JURNAL SHANAN
Vol.7, No.2, Oktober 2023, hal. 263-282
p-ISSN: 2549-8061 e-ISSN: 2722-4678
http://ejournal.uki.ac.id/index.php/shan
DOI: 10.33541/shanan.v7i2.4624

Submitted on 30/01/2023;
Revised on 20/10/2023;
Accepted on 20/10/2023;
Published on 31/10/2023

Pengembangan Pembelajaran Virtual dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Mata Kuliah Tafsir Perjanjian Lama

Jojor Silalahi[1*], Imelda Butarbutar[2], Romulus Sirait[3], Tamara Y. Gultom[4]
Universitas HKBP Nommensen, Medan[1*,2,3,4]
E-mail: jojorsilalahi@uhn.ac.id[1*]
(*) Tanda untuk penulis korespondensi

Abstrak

Penelitian ini dilakukan sebagai jawaban terhadap permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dengan melaksanakan pengembangan pembelajaran yang lebih melibatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi internet merupakan pembelajaran yang berkualitas karena proses pembelajaran memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Setelah capaian hasil validasi ahli materi sebesar 94 % dan ahli media sebesar 96 %, media dan materi pembelajaran diujicoba dalam kelompok kecil mahasiswa untuk mendapatkan respon tentang materi dan media pembelajaran. Setelah respon positif kelompok kecil mahasiswa terhadap media yang mencapai persentasi 92% diperoleh maka media pembelajaran diimplementasikan ke dalam kelompok besar atau ke seluruh mahasiswa pengontrak mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama. Evaluasi terhadap efektifitas media setelah implementasi diperoleh dengan keberhasilan seluruh mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dosen secara mandiri, aktif dan kreatif. Seluruh tugas yang telah dikerjakan dalam bentuk *E-Book* dikumpulkan dalam satu perpustakaan yang ada dalam media aplikasi *Book Creator*. Dengan capaian pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran virtual dengan aplikasi *Book Creator* pada mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama merupakan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: *Book Creator*; Pengembangan Pembelajaran; Tafsir Perjanjian Lama

Abstract

This research was conducted as an answer to the problem of the low quality of education in Indonesia by implementing learning development that involves more activeness and independence of students. This research is media development research by following the steps of the ADDIE model. The development of learning media that utilizes advances in internet technology is quality learning because the learning process motivates students to be actively and creatively involved in learning. After achieving validation results from material experts of 94% and media experts of 96%, the media and learning materials were tested in small groups of students to get responses about the materials and learning media. After a positive response from the small group of students to the media which reached a percentage of 92% was obtained, the learning media was implemented in large groups or to all students who taking the Old Testament Interpretation course. Evaluation of the effectiveness of the media after implementation was obtained by the success of all students in carrying out the assignments given by the lecturer independently, actively and creatively. All assignments that have been carried out in E-Book form are collected in one library in the Book Creator application media. With the learning achievements above, it can be concluded that virtual learning media with the Book Creator application in the Old Testament Interpretation course is a valid, practical and effective learning media.

Keywords: *Book Creator; Learning Development; Old Testament Interpretation*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

PENDAHULUAN

Bila dibandingkan dengan negara-negara lain, kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari laporan UNESCO pada November 2007 yang mengatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia menduduki peringkat ke-62 dari 130 negara. Demikian juga dengan hasil asesmen yang dilakukan oleh PISA *(The Programme for International Student Assessment)* pada tahun 2015 menujukkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia yang menduduki peringkat ke-64 dari 69 negara anggota. PISA merupakan program yang dilakukan oleh negara-negara yang tergabung dalam OECD *(Organization for Economic Cooperation and Development)* untuk membantu negara-negara dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan yang diharapkan dalam pasar internasional.[1] Dari laporan UNESCO dan hasil asesmen PISA di atas dapat dikatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah.

Di dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, pemerintah Indonesia telah menaikkan anggaran untuk pendidikan setiap tahunnya hingga 20% APBN. Ketersediaan anggaran yang besar untuk pendidikan telah meningkatkan kesejahteraan baik tenaga pendidik maupun sarana dan prasarana pendidikan. Namun beragam hasil penelitian lembaga pendidikan menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa peningkatan anggaran untuk pendidikan belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.[2] Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kebijakan pemerintah untuk menaikkan anggaran negara untuk pendidikan memang berdampak baik bagi peningkatan kesejahteraan tenaga pendidik maupun perbaikan sarana dan prasarana pendidikan namun belum memberikan pengaruh signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

[1] Indah Pratiwi, "Efek Program PISA Terhadap Kurikulum di Indonesia," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 4, No. 1 (2019): 51-71.

