prasetyo, N.A. and Perwiraningtyas, P., 2017. *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tunggaladewi*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, 3(1), pp.19-27.
- Purnama, Eka B. 2016. *Konsep Dasar Internet*. Yogyakarta: Teknosain.
- Ramadhan, D. L. (2021). *PENGEMBANGAN E-MODUL FISIKA MENGGUNAKAN ANDROID APPYET PADA MATERI GERAK MELINGKAR BERATURAN UNTUK SISWA KELAS X SMA (Doctoral dissertation, UNIMED)*.
- Rofi'uddin, Ahmad, dkk. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Tugas Akhir, Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, dan Laporan Penelitian Edisi Keenam*. Malang: UM Press
- Rustendi, Tedi. 2018. *Mengenal dan Memenfaatkan Internet*. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Keempat*. Jakarta: Prenada Media.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research methods in education*. routledge.
- Tim Edukom. 2019. *Pengenalan Internet*. Tangerang: Loka Aksara.
- Walter, Dick & Carey, Lou. 2015. *The Systematic Design of Instruction Eight Edition*. USA: Scott, Foresman, and Company.x