

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 KEWAJIBAN DAN HAKKU SUBTEMA 1 KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG

Aliffah Milania Zain¹⁾, Husni Wakhyudin²⁾, Mira Azizah³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu a) menguji kevalidan *e-book* Rumbelta dengan model *make a match* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah kelas III di SDN Gunungpati 01 Semarang, b) menguji kepraktisan *e-book* Rumbelta dengan model *make a match* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah kelas III di SDN Gunungpati 01 Semarang c) menguji keberterimaan *e-book* Rumbelta dengan model *make a match* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah kelas III di SDN Gunungpati 01 Semarang. Jenis penelitian yaitu *research & development* dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penilaian pengembangan *e-book* Rumbelta dinyatakan valid. Uji validasi dilakukan oleh dua validator, dimana setiap validator sebagai ahli media sekaligus ahli materi. *E-book* Rumbelta dikatakan praktis dan dapat diterima berdasarkan hasil respon guru dan siswa pada uji coba lapangan. Hasil penilaian pada respon guru yaitu 95% dengan kategori “sangat layak”. Hasil penilaian pada respon siswa yaitu 98,25% dengan kategori “sangat layak”. *E-book* Rumbelta dapat dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dengan materi tema yang lainnya.

Kata Kunci: *E-book*, Rumah Belajar Kita, *Make a match*

History Article

Received 22 Maret 2024

Approved 29 Maret 2024

Published 15 April 2024

How to Cite

Zain, Aliffah Milania. Wakhyudin, Husni. & Azizah, Mira. (2024). Pengembangan E-book Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make A Match* Pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. *Cerdas Mendidik*, 3(1), 70-82

Coressponding Author:

Jl. Taman Puspogiwang II No. 1, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ aliffahmilaniaz@gmail.com

PENDAHULUAN

Abad ke 21 menuntut masyarakat untuk terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dan kebutuhan. Semua aspek perlu dipersiapkan mulai dari aspek politik, sosial ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Pendidikan bertujuan untuk mentransferkan nilai-nilai positif dan ilmu pengetahuan secara universal kepada siswa sehingga dapat menciptakan siswa yang berilmu, berintelektual dan berkarakter, dimana hal tersebut dapat menjadi bekal untuk membantu memenuhi tuntutan dan kebutuhan dalam kehidupan saat ini dan masa mendatang (Darmadi, 2019: 9).

Kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan, yang mana adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah direncanakan sebelumnya. Proses pembelajaran membuka kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi diri menjadi kompetensi yang diharapkan atau dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat. Potensi ini berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sangat berguna untuk hidup bermasyarakat, berbangsa serta berkontribusi terhadap kesejahteraan hidup umat manusia (Kusumawati & Maruti, 2019: 3).

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari kurikulum, dimana kurikulum pembelajaran di sekolah dasar yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Ciri khas dari pembelajaran dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik serta penilaian autentik. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran dengan memberikan tema khusus untuk mengajarkan konsep integratif dari beberapa subjek. Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep yang diajarkan karena merupakan satu tema untuk beberapa mata pelajaran yang diajarkan (Lubis & Azizan, 2020: 52). Guru dalam proses pembelajaran juga dituntut menggunakan pendekatan saintifik yaitu pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang menitikberatkan peserta didik untuk mengamati, bertanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring. Pendekatan saintifik ini diharapkan dapat membuat peserta didik memiliki kompetensi yang lebih baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Shobirin, 2016: 184).

Proses pembelajaran dianggap sebagai poin penting dalam tercapainya kompetensi atau hasil belajar yang diinginkan, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar yang baik menandakan keberhasilan dari proses pembelajaran, (Sudjana, 2017: 22). Beberapa literatur menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Indonesia masih rendah. Hasil survei tahun 2018 menunjukkan nilai *Program for International Student Assessment (PISA)* Indonesia termasuk negara yang mendapatkan skor yang paling rendah yaitu peringkat 72 dari 78 negara untuk kemampuan membaca, peringkat 72 dari 78 negara untuk kemampuan matematika dan peringkat 70 dari 78 negara untuk kemampuan sains (Kemendikbud, 2018: 49). Hasil studi *Trend in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* yang dilakukan setiap empat tahun dan diikuti oleh lebih dari 40 negara menunjukkan bahwa peringkat Indonesia menurun dari tahun ke tahun yaitu peringkat 35 pada tahun 2003, peringkat 36 pada tahun 2007, peringkat 38 pada tahun 2011 dan peringkat 44 pada tahun 2015 (Mullis et al., 2016: 65).

Hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sebuah studi terdahulu menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh suasana pengajaran, metode pengajaran, kemauan belajar siswa, pribadi dan sikap guru, kesiapan atau kematangan, dimana suasana pembelajaran adalah faktor yang paling dominan terhadap rendahnya hasil belajar (Arviana & Antosa, 2020: 28). Seorang guru dituntut harus dapat menjadi pengajar yang baik, dimana seorang guru harus mampu menjadi fasilitator dan motivator sehingga siswa bisa aktif dan mampu belajar mandiri di dalam memahami suatu konsep. Peran guru tersebut menuntut guru mampu memilih, menguasai dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu siswa untuk memahami pelajaran (Nabillah & Abadi, 2019: 659). Studi lainnya juga menjelaskan hal serupa bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan poin penting dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajarkan dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berkualitas. (Oktaviani et al., 2020: 1).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III yang dilakukan di SDN Gunungpati 01 Semarang pada tanggal 25 April 2022 dengan narasumber Ibu Mas`Udatur Rosyidah, S.Pd. menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut menyebabkan peserta didik bosan dan tidak antusias. Guru hanya terfokus pada buku guru dan buku siswa saja sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum maksimal. Faktor kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan *smartphone*, kurangnya waktu untuk membuat media pembelajaran, dan tidak tersedianya media yang sesuai kebutuhan guru menjadi faktor-faktor penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital di dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Penyampaian materi yang monoton dari guru mengakibatkan rasa bosan pada siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa akan sulit berkonsentrasi terhadap materi. Hal tersebut berdampak pada kurangnya penguasaan materi oleh siswa, dimana hanya sedikit materi yang mampu dipahami oleh siswa (Abdullah, 2017: 46). Salah satu terobosan dalam pemilihan metode pembelajaran yang inovatif yaitu model “*make a match*” (Pratiwi, 2018: 37).

Model *make a match* adalah metode mencocokkan kartu, dimana pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang mengajak siswa mencari pasangan dari kartu yang ia miliki dalam kurun waktu tertentu dengan suasana yang menyenangkan (Fauhah & Brilliant, 2021: 321). Keunggulan metode *make a match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa yang ditandai meningkatnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, merasa gembira dan aktif berdiskusi (Riyanti & Abudullah, 2018: 441). Sebuah studi yang dilakukan pada 90 siswa Sekolah Dasar kelas III menunjukkan bahwa *metode make a match* membuat siswa lebih termotivasi ketika belajar secara individu maupun kelompok sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Yumithasari et al., 2018: 440).

E-book atau buku digital merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup familiar meskipun belum semua guru menggunakannya dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pengaplikasian *e-book* sebagai media pembelajaran karena terdapat menu-menu yang sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran dapat disajikan lebih menarik, praktis, interaktif dan bervariasi (Khairinal et al., 2021: 458). Media belajar menggunakan *E-book*

memungkinkan guru berinovasi dalam merancang media belajar yang menarik sesuai dengan topik bahasan dan karakteristik siswa. Fitur-fitur yang bervariasi, tampilan yang lebih elegan dan menarik merupakan keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran (Handayati, 2020: 372). Media pembelajaran menggunakan *e-book* terbukti dapat meningkatkan kemandirian dan minat belajar siswa (Khairinal et al., 2021: 458). Sebuah studi literatur melaporkan bahwa pemanfaatan *e-book* sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa (Warsita, 2019: 65). Studi lainnya juga melaporkan hal serupa bahwa penerapan media belajar menggunakan *e-book* meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Hisbiyati & Khusnah, 2017: 16).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match*, dimana pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan memudahkan siswa untuk memahami materi serta menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan sehingga judul penelitian yang akan dilakukan yaitu “Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a match* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang”.

