

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V sekolah dasar menggunakan instrument penelitian lembar validitas, validator terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu validator materi, bahasa, desain. Berdasarkan *book creator* yang telah dikembangkan, Rata-rata skor validasi adalah 0,86 dengan formula *aiken's V* interpretasi validitas tinggi atau memenuhi kriteria sangat valid. Dengan skor aspek penilaian materi 0,83, skor aspek penilaian bahasa 0,90 dan skor aspek penilaian desain 0,85.
2. Praktikalitas *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V sekolah dasar menggunakan instrument penelitian lembar praktikalitas, yaitu praktikalitas dari guru dan siswa. Nilai rata-rata persentase praktikalitas adalah 92,22% termasuk kriteria sangat praktis. Dengan praktikalitas oleh guru diperoleh jumlah persentase 98,33% dan praktikalitas oleh siswa diperoleh jumlah persentase 86,12%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mempunyai saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan *book creator*

dengan KD dan materi yang lain.

2. Bagi guru kelas V, agar bisa memanfaatkan *book creator* ini dengan baik sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan dan membantu guru dalam proses pembelajaran.
3. Untuk siswa kelas V SD, agar bisa memanfaatkan dan memahami *book creator* dengan baik sebagai sumber belajar untuk mendapatkan ilmu.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa *book creator*.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, S. (2022). Rimbo Larangan Kearifan Lokal Masyarakat Minang Kabau Untuk Menjaga Kelestarian Sumber Daya Alam dan Lingkungan. *Agroprimatech* Vol. 3, 75.
- Andriana, E., dkk. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Saintifik Kontestual Materi Peristiwa Alam Berdasarkan Mitigasi Bencana. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10 (2), 163-171.
- Aprillianti, P & Wiratsiwi W. (2021). Pengembangan E-Book dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Vol. 6, No. 1. Hal. 80-88.
- Arifin, Z & Retnawati, H. (2017) Pengembangan Instrumen Pengukur Higher Order Thinking Skills Matematika Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 12, nomor 1. Hlm 98-108.
- Bulan, S. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work Form Home masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. (Nomor 1 tahun 2020) 18-19.
- Barlian, E. (2010). Pelaksanaan Pepatah Petitih Adat Minangkabau oleh Masyarakat Dalam Melestarikan Alam Sekitar. *International Journal Of The Malay World And Civilisation* 28(1), 189-209.
- Carrera & Towner. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Edication Development*. Volume 8, Nomor 4. 312.
- Damrah & Suci. (2020). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.
- Daryanto. (2013). *Menyusun modul*. Malang: Gava media.
- Friska, O. & Rosa. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA SMP Pada Materi Tekanan Berbasis Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pendidikan Materi Tekanan Berbasis Keterampilan*.
- Hasanah, I. & Rodiah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.

- Hendryadi. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis* 2(2), 167-178.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, F., Egok, A.S., Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didakti* 18(3), 255-269.
- Makdis, N. (2020). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.
- Muakhiri. (2014). Peningkatan hasil belajar melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru Cakara Olah Pikir Eduktif*. No.1/ Tahun XVIII/ Mei 2014.
- Nurhannisah. (2017). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.
- Peniati, P. E. (2012). Pengembangan modul mata kuliah strategi belajar mengajar ipa berbasis hasil penelitian pembelajaran. *Jurnal pendidikan IPA Indonesia*. Volume. 1. Nomor 1. Hlm. 8-15.
- Purba, E. (2015). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.
- Puspitasari, V. (2020). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Journal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.
- Puspitasari, V., Rufi'i and Walujo, D. A. (2020) 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam', *Jurnal Education and development Institut*, 8(4), pp. 310– 319.
- Pramono, H.(2012). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.
- Ratumanan., & Imas, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

- Ruddamayanti. (2019). Strategi Pembelajaran Media *Book Creator* Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Continuous Education*. Volume 2. 23-25.
- Santosa, A. S. E., Santyadiputra, G. S. and Divayana, D. G. H. (2017) 'Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer dan Jaringan di SMK TI Bali Global Singaraja', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 6(1), pp. 62–72.
- Sari, K. P. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis realistik mathematics education pada pembelajaran matematika materi volume, kubus dan balok untuk siswa kelas V SD Negeri 55 Air Pacah. Skripsi. Tidak diterbitkan . Padang : UBH.
- Satriawati, H. & Haryanto (2016). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber. *E-Jurnal Universitas Yogyakarta*. 6(3), 188-196.
- Septiani & Khoirunnisa. (2018). Desain E -Modul Berbasis Kemaritiman Pada Matakuliah Kimia Lingkungan Dengan Pendekatan *Project Based Learning* 6(2), 63–67..
- Sugiyono (2015). *metode penelitian & pengembangan reseacrh and development*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis kurikulum 2013 di kelas V sd negeri 21 batubasa, tanah datar. *Jurnal manajemen, kepemimpinan dan supervise pendidikan*. Volume. 2. Nomor 2. Hlm. 156-173.
- Tursinawati. (2013). Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pioner* Volume 1 Tahun 1.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jemb er Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1.
- Verdiana, P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran IPA di Kelas yang memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*. Volume 8, Nomor 4. Hlm. 310-315
- Violadini & Mustika (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Metode Inkuiri pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basecedu*. Volume 5, Nomor 3, Halaman 1210 – 1222

Yanti, F., Yasmi, F., & Jaenam. (2014). Pengembangan media interaktif berbasis karakter pada materi system darah manusia untuk SMA. *Jurnal Pelangi*. Volume 7, nomor 1. Hlm. 126-136.