



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN  
DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>  
p-ISSN: 2338-1140 e-ISSN: 2527-3043



## Buku Digital untuk Pembelajaran di Era Society 5.0

Muhammad Saifudin Zuhri<sup>a1</sup>, Tutut Chusniyah<sup>b2</sup>, Muslihati<sup>c3</sup>

<sup>a,b,c</sup>Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>1</sup>[muhhammad.saifudin.1921038@students.um.ac.id](mailto:muhhammad.saifudin.1921038@students.um.ac.id), <sup>2</sup>[tutut.chusniyah.fppsi@um.ac.id](mailto:tutut.chusniyah.fppsi@um.ac.id), <sup>3</sup>[muslihati.fip@um.ac.id](mailto:muslihati.fip@um.ac.id)

### INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:  
Diterima 11 Maret 2023  
Revisi 2 April 2023  
Dipublikasikan 27 April 2023

### Kata kunci:

Era Society 5.0, Buku Digital Mandiri,  
Pembelajaran Tematik

### ABSTRAK

Pada era *society* 5.0 perkembangan teknologi sangat cepat dan pesat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang bernilai, efektif, praktis dan menarik. Penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Produk yang diperoleh dari penelitian ini berupa buku pembelajaran digital subtema 4 hidup rukun di masyarakat. Hasil uji produk menghasilkan validasi ahli media 90 %, sedangkan validasi materi 86 %. Hasil kedua validasi jika dirata-ratakan termasuk kategori sangat valid. Hasil uji keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa melalui soal evaluasi dengan rata-rata 87 dan persentase ketuntasan 92,85%, hasil tersebut termasuk kategori sangat efektif dan tuntas. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95 % dari guru dan 96,72 % dari siswa, termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji kemenarikan diperoleh persentase sebesar 96,52% yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan paparan diatas menunjukkan bahwa buku digital mandiri sebagai bahan ajar alternatif di era *society* 5.0 layak digunakan dengan kategori valid, efektif, praktis, dan menarik.

### ABSTRACT

### Keywords:

Era Society 5.0, Independent Digital  
Book, Thematic Learning



Copyright © 2023, Muhammad  
Saifudin Zuhri, dkk  
This is an open access article  
under the CC-BY-SA license



*In Society 5.0, technological developments are speedy and rapid. Human life is side by side with technological progress. Therefore, the use of technology in society is evenly distributed. Many conveniences are obtained using Android, including learning resources that add insight or reading material. This research is R&D with the ADDIE development model. The product of this research is a digital learning book sub-theme four, living in harmony in society. The purpose of this research and development is to produce a product that is valuable, effective, practical and attractive. Product test results resulted in media expert validation of 90%, while material validation was 86%. The results of the two validations are average in the excellent category. The results of the effectiveness test*



were obtained from student learning outcomes through evaluation questions with an average of 87 and a completeness percentage of 92.85%, and these results were included in the very effective and complete category. The results of the practicality test obtained a percentage of 95% of teachers and 96.72% of students included in the practical category. The results of the attractiveness test showed that the percentage of students was 96.52% which was included in the desirable category. Based on the explanation above, it shows that independent digital books as alternative teaching material in Society 5.0 are appropriate to use in the category of valid, effective, practical and interesting.

**How to cite:** Muhammad Saifudin Zuhri, dkk. (2023). Buku Digital untuk Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11 (1). 95-105 doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25674>

---

## PENDAHULUAN

Perubahan zaman membuat banyak aspek ikut berubah. Teknologi berkembang dengan sangat pesat di *era society 5.0* saat ini. Hal tersebut membawa perubahan salah satunya dalam lingkup pendidikan. Teknologi dalam bidang pendidikan memiliki peran yang besar (Suryadi, 2019). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sudah tidak bisa dihindari, malah semakin ditingkatkan guna mencapai tujuan yang diharapkan. Mutu Pendidikan dapat menjadi lebih baik dengan adanya teknologi (Fitria, 2021). Teknologi juga dapat dijadikan aspek pendukung dalam pembelajaran (Rachmadtullah, 2022). Dengan menggunakan teknologi, siswa dapat memperluas pengetahuannya dengan mencari banyak referensi dari berbagai sumber di dunia maya.