[2] Muhammad Indra Haria Kurba, "Menyoal Anggaran Pendidikan," last modified 2023, https://anggaran.kemenkeu.go.id/in/post/menyoal-anggaran-pendidikan.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Usaha meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia bukan hanya menjadi tugas dan tanggungjawab pemerintah saja tetapi juga menjadi tugas semua pihak termasuk tenaga pendidik. Salah satu yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menyelenggarakan proses belajar dan pembelajaran yang berkualitas dengan memakai media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi internet. Dengan memanfaatkan teknologi internet, pembelajaran dapat lebih meningkatkan keaktifan dan kreatifas siswa di dalam pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi terpusat pada tenaga pengajar tetapi pada siswa. Tenaga pengajar tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pembelajaran tetapi siswa dapat lebih aktif dan kreatif memanfaatkan teknologi infomasi dan komunikasi di dalam memperoleh materi pembelajaran maupun pemanfaatan media pembelajaran.[3]

Media berasal dari Bahasa Latin, *medium* yang berarti perantara. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik.[4] Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber ke khalayak.[5] Alat yang digunakan dalam media pembelajaran merupakan perangkat yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Perangkat media pembelajaran dapat berupa benda asli, bahan cetak, *visual*, *audio*, *audio-visual*, *multimedia* maupun *web*.[6] Sebagai alat penyampai pesan pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif, sikap dan keterampilan, menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan serta

[3] Mahfudz Reza Fahlevi, "Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Sustainable* 5, No. 2 (2022): 230-249, https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/sus/article/view/2714.

[4] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, ed. Fatna Yustianti, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 65.

[5] Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, Cetakan ke. (Jakarta: Penerbit Kencana, 2017), 76.

[6] Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, ed. Sitti Fatimah Sangkala Sirate, Ed.Pertama. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 7.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan gaya belajar masing-masing.[7] Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan dalam proses belajar dan pembelajaran agar proses belajar dan pembelajaran menghasilkan pendidikan yang berkualitas.

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah bahwa media pembelajaran mempermudah siswa memahami materi pelajaran, media pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, media pembelajaran sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa, media pembelajaran memperhatikan efektifitas dan efisiensi dan terakhir media pembelajaran sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.[8]

Pesan dalam bentuk materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta ajar dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang praktis dan efektif. Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran agar media pembelajaran praktis adalah bahwa media dan pemeliharaan media pembelajaran murah, sesuai dengan metode pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta belajar, mudah dalam penggunaan, mudah dalam pengaksesan, sesuai dengan fasilitas kelas, aman digunakan, mudah dalam pemeliharaan serta memiliki daya tahan media yang tidak cepat rusak. Sementara hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran agar media pembelajaran itu efektif adalah bahwa media pembelajaran menambah motivasi belajar peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar aktif, mandiri dan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik masing-masing media juga perlu mendapat perhatian agar media pembelajaran memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Ada media pembelajaran yang cocok dipakai untuk menyajikan informasi verbal, namun ada juga media yang cocok dipakai untuk penyajian psikomotorik.[9]

---

[7] Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Edisi Ke-2. (Jakarta: Kencana: Prenadamedia Group, 2014), 73-75.

[8] Ibid., 75-77.

[9] Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran*, ed. Bunga Sari Fatmawati, 1 ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), 137.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Aplikasi *Book Creator* dapat dipakai sebagai media pembelajaran dan cocok dipakai untuk penyajian informasi verbal maupun penyajian psikomotorik. Aplikasi ini bersifat atraktif, karena *tools* yang tersedia tidak hanya berupa tulisan dan gambar layaknya buku bacaan biasa, tetapi juga dapat menyisipkan *record audio* dan video.

Penggunaan aplikasi *Book Creator* tidak rumit. Langkah pertama yang dilakukan adalah menginstal *Google Chrome* ke perangkat computer. Selanjutnya mengarahkan *url* pada *address bar google chrome* ke alamat *https://app.bookcreator.com*, dan mengunduh serta menginstal aplikasi tersebut. Kemudian aplikasi *Book Creator* dijalankan dengan mengklik ikon *New Book* yang ada di pojok kanan atas. *Lay Out* buku boleh dipilih apakah bentuk *Portrait, Square, Landscape* atau yang lainya sesuai keinginan. Jika sudah memilih *Lay Out* silahkan berkreasi untuk mendesain buku pelajaran dengan menekan tombol +. Ada dua tabulasi di sana. Tabulasi pertama yaitu *Media* yang dapat menyisipkan sebuah *file audio*, video melalui tombol *Import*. Mengambil gambar dengan menggunakan camera di laptop dilakukan dengan menekan menu *Camera*. Menggambar dengan menggunakan menu *Pen*. Menyalin teks dengan menggunakan menu *Text* serta merekam suara dengan menggunakan menu *Record*. Tabulasi kedua adalah tabulasi *Shapes* dimana menu ini digunakan untuk menyisipkan bentuk gambar-gambar yang tersedia di dalamnya. Agar halaman buku yang dibuat tidak membosankan ketika dibaca oleh peserta didik maka dapat dilakukan dengan memoles buku warna dengan berbagai warna dengan cara menekan *icon inspector (i)* di samping logo +, di sana akan ada banyak pilihan warna dasar.[10]

