

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BOOK CREATOR PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI SDIT AL FURQAN
PALANGKA RAYA**

**DEVELOPMENT OF BOOK CREATOR TEACHING MATERIALS IN ARTS
AND CRAFTS COURSES AT SDIT AL FURQAN PALANGKA RAYA**

Istiyati Mahmudah¹, Nanda Sabila², Ayu Alya Ningrum³

Universitas Islam Negeri Palangka Raya ^{1,2,3}

istiyati.mahmudah@iain-palangkaraya.ac.id¹, nandasalbila400@gmail.com²,
ayualyaningrum9@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif menggunakan aplikasi Book Creator dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk siswa kelas V di SDIT Al-Furqan Palangka Raya. Pengembangan bahan ajar mengikuti model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket yang melibatkan ahli materi, ahli desain, guru, dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan menurut ahli materi sebesar 96,43%, ahli desain 95,20%, guru 92,85%, dan siswa 93,02%. Uji efektivitas menggunakan metode N-Gain menghasilkan skor 0,75 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang tinggi. Bahan ajar ini memadukan elemen multimedia seperti gambar, video, dan QR Code untuk menarik minat siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi seni teater tradisional. Oleh karena itu, bahan ajar berbasis Book Creator ini terbukti efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran SBdP di era digital zaman sekarang ini.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Book Creator, Seni Budaya dan Prakarya

ABSTRACT

This study aims to develop interactive digital teaching materials using the Book Creator application in the subject of Arts, Culture and Crafts (SBdP) for fifth grade students at SDIT Al-Furqan Palangka Raya. The development of teaching materials follows the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires involving material experts, design experts, teachers, and students. The validation results show that this teaching material is very feasible to use, with a level of feasibility according to material experts of 96.43%, design experts 95.20%, teachers 92.85%, and students 93.02%. The effectiveness test using the N-Gain method produced a score of 0.75 which indicates a high increase in learning outcomes. This teaching material combines multimedia elements such as images, videos, and QR Codes to attract students' interest and facilitate understanding of traditional theater arts material. Therefore, this Book Creator-based teaching material has proven effective in improving the quality of SBdP learning in today's digital era.

Keywords: Teaching Materials, Book Creator, Arts and Crafts

PENDAHULUAN

Sekarang dunia telah memasuki masa di mana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah mulai berkembang dengan pesat (Mahmudah et al., 2023). Saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Kehadirannya memfasilitasi berbagai kegiatan sehari-hari. Pengembangan teknologi tidak hanya mengubah cara kerja, tetapi juga memiliki dampak besar pada dunia pendidikan. Di bidang pendidikan, teknologi berperan sebagai sarana untuk mendukung proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil yang optimal (Sulistiyowati et al., 2024). Oleh karena itu, dengan adanya kemajuan pada bidang teknologi dapat menciptakan cara belajar siswa agar menjadi lebih mandiri di sekolah maupun di rumah. Pendidikan itu sendiri dimaksudkan untuk menolong siswa dalam mengembangkan nilai-nilai spiritual dan agama, persepsi sosial, etika, kecerdasan, moralitas, kemampuan, dan kemungkinan, sebagai individu, sebagai bagian dari masyarakat dan bangsa.

Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat mendukung proses belajar siswa, menghadirkan suasana yang lebih menyenangkan, serta memperkuat aktivitas belajar mereka. Di era sekarang, teknologi telah menjadi elemen yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian para anak-anak. Pada konteks pendidikan, teknologi berperan sebagai sistem pendukung untuk membantu tercapainya tujuan pada proses pembelajaran secara lebih efektif. Dengan demikian, majunya teknologi ini memengaruhi dunia pendidikan sehingga pasti akan mengubah cara siswa belajar, baik di dalam kelas maupun di rumah. Teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana yang baru bagi guru dan siswa.

