



Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Book Creator* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Yeri Lestari Gulo¹, Yeni Erita^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Correspondence E-mail: yenierita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>This research is motivated by the suboptimal use of digital technology in creating learning media at the elementary school level, even though facilities such as projectors and the internet are available. The main obstacle lies in the limited time of teachers and the lack of skills in developing digital media. Therefore, this study aims to design learning media based on the book creator application for science learning for grade IV that is valid, practical, and effective. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation was carried out by three validators, namely material, language, and media experts using a questionnaire. The practicality test was carried out through teacher and student response questionnaires. The results of the study showed that the media developed was classified as very valid with an average value of 89%. The practicality of the media was also very high with a value of 96% from teachers and 94.16% from students. The effectiveness of the media is proven through the increase in learning outcomes, namely 80.01% at SDN 20 Berok Gunung Pangilun, 83.62% at SD Pembangunan UNP, and 83.06% at SD Setia Air Tawar. Thus, the learning media using Book Creator is declared valid, practical, and effective for use in science learning in grade IV elementary schools.</i></p> <p>© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI</p>	<p>Article History: Submitted/Received 25 Feb 2025 First Revised 28 May 2025 Accepted 30 Apr 2025 First Available online 30 May 2025 Publication Date 01 Jun 2025</p> <hr/> <p>Keyword: Book Creator Media; Problem Based Learning; IPAS; Elementary School</p>

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan kumpulan sarana yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses penyampaian materi kepada siswa untuk membantu siswa lebih mudah mengetahui isi pelajaran. Keberadaan media ini menjadi unsur penting dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, media memiliki peran strategis karena mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermutu. Selain itu, media turut merangsang daya pikir, perasaan, konsentrasi, dan potensi belajar siswa selama berlangsungnya pembelajaran (Anggraini & Reinita, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses jalannya pendidikan, karena dapat membuat proses pembelajaran menjadi terarah, teratur, mempunyai pedoman dan memiliki perencanaan yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Amara, et al., 2023; Giwangsa, 2021; Mahfida Inayati & Mulyadi, 2023). Media pembelajaran hendaknya diterapkan disetiap mata pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan analisis yang telah penulis lakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik di lapangan dengan menganalisis kebutuhan di beberapa sekolah dasar yakni kelas IV SDN 15 Lolong, SDN 20 Berok Gunung Pangilun, SD Pembangunan UNP dan SD Setia Air Tawar Kota Padang, dimana sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas sarana dan prasarana namun saat melakukan wawancara bersama guru kelas IV, guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut dikarenakan guru belum ada waktu membuat media yang bervariasi dan menarik dan belum mampu membuat media pembelajaran berbasis digital. Dari hasil wawancara peserta didik penulis menemukan informasi bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan teknologi karena pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat bosan dalam belajar.

Pembelajaran IPAS pada jenjang Sekolah Dasar yang menerapkan kurikulum mandiri mengacu pada integrasi ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Definisi ini sejalan dengan penjelasan Marwa et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggabungan kedua disiplin ilmu ini berlandaskan pada jenjang perkembangan peserta didik di tingkat sekolah dasar umumnya memahami pengetahuan secara holistik dan saling terkait. Senada dengan itu, Rahmadayanti, (2025) menegaskan bahwa penggabungan IPA dan IPS mendorong terjadinya integrasi, memberikan lebih banyak fleksibilitas dan kebebasan bagi guru dan siswa untuk menjadi kreatif, inovatif, dan mandiri dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

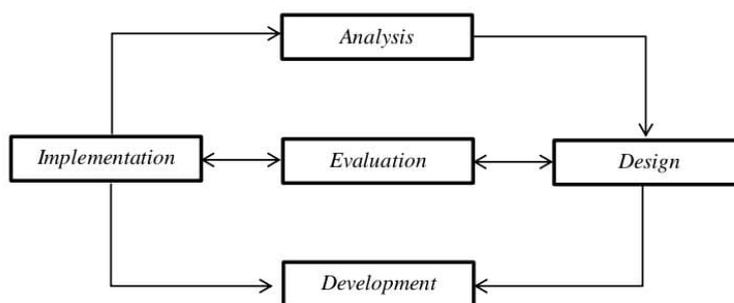
Book creator merupakan sebuah platform digital yang dirancang untuk mempermudah proses pembuatan buku digital secara kreatif dan interaktif. Aplikasi ini memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam menyusun buku yang memuat berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, audio, serta fitur interaktif lainnya. Salah satu keunggulan dari *book creator* adalah kemudahan penggunaannya, terutama bagi guru yang masih baru mengenal teknologi. Selain itu, media ini dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran daring maupun luring, serta hasilnya mudah dibagikan kepada siswa (Ayuni & Fadlan, 2023)

Hasil pengamatan di empat sekolah mendorong peneliti untuk menginisiasi pengembangan media pembelajaran berbasis Book Creator dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Upaya ini ditujukan untuk mempermudah guru dalam merancang kegiatan belajar yang menarik dan efisien, sekaligus membangkitkan partisipasi aktif, semangat, serta kegembiraan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini juga diharapkan dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi IPAS secara lebih optimal.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Model penelitian Research and Development (R&D) memiliki berbagai pendekatan, salah satunya adalah model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan [Ariani et al., \(2023\)](#), model ADDIE terdiri dari lima langkah inti, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini dimulai dari mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merancang media, mengembangkan produk, menerapkannya dalam kegiatan belajar, hingga menilai hasil dari media tersebut. Model ini membantu proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan terarah Model ADDIE terdiri atas lima fase utama: Analisis, yang melibatkan identifikasi kebutuhan pengembangan media berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan faktor kontekstual; Desain, yang menguraikan rencana pengembangan; Pengembