

Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android

Mirnawati, Sulfasyah, Rahmawati

Universitas Muhammadiyah Makassar
sulfasyah@unismuh.ac.id

Article History

received 28/6/2022

revised 18/07/2022

accepted 18/08/2022

Abstract

COVID-19 pandemic encourages practitioners and researchers globally to innovate in developing learning tools in line with the conditions and needs in the field. This research is part of a developmental research that aims to develop an android-based digital pocket book for fifth grade Indonesian language subject. The aspect reported in this article is the result of the validity of the digital pocket book which was assessed based on the media and material aspects. Validity test was carried out using descriptive statistics. Data were collected through a questionnaire technique using a validation sheet instrument based on a Likert scale. Four validators were involved, consisting of three expert lecturers and one educational practitioner with relevant background to the field researched. The data from expert validation were analyzed using Gregory's theory and equations and categorized into three parts, namely high validity, medium validity, and low validity. The data analysis showed that the value of the content validity coefficient in the media aspect was 0.9 and 0.8 in the material aspect. The coefficient values are in the high validity category. Thus, it can be concluded that the digital pocket book developed with the aid of an android application is declared valid and feasible to use.

Keywords: *validity, digital pocket book, android application*

Abstrak

Pandemi COVID-19 mendorong para praktisi dan peneliti secara global untuk berinovasi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan buku saku digital berbasis android untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas lima sekolah dasar. Aspek yang dilaporkan dalam artikel ini adalah hasil validitas buku saku digital yang dinilai berdasarkan aspek media dan materi. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik angket dengan menggunakan instrumen lembar validasi berdasarkan skala likert. Empat validator dilibatkan, terdiri atas tiga orang dosen ahli dan satu orang praktisi pendidikan dengan latar belakang yang relevan dengan bidang yang diteliti. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan teori dan persamaan Gregory dan dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu validitas tinggi, validitas sedang, dan validitas rendah. Analisis data menunjukkan bahwa nilai koefisien validitas isi pada aspek media adalah 0,9 dan 0,8 pada aspek materi. Nilai koefisien tersebut berada pada kategori validitas tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku digital yang dikembangkan berbantuan aplikasi android dinyatakan valid dan layak digunakan.

Kata kunci: *validitas, buku saku digital, aplikasi android*



PENDAHULUAN

Pandemi virus corona mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah pembelajaran di sekolah. Adanya pandemi menyebabkan lembaga pendidikan mengubah mode pembelajaran tatap muka ke mode pembelajaran jarak jauh baik secara sinkronus maupun asinkronus untuk memastikan pembelajaran tetap berlangsung meskipun siswa berada di rumah. Hal ini sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Penyebaran Virus Corona. Pembelajaran online merupakan solusi pembelajaran yang dapat diterapkan di masa pandemi COVID-19 (Sadikin & Hamidah, 2020). Guru melakukan pembelajaran secara online, sedangkan siswa dapat belajar secara online dari rumah sendiri (Firman, 2020). Namun demikian, perubahan proses pembelajaran dengan kondisi Covid-19 dari tatap muka menjadi daring menjadi tantangan bagi guru dan siswa (Dewi, 2020; Sari, Nawawi & Darmawan, 2020).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh pada sekolah lokasi penelitian saat ini belum berlangsung dengan optimal sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Terdapat berbagai faktor dan kendala yang nampaknya mempengaruhi. Salah satu faktor tersebut adalah buku paket yang digunakan di sekolah tidak dapat dibawa pulang disebabkan oleh keterbatasan jumlah buku. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan mengulangi pelajaran secara mandiri. Faktor penghambat lainnya adalah media pembelajaran kurang bervariasi dan tidak inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga membosankan siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan metode kelas virtual membutuhkan jaringan internet yang stabil, sementara tidak semua daerah memiliki fasilitas internet yang sama (Amirrachman, 2020). Hal ini membuat pembelajaran berbasis daring dapat menjadi tidak optimal.