METODE

Metode penelitian ini yaitu *research & development*, dimana *research & development* merupakan metode penelitian dengan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dengan cara menyempurnakan produk yang sudah ada, dimana penyempurnaan ini harus dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan atau disempurnakan tidak selalu berbentuk perangkat keras seperti buku, modul, dan alat bantu laboratorium namun juga dapat berupa perangkat lunak seperti program pengolahan data pada komputer, metode pembelajaran, pelatihan, bimbingan dan evaluasi (Sukmadinata, 2017: 164-165). Prosedur penelitian yang digunakan yaitu Model *ADDIE* dari Dick & Carry yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun penjelasan masing-masing tahapan tersebut sebagai berikut:

1. *Analysis*: peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa dengan cara wawancara terstruktur dan memberikan angket kebutuhan kepada guru SDN Gunungpati 01 Semarang. Tahap analisis ini bertujuan untuk menemukan kebutuhan guru dalam proses belajar mengajar.
2. *Design*: peneliti mendesain perangkat yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *e-book* Rumbelta dengan Model *Make a Match* materi tentang Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah. Materi yang dimuat dalam *e-book* Rumbelta ini mengacu pada buku yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dalam menyusun materi kemudian mengkonversikan menjadi *e-book* menggunakan situs *heyzine.com*.
3. *Development*: pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas *e-book* Rumbelta kepada dua dosen ahli materi dan media sebelum akan dilakukannya uji cobakan ke sekolah.
4. *Implementation*: peneliti melakukan uji coba lapangan di kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Guru membantu menyebarkan link *e-book* Rumbelta sehingga semua siswa

dapat mengakses *e-book* Rumbelta. Setelah uji coba selesai, siswa dan guru diminta mengisi angket respon terhadap penggunaan *e-book* Rumbelta dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation*: tahap evaluasi peneliti lakukan sepanjang pelaksanaan dari keempat tahap sebelumnya. Pada proses *analysis* misalnya, berdasarkan hasil wawancara terstruktur dan angket kebutuhan didapatkan kebutuhan guru akan media pembelajaran yang inovatif maka peneliti melakukan peninjauan lebih dalam terkait proses pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru.

Subjek penelitian ini ialah semua siswa Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang yang berjumlah 22 siswa. Angket yang digunakan dalam penilaian pengembangan *e-book* Rumbelta terdiri dari empat angket meliputi (1) instrumen uji kevalidan oleh ahli media, (2) instrumen uji kevalidan oleh ahli materi, (3) instrumen uji kepraktisan oleh guru, (4) instrumen keberterimaan oleh siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata setiap data yang didapatkan dari setiap angket dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penilaian angket uji kevalidan dan kepraktisan: data angket ini dianalisis menggunakan *Rating Scale*, kemudian menghitung persentase data menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam data atau kalimat bersifat kualitatif untuk dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan uji kevalidan dan kepraktisan.

Tabel 1. Kualifikasi Kevalidan dan Kepraktisan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a match*

No	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	21% - 40%	Tidak layak
5.	0% - 20%	Sangat tidak layak

2. Penilaian angket uji keberterimaan: data angket ini menggunakan skala Guttman, kemudian menghitung persentase data menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam data atau kalimat bersifat kualitatif untuk dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan uji keberterimaan oleh siswa kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang terhadap *e-book* Rumbelta.

Tabel 2. Kualifikasi Keberterimaan
E-book Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a match*

No	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	21% - 40%	Tidak layak
5.	0% - 20%	Sangat tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisa kebutuhan guru dan siswa dilakukan menggunakan wawancara terstruktur dan membagikan angket kebutuhan kepada guru. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar di kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru didapatkan bahwa masih kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang lebih berfokus kepada guru dibandingkan siswa. Guru masih mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut mempengaruhi keaktifan siswa, dimana masih adanya siswa yang cenderung hanya mengikuti pembelajaran saja (mencatat ulang pelajaran yang ada di papan tulis) bahkan terkesan tidak menikmati proses pembelajaran tersebut (tidak aktif). Guru juga menggunakan media video dari *youtube* sebagai media pembelajaran, namun terkadang guru merasa kesulitan memilih video yang tepat dikarenakan tidak materi yang ajarkan dapat ditemukan di channel *youtube*. Guru merasa perlu adanya pengembangan khususnya pada media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa di dalam kelas.