Pembelajaran *daring* maupun *luring* dapat berhasil tergantung dari peran guru (Fauziyah, 2022). Guru memiliki peran mengembangkan ide dalam pembelajaran (Hilir, 2021). Pada era digital guru harus melek teknologi (Pahlevi, 2021). Pembelajaran yang berkualitas harus dilakukan guru (Mastura & Santaria, 2020). Guru dituntut memaksimalkan waktu yang ada dengan memanfaatkan teknologi (Saputra, 2021). Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika seorang guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran dan memang hal ini terkadang akan mempengaruhi kualitas pembelajaran dari segi tujuan yang ingin dicapai (Tunjung, 2020). Guru memilih dan menentukan media pembelajaran yang terbaik sesuai dengan kebutuhan sekolah (Nurrita, 2018). Guru dan siswa harus mengetahui cara membaca dan menulis serta menyikapi teknologi sebagai cara beradaptasi dengan zaman dengan cara yang benar. Pembelajaran tidak terbatas pada interaksi guru dan siswa di dalam kelas, tetapi juga secara *online*. Pada kenyataannya, guru seringkali masih menjadi pemeran dan sumber utama dalam pembelajaran, sehingga siswa terbiasa pasif dan menunggu penjelasan dari guru (Cholik, 2017).

Salah satu cara yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan buku. Buku teks adalah sumber ajar yang dirancang dengan baik dengan prinsip pendidikan atau pembelajaran kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suwarno, 2018). Perangkat pembelajaran yang memuat bahan ajar untuk mencapai kompetensi yang diharapkan adalah sumber ajar (Kusumam, 2016). Dalam pembelajaran, sumber belajar lain yang sering digunakan adalah buku. Buku sebagai bahan ajar yang relevan dan mudah dipahami akan sangat membantu dalam mencapai

tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran guru merupakan fasilitator dan siswa dituntut aktif belajar dengan menggunakan buku (Priyanto, 2012). Buku yang sering digunakan di sekolah merupakan Buku Sekolah Elektronik (BSE).

Pada umumnya yang digunakan guru dan siswa adalah BSE terbitan Kemendikbud yang meliputi buku guru dan buku siswa. Banyak sekolah sekarang menggunakan Buku Sekolah Elektronik (BSE). Buku ini banyak tersedia secara *online* sehingga mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan perangkat apapun. Meskipun BSE sudah tersedia, namun BSE memiliki beberapa kekurangan yaitu guru dalam mengajar lebih memilih menggunakan buku cetak. Biasanya sekolah menggunakan BSE yang telah tercetak sebagai buku paket dalam keseharian pembelajaran di kelas. Dalam bentuk elektronik, tampilan dalam BSE belum memadukan antara audio, video, animasi dan teks, padahal perpaduan tersebut selain lebih menarik juga diyakini memudahkan siswa dalam belajar. Adanya perpaduan antara audio dan visual tersebut tentu akan mengakomodir gaya belajar siswa yang bervariasi.

Hasil observasi dilakukan di SD Muhammadiyah 8 Tulangan Sidoarjo pada siswa kelas 2, dimana guru masih menggunakan buku cetak dalam pembelajarannya. Siswa terkadang kesulitan untuk memahami materi. Siswa bosan dengan membaca karena mereka sering membaca teks dalam buku untuk menemukan materi. Oleh karena itu, guru perlu inovatif dalam memecahkan masalah tersebut. Yang bisa dilakukan guru adalah mengembangkan buku teks digital. Menurut (Prasetya, 2017) Buku digital adalah buku yang disajikan secara digital yang berisi audio, gambar, animasi, video, dan teks dalam kemasan yang menarik. Hal ini selaras dengan (Putri, 2017) buku digital ini diklaim kecil dan ringan, dapat dibaca kapan saja dan mudah dibawa kemana saja. Buku digital merupakan bahan ajar yang cocok di era digital (Agustina, 2022). Buku digital yang mudah untuk digunakan merupakan pengembangan dari mobile learning (Hanif, 2018). Siswa dapat belajar di sekolah maupun di rumah, dengan adanya buku digital ini dapat menjadi bahan ajar alternatif sehingga siswa dapat dengan mudah belajar dimanapun siswa berada, tanpa terikat waktu dan tempat, karena siswa dapat membaca secara digital melalui gadget, laptop atau komputer. Ini sesuai dengan pendapat (Widodo, 2017) minat belajar siswa dapat bertambah dengan memanfaatkan buku digital. Hal ini sependapat dengan (Sari, 2016) buku digital bisa meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini selaras dengan (Wirasasmita, 2017) yang mengatakan bahwa kebiasaan membaca masyarakat dari buku cetak menjadi buku digital merupakan efek kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat.

Berdasarkan hasil observasi sarana dan prasarana di SD Muhammadiyah 8 Tulangan cukup memadai dikarenakan terdapat *LCD Projector* dan Laboratorium Komputer. Siswa juga sudah terbiasa menggunakan gawai ketika di rumah. Tidak ada siswa yang terkendala dengan gawai, misalnya tidak memiliki perangkat atau kuota. Dengan demikian, pengembangan buku digital untuk pembelajaran dirasa sangat cocok.

Berikut beberapa riset yang relevan dengan pengembangan buku digital ini yaitu riset dari (Dviyana, 2016) dengan judul pemberdayaan bahan ajar dalam bentuk digital menggunakan aplikasi *open office solar microsystem* kepada guru SMA di Kabupaten Ubud. Hasil penelitian ini telah menghasilkan buku digital yang telah tervalidasi dan terbukti bermanfaat. Penelitian selanjutnya adalah penelitian oleh (Sugiharni, 2018) dengan judul pengembangan modul matematika diskrit berbentuk digital dengan pola pendistribusian *asynchronous* menggunakan teknologi *open source*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain digital dikategorikan bermanfaat, dapat digunakan, menarik dan praktis. Penelitian (Listiawan, 2019) dengan judul Pengembangan buku digital pada

materi komunikasi dalam jaringan mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Smk Perwari Tulungagung. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menghasilkan produk buku digital, perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu yaitu buku digital yang dihasilkan dapat digunakan baik secara online maupun offline, dan buku digital pada penelitian ini dilengkapi dengan teks, gambar, audio penjelasan di setiap point, video, dan kuis. Hal ini membuat media dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam.

Berdasarkan penelitian dan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk membuat buku digital mandiri berdasarkan kebutuhan analisis. Keunggulan buku digital yang dibuat oleh para peneliti dibandingkan dengan masa lalu adalah dapat digunakan secara mandiri di smartphone, PC dan laptop secara *online* maupun *offline*. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar mandiri dimanapun dan kapanpun.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 8 Tulangan Sidoarjo pada kelas 2. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, atau singkatnya R&D, yaitu penelitian yang dirancang untuk menciptakan produk dan menguji manfaat atau keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE sebagai pedoman mengembangkan produk Buku Digital Mandiri “Budiman”. Prinsip dasar model pengembangan ADDIE adalah bahwa semua kegiatan yang telah direncanakan, fokus untuk membimbing peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dalam ruang belajar selain itu model ini merupakan proses generatif karena menerapkan dan teori pada konteks tertentu (Branch, 2009). Model ini memiliki 5 fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang semua tahapannya saling berinteraksi dan terstruktur. Model ADDIE bersifat sistematis karena menetapkan aturan dan prosedur untuk merancang suatu produk atau instruksi.

Alasan kuat menggunakan model ADDIE yaitu sesuai dengan pendapat (Branch, 2009) yang menyatakan Memproduksi produk menggunakan model ADDIE adalah opsi yang paling efektif saat ini. Model ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, sangat cocok untuk pengembangan produk pendidikan dan sumber daya pendidikan lainnya. Selain itu mengacu pada pendapat (Tegeh, 2014) mengemukakan bahwa pada setiap tingkatan, model ADDIE mudah dipahami oleh peneliti, sehingga dapat dengan mudah diterapkan pada pengembangan produk pengembangan seperti buku ajar, modul kajian multimedia, dan sebagainya. Selain itu, pada setiap tahapan ADDIE dilakukan evaluasi, hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan.

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kondisi permasalahan yang sebenarnya di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Analisis yang dilakukan peneliti meliputi analisis kegiatan pembelajaran, kurikulum dan ketersediaan fasilitas. Tahap kedua adalah desain. Pada tahap ini peneliti merancang buku digital mandiri “Budiman” dan alat penelitian. Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Peneliti mengembangkan buku digital dan melakukan uji validasi pada ahli materi dan media. Keempat, tahap implementasi. Buku digital yang dibuat diimplementasikan di sekolah dasar kelas II. Terakhir, tahap penilaian. Pada fase ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah tujuan pengembangan produk buku digital sudah tercapai atau belum.

Peneliti menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumen. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan

menggunakan dua metode analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk pengembangan data yang dihasilkan berdasarkan masukan dari ahli media, ahli isi, guru dan siswa. Data angket dan hasil tes dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mendapatkan hasil validitas, efektivitas, efisiensi dan daya tarik dari buku digital yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dari penelitian ini adalah analisis. Hasil analisis kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa (1) kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tematik di kelas dan kurangnya perhatian atau konsentrasi pada apa yang disampaikan guru, (2) penggunaan metode. dan media yang masih digunakan belum optimal, sehingga belum sesuai dengan siswa. Analisis kurikulum mengacu pada kurikulum 2013 untuk kelas 2 tema 1 Hidup rukun. Analisis ketersediaan fasilitas menemukan bahwa fasilitas sekolah mendukung pengembangan buku digital. Selain itu, rata-rata pengasuh siswa juga memiliki perangkat yang dapat digunakan anak untuk belajar menggunakan buku digital di rumah.

Langkah selanjutnya adalah desain. Perancangan pengembangan media perpustakaan digital berfokus pada materi topik 1 subtopik 4 hidup rukun dalam masyarakat. Peneliti menggunakan font Patrick Hand 18 pt. Setelah itu, peneliti melakukan tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti membuat buku digital dan validasi produk untuk ahli media. Hasil validasi ahli komunikasi menunjukkan persentase validitas yang diperoleh dari ahli komunikasi sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Menurut ahli media, secara umum media yang dikembangkan dalam bentuk buku digital mandiri ini sudah baik dan menarik. Namun, ada beberapa catatan yaitu (1) penggunaan huruf yang beragam sebaiknya diganti dengan 1 font yang konsisten dan penggunaan background yang terlalu banyak variasi sebaiknya diganti dengan polos saja; (2) penataan dan ukuran sound kurang konsisten sebaiknya lebih konsisten lagi; (3) tidak ada sumber dari gambar dan penambahan halaman serta judul buku digital pada setiap halaman. Hasil revisi produk buku digital mandiri “budiman” seperti pada gambar berikut.





Gambar 1. Produk sebelum dan sesudah revisi

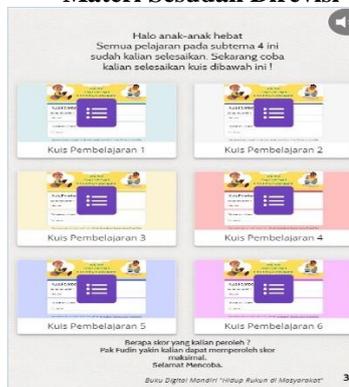
Selain ahli media, peneliti juga melakukan validasi produk kepada ahli materi. Persentase yang diperoleh dari objek model sebesar 86% dengan kriteria baik. Menurut ahli materi, secara umum isi buku digital mandiri “Budiman” sudah baik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar. Namun ada beberapa hal yang perlu ditambahkan yaitu penambahan jumlah soal. Hasil perpustakaan digital independen yang telah diedit dapat dilihat pada gambar ini.

**Materi Sebelum Direvisi**

Halo anak-anak hebat  
 Semua pelajaran pada subtema 4 ini sudah  
 kalian selesaikan. Sekarang coba kalian  
 selesaikan kuis dibawah ini !



**Materi Sesudah Direvisi**



Gambar 2. Materi sebelum dan sesudah direvisi

Buku digital yang sudah valid kemudian diterapkan atau diimplementasikan dalam pembelajaran. Data tentang kepraktisan produk bersumber dari guru dengan persentase yang diperoleh sebesar 95 % dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan data kepraktisan dengan sumber data siswa diperoleh hasil yaitu sebesar 96,72 % dengan kriteria sangat praktis. Aspek kemenarikan buku digital dapat diketahui dari angket respon siswa dengan hasil sebesar 96,52 % dengan kriteria sangat menarik. Hasil analisis data keefektifan produk buku digital mandiri “budiman” diperoleh dari hasil belajar siswa melalui soal evaluasi. Berdasarkan hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 87 dan persentase ketuntasan sebesar 92,85 % termasuk dalam kategori sangat efektif.

Pada tahap akhir yaitu evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan

pengembangan yang telah dilakukan. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa media, ahli ekonomi, guru dan siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap buku digital yang dikembangkan. Ada perbedaan pendapat, ide, dan pendapat dari pakar media, hal-hal. guru dan Murid. Masukan tersebut dimaksudkan untuk perbaikan atau penyempurnaan multimedia bawaan. Pada umumnya siswa memberikan opini yang positif terhadap media yang mereka gunakan selama ujian. Konsep ini didasarkan pada minat mereka terhadap buku digital yang dikembangkan secara mandiri dan kemauan mereka untuk belajar dari orang lain menggunakan buku digital yang sama.

Buku digital yang dikembangkan ini dapat digunakan secara online maupun offline menggunakan laptop, PC, maupun smartphone (android). Terlihat pada saat pembelajaran daring yang dimana siswa dan guru memanfaatkan teknologi berupa smartphone sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, setiap guru dan siswa kelas II dapat memiliki smartphone berbasis android yang dapat digunakan sebagai guru. Selain itu, smartphone merupakan teknologi yang sudah tidak asing lagi bagi siswa, sehingga sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan ponsel. Pengembangan buku digital ini menggunakan aplikasi pembuatan buku yang dapat menampilkan gambar dengan animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Melalui penggunaan bentuk publikasi yang memberikan kemampuan mengimplementasikan multimedia dengan suara dan animasi yang dapat mendukung penyajian hal-hal yang dapat menarik perhatian siswa.

Pengembangan multimedia ini mengikuti model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Setiap langkah dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Dalam penelitian ini digunakan dua metode analisis data yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil uji T independen pun menyatakan bahwa keefektifan penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar mengalami peningkatan yang signifikan (nyata). Penggunaan buku digital dapat mengurangi verbalisme dalam proses pembelajaran, yang mana menurut Edgar Dale (Arsyad, 2011) verbalisme dapat menjadi salah satu faktor yang berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan buku digital sebagai media juga membawa untuk efektivitas pembelajaran yang mana dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, interaktif, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan memadatkan informasi. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa cukup efektif digunakan oleh siswa sebagai media belajar secara mandiri maupun kelompok.