Kondisi pembelajaran online yang belum optimal menuntut pendidik untuk berkreasi mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pesatnya kemajuan IPTEK telah memicu banyaknya landasan pembelajaran untuk memanfaatkan TIK (Abdulhak & Darmawan, 2013). Salah satu diantaranya yang dikenal masyarakat umum adalah pembelajaran *Mobile Learning (m-learning)* yang dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun oleh siswa dalam proses pembelajaran. Perangkat yang dapat digunakan untuk pemanfaatan *M-Learning* ini antara lain adalah ponsel dengan layar sentuh atau gadget berbasis android. Penggunaan aplikasi android dianggap dapat meningkatkan minat peserta didik, mudah dibawa kemana-mana, dan layak digunakan sebagai media belajar mengajar (Asmarani, 2019; Nadiroh & Wibowo, 2018; Said, Kurniawan & Anton, 2018).

Pemanfaatan ponsel dalam mendukung *M-Learning* antara lain dapat dilakukan dengan cara mendesain buku saku digital berbantuan aplikasi android yang membuat siswa mampu belajar secara mandiri. Secara tradisional, buku saku merupakan buku kecil berisi ringkasan materi yang dapat disimpan di saku dan dibawa kemana-mana (Sulistiyani, Jam & Raharjo, 2013; Syahroni, Nurrochman & Amiq, 2016). Kelebihan dari buku saku antara lain siswa lebih mudah mempelajari materi sesuai dengan kebutuhannya, dapat dibawa kemana saja sehingga dapat dipelajari setiap saat, dan tampilan menarik yang dikemas dengan gambar dan warna (Sulistiyani et al., 2013; Syahroni et al., 2016). Buku saku bentuk konvensional dapat dikembangkan dan didesain menjadi buku saku digital berbasis android. Buku saku digital berbasis android dapat digunakan sebagai salah satu cara yang cocok untuk belajar dan fokus pada aspek kognitif (Said et al., 2018; Syahroni et al., 2016). Kelebihan dari aplikasi android antara lain adalah memiliki desain yang menarik, dapat terintegrasi dengan beberapa aplikasi lain seperti quiziz, google form dan google drive dalam aplikasi buku saku digital,

userfriendly karena dapat dibawa kemana saja dan dapat digunakan secara online maupun offline (Said et al., 2018; Syahroni et al., 2016).

Buku saku digital diambil dari penggabungan buku saku dan buku digital yang memiliki arti mini e-book yang berisi semua informasi yang dibutuhkan pembacanya. Dapat disimpulkan bahwa buku saku digital merupakan buku yang berbentuk elektronik yang berukuran kecil dalam bentuk aplikasi android yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (Hermawan & Ekohariadi, 2019).

Pengembangan buku saku digital telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti (Nabilla, 2020; Sulistri et al., 2020; Yaqin & Rochmawati, 2017). Misalnya, Yaqin & Rochmawati (2017) mengembangkan buku saku digital menggunakan adobe flash dan hasil penelitian menunjukkan buku saku berbasis adobe flash tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan buku saku lainnya berbasis etnosains (Sulistri et al., 2020) menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis etnosains secara keseluruhan, mudah dimengerti dan menyenangkan untuk digunakan karena memiliki konsep baru yang terintegrasi dengan budaya lokal dan desain yang ramah pengembangan. Pemanfaatan android dalam pengembangan buku saku digital juga telah dilakukan oleh peneliti lainnya (Said et al., 2018; Syahroni et al., 2016; Wulandari et al., 2022), akan tetapi pengembangan tersebut dilakukan pada konteks mata pelajaran di luar muatan bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, pengembangan buku saku berbasis android pada penelitian ini berfokus pada muatan mata pelajaran bahasa Indonesia kelas lima di sekolah dasar.

Produk yang berkualitas meliputi tiga kriteria, yaitu valid, praktis, dan efektif (Akker et al., 2013). Kajian penelitian pada artikel ini berfokus dalam mengungkapkan tingkat validitas produk buku saku digital yang dikembangkan. Hasil validasi sangat penting dalam menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Linn & Gronlund (Retnawati, 2016) menjelaskan bahwa validitas mengacu pada kecukupan dan kesesuaian interpretasi yang diberikan dari penilaian yang berkaitan dengan penggunaan tertentu. Messick menyatakan bahwa validitas adalah kebijakan terpadu untuk mengevaluasi sejauh mana data empiris dan alasan teoritis mendukung kecukupan dan kesesuaian kesimpulan dan tindakan berdasarkan hasil eksperimen (Retnawati, 2016). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Arikunto, 2014) mengemukakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan sebuah tingkat keandalan atau kesahihan. Validitas isi ditentukan dengan menggunakan kesepakatan ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah valid dan layak untuk diujicobakan.