2. *E-book* Rumbelta dengan Metode *Make a match* Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah

Media pembelajaran *e-book* Rumbelta Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti melakukan pengembangan produk menggunakan metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Produk *e-book* Rumbelta yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menjadikan minat belajar siswa meningkat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ADDIE merupakan salah metode yang banyak dipakai mahasiswa dalam mengembangkan sebuah produk tidak terkecuali dalam pengembangan media pembelajaran

berbasis digital (Rachmadyanti and Gunansyah 2020; Rama et al. 2022; Rustandi and Rismayanti 2021). Hal tersebut dikarena metode ADDIE mempunyai desain/tahapan yang mudah dipahami dan digunakan dalam penelitian pengembangan mulai dari *analysis, design, development, implementation and evaluation* sehingga dapat menghasilkan produk yang layak dan siap digunakan (Sugihartini and Yudiana 2018).

Pada *e-book* Rumbelta ini memiliki keunggulan yaitu setiap bagian atau komponen media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian (uji coba lapangan) merupakan karya pribadi yang disusun sesuai dengan kurikulum 2013. Semua materi yang dimuat dalam *e-book* Rumbelta berupa teks telah disesuaikan dengan buku yang digunakan oleh guru dan sudah menyesuaikan berdasarkan saran dan arahan dari guru Kelas III. Isi *e-book* Rumbelta juga dilengkapi dengan gambar yang berwarna mengikuti karakteristik siswa Kelas III Sekolah Dasar. Penambahan video yang menjelaskan materi yang sedang dipelajari juga membuat *e-book* Rumbelta ini menjadi lebih menarik bukan hanya dari segi tampilan namun juga kelengkapan isi materi serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan melihat video tersebut. Handayani tahun 2020 juga menjelaskan hal serupa bahwa media pembelajaran menggunakan *e-book* mempunyai banyak fitur dan dapat memuat multimedia mulai dari teks, gambar dan video. Hal tersebut membuat *e-book* sebagai media pembelajaran terlihat lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, *e-book* Rumbelta yang notabene adalah sebuah media pembelajaran elektronik memudahkan penyimpanan dan lebih praktis untuk disimpan guru maupun siswa secara pribadi untuk belajar mandiri (Almekhlafi 2021).



Gambar 1 Cover *e-book* Rumbelta



Gambar 2 Halaman depan e-book Kelas III: Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah



Gambar 3 Halaman isi tentang materi pola irama sederhana

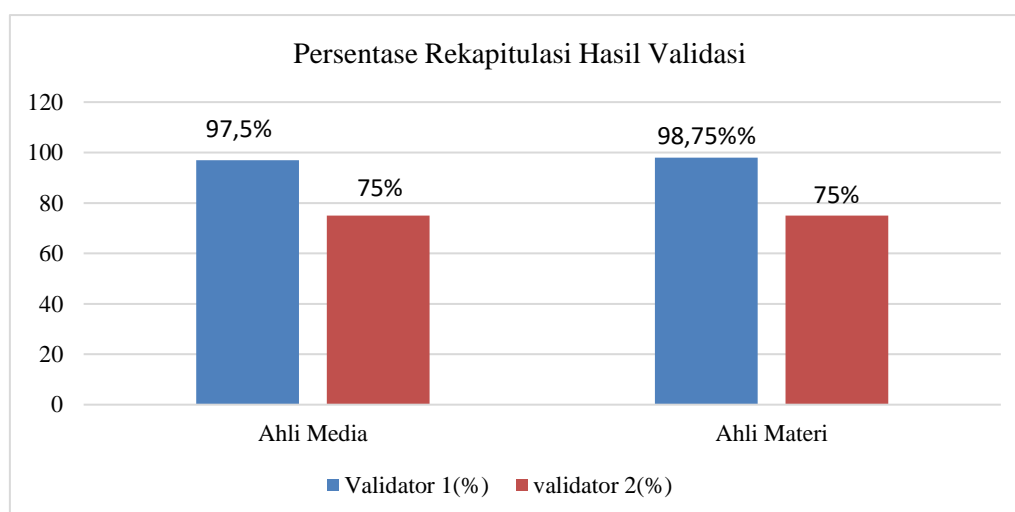


Gambar 4 Kartu latihan soal

3. Kevalidan *E-book* Rumbelta dengan Metode *Make a match*

Uji kevalidan *e-book* Rumbelta dengan Metode *Make a match* dilakukan oleh dua dosen ahli media dan materi dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas PGRI Semarang. Validator pertama yaitu Henry Januar Saputro, M.Pd dan validator kedua yaitu Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd. Aspek yang mencakup validasi media *e-book* Rumbelta meliputi kesesuaian materi, kelayakan produk, kepraktisan produk, kontribusi produk dan keunggulan produk. Hasil uji validasi media oleh dua dosen ahli menunjukkan *e-book* Rumbelta valid dengan nilai berturut-turut yaitu 97,5% (sangat layak) dan 75% (layak), sedangkan aspek yang mencakup validasi materi *e-book* Rumbelta meliputi kesesuaian materi, kelayakan materi, penyajian materi dan kebahasaan. Hasil uji validasi materi *e-book* Rumbelta oleh dua dosen ahli berturut-turut yaitu 98,75% (sangat layak) dan 75% (layak). Hal serupa diungkapkan oleh (Kurnia and Ismayati 2019) bahwa media *e-book* valid digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Uji validitas terhadap *e-book* dalam penelitiannya menunjukkan nilai 94,64% dengan kategori sangat valid.

Materi dalam *e-book* Rumbelta ini sudah disesuaikan berdasarkan masukan dari guru kelas dan kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum 2013. Materi yang sesuai dengan SK, KD dan indikator pencapaian sangat penting dalam tercapainya hasil belajar yang maksimal (Hanida, Neviyarni, and Fahrudin 2019)



Gambar 5 persentase hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi

4. Kepraktisan *E-book* Rumbelta dengan Metode *Make a match*

Uji kepraktisan *e-book* Rumbelta dilakukan oleh guru kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Pada uji kepraktisan ini, aspek yang dinilai mencakup aspek media *e-book* dan aspek materi, dimana hasil penilaian menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta praktis dan berdaya guna sebagai media pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah bagi siswa kelas III Sekolah Dasar dengan nilai 95% (sangat layak). Khairinal tahun 2021 menjelaskan juga menjelaskan bahwa *e-book* penggunaan *e-book* efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dimana *e-book* dapat

memuat berbagai multimedia seperti tulisan, foto, suara maupun video yang mempermudah guru memberikan ilustrasi terhadap materi pembelajaran.

Tabel 3 Hasil analisis uji kepraktisan

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Max
1.	Aspek media <i>e-book</i>	49	52
2.	Aspek materi	27	28
Total keseluruhan		76	80
Persentase validasi materi		$= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{76}{80} \times 100\%$ $= 95\%$	

5. Keberterimaan *E-book* Rumbelta dengan Metode *Make a match*

Uji keberterimaan terhadap *e-book* Rumbelta dilakukan oleh 22 siswa kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Instrumen yang digunakan terdapat 20 indikator soal dengan pilihan jawab “ya” atau “tidak”, dimana setiap jawaban “ya” akan diberikan skor 1 dan jawaban “tidak” mendapatkan skor 0. Hasil uji keberterimaan menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta dapat diterima oleh siswa kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang dengan nilai rerata 98,25% (sangat layak). Sebuah penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *e-book* dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan hasil uji kepraktisan pada siswa yaitu 99,5% dengan kategori sangat praktis (Susilawati and Rusdinal 2022). Keberterimaan *e-book* tersebut oleh siswa juga terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar serta *e-book* ini dapat menjadi sumber belajar mandiri siswa di rumah (Suryani and Khoiriyah 2018).



Gambar 6 Hasil uji keberterimaan melalui angket respon siswa kelas III SDN Gunungpati 01

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *e-book* Rumbelta dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan berupa *e-book* Rumbelta dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Pengembangan *e-book* Rumbelta dikatakan valid setelah mendapatkan hasil uji kevalidan dari dua ahli media berturut-turut yaitu 97,5 % (sangat layak) dan 75% (layak) dan dua ahli materi berturut-turut yaitu 98,75% (sangat layak) dan 75% (layak).

Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan sebagai tolak ukur kepraktisan media di SDN Gunungpati 01 Semarang dengan memberikan angket respon kepada guru kelas III. Pengembangan *e-book* Rumbelta dikatakan praktis digunakan pada uji coba lapangan setelah mendapatkan hasil uji kepraktisan berupa angket respon guru yaitu 95% (sangat layak). Hal tersebut membuktikan bahwa *e-book* Rumbelta praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01. Tolak ukur dalam uji coba lapangan ini juga diberikan angket kepada siswa untuk melihat respon mereka terhadap penggunaan *e-book* Rumbelta sebagai media pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01. Hasil uji keberterimaan oleh siswa tersebut menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta dikatakan dapat diterima dalam proses pembelajaran dengan nilai rata-rata 98,25% (sangat layak). Hal tersebut membuktikan bahwa *e-book* Rumbelta dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2017. "Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa." *Edureligia* 01(01).
- Almekhlafi, Abdurrahman Ghaleb. 2021. "The Effect of *E-books* on Preservice Student Teachers' Achievement and Perceptions in the United Arab Emirates." *Education and Information Technologies* 26(1):1001–21. doi: 10.1007/s10639-020-10298-x.
- Arviana, Azura, and Zariul Antosa. 2020. "Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ivb Sd Negeri 147 Pekanbaru." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru* 28–34.
- Darmadi, Hamid. 2019. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*. AnImage.
- Fauhah, Homroul, and Rosy Brilliant. 2021. "Analisis Model Pembelajaran *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Siswa No Title." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9(2):325.
- Handayati, Sri. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa." *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 1(4):369–84. doi: 10.47387/jira.v1i4.61.

- Hanida, Neviyarni, and Farida Fahrudin. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3(2):716–24. doi: 10.31004/basicedu.v3i2.60.
- Hisbiyati, Haning, and Laila Khusnah. 2017. "Penerapan Media *E-book* Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa." *Jurnal Pena Sains* 4(1):16. doi: 10.21107/jps.v4i1.2775.
- Kemendikbud. 2018. *Pendidikan Di Indonesia Belajar Dari Hasil PISA 2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khairinal, Khairinal, Suratno Suratno, and Resi Yulia Aftiani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1):458–70.
- Kurnia, Yayuk Yuli, and Euis Ismayati. 2019. "Pengembangan Digital Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Pada Siswa Kelas XI SMKN 5 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 8(3).
- Kusumawati, Naniek, and Endang Sri Maruti. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Mullis, Ina V. S., Martin Michael O, Foy Pierre, and Hooper Martin. 2016. *TIMSS 2015 International Results in Mathematic and Science*. Boston: TIMSS & PIRLS International Study Center.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019* 659–63.
- Oktaviani, Utari, Siti Kumawati, Mila Nurul Apriliyani, Heny Nugroho, and Eka Susanti. 2020. "Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Tonjong." *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1(1):1–6. doi: 10.31002/mathlocus.v1i1.892.
- Pratiwi, Rina Hidayati. 2018. "Metode Pembelajaran 'Make a match' Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA." *Florea* 5(1):37–43.
- Rachmadyanti, Putri, and Ganes Gunansyah. 2020. "Pengembangan *E-book* Untuk Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA." *Jurnal Riset Pedagogik* 4(1).

- Rama, Alzet, Rusnardi Rahmat Putra, Yasdinul Huda, and Remon Lapisa. 2022. "Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional Pada Mata Kuliah Analisis Kurikulum Pendidikan Dasar." *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 7(1).
- Riyanti, Nisrohah Neni, and M. Husni Abudullah. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *JPGSD* 6(4):440–50. doi: 10.47200/aoej.v10i02.277.
- Rustandi, Andi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11(2).
- Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarta.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. 2018. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15(2).
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. 12th ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Ela, and Ika Silfiana Arifatul Khoiriyah. 2018. "Pemanfaatan *E-book* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Bagi Siswa SMK/SMK/MA." *International Journal of Community Service Learning* (2):3.
- Susilawati, Tri, and Rusdinal. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(2):378–87. doi: 10.31949/jcp.v8i2.2285.
- Warsita, Bambang. 2019. "Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Jurnal Teknodik* 23(1):65–78.
- Yumithasari, Risca, Erni Mustakim, and Riyanto M. Taruna. 2018. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* (Mencari Pasangan) Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(2).