Di sekolah atau madrasah, pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) harus mengajarkan siswa bagaimana mengikuti perkembangan zaman. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan bentuk materi seni yang mencakup berbagai cabang seni, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, serta keterampilan tangan atau prakarya (Dewi Putri Kartini, 2022). Seni dapat dimaknai sebagai usaha seseorang dalam mengekspresikan diri dan dapat menghasilkan suatu karya yang mempunyai nilai estetika, makna, serta pesan tertentu (Amelia et al., 2025). Seni seringkali diikutsertakan dalam kegiatan pembelajaran, pada anak sekolah dasar seni bisa dijadikan sebagai pelatihan motorik anak (Marsela et al., 2023). Pentingnya hal ini terletak pada fakta bahwa di jenjang MI/SD, penanaman dasar-dasar ilmu seni dan budaya mulai diberikan kepada siswa, khususnya melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pentingnya pembelajaran seni rupa pada tingkat SD/MI tidak hanya terkait dengan pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga dengan pengembangan kemampuan ekspresi dan pemahaman estetika (Dinna Aulia & Istiyati Mahmudah, 2024). Namun, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBdP sering kali lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Kondisi ini membuat SBdP kerap dianggap sebagai salah satu penyebab menurunnya prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Banyak pihak meyakini bahwa penyebab rendahnya kualitas pembelajaran SBdP adalah metode pengajaran yang digunakan, di mana peran guru sangat menentukan dalam proses tersebut (Magang et al., 2023).

Proses Pembelajaran Seni, Budaya dan Kerajinan (SBdP), guru memegang peran kunci dalam menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu untuk mengembangkan materi pendidikan yang dapat mengatasi kelemahan yang ada dengan pendekatan interaktif dan teknis. Penggunaan bahan ajar digital dapat mendukung pengembangan keterampilan siswa dalam memahami proses seni dan budaya, mulai dari tahap pengamatan hingga pada tahap penarikan kesimpulan (Jazuli et al., 2018a).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat efektivitas pembelajaran, serta menjadikan proses belajar lebih aktif dan mudah diakses. Dalam berbagai situasi, pembelajaran SBdP yang didukung teknologi terbukti lebih efektif, terutama dalam membantu siswa memvisualisasikan materi dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar konvensional, khususnya saat siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran. Saat ini, tersedia beragam teknologi pendukung pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar elektronik yang berbasis aplikasi.

Menurut (Jazuli et al., 2018b) , bahan ajar sebaiknya mencakup enam unsur penting, yaitu:

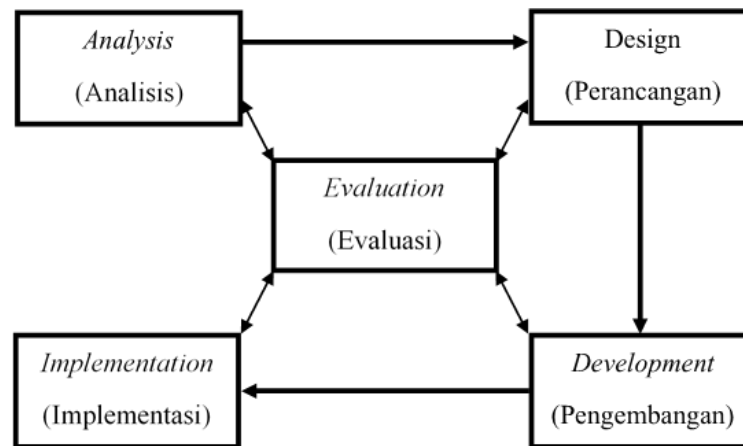
1. Panduan pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik,
2. Tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai,
3. Materi pendukung yang relevan,
4. Kegiatan latihan untuk penguatan,
5. Langkah-langkah kerja yang jelas, serta
6. Alat atau bentuk evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V Ibnu Qayyim SDIT Al-Furqan Palangka Raya, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya pemahaman terhadap materi, serta masih digunakannya metode pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran di kelas umumnya hanya mengandalkan lembar kerja siswa (LKS), media PowerPoint, dan buku ajar sebagai sumber utama. Hasil pretest yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa capaian belajar mereka dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) masih tergolong rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kami mengusulkan pembuatan materi pembelajaran elektronik berbasis android untuk digunakan sebagai media belajar yang bersifat interaktif. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif, serta mendorong proses pembelajaran yang lebih kreatif. Oleh karena itu, kami mengajukan kepada guru mata pelajaran SBdP kelas V Ibnu Qayyim agar dapat menggunakan bahan ajar elektronik berbasis Android ini sebagai media interaktif dalam pembelajaran, khususnya pada materi seni teater tradisional.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, Peneliti mengambil inisiatif untuk merancang bahan ajar digital yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Pemilihan media pembelajaran interaktif ini didasari oleh kemampuannya dalam mengintegrasikan beragam jenis konten, seperti teks, video, gambar, dan elemen dengan efek tiga dimensi, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, bahan ajar digital yang dikembangkan juga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan mudah diakses oleh siswa. Penggunaan ponsel Android dipilih karena format file yang digunakan adalah APK. Bahan ajar merupakan alat bantu belajar elektronik yang disusun secara sistematis. Di dalamnya memuat metode, materi pelajaran, tujuan pembelajaran, serta petunjuk aktivitas belajar mandiri yang mengacu pada kompetensi dasar atau indikator pencapaian (*self-directed learning*). Selain itu, bahan ajar juga dilengkapi dengan bagian pendahuluan yang dirancang untuk menyesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Melalui penggunaan bahan ajar ini, siswa memiliki kesempatan untuk menguji pemahaman mereka secara mandiri melalui berbagai latihan yang disediakan di dalamnya. Dengan demikian, proses belajar dapat berlangsung secara berkelanjutan dan lebih efektif. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memilih untuk mengangkat judul “*Pengembangan Bahan Ajar Book Creator pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDIT Al-Furqan Palangka Raya.*”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24–27 April di kelas V Ibnu Qayyim SDIT Al-Furqan Palangka Raya. Metodologi yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui tahapan sistematis, mulai dari identifikasi masalah, perancangan, hingga pengembangan produk sebagai solusi akhir yang optimal (Waruwu, 2024). Penelitian ini menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Syabrina & Sulistyowati, 2020a).