METODE

Validasi buku saku digital yang dikembangkan dianalisis berdasarkan aspek kelayakan media dan kelayakan materi. Validasi aspek media dilakukan oleh dua dosen pakar media. Aspek materi divalidasi oleh satu orang dosen dan satu orang ahli bidang pembelajaran (praktisi pembelajaran). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi buku saku digital berdasarkan Skala Likert

Seluruh data hasil validasi ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui penentuan koefisien validasi isi atau indeks Gregory menggunakan persamaan Gregory. Sebelum menentukan indeks Gregory, terlebih dahulu ditentukan relevansi kuat lemahnya penilaian dari dua validator melalui tabel kontingensi seperti yang ditunjukkan tabel 1.

Tabel 1. Tabel Kontingensi untuk Menghitung Indeks Gregory

Matrix 2x2		Validator I	
		Lemah (1-2)	Kuat (3-4)
Validator I	Lemah Skor (1-2)	A	B
Validator II	Kuat Skor (3-4)	C	D

Tabel kontingensi menunjukkan bahwa terdapat empat kategori sebagai berikut.

1. Jika kedua validator memberikan skor yang sama, dengan rentang skor 1-2, pada item yang sama, kategori relevansinya adalah lemah-lemah yang disimbolkan dengan A.
2. Jika pada item yang sama validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 3-4, sementara validator 2 memberikan penilaian skor dengan rentang 1-2, kategori relevansinya adalah kuat-lemah yang disimbolkan dengan B.
3. Jika pada item yang sama validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 1-2, sementara validator 2 memberikan penilaian skor dengan rentang 3-4, kategori relevansinya adalah lemah-kuat yang disimbolkan dengan C.
4. Jika kedua validator memberikan penilaian skor yang sama pada item yang sama dengan rentang 3-4, kategori relevansinya kuat-kuat yang disimbolkan dengan D.

Langkah berikutnya adalah menentukan nilai koefisien validitas isi berdasarkan tabel matriks kontingens menggunakan rumus Gregory:

Koefisien Validitas isi= $D/(A+B+C+D)$

Koefisien validitas isi selanjutnya diinterpretasikan ke dalam tiga kategori yang dinyatakan dalam bentuk indeks kesepakatan validator sebagai berikut.

Tabel 2. Indeks Kesepakatan Validator

Koefisien	Validitas
0,8 - 1,0	Validitas Tinggi
0,4 - 0,79	Validitas Sedang
0,00 - 0,39	Validitas Rendah

Sumber : (Gregory dalam Retnawati, 2017)

Buku saku digital dapat dikatakan valid serta layak digunakan atau diujicobakan jika minimal tingkat validitas isi yang dicapai berada pada validitas sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku saku digital muatan mata pelajaran bahasa Indonesia kelas lima berbantuan aplikasi android pada penelitian ini dikembangkan melalui penelitian pengembangan. Salah satu aspek penting dalam memastikan kualitas produk yang dikembangkan adalah dengan melakukan uji validasi produk (Akker et al., 2013). Validasi buku saku digital berbantuan aplikasi android tersebut dilakukan oleh dua validator ahli media dan dua validator ahli materi. Aspek yang divalidasi adalah desain media dan aspek materi.

1. Data Hasil Validasi Media

Validasi media terdiri atas tiga aspek penilaian yaitu aspek efek bagi strategi pembelajaran (empat item), aspek rekayasa perangkat lunak (lima item) dan aspek tampilan visual (sembilan item). Jumlah keseluruhan item yang dinilai sebanyak 18.