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran virtual berbasis aplikasi *Book Creator* dengan tujuan penelitian untuk membuktikan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran virtual berbasis aplikasi *Book Creator* pada mata Kuliah Tafsir Perjanjian Lama merupakan pembelajaran yang efisien, praktis dan efektif. Tujuan penelitian ini mengikuti apa yang dikatakan oleh

[10] Suriani, "Belajar Asyik dengan *E-Book,*" *Kemenristekdikti*, last modified 2022, https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/belajar-asyik-dengan-e-book/.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Sugiyono bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran dalam bidang pendidikan dilakukan untuk memperoleh media pembelajaran yang efisien, praktis dan efektif.[11]

Pengembangan pembelajaran virtual berbasis *Book Creator* ini diterapkan pada mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama dimana peneliti menjadi dosen pengampu. Mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama merupakan mata kuliah bidang kajian teologi pada program studi Pendidikan Agama Kristen. Profil lulusan program studi Pendidikan Agama Kristen umumnya berprofesi sebagai Guru Pendidikan Agama Kristen, Peneliti Pendidikan Agama Kristen, Pengelola lembaga/ satuan pendidikan serta penyuluh agama.[12] Salah satu capaian pembelajaran mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama adalah mahasiswa memiliki kompetensi untuk memahami pesan Alkitab sebagai Firman Tuhan. Kompetensi ini tentu sangat dibutuhkan karena lulusan dari program studi Pendidikan Agama Kristen umumnya bekerja sebagai pendidik agama Kristen yang menjadikan Alkitab sebagai sumber utama materi pembelajaran.

Satu upaya yang dapat dilakukan agar pembelajaran Pendidikan Agama Kristen berkualitas adalah dengan memberikan perhatian yang serius terhadap metode pembelajaran. Satu hal yang dapat dilakukan agar metode pembelajaran berkualitas adalah dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Dengan keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, tenaga pendidik Agama Kristen dapat mentransmisikan nilai-nilai Kristiani dan pertumbuhan iman percaya peserta didik kepada Yesus Kristus sebagaimana tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Dengan dasar peran penting media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pengajaran Pendidikan Agama Kristen maka penelitian pengembangan pembelajaran Tafsir Perjanjian Lama dengan media pembelajaran virtual berbasis *Book Creator* dilakukan.

---

[11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. April Nuryanto, Ke-3. (Bandung: Alfabeta, 2019).

[12] Tim Penyusun, *Kurikulum KKNI Implementasi MBKM* (Medan: Prodi Pendidikan Agama Kristen FKIP Universitas HKBP Nommensen, 2022).

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Menurut arti kamus kata efektif dapat diartikan: ada efeknya (ada akibatnya, pengaruhnya, ada kesannya); manjur atau mujarab; dapat membawa hasil, dan berhasil guna (usaha, tindakan).[13] Dari arti kamus di atas dapat dikembangkan bahwa pengertian efektifitas adalah kemampuan suatu usaha mencapai tujuan yang diinginkan. Semakin besar presentasi target yang dicapai maka makin besarlah tingkat efektifitasnya. Artinya tinggi rendahnya tingkatan efektifitas ditentukan oleh tinggi rendahnya keberhasilan suatu usaha. Validitas efektivitas dalam penelitian diperoleh dengan capaian tujuan pembelajaran karena salah satu indikator efektivitas belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Bila tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal maka dapat dikatakan pembelajaran mencapai efektivitasnya. Di samping itu, keterlibatan peserta didik secara aktif menunjukkan efisiensi pembelajaran. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan serta peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dan mempraktekkannya.

Kata praktis memiliki pengertian: berdasarkan praktik; mudah dan senang memakainya (menjalankan dan sebagainya).[14] Kepraktisan pengembangan pembelajaran yang diterapkan dikatakan valid bila dapat digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam hasil angket oleh mahasiswa sebagai responden. Salah satu manfaat dari media pembelajaran *virtual* dengan aplikasi *Book Creator* adalah agar pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang praktis. Hal ini didasarkan pada anggapan bahwa media pembelajaran virtual dengan aplikasi *Book Creator* memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; media pembelajaran *Book Creator* meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, waktu dan fasilitas pembelajaran yang lebih baik dan leluasa dan terakhir bahwa media pembelajaran *Book Creator* mengatasi keterbatasan waktu oleh karena terhambatnya akses jaringan internet di mana peserta didik dapat belajar menurut waktu yang paling sesuai dengannya dan dapat diulang.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Book Creator* telah banyak dilakukan dalam proses pembelajaran mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Beberapa di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dien Novita dan