Penelitian ini menggunakan berbagai teknik, yang meliputi observasi di lingkungan sekolah, pengumpulan data melalui wawancara, serta menggunakan angket.

Data kuantitatif, berupa skor dan angka, diperoleh melalui tahap uji coba. Informasi ini dikumpulkan dari hasil penilaian lembar validasi oleh para ahli serta tanggapan yang diberikan oleh siswa dan guru melalui lembar respon. Untuk menilai kesesuaian modul ajar yang digunakan, para ahli diminta mengisi kuesioner. Pendekatan kuesioner adalah metode untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, di mana responden diminta menjawab sejumlah pertanyaan secara tertulis. Metode ini digunakan untuk mengevaluasi kelayakan book creator berdasarkan penilaian dari para ahli, baik ahli materi pelajaran maupun ahli media (Dwiqi et al., 2020).

Dalam proses validasi oleh para ahli, data berupa kritik, saran, dan masukan terkait bahan ajar pada materi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya mengenai Teater Tradisional, juga dikumpulkan. Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data pada tahap pengembangan ini adalah kuesioner. Kuesioner tersebut dibagikan kepada subjek yang terlibat dalam uji coba. Jenis angket yang digunakan meliputi:

- (a) Angket Evaluasi Ahli Materi,
- (b) Angket Evaluasi Ahli desain,
- (c) Angket penilaian bahan ajar oleh Guru kelas V Ibnu Qayyim SDIT Al-Furqan Palangka Raya;
- (d) Kuesioner penilaian siswa pada tahap uji coba lapangan (Syabrina & Sulistyowati, 2020b).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk yang valid, praktis, dan memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Untuk mengukur kelayakan produk, dilakukan melalui penyebaran angket kepada para ahli, yaitu ahli materi dan ahli

desain. Sedangkan untuk menguji efektivitas produk, peneliti menggunakan metode N-Gain, yang berfungsi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan produk tersebut.

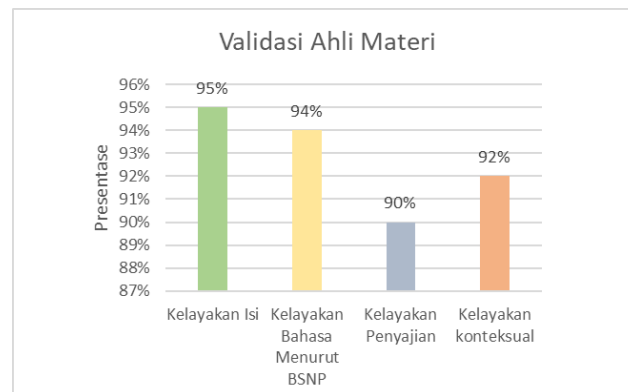
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Eksperimen dalam penelitian ini meliputi uji coba lapangan dan validasi dari para ahli. Pengujian dilakukan dengan mengujicobakan bahan ajar pada satu kelas serta mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli desain. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai sejauh mana media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar, sehingga dapat menghasilkan materi ajar yang layak digunakan. Seperti yang ditegaskan dalam penelitian sebelumnya, bahan ajar yang dikembangkan harus terlebih dahulu melalui tahap validasi sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran (Ernawati, 2017).

1. Hasil Ahli Materi

Langkah awal yang dilakukan adalah validasi materi. Hasil validasi tersebut kemudian ditampilkan dalam diagram berikut, yang menggambarkan penilaian dari para ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif.



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi yang ditampilkan pada Gambar 2. menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif untuk materi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) tentang seni teater tradisional kelas V di SDIT Al-Furqan Palangka Raya memperoleh nilai sebesar 95%, yang termasuk kategori sangat layak. Saran dan masukan dari para ahli tersebut kemudian digunakan oleh peneliti untuk melakukan perbaikan pada produk.

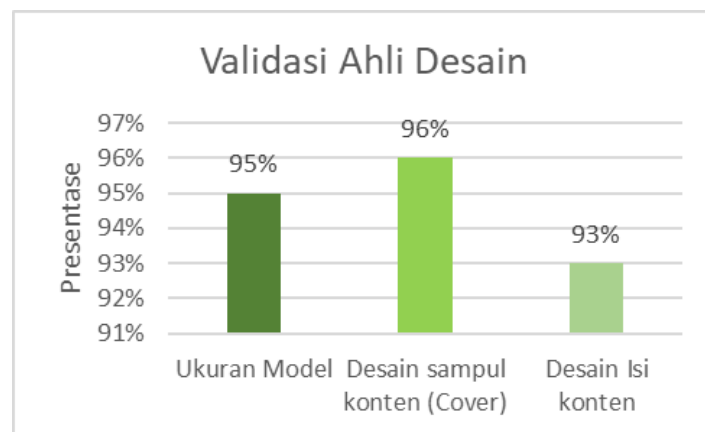
Tabel 2. Saran perbaikan dari ahli materi

No.	Sebelum	Sesudah
1		

	Tambahkan kesimpulan beberapa pendapat dari pengertian yang telah dikemukakan.	

2. Hasil Ahli Desain

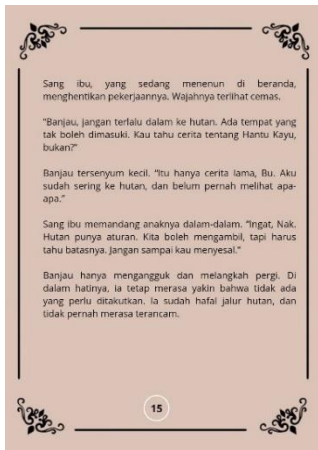
Berikutnya, validasi dari ahli desain ditampilkan dalam diagram berikut yang menggambarkan evaluasi ahli desain terhadap bahan ajar tersebut.



Gambar 3. Grafik penilaian ahli desain

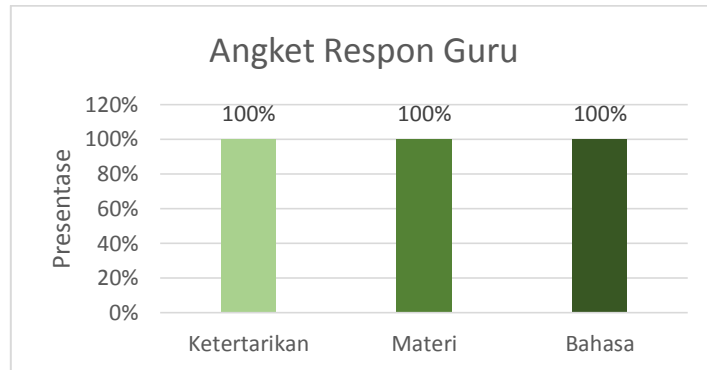
Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada gambar 3, pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif untuk materi Seni Teater Tradisional kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya sebesar 100% atau sangat layak. Saran masukan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.

Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli media

No.	Sebelum	Sesudah
1		
	Penambahan gambar pada materi dan Scan QR yang terhubung ke youtube untuk melihat teater sesuai dengan materi	
2		
	Penambahan foto untuk visualisasi pada gambar	

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai pelaksana pembelajaran memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan, yang dapat dilihat pada gambar. Hasil dari uji coba lapangan tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk grafik berikut.

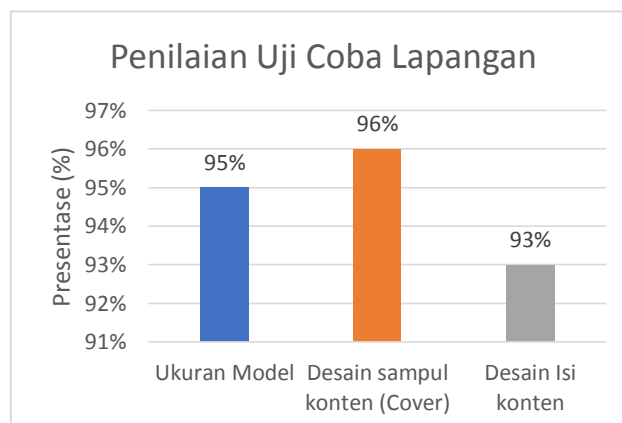


Gambar 4. Grafik Penilaian Guru

Penilaian dari guru tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital dalam bentuk media pembelajaran interaktif mendapatkan kualifikasi "sangat layak" dengan skor 100%, sehingga produk ini layak untuk digunakan dalam uji coba lapangan.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Tes diberikan kepada 16 siswa kelas V Ibnu Qayyim. Hasil dari uji lapangan tersebut kemudian disajikan dalam bentuk grafik berikut ini.



Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik yang telah disajikan sebelumnya, bahan ajar berbasis digital dalam bentuk *book creator* memperoleh predikat “sangat layak” dengan persentase sebesar 93,02%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis gawai memberikan dampak positif yang baik bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

1. Pengembangan Produk

Analisis

Analisis adalah aktivitas berpikir untuk menggambarkan keseluruhan menjadi komponen, yang memungkinkan seseorang untuk mengenali komponen-komponen dari seluruh pengetahuan terintegrasi, hubungan mereka satu sama lain, dan fungsi individu (Septiani et al., 2020). Analisis dilakukan terhadap materi pelajaran dan karakteristik siswa. Analisis tersebut bertujuan untuk menetapkan konten dan komponen bahan ajar yang relevan dan spesifik, disesuaikan dengan materi pembelajaran, kebutuhan akademik, serta kebutuhan peserta didik. (Ardhani et al., 2021a). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dengan mengobservasi dan mewawancarai guru sebagai sumber data. Hasil analisis karakteristik siswa kelas V SD IT Al-Furqan Palangka Raya, yang berusia 9 hingga 11 tahun, menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam generasi yang familiar dan terbiasa menggunakan teknologi, yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, para siswa cenderung lebih tertarik dan aktif ketika menggunakan media elektronik sebagai sarana pembelajaran (Setiawan et al., 2022).

Tahap analisis keperluan, mengumpulkan informasi keperluan dan minat siswa agar memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai poin-poin penting yang harus diamati dalam proses belajar mengajar (Syar & Sulistyowati, 2021). Pengumpulan data mengenai kebutuhan siswa dapat dilakukan dengan berbagai metode yang bersifat praktis, seperti observasi, wawancara, serta dengan mempertimbangkan potensi kebutuhan vokasional siswa (Fio Pranata, 2023).

Desain

Desain adalah pengaturan elemen-elemen menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan koheren. Secara umum, desain dipahami sebagai proses merancang dan menciptakan suatu bentuk yang mengandung prinsip-prinsip serta nilai estetika yang melekat pada wujud tersebut (Nugroho Adi Setiyo, 2021). Pada tahap desain, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan, yaitu bahan ajar berbasis Book Creator. Proses pengembangan bahan ajar ini melibatkan pembuatan flowchart dan storyboard sebagai panduan menurut (Maulana et al., 2021a), flowchart dan storyboard perlu dibuat. Pada tahap ini, dilakukan penggambaran rancangan setiap elemen yang ada dalam bahan ajar. Flowchart berperan sebagai pedoman dalam membuat produk, sehingga proses pengembangan bahan ajar dapat berlangsung secara lebih terorganisir dan sistematis (Syabrina & Sulistyowati, 2020a) (Syabrina & Sulistyowati, 2020a).

Pastinya, beberapa penyesuaian pada storyboard pada proses pengembangan bahan ajar dilakukan. Perubahan ini dilakukan agar storyboard dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang muncul saat proses pembuatan berlangsung (Maulana et al., 2021b).