Hasil tabulasi untuk mengetahui penilaian dari kedua ahli pada setiap item dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Tabulasi dari 2 Validator Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori Relevansi
		V1	V2	
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran				
1	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4	4	D
2	Kemampuan media menambah pengetahuan	3	4	D
3	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	3	3	D
4	Kemampuan media menumbuhkan minat belajar siswa	4	4	D
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				
5	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	4	4	D
6	Kemudahan fungsi touch dan drag	4	4	D
7	Kemudahan pengoperasian media	4	4	D
8	Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	4	4	D
9	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	4	4	D
Aspek Tampilan Visual				
10	Kesesuaian pemilihan warna	4	4	D
11	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	3	D
12	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	2	3	C
13	Kesesuaian pemilihan efek suara	4	4	D
14	Kesesuaian pemilihan backsound	4	3	D
15	Ketepatan penempatan tombol	4	4	D
16	Kesesuaian tampilan gambar	4	4	D
17	Keseimbangan proporsi gambar	3	2	B
18	Kemenarikan desain	4	4	D

Hasil validasi media pada tabel di atas menunjukkan bahwa kedua validator memberikan penilaian skor yang kuat pada semua item di aspek pertama. Misalnya pada item kemampuan media mendorong rasa ingin tahu siswa dan kemampuan media menumbuhkan minat belajar siswa, kedua validator memberikan nilai empat. Dua item lainnya pada aspek ini mendapatkan nilai tiga oleh validator pertama dan empat dan tiga oleh validator kedua. Meskipun berbeda, namun rentang nilai tersebut masih berada pada kategori relevansi kuat menurut Gregory (Retnawati, 2016). Aspek kedua, rekayasa perangkat lunak, terdiri atas lima item. Item tersebut adalah kreativitas dan inovasi media pembelajaran, kemudahan fungsi touch dan drag, kemudahan pengoperasian media, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah. Semua validator memberikan nilai maksimal yakni empat pada semua item di aspek ini. Hal ini menunjukkan tingkat relevansi kuat antara skor dari kedua validator. Aspek penilaian ketiga pada validasi media adalah tampilan

visual yang terdiri atas sembilan item. Dari sembilan item tersebut, kedua validator memberikan rentang skor 3-4 pada tujuh item yaitu pemilihan warna, jenis huruf, efek suara, background, penempatan tombol, tampilan gambar dan kemenarikan desain. Skor tersebut masuk pada kategori relevansi kuat.

Terdapat dua item dimana kedua validator memberikan skor penilaian dengan kategori yang berbeda yaitu pada item pemilihan ukuran huruf dan proporsi gambar. Pada item pemilihan ukuran huruf, validator pertama memberikan skor 2 yang berada pada kategor lemah, sedangkan validator kedua memberi nilai kuat yaitu 3. Perbedaan ini menyebabkan relevansi nilai pada item ini masuk pada kategori lemah-kuat yang disimbolkan dengan C menurut Gregory (Retnawati, 2016). Pada item keseimbangan proporsi gambar, validator pertama sebaliknya memberikan nilai kuat pada rentang 3-4 dan validator kedua memberikan nilai lemah pada rentang 1-2. Oleh sebab itu, relevansi pada item ini berada pada kategori kuat-lemah dengan simbol B. Untuk memperbaiki kedua item yang mendapatkan nilai lemah tersebut, kedua validator memberikan masukan sehingga unsur ukuran huruf dan proporsii gambar pada buku saku digital yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Selanjutnya, seluruh data terkait relevansi penilaian validator disajikan dalam bentuk tabel kontingensi penilaian dari dua ahli (validator) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kontingensi Kategori Ulang dari Dua Ahli Media

Matrix 2x2		Validator I	
		Lemah	Kuat
Validator II	Lemah	0	1
	Kuat	1	16

Tabel 4 menunjukkan bahwa indeks kesepakatan ahli untuk validitas isi merupakan perbandingan banyaknya butir dari kedua ahli dengan kategori relevansi kuat dengan keseluruhan butir item. Untuk menghitung indeks Gregory, digunakan rumus validitas isi Gregory sebagai berikut:

$$Koefisien\ Validitas = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{16}{0 + 0 + 2 + 16} = \frac{16}{18} = 0,9$$

Hasil yang didapatkan dari penilaian kedua validator adalah 0,9. Interpretasi dari hasil tersebut adalah, jika indeks kesepakatan kurang dari 0,4, kategori berada pada validitas rendah. Jika berada diantara 0,4 – 0,79, kategori berada pada validitas sedang (*mediocare*). Jika indeks kesepakatan lebih dari 0,8, validitas dikatakan tinggi. Koefisien validitas media pada penelitian ini sebesar 0,9, sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas desain media pada buku saku digital mata pelajaran bahasa Indonesia kelas lima berbantuan aplikasi android yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid.

2. Data Hasil Validasi Materi

Validasi materi meliputi empat aspek penilaian yaitu aspek relevansi materi (lima item), aspek pengorganisasian materi (lima item), aspek efek bagi strategi pembelajaran (lima item) dan aspek bahasa (lima item). Jumlah keseluruhan item yang dinilai sebanyak 20.

Tabulasi untuk mengetahui penilaian dari kedua ahli dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Tabel Tabulasi dari Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori Relevansi
		V1	V2	
Aspek Relevansi Materi				
1	Kesesuaian sampul dengan isi materi	4	4	D
2	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4	4	D
3	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4	4	D
4	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4	D
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	D
Aspek Pengorganisasian Materi				
6	Kejelasan penyampaian materi	4	4	D
7	Sistematika penyampaian materi	4	4	D
8	Kemenerikan materi	4	2	B
9	Kelengkapan materi	2	3	C
10	Kejelasan contoh	4	3	D
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran				
11	Mendorong rasa ingin tahu siswa	3	4	D
12	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4	3	D
13	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	3	4	D
14	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	3	3	D
15	Kemampuan media untuk menambah minat belajar siswa	4	4	D
Aspek Bahasa				
16	Kesesuaian tulisan dengan EYD	4	4	D
17	Tulisan mudah dipahami	2	3	C
18	Kesesuaian tulisan dengan materi	3	3	D
19	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	3	3	D
20	Kesesuaian istilah dengan materi	3	2	B

Aspek pertama, relevansi materi, terdiri atas lima item penilaian yaitu kesesuaian sampul dengan isi materi, kesesuaian materi dengan SK dan KD, kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan indicator dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek ini, kedua validator memberikan nilai empat pada kelima item tersebut sehingga relevansinya berada pada kategori kuat. Begitu juga

pada aspek ketiga, yaitu efek bagi strategi pembelajaran, kedua validator memberikan skor yang berada pada rentang nilai relevansi kuat. Hal ini menunjukkan bahwa dalam mendesain buku saku digital, peneliti telah mencermati kurikulum dan perangkat pembelajaran penunjang dan mengakomodir hal tersebut pada buku saku digital yang dikembangkan. Pada aspek kedua, pengorganisasian materi, dan aspek keempat, aspek bahasa, masing-masing terdapat dua item dimana kedua validator memberi skor dengan kategori nilai yang berbeda. Tabel 5 menunjukkan bahwa dua item dinilai lemah oleh validator 1 dan kuat oleh validator 2 (item 9 dan item 17). Dua lainnya, item 8 dan item 20, dinilai kuat oleh validator 1 dan lemah oleh validator 2. Relevansi keempat item tersebut berada pada kategori C dan B. Dengan demikian, dari 20 item penilaian pada validasi materi, terdapat empat item dengan nilai yang tidak konsisten antara validator pertama dan kedua. Untuk mengatasi perbedaan tersebut, kedua validator memberikan masukan sehingga aspek materi pada buku saku digital yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Selanjutnya, seluruh data relevansi penilaian validator disajikan dalam bentuk tabel kontingensi penilaian dari dua ahli (validator) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kontingensi Kategori Ulang dari Dua Ahli Materi

Matrix 2x2		Validator I	
		Tidak relevan	Relevan
Validator II	Tidak relevan	0	2
	Relevan	2	16

Meskipun terdapat beberapa perbedaan rentang nilai yang diberikan oleh validator, secara keseluruhan hasil analisis kevalidan bidang materi juga menunjukkan kategori validitas tinggi seperti ditunjukkan pada nilai indeks kesepakatan. Indeks kesepakatan ahli untuk validitas isi merupakan perbandingan banyaknya butir dari kedua ahli dengan kategori relevansi kuat dengan keseluruhan butir item. Untuk menghitung indeks Gregory digunakan rumus validitas isi Gregory sebagai berikut:

$$\text{Koefisien Validitas} = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{16}{A + 2 + 2 + 16} = \frac{16}{20} = 0,8$$

Hasil yang didapatkan dari penilaian kedua validator adalah 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa koefisien validitas bidang materi berada pada kategori validitas tinggi. Hasil validasi di atas menunjukkan bahwa buku saku digital muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas lima berbantuan aplikasi android yang dikembangkan adalah valid dan layak untuk digunakan dalam ujicoba. Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa hasil validasi sangat penting dalam menentukan kelayakan produk yang dikembangkan (Arikunto, 2014; Retnawati, 2016).

