

Pengembangan Buku Saku Digital Pembelajaran Geografi Pada Materi Konsep Dasar Ilmu Geografi Menggunakan Aplikasi *Canva* dan *Flipbook*

Shanty Nur Halifah¹, Yurni Suasti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang
Email: halifahshantynur@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari Buku Saku Digital pada materi Konsep Dasar Ilmu Geografi yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Flipbook*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara dan angket, dengan teknik analisis data yang diukur dengan uji skala likert. Hasil penelitian ini menghasilkan kategori sangat valid dengan memperoleh rata-rata penilaian 3,42 dari ahli bahan ajar dan rata-rata penilaian 3,46 dari ahli materi. Sedangkan untuk uji praktikalitas memperoleh kategori praktis dan sangat praktis, yang memperoleh skor rata-rata 3.25 dari guru dan memperoleh skor rata-rata 3.53 dari peserta didik.

Kata kunci: *Buku Saku Digital, Bahan Ajar, Pembelajaran Geografi*

Abstract

This research aims to determine the validity and practicality of a digital Pocket Book of basic geographic concepts developed using the *Canva* and *Flipbook* applications. The research method used in this research is *Research and Development (R&D)* using the 4D development model which consists of four stages, namely identification, design, development and dissemination. This research uses data collection techniques by conducting observations, interviews and questionnaires with data analysis techniques measured by the Likert scale test. The results of this research produced a very relevant category, obtaining an average rating of 3.42 from teaching materials experts and an average rating of 3.46 from hardware experts. Meanwhile, the practical exam had very practical and practical questions, with an average teacher score of 3.25 and an average student score of 3.53.

Keywords: *Digital Pocket Book, Teaching Materials, Geography Learning*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang ideal adalah yang mampu mendorong peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diwujudkan. Tentunya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, siswa harus memiliki pengetahuan yang sesuai dengan tingkatannya. Siswa dapat memperoleh pengetahuan ini selama studinya dengan bantuan materi pendidikan. Bahan ajar sendiri merupakan serangkaian bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan perlu dipelajari oleh siswa sebagai sarana penyampaian materi selama proses pembelajaran. (Depdiknas dalam Kosasih, E, 2021).

Agar bahan ajar dapat tersusun secara sistematis dan dapat digunakan secara efektif, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar. Tentunya pengembangan ini dilakukan dengan harapan akan adanya perubahan ke arah yang lebih baik kedepannya dengan banyak ide-ide baru dan perbaikan. Bahan ajar bisa disusun dari berbagai sumber baik itu yang berupa benda, data, fakta, ide, orang dan berbagai sumber lainnya yang mempunyai potensi untuk dipelajari. Penyusunan bahan ajar juga harus memperhatikan kebutuhan serta karakter dari peserta didik terkait dengan lingkungan social, budaya, geografis dan proses perkembangan dari peserta didik. Hal ini tentunya berkaitan dengan kedepannya peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran secara lengkap dalam proses pembelajaran (Bahtiar, E. T. 2015).

Berkaitan dengan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran geografi yang ada di SMAN 8 Padang, dimana dalam proses pembelajaran geografi penggunaan bahan ajar yang masih terpaku pada buku teks saja, masih kurangnya inovasi dalam penggunaan bahan ajar, penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang ada masih rendah, kurangnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran geografi serta banyak dari peserta didik yang enggan membawa buku teks yang dipinjamkan oleh sekolah dengan alasan kurang praktis dan berat.

Menanggapi permasalahan tersebut solusi yang bisa diambil yaitu dengan mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik selama pembelajaran geografi. Bahan ajar tidak hanya berupa buku teks, tetapi juga bisa yang bersumber dari internet, ataupun sumber relevan lainnya yang berupa jurnal, artikel, *E-Book*, dan *E-Modul* tentunya hal ini bisa menjadi terobosan baru dalam inovasi pengembangan bahan ajar guna menunjang materi dalam proses pembelajaran (Ardiansyah, R. Dkk. 2016).