1. Flowchart

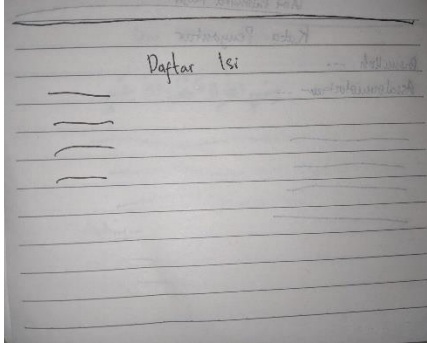
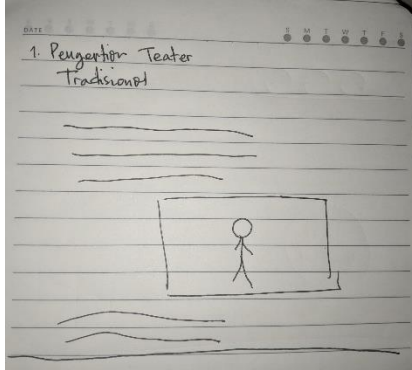


Gambar 6. Flowchart

2. Storyboard

Tabel 5. Storyboard

Halaman ini berisi Cover dari bahan ajar	Pada Bagian berikutnya terdapat kata pengantar dari penulis.

Halaman berikutnya terdapat doa sebelum belajar.	Pada halaman berikutnya terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
 Halaman ini berisi daftar isi	 Halaman ini berisi materi tentang seni teater tradisional yang terdapat gambar.

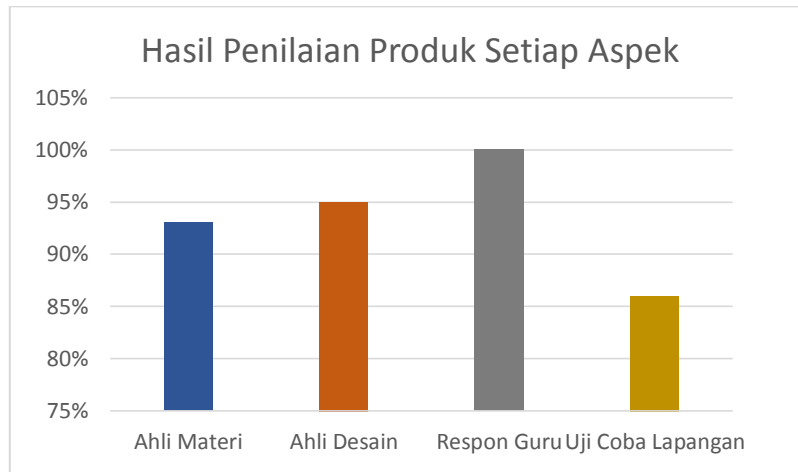
Pengembangan

Pengembangan dapat diartikan sebagai proses perluasan atau pendalaman materi pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk (Ilmiawan, 2018). Pada tahap ini, seluruh elemen bahan ajar diwujudkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam proses pengembangan, media pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai komponen multimedia seperti musik, video, animasi, dan gambar guna meningkatkan daya tarik serta interaktivitas. Selain itu, penambahan tombol-tombol yang mengarahkan ke situs web atau YouTube juga dapat dilakukan untuk memperluas pengalaman belajar siswa.

Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses penerapan bahan ajar yang telah dikembangkan dan diuji oleh ahli media serta ahli materi. Selain itu, bahan ajar juga diuji coba langsung kepada siswa melalui uji coba lapangan yang melibatkan 14 siswa. Tahap ini menjadi tahap akhir dalam proses pengujian, di mana aplikasi bahan ajar telah langsung diterapkan dan dievaluasi oleh para siswa (Ardhani et al., 2021b).

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan

Berdasarkan data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik.

Saran masukkan oleh para ahli yaitu hanya perbaikan pada kalimat yang salah ketik dan perlu dirapikan lagi.

Evaluasi

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan diterapkan pada siswa dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah penggunaan bahan ajar tersebut (Ardhani et al., 2021b). Evaluasi yang dilakukan bersifat formatif, berupa tes yang tersedia dalam bahan ajar, meliputi pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

Peningkatan Hasil Belajar

1. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar. Data dari hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Berikut ini adalah data yang menggambarkan peningkatan tersebut.