Sikap positif tersebut dapat muncul dalam diri siswa karena adanya suasana belajar dengan menggunakan media belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa. (Uno, 2011) menyebutkan bahwa siswa akan tertarik mempelajari sesuatu yang dekat dengan dirinya atau sudah menikmati manfaat sesuatu tersebut bagi dirinya. Dalam hal penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar ini, siswa telah mengerti manfaatnya dan sesuatu yang digunakan dekat dengan dirinya sehingga menimbulkan motivasi belajar yang memperjelas tujuan belajar siswa. Sesuai dengan (Arsyad, 2011) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Hamalik menyebutkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa cukup efektif digunakan oleh siswa sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri.

Pada analisis kuantitatif, data diperoleh melalui hasil kuesioner verifikasi dari para ahli yaitu ahli media dan ahli dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan produk. Selain itu, data diperoleh melalui hasil belajar siswa terkait persepsi keefektifan produk, sedangkan angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan dan keindahan produk. Berikut adalah hasil analisis kuantitatif. Data kevalidan produk buku digital unik “Budiman” di masyarakat terbagi menjadi dua, yaitu verifikasi ahli media dan verifikasi ahli. Dalam hasil verifikasi ahli media, diperoleh total 54 dengan skor maksimal 60 dan persentase 90%. Menurut (Tegeh, 2014), kriteria yang sesuai dapat berhasil dicapai dengan tingkat persentase 90% - 100% dan tanpa perlu dilakukan koreksi. Berdasarkan persentase yang diperoleh dari ahli media dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dapat dikatakan sangat baik dan dapat dikatakan valid.

Sedangkan, validasi dari ahli materi mendapatkan total skor 31 dengan skor maksimal 36 dan memperoleh persentase sebesar 86 %. Menurut pendapat (Tegeh, 2014), kriteria kevalidan dengan tingkat persentase 75%-89% di kualifikasi baik dan direvisi seperlunya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa materi dalam pengembangan produk dapat dinyatakan baik. Berdasarkan hasil kualifikasi kriteria kevalidan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan yang telah dikembangkan memiliki kriteria rata-rata baik dan sangat baik atau bisa dikatakan valid.

Hasil analisis keefektifan buku digital mandiri diperoleh dari data hasil belajar siswa melalui soal evaluasi yang diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 87 dan persentase ketuntasan sebesar 92,85%. Menurut pendapat (Tegeh, 2014), kriteria keefektifan dengan tingkat persentase 90%-100% dapat di kualifikasi sangat baik dan sangat efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa buku digital mandiri pada pembelajaran tematik materi hidup rukun di masyarakat yang di uji coba di kelas II dengan siswa sebanyak 26 dinyatakan tuntas dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Suatu produk pengembangan dikatakan praktis jika produk tersebut dapat digunakan dalam bidang tersebut. Data fungsional produk yang dikembangkan diperoleh dari uji lapangan. Tahap uji lapangan diperoleh dari 1 guru kelas dan 28 siswa. Alat yang digunakan untuk mengetahui produk adalah melalui angket kepraktisan bagi guru dan siswa. Pada tahap uji lapangan dengan narasumber guru diperoleh skor total 57 dengan skor maksimal 60 dan persentase kepraktisan 95%. Sedangkan pada tahap uji lapangan dengan sumber data siswa diperoleh total 975 dengan skor maksimal 1008 dan persentase kepraktisan 96,72%. Menurut pendapat (Tegeh, 2014), kriteria kepraktisan dengan tingkat persentase 90%-100% dapat di kualifikasi sangat baik dan sangat praktis. Maka dari itu, berdasarkan hasil rata-rata persentase data kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa produk buku digital mandiri “budiman” pada materi hidup rukun di masyarakat dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan.