Dalam dunia Pendidikan, buku digital merupakan buku teks yang dipublikasikan dalam bentuk digital, sehingga untuk mengaksesnya bisa dilakukan melalui handphone, computer dan alat digital lainnya. Buku saku digital adalah salah satu jenis Buku Digital (*E-Book*) yang bisa dikembangkan sebagai inovasi baru baru dalam pengembangan bahan ajar Geografi. Buku saku sendiri bisa diartikan sebagai buku berukuran kecil dan ringan yang mudah dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja. Dengan buku saku, siswa dapat menyerap informasi tanpa menghabiskan banyak waktu untuk mencari inti informasi tersebut (M. Fahrudin Ali Reza. 2017:18).

Seiring dengan makin maju serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan ajar buku saku digital bisa dirancang dengan menarik dan sebagai mungkin dengan aplikasi yang tersedia. Diantaranya aplikasi yang bisa digunakan yaitu aplikasi *canva* dan aplikasi *flipbook*. Aplikasi *canva* adalah sebuah perangkat lunak atau *software* desain grafis yang didalamnya terdapat berbagai fitur-fitur menarik yang digunakan untuk membuat berbagai desain. Dengan menggunakan aplikasi *canva* ini tentunya memberikan kemudahan dalam membuat desain sebuah bahan ajar, desain bahan presentasi, poster, dan konten visual lainnya.

Jika aplikasi *canva* memberikan kemudahan dalam pembuatan desain bahan ajar buku saku digital, maka aplikasi *flipbook* membantu dalam membuat tampilan bahan ajar buku saku digital yang sebelumnya masih dalam bentuk PDF menjadi bentuk buku yang bisa dibuka halaman per halamannya (Yunianto, Negara, & Suherman, 2019). Dalam aplikasi *flipbook* multimedia pendukung yang relevan dengan materi bahan ajar bisa langsung ditambahkan dan bisa langsung diakses tanpa harus keluar dari aplikasi (Agusti, dkk. 2021). Aplikasi *flipbook* memberikan kemudahan bagi guru, peserta didik, serta pihak yang menggunakan bahan ajar dalam mengakses bahan ajar buku saku digital, karena tanpa harus melakukan penginstalan aplikasi khusus, guru dan peserta didik cukup mengakses bahan ajar buku saku digital dengan membuka link yang diberikan. Dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan aplikasi *flipbook* dalam pengembangan bahan ajar buku saku digital diharapkan dapat memaksimalkan tampilan dan kemudahan akses terhadap bahan ajar buku saku digital serta dapat menciptakan bahan ajar digital yang bernilai dan praktis.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang disebut juga dengan istilah *Rasearch and Development (R&D)*. Model pengembangan dalam penelitian yaitu menggunakan model Thiagarajan, yang dikenal dengan Model 4-D.

Penelitian ini dilakukan di SMA N 8 Padang, yang beralamat di Jalan Adinegoro KM 18 Kayu Kalek, Kecamatan Koto Tengah, Pprovinsi Sumatera Barat.

Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian



Sumber: Ina Geoportal dan Geospasial

Dalam penelitian ini terdapat dua uji, yaitu uji validasi dan uji praktikalitas terhadap produk bahan ajar buku saku digital yang dikembangkan. Uji validasi melibatkan dua orang ahli geografi, sedangkan uji praktikalitas dilakukan kepada satu orang guru geografi dan 33 orang peserta didik.