[13] Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*, 2009, 203.
[14] Ibid., 666.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Santy Christinawati. Dalam penelitian dengan judul *Student's Persfectives of Book Creator Based E-Module for Learning TOEIC Practice*, kedua peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perspektif mahasiswa terhadap pemakaian aplikasi *Book Creator* dalam latihan dan pembelajaran TOEIC. Dengan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan responden 28 mahasiswa semester satu LP3I Bandung, hasil penelitian menyatakan bahwa respon mahasiswa terhadap pemakaian media pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* adalah positif dan meningkatkan minat dan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi ujian TOEIC.[15]

Penelitian dengan memakai aplikasi *Book Creator* sebagai media pembelajaran juga dilakukan oleh Heri Hidayat,dkk. Penelitian yang dilakukan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif analisis dan responden 54 mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Book Creator* mengembangkan kreatifitas peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami.[16] Oleh sebab itu, kebaruan dalam penelitian ini bila dibandingkan dengan berbagai penelitian sebelumnya adalah bahwa di dalam penelitian sebelumnya para peneliti hanya memakai aplikasi *Book Creator* sebagai media dalam memperoleh materi ajar semata sementara dalam penelitian ini, media pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* bukan hanya berfungsi sebagai sumber materi ajar semata tetapi peserta didik juga memperoleh keterampilan memakai aplikasi *Book Creator* untuk mengerjakan tugas tafsiran yang diberikan oleh tenaga pengajar. Peserta didik memakai aplikasi *Book Creator* untuk mengerjakan tugas penafsiran Alkitab yang disampaikan kepada mereka secara mandiri dan kreatif dan mengumpulkan tugas tafsiran tersebut menjadi *E-Book* dan disimpan dalam perpustakaan yang tersedia dalam aplikasi *Book Creator* di mana setiap peserta didik dapat mengaksesnya.

[15] Novita Dien & Christinawati Santy, "Student's Perspectives of *Book Creator* Based E-Module For Learning TOELC Practice," *PROJECT (Professional Journal of English Education)* 6 (2023): 176-186, http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/15261.

[16] L.N. Hidayat, H., Widowati K., Zakiyaa, D. P., Hasna, L.N., Sa'diyyah, "Student Response to the Innovation of Creating Steam-Based E-Books in the Early Childhood Creativity Development Course," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 11, No. 1 (2023): 122-132.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

METODE

Penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengikut langkah-langkah model ADDIE. Borg dan Gall sebagaimana dikutip oleh Tatang Ary Gumanti, dkk mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan.[17] Satyasa sebagaimana dikutip oleh I Made Tegeh, dkk[18] mengatakan bahwa penelitian pengembangan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran memiliki beberapa karakteristik. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah bahwa masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmen terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran. Kemudian bahwa pengembangan yang dilakukan terhadap model, pendekatan, metode pembelajaran maupun media belajar menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa. Selain itu pengembangan produk validasi dilakukan melalui proses uji ahli dan uji lapangan secara terbatas dan dideskripsikan secara jelas.

Metode penelitian dan pengembangan mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE terdiri atas 5 (lima) tahap. Adapun kelima tahap penelitian pengembangan model ADDIE adalah: *Analyze* (menganalisa), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan) dan *Evaluate* (mengevaluasi). [19]

Populasi penelitian adalah 35 orang mahasiswa pengontrak mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama Program Studi Pendidikan Agama Kristen FKIP-UHN Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Validasi atau kelayakan pengembangan pembelajaran dilakukan satu orang dosen ahli materi sebagai validator materi ajar dan satu orang dosen ahli media pembelajaran sebagai validator media pembelajaran. Setelah validasi diperoleh maka media pembelajaran diujicoba kepada kelompok kecil

[17] Yunidar dan Syahruddin Gumanti, Tatang Ary, *Metode Penelitian Pendidikan*, Edisi Pert. (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016), 282.

[18] Jampel I. Nyoman & Pudjawan Ketut Tegeh, I Made, *Model Penelitian Pengembangan*, Edisi Pert. (Yogyakara: Graha Ilmu, 2014), xiii.

[19] Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach*, 1st Editio. (Georgia, USA: Springer Science Springer + Business Media, LLC, 2009), 20.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

mahasiswa. Karena populasi memiliki variabilitas yang homogen maka jumlah sampel dapat lebih kecil hanya berjumlah 8 orang.[20] Setelah tahapan ujicoba dilakukan dan mendapat respon positif maka media pembelajaran diimplementasikan kepada seluruh mahasiswa pengontrak mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama. Setelah tahapan implementasi, tahapan evaluasi dilakukan sebagai langkah terakhir dalam model ADDIE. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas kepada seluruh mahasiswa dan meminta mahasiswa mengerjakan tugas tersebut dengan memakai aplikasi *Book Creator*. Hasil evaluasi yang diperoleh bermanfaat untuk memperoleh data tentang efektifitas pembelajaran.

Teknis analisis data yang digunakan adalah dalam bentuk deskriptif persentasi.[21] Rumus yang digunakan untuk menghitung persentasi dalam masing-masing subjek adalah :

$$\text{Persentasi} : \frac{\sum X}{SMI} \times 100\ \%$$

$\sum X$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Dan untuk menghitung persentasi keseluruhan subjek digunakan rumus :

Persentasi = F : N

F = Jumlah persentasi keseluruhan subyek

N = Banyak Subyek

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dengan menggunakan skala likert dengan rumus :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\ \%$$

Pilihan Jawaban	Skala Skor

[20] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*.
[21] Tegeh, I Made, *Model Penelitian Pengembangan*, 82.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Sangat Baik	**5**
Baik	**4**
Cukup	**3**
Kurang	**2**
Kurang Sekali	**1**

Tingkat Pencapaian diukur berdasatkan kualifikasi sebagaimana dalam table :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Keterangan	Kualifikasi Hasil
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 – 54%	Kurang sekali	Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pertama dalam penelitian pengembangan sebagaimana model ADDIE adalah tahapan analisa.[22] Tahapan analisas terhadap mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama dilakukan dengan penilaian terhadap peran mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama dalam kurikulum program studi Pendidikan Agama Kristen. Mata Kuliah Tafsir Perjanjian Lama merupakan mata kuliah kajian teologi dengan capaian pembelajaran agar mahasiswa memiliki kompetensi menafsir Alkitab yaitu memahami makna atau pesan teks-teks Alkitab sebagai Firman Tuhan. Mata kuliah ini menjadi sangat penting oleh karena Alkitab merupakan sumber utama materi ajar Pendidikan Agama Kristen dan sangat dibutuhkan para lulusan program Studi Pendidikan Agama Kristen yang nantinya berprofesi sebagai tenaga pendidik atau penyuluh Agama Kristen baik di sekolah, gereja maupun masyarakat. Di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju menuntut keterampilan dan inovasi para pendidik agama Kristen dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran agama Kristen agar nilai-nilai Kristiani dapat ditransmisikan dengan baik dan tujuan pendidikan agama Kristen yang menekankan pada pertumbuhan iman kepada Yesus Kristus dapat tercapai. Oleh karena mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang sangat penting maka perhatian terhadap kualitas pembelajaran merupakan hal yang tidak boleh diabaikan. Inovasi dosen untuk mengembangkan media pembelajaran yang

[22] Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach*, 23–56.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

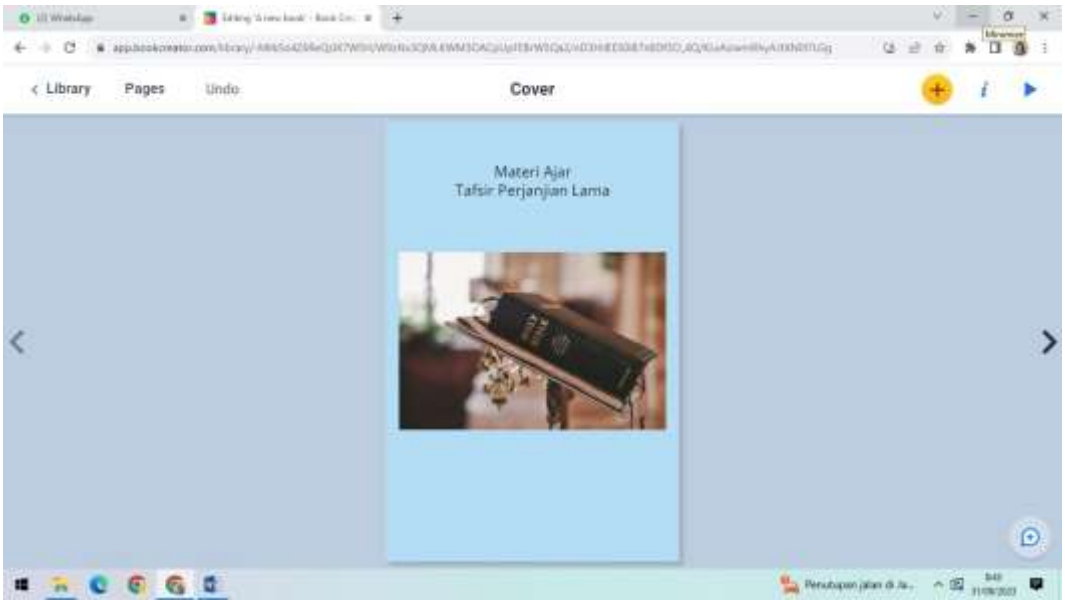
praktis dan efektif merupakan inovasi yang sangat dibutuhkan sehingga mahasiswa yang nantinya akan menjadi pendidik Agama Kristen memiliki kompetensi baik dalam menafsir Alkitab maupun kompetensi yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat terselenggara dengan inovasi dan kreasi guru Agama Kristen sehingga pembelajaran Agama Kristen dapat berlangsung dengan baik dan tidak membosankan.

Pemakaian aplikasi *Book Creator* sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan karena dalam pemakaian aplikasi *Book Creator*, peserta didik maupun pendidik tidak harus bertatap muka dalam waktu yang sama dan melalui aplikasi *Book Creator* pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan lebih efektif di mana baik dosen maupun mahasiswa dapat menyimpan rekaman suara maupun video yang berisi materi pembelajaran ke dalam buku digital dalam aplikasi *Book Creator* tersebut. Peserta didik dan pendidik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dan waktu pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja serta dapat diulang karena seluruh materi pembelajaran baik dalam bentuk teks, gambar maupun rekaman suara atau video pembelajaran terekam dalam buku digital.

Tahapan desain dalam tahapan penelitian pengembangan model ADDIE merupakan tahapan kedua.[23] Tahapan desain dalam penelitian meliputi desain materi pembelajaran sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dalam bentuk teks dan video pembelajaran dalam media pembelajaran *Book Creator*. Hasil desain disimpan dalam perpustakaan *Book Creator*. Adapun hasil desain materi pembelajaran dengan media pembelajaran *Book Creator* dapat dilihat dalam gambar berikut:

[23] Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach*.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)



Gambar 1.
Desain Materi Pembelajaran dengan Media Aplikasi *Book Creator* dalam bentuk Text dan Video

Selanjutnya desain materi pembelajaran dengan media pembelajaran *Book Creator* diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media. Kedua validator akan menganalisa kelayakan desain materi pembelajaran dan media yang dipakai. Adapun hasil evaluasi kedua validator dapat dilihat dalam gambar dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Alternatif Jawaban					Total
			SB	B	C	K	KS	
01.	Kebahasaan Media	Petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* disampaikan dengan jelas	√					5
02.		Bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.		√				4
03.	Media dan Materi Pembelajaran	Penyajian Materi Pembelajaran sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	√					5
04.		Penyajian Materi Pembelajaran dalam media sesuai dengan Kompetensi Dasar Pembelajaran	√					5

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

05.		Penyajian Materi dalam Media Pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis		√				4
06.		Penyajian Materi Pembelajaran dalam media meningkatkan kreatifitas mahasiswa	√					5
07.		Penyajian Materi Pembelajaran dalam media mudah dipahami	√					5
		Jumlah						33

Hasil analisis ahli materi memperoleh nilai 33. Dengan nilai ini maka persentasi hasil adalah 33/35 X 100 % = 94 %. Dengan pencapaian persentasi 94 % tersebut maka dapat dikatakan bahwa materi pembelajaran sangat baik dan dapat diterapkan tanpa revisi.

Hasil analisis ahli media dapat dilihat dalam gambar dalam bentuk table berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Alternatif Jawaban					Total
			SB	B	C	K	KS	
01.	Kebahasaan Media	Petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* disampaikan dengan jelas	√					5
02.		Bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.		√				4
03.	Media Pembelajaran	Media pembelajaran memiliki format yang menarik	√					5
04.		Media Pembelajaran mudah dioperasikan dan tidak memerlukan spesifikasi computer yang terlalu tinggi	√					5
05		Media Pembelajaran mendukung kemandirian mahasiswa dalam pembelajaran	√					5
06.		Media Pembelajaran meningkatkan kreatifitas mahasiswa	√					5
		J u m l a h						29

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Hasil analisis ahli media memperoleh nilai 29. Dengan nilai ini maka persentasi hasil adalah 29/30 X 100 % adalah 96 %. Dengan nilai persentasi 96 % maka dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* sangat baik diterapkan tanpa revisi .

Hasil evaluasi kedua validator menunjukkan bahwasanya materi pembelajaran dan media pembelajaran valid untuk dikembangkan. Setelah desain materi pembelajaran dievaluasi oleh ahli materi dan mendapatkan hasil valid untuk diterapkan maka tahapan berikutnya adalah tahapan pengembangan materi dan media pembelajaran.[24] Tahap pengembangan materi dan media pembelajaran dilakukan dengan mengujicoba materi dan media pembelajaran kepada kelompok kecil mahasiswa yang berjumlah delapan orang. Setelah produk diujicoba kepada kelompok kecil mahasiswa, respon mahasiswa terhadap produk diperoleh dengan memberikan angket. Adapun hasil angket yang diperoleh adalah sebagaimana tertera dalam gambar dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Penilaian Kelompok Kecil Mahasiswa

No	Aspek	Indikator	Alternatif Jawaban								Total
			V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	
01.	Kebahasaan Media	Petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* disampaikan dengan jelas	4	4	4	4	5	4	5	5	35
02.		Bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.	5	5	5	5	5	5	5	4	39
03.	Materi Pembelajaran	Penyajian Materi Pembelajaran dalam media sesuai dengan Kompetensi Dasar Pembelajaran	4	5	4	5	5	5	5	3	36
04		Penyajian Materi Pembelajaran dalam media sesuai	5	5	5	5	5	4	5	5	39

[24] Ibid.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

		dengan Tujuan Pembelajaran									
05		Penyajian Materi dalam Media Pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis	4	5	4	4	5	4	5	4	35
06.		Penyajian Materi Pembelajaran dalam media mudah dipahami	5	4	5	5	5	5	5	4	38
07.	Media Pembelajaran	Media Pembelajaran memiliki format yang menarik	5	4	5	5	5	4	5	5	38
08.		Media pembelajaran meningkatkan minat mahasiswa untuk mempelajari materi pembelajaran	5	5	5	4	5	5	5	4	38
09.		Media Pembelajaran mudah dioperasikan dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang terlalu tinggi	4	4	4	4	5	4	5	5	35
10.		Media pembelajaran meningkatkan kreatifitas mahasiswa	5	5	5	5	5	4	5	4	38
11.		Media Pembelajaran mendukung kemandirian mahasiswa dalam pembelajaran	5	5	4	4	5	4	5	5	37
		Jumlah	51	51	50	50	55	48	55	48	408

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

		Persentasi	92 %	92 %	90 %	90 %	100 %	87 %	100 %	87 %	92 %

Hasil angket penilaian kelompok kecil mahasiswa yang berjumlah delapan orang memperoleh nilai 408. Dengan nilai tersebut maka presentasi penilaian adalah 408/440 X 100 % = 92 %. Dengan pencapaian nilai angket penilaian mahasiswa sebesar 92 % maka dapat dikatakan bahwa pemakaian aplikasi *Book Creator* sangat praktis digunakan dalam Pembelajaran Tafsir Perjanjian Lama. Karena respon kelompok kecil mahasiswa terhadap media pembelajaran sangat baik dan tidak perlu direvisi maka tahapan penelitian dan pengembangan selanjutnya adalah tahapan implementasi atau penerapan.[25]

Tahapan implementasi penelitian merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: 1) Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran; 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran; 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan peserta didik meningkat.

Setelah produk diujicoba kepada kelompok kecil mahasiswa maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan produk ke kelompok besar atau kelas perkuliahan. Setelah implementasi pembelajaran dilakukan maka respon terhadap produk diperoleh dengan memberikan evaluasi terhadap materi dan media dengan memberikan tugas kepada setiap mahasiswa untuk mengerjakan tugas tafsiran.

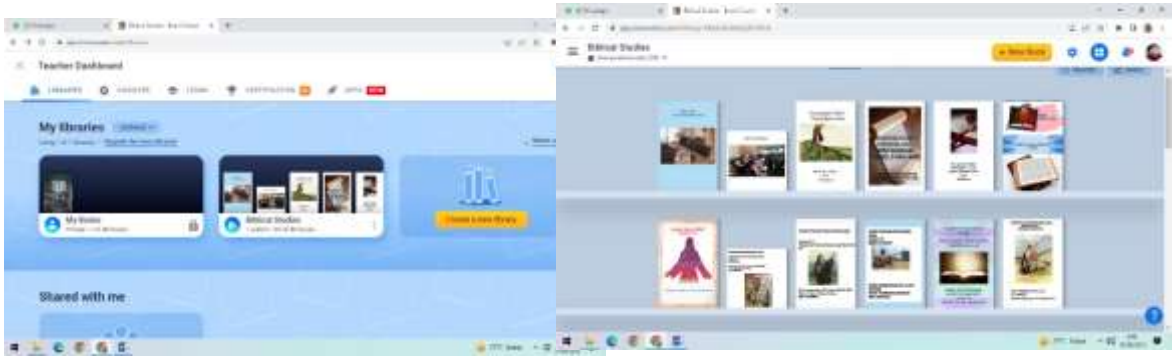
Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain pembelajaran ADDIE[26]. Tahapan evaluasi dilakukan dengan menilai perkembangan dalam arti ketuntasan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Evaluasi media terhadap keefektifan proses pembelajaran dilakukan dengan mengukur bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem pembelajaran dan bukti-bukti yang