Data kemenarikan produk buku digital mandiri “budiman” pada materi hidup rukun di masyarakat diperoleh dari siswa. Hasil kemenarikan produk mendapat total skor 973 dengan skor maksimal 1.008 dan memperoleh persentase sebesar 96,52% dari hasil uji coba kemenarikan yang dilakukan siswa. Menurut pendapat (Tegeh, 2014), presentasi dengan tingkat pencapaian 90%-100% dapat di kualifikasi sangat baik dan sangat menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk buku digital mandiri “budiman” pada materi hidup rukun di masyarakat yang dikembangkan sangat menarik dan dapat digunakan.

## SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku digital mandiri untuk kelas II SD tema 1 hidup rukun sub topik 4 hidup rukun dimasyarakat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa buku digital yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, menarik, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pendidikan di era *Society 5.0*. Validitas buku digital oleh ahli media mencapai 90% tergolong sangat baik, sedangkan penilaian ahli materi mendapat nilai 86% tergolong baik. Daya tarik produk sebesar 96,52% termasuk dalam kategori sangat menarik. Keefektifan buku digital oleh guru mendapat skor 95% yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan hasil angket siswa mendapat skor 96,72%. Keefektifan produk diketahui dari rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 87 dan tingkat ketuntasan sebesar 92,85% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Disarankan guru menggunakan buku digital yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Guru juga sebaiknya membuat buku digital mata pelajaran lain dengan tampilan yang semakin baik untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mengembangkan media buku digital ini banyak kekurangan, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan atau menyempurnakan lagi media buku digital ini.

## REFERENCES

- Agustina, R. S. (2022). Development of Mind Mapping Based Prezi Multimedia to Improve History Learning Outcomes. 129-139.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Cholik, C. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan Indonesia. *Jurnal ilmiah indonesia*, 40-42.
- Dviyana, G. D. (2016). Pemberdayaan Materi Ajar Berbentuk Digital Menggunakan Aplikasi Open Office Sun Microsystem Bagi Guru-Guru Sma Se-Kecamatan Ubud. *Jurnal Widya Laksana*, 69-75.
- Fauziyah, L. N. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Video Pembelajaran yang Dikembangkan oleh Guru-Guru di Korwil 1 MKKS SMP Swasta Kota Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1-8.
- Fitria, R. U. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Menggunakan Camtasia Studio dan Powerpoint pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP/MTS. *Jurnal JP3*, 68-75.
- Hanif, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Untuk Kompetensi Dasar Teknik Memperoleh Modal Usaha Kelas X Pemasaran SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 145-150.
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan: Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Kusumam, A. M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 28.

- Listiawan, S. &. (2019). Pengembangan Buku Digital Pada Materi Komunikasi Dalam Jaringan Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Smk Perwari Tulungagung. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 55-65.
- Mastura & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 289-295.
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. . *Misykat*, 171-187.
- Pahlevi, M. R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis History Mapping Pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang. *Jurnal Agastya*, 146-157.
- Prasetya, D. D. (2017). Buku Digital Anak Berbasis Mobile. *tekno*, 26.
- Priyanto. (2012). *Belajar Cepat Olah Data Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: Cv Andi Offest.
- Putri, Y. F. (2017). *Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya*. Surabaya: it-edu2.
- Rachmadtullah, R. K. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sederhana: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Jurnal Kanigara*, 58-65.
- Saputra, M. R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis WEB*. Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGI).
- Sari, A. (2016). Pengembangan Buku Digital Melalui Aplikasi Sigil pada Mata Kuliah Cookies and Candys Science Tech. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 46-54.
- Sugiharni, G. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 58-72.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, R. A. (2019). *Desain dan Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suwarno, W. (2018). *Perpustakaan & buku*. . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tegeh, M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tunjung, A. S. (2020). Kreativitas Guru Ips Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada Smp Negeri 2 Semarang Dan Mts Negeri 1 Semarang. *Jurnal pembelajaran IPS dan pkn*, 73-84.
- Uno, H. (2011). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, A. &. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sma N 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 147-154.

Wirasasmita, R. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Digital Elektronik Publication (Epub) Menggunakan Software Sigil pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *jurnal pendidikan informatika*, 11-16.