Analisis data yang digunakan yaitu memakai skala *Likert*. Adapun untuk kriteria tingkat kelayakan dari suatu produk menurut Sugiyono (2019) yaitu:

Tabel 1. Rentang Rata-Rata Skor Slaka Likert

Rentang Rata-Rata Skor	Kategori
3,26-4,00	Sangat Layak
2,51-3,25	Layak
1,76-2,50	Tidak Layak
1,00-1,75	Sangat Tidak Layak

Sumber: Sugiyono, (2019:17)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Uji Validasi Produk

Pada penelitian ini dikembangkan bahan ajar dalam bentuk buku saku digital dengan menggunakan aplikasi Canva dan flipbook, kemudian divalidasi oleh 2 orang ahli yaitu ahli bahan ajar dan ahli materi. Para ahli memberikan penilaian dan saran terhadap bahan ajar buku saku digital yang telah dikembangkan.

Uji validasi bahan ajar yang dilakukan terdiri dari 5 aspek yaitu: (1) kesesuaian bahan ajar buku sakudigital dengan kurikulum merdeka belajar, (2) fungsi bahan ajar buku saku digital, (3) manfaat bahan ajar buku saku digital, (4) tampilan bahan ajar buku saku digital, dan (5) komponen bahan ajar buku saku digital.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Bahan Ajar Buku Saku Digital

NO	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian	4	SL
2	Fungsi	4	SL
3	Manfaat	3	L
4	Tampilan	3	L
5	Komponen	3.67	SL
Jumlah Keseluruhan		17.67	
Rata-rata		3.53	

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa bahan ajar Buku Saku Digital pada materi Konsep Dasar Ilmu Geografi memperoleh skor rata-rata 3.53. Dengan merujuk

pada perolehan rata-rata dan presentase tersebut maka Buku Saku Digital dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak atau sangat valid.

Validasi berikutnya yaitu dengan melakukan validasi ahli materi dengan peliaian 4 aspek yaitu: (1) Kesesuaian Materi Bahan Ajara Buku Saku Digital, (2) Sajian Materi Bahan Ajar Buku Saku Digital, (3) Tingkat Keterbacaan Bahan Ajar Buku Saku Digital, dan (4) Kesahihaan Materi Bahan Ajar Buku Saku Digital.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Bahan Ajar Buku Saku Digital

NO	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian	3.8	SL
2	Sajian Materi	3	L
3	Keterbacaan	3	L
4	Kesahihaan	3	L
Jumlah Keseluruhan		13.8	
Rata-rata		3.45	SL

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa validasi materi bahan ajar Buku Saku Digital pada materi Konsep Dasar Ilmu Geografi mendapatkan kategori sangat layak atau sangat valid dengan perolehan skor rata-rata 3.45.

Berdasarkan perolehan skor validasi dari dua ahli geografi terhadap bahan ajar buku saku digital yang dimana masing-masing memperoleh skor 3.53 dan 3.45 dapat dinyatakan bahwa bahan ajar buku saku digital layak untuk digunakan dan diuji cobakan dalam proses pembelajaran geografi.

Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas bahan ajar buku saku digital dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu: (1) Kemudahan Menggunakan Bahan Ajar Buku Saku Digital, (2) Materi Dalam Bahan Ajar Buku Saku Digital, (3) Tampilan Bahan Ajar Buku Saku Digital, dan (4) Manfaat Penggunaan Bahan Ajar Buku Saku Digital.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar Buku Saku Digital oleh Guru

NO	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan	3	P
2	Materi	3	P
3	Tampilan	4	SP
4	Manfaat	3	P
Jumlah Keseluruhan		13	
Rata-Rata		3.25	P

Sumber: Data Primer, 2023

Uji praktikalitas berikutnya yang dilakukan oleh peserta didik yang berdasarkan 3 aspek penilaian yaitu: (1) kemudahan menggunakan bahan ajar buku saku digital, (2) manfaat bahan ajar buku saku digital, dan (3) tampilan bahan buku saku digital.