[25] Ibid., 133-149.
[26] Ibid., 151-163.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

menunjukkan berapa banyak kontribusi media terhadap keberhasilan dan keefektivan proses pembelajaran.[27]

Dalam pengembangan pembelajaran Tafsir Perjanjian Lama dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *Book Creator* dapat dikatakan efektif karena seluruh mahasiswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan mengupload hasil penafsiran teks-teks Alkitab sebagaimana tugas yang diberikan kepada masing-masing dan mengupload tugas tersebut ke perpustakaan yang ada di aplikasi *Book Creator*. Mahasiswa dapat mengakses perpustakaan dan mengupload tugas mereka ke perpustakaan dalam bentuk *E-Book* setelah menerima *password* perpustakaan dari dosen pengajar. Adapun perpustakaan yang berisi materi ajar dan hasil tafsiran mahasiswa dalam bentuk teks, gambar dan video dapat dilihat dalam gambar berikut :



Gambar 2.
Perpustakaan *E-Book* dalam Aplikasi *Book Creator* yang berisi materi ajar dan hasil tugas penafsiran Alkitab

KESIMPULAN

Dengan pencapaian persentasi validasi oleh validator ahli materi sebesar 94% dan validator media oleh ahli media sebesar 96% maka dapat disimpulkan bahwa materi dan media pembelajaran Tafsir Perjanjian Lama praktis dan valid untuk diterapkan dalam perkuliahan. Respon positif kelompok kecil mahasiswa yang mencapai persentasi 92 % pada saat ujicoba media menunjukkan bahwa media pembelajaran valid untuk diimplementasikan ke kelompok atau kelas perkuliahan.

[27] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Ed. ke-18. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 217.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Sementara efektifitas media pembelajaran diperoleh dengan keberhasilan keseluruhan mahasiswa yang berjumlah 35 orang mengerjakan tugas perkuliahan yang diberikan secara mandiri dan kreatif dengan memakai media *Book Creator* dan menyimpannya di perpustakaan yang ada dalam aplikasi *Book Creator*. Dengan pencapaian persentasi hasil validasi dan evaluasi terhadap efektifitas materi ajar dan media pembelajaran maka tujuan penelitian yang ingin membuktikan bahwa media pembelajaran virtual dengan aplikasi *Book Creator* pada mata kuliah Tafsir Perjanjian Lama merupakan media yang praktis dan efektif terbukti.

REFERENSI

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Ed. ke-18. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. 1st Editio. Georgia, USA: Springer Science Springer + Business Media, LLC, 2009.

Fahlevi, Mahfudz Reza. "Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Sustainable* 5, No. 2 (2022): 230-249. https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/sus/article/view/2714.

Gumanti, Tatang Ary, Yunidar dan Syahruddin. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi Pert. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.

Hidayat, H., Widowati K., Zakiyaa, D. P., Hasna, L.N., Sa'diyyah, L.N. "Student Response to the Innovation of Creating Steam-Based E-Books in the Early Childhood Creativity Development Course." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 11, No. 1 (2023): 122-132.

Kurba, Muhammad Indra Haria. "Menyoal Anggaran Pendidikan." Last modified 2023. https://anggaran.kemenkeu.go.id/in/post/menyoal-anggaran-pendidikan.

Penyusun, Tim. *Kurikulum KKNI Implementasi MBKM*. Medan: Prodi Pendidikan Agama Kristen FKIP Universitas HKBP Nommensen, 2022.

Phoenix, Tim Pustaka. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*, 2009.

Pratiwi, Indah. "Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum di Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 4, No. 1 (2019): 51-71.

Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Cetakan ke. Jakarta: Penerbit Kencana, 2017.

Santy, Novita Dien & Christinawati. "Student's Perspectives of *Book Creator* Based E-Module For Learning TOELC Practice." *PROJECT (Professional Journal of English Education)* 6 (2023): 176-186. http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/15261.

Setyosari, Punaji. *Desain Pembelajaran*. Diedit oleh Bunga Sari Fatmawati. 1 ed. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Diedit oleh April Nuryanto. Ke-3. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suriani. "Belajar Asyik dengan E-Book." *Kemenristekdikti*. Last modified 2022. https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/belajar-asyik-dengan-e-book/.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)

Tegeh, I Made, Jampel I. Nyoman & Pudjawan Ketut. *Model Penelitian Pengembangan*. Edisi Pert. Yogyakara: Graha Ilmu, 2014.

Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Diedit oleh Fatna Yustianti. 1 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

Wina, Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Edisi Ke-2. Jakarta: Kencana : Prenadamedia Group, 2014.

Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Diedit oleh Sitti Fatimah Sangkala Sirate. Ed.Pertama. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Copyright © 2023: Shanan, ISSN 2722-4678 (Online), 2549-8061 (Print)