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sejenis sebelumnya bahwa kelayakan buku saku yang dikembangkan antara lain ditentukan oleh validitas isi yang menggunakan kesepakatan ahli untuk menentukan bahwa produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diujicobakan (Nurmala et al., 2019; Sulistri et al., 2020; Yaqin & Rochmawati, 2017). Sebagai tambahan, hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sejenis sebelumnya bahwa buku saku digital dapat dikembangkan berbasis android dan layak digunakan sebagai media belajar (Said et al., 2018; Syahroni et al., 2016; Wulandari et al., 2022).

SIMPULAN

Hasil penelitian terkait analisis validitas isi buku saku digital menunjukkan bahwa buku saku digital berbantuan aplikasi android telah dinyatakan valid oleh validator yang merupakan pakar dan praktisi pembelajaran. Oleh karena itu, buku saku digital tersebut dapat digunakan pada tahap selanjutnya penelitian ini yaitu tahap uji coba dan implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Akker, J. van den, Bannan, B., Kelyy, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2013). *An introduction to educational design research* (T. Plomp & N. Nieveen (eds.)). SLO • Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Amirrachman, A. (2020). *Covid-19 ubah lanskap pendidikan, munculkan trend baru*. Ibtimes.id. <https://ibtimes.id/covid19-ubah-lanskap-pendidikan-munculkan-trend-baru/>.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Asmarani, D. (2019). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia SD/MI berbasis android* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/9243/>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Firman. (2020). Dampak Covid-19 terhadap pembelajaran di perguruan tinggi. *Bioma*, 2(1), 14–20.
- Hermawan, A. F., & Ekohariadi. (2019). Pengembangan aplikasi buku saku digital berbasis Android Sebagai media pembelajaran mobile pada mata pelajaran Pemrograman Dasar bagi siswa kelas X TKJ di SMKN 1 Sidayu Gresik. *Jurnal IT-Edu*, 03(2), 131–138. <https://doi.org/10.37068/journal.it-edu.v3i2.131-138>
- Nadiroh, S.M.F, & Wibowo, J.S. (2018). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis Android pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah kelas XI Perbankan Syariah di SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(3), 355–359. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/26325>
- Nabilla, G. A. F. (2020). Pengembangan buku saku digital berbasis Science, Technology, Engineering, And Mathematics (Stem) berbantuan Appypie dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa [Universitas Negeri Raden Intan Lampung]. In *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Negeri Raden Intan Lampung*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003><http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Nurmala, Izzatin, M., & Mucti, A. (2019). Desain pengembangan buku saku digital Matematika SMP berbasis Android sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *EDUKASIA*, 6(2), 4–17.

<http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/edukasia/index>

- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Parama Publishing.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Said, K., Kurniawan, A., & Anton, O. (2018). Development of media-based learning using android mobile learning. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96(3), 668–676.
- Sari, M., Nawawi, & Darmawan, H. (2020). Analisis pembelajaran di era pandemik (Covid-19) pada program studi Pendidikan Biologi IKIP PGRI Pontianak. *JPTIK*, 2(1), 1–7. <http://jurnal.mipatek.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPTIK/article/view/150>
- Sulistri, E., Sunarsih, E., & Utama, E. G. (2020). Pengembangan buku saku digital berbasis etnosains di sekolah dasar kota Singkawang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 522–531. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2842>
- Sulistiyani, N. H. D., Jam, J. & Raharjo, D. T. (2013). Perbedaan hasil belajar siswa antara menggunakan media pocket book dan tanpa pocket book pada materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 164–172.
- Syahroni, M., Nurrochmah, S., & Amiq, F. (2016). Pengembangan buku saku elektronik berbasis android tentang signal-signal wasit futsal untuk wasit futsal di Kabupaten Pasuruan. *Pendidikan Jasmani*, 26(2), 304–317.
- Wulandari, R., Supriatna, A. R., & Nafiah, M. (2022). Pengembangan bahan ajar buku saku berbasis android pada pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1266–1274. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2596%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2596/2609>
- Yaqin, A., & Rochmawati. (2017). Pengembangan buku saku digital berbasis android sebagai pendukung bahan ajar pada materi Pph Pasal 21. *Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android*, 5(1), 1–5.