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar Buku Saku Digital oleh Peserta Didik

NO	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	kemudahan	3.54	SP
2	Manfaat	3.56	SP
3	Tampilan	3.49	SP
Jumlah Keseluruhan		10.59	
Rata-Rata		3.53	SP

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 4 dan 5 masing-masing diperoleh penilaian dengan kategori pkatis dan sangat praktis. Hasil analisis uji kepraktikalitasan oleh guru memperoleh kategori praktis dengan skor rata-rata 3.25. Sementara uji kepraktikalitasan oleh peserta didik yang dilakukan oleh peserta didik kelas X.E7 dengan jumlah peserta didik 33 orang yang memperoleh penilaian dengan rata-rata 3.53. Dari hasil uji praktikalitas yang dilakukan dapat dipastikan bahwa bahan ajar buku saku digital yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran geografi.

Pembahasan

Hasil uji validasi bahan ajar buku saku digital yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *flipbook* menunjukkan bahwa bahan ajar valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran geografi, karena sudah memiliki kalayakan dalam aspek kesesuaian materi/isi, fungsi, manfaat, kebahasaan, penyajian, dan tampilan yang baik. Hal ini sejalan dengan teori yang dinyatakan oleh Depdiknas (2008:28) bahwa kriteria dari penilaian validitas suatu sumber belajar harus mencakup aspek isi/materi, kebahasaan, penyajian dan tampilan.

Berdasarkan aspek kesesuaian materi yang terdapat dalam bahan ajar buku saku digital dengan kurikulum, capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik menunjukkan hasil yang valid dan layak. Hal ini sependapat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nerita dkk (2018) suatu bahan ajar bisa dikatakan valid apabila bahan ajar sudah memiliki kesesuaian dengan kurikulum, capaian pembelajaran dan kebenaran dari substansi materi bahan ajar.

Berdasarkan aspek tampilan, bahan ajar buku saku digital sudah memenuhi kriteria dari aspek tampilan yaitu dari segi bentuk dan ukuran huruf, tata letak, warna yang digunakan dalam bahan ajar buku saku digital ini sudah menarik. Hal ini sependapat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Prastowo (2011) penggunaan grafis serta gambar dalam suatu bahan ajar bisa memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Hasil praktikalitas dari bahan ajar buku saku digital yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *flipbook* menunjukkan bahwa bahan ajar buku saku digital sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran

geografi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Ina Magdalena dkk (2020) bahwa dengan adanya bahan ajar mampu memberikan pengaruh terhadap banyak hal. Bagi peserta didik, kehadiran bahan ajar membantu mereka lebih proaktif dalam proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan peserta didik lebih menikmati pembelajaran.

SIMPULAN

Buku Saku Digital materi Konsep Dasar Ilmu Geografi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Flipbook* di SMA N 8 Padang pada tahun 2023 masuk kedalam kategori sangat valid. Sementara kepraktisan buku saku digital ini menurut persepsi guru masuk kedalam kategori praktis sementara menurut persepsi peserta didik masuk kedalam kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar, E. T. (2015, October). Penulisan bahan ajar. In Artikel disajikan dalam kegiatan Conference Paper di Bogor.
- Cahyani Agustin, E., Dwi Kusumajanto, D., Dian Wahyudi, H., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan E-modul berbantuan aplikasi Flip Builder pada mata pelajaran marketing (studi pada kelas X bisnis daring dan pemasaran SMKN 1 Turen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(2), 163–171.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Nerita, S., Hartati, Y. S., & Afza, A. (2018). Validitas Handout Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Perkuliahan Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4(2).
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104-108.
- Reza Ardiansyah and Dkk, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik Pada Mata Kuliah Genetik Di Universitas Negeri Malang," *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek (ISSN: 255 (2016): 749*.
- Rosmalinda, D., & Pamela, I. S. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Praktikum IPA menggunakan Aplikasi Canva dan Flip Builder. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 778-789.
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 1(2), 133-141.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. ed Alfabeta. Bandung.
- Zuliana, L., Yunarti, Y., & Sulistiowati, D. L. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Kontekstual pada Materi Relasi dan Fungsi. *Journal of Mathematics Educariton*, 2(1), 84-95.