Tabel 6. Perolehan Nilai Pretest, Posttest, N-gain

No. Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1 Arezki Nandama Akbar	45.00	50.00	0.09	Rendah
2 Bilqiz Mumtazah	70.00	60.00	-0.33	Rendah

3 Cesari Agustina	60.00	65.00	0.13	Rendah
4 Hana Khairunnisa	45.00	65.00	0.36	Sedang
5 Muhammad Agfan Arisatya	70.00	65.00	-0.17	Rendah
6 Muhammad Faisal Azzamy	50.00	65.00	0.30	Sedang
7 Muhammad Fikri Suganda	55.00	60.00	0.11	Rendah
8 Muhammad Irfan Yusuf	75.00	75.00	0.00	Rendah
9 Muhammad Nova Rajendra	65.00	80.00	0.43	Sedang
10 Niesha Zhafira Ainayya	40.00	35.00	-0.08	Rendah
11 Radeva Habiburrahman Yusuf	50.00	60.00	0.20	Sedang
12 Raisya Ainun Putri	65.00	75.00	0.29	Sedang
13 Selena Kesya Zanetha Sitompul	55.00	55.00	0.00	Rendah
14 Rayyan Alvaro	50.00		-1.00	Rendah
Maksimum	75	80	0.43	
Minimum	40	35	-1.00	
Rata-Rata	56.79	62.31	0.02	

Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar digital interaktif berbasis Book Creator untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan fokus materi seni teater tradisional kelas V di SDIT Al-Furqan Palangka Raya. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dimulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, perancangan storyboard dan flowchart, hingga pelaksanaan uji coba lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat layak digunakan, dengan penilaian dari ahli materi mencapai 96,43%, ahli desain 95,20%, guru 92,85%, serta hasil uji coba lapangan siswa sebesar 93,02%. Efektivitas produk juga dibuktikan melalui nilai Uji N-Gain sebesar 0,75, yang termasuk dalam kategori tinggi. Bahan ajar ini dirancang menyesuaikan karakteristik generasi Alpha yang akrab dengan teknologi, dengan pemanfaatan elemen multimedia seperti gambar, video, dan QR Code untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dengan demikian, bahan ajar interaktif ini tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi siswa, serta mendukung transformasi pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Y., Herlinawati, S., Ramadiyanti, E., & Mahmudah, I. (2025). Pelestarian Budaya Lokal Melalui Tari Bahalai Upaya Meningkatkan Apresiasi Seni Dan Potensi Siswa. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat) Vol.*, 3(2), 1–23.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Dewi Putri Kartini, P. D. Rd. M. A. S. , S. N. S. (2022). *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Dinna Aulia, & Istiyati Mahmudah. (2024). Pengalaman Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Kelas I di MIN 2 Palangka Raya. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 148–159. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.392>
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fio Pranata. (2023). *Persepsi siswa kelas xii ips man 02 lebong utara terhadap layanan bimbingan karir dengan pengambilan jurusan di perguruan tinggi*. 52.

- Ilmiawan, A. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)*.
- Jazuli, Moh., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018b). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Magang, G. L., Hamsiah, A., & Masni. (2023). Penerapan Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Materi Tari Tradisional Kelas III SD GMT Air Mama Kabupaten Alor NTT. *Pendidikan Dasar*, 8(1), 338–345.
- Mahmudah, I., Sari, Y., Istiqamah, & Putri. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Dan Kearifan Lokal Pada Materi Seni Musik SD. *SEMAI*, 73–83.
- Marsela, A., Mahmudah, I., Murselina, M., & Marlina, L. (2023). Penerapan Ekstrakurikuler Tari Tradisional Dayak Khas Kalimantan Tengah Di Sds Bina Bangsa 04. *PENSI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 3(1), 84–87. <https://doi.org/10.59997/pensi.v3i1.2366>
- Maulana, D., Mazrur, & Rizal, S. U. (2021a). *Pengembangan Computer Based Instructional Materi “Haji” Di Madrasah Aliyah*. 4(2).
- Nugroho Adi Setiyo, R. D. R. F. (2021). *Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika*. 14(1), 48–57. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>
- Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). *Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrahman Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrahman Pekanbaru)*.
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>
- Sulistiyowati, S., Mahmudah, I., Syabrina, M., Syar, N. I., Rahmad, R., & Wahid, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Mi/Sd. *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam*, 7(1), 35–52. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>
- Syabrina, M., & Sulistiyowati. (2020b). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta’lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1), 25–36.
- Syar, N. I., & Sulistiyowati, S. (2021). Analysis of Students’ Need and Perception on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Elementary : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 85–97. <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i1.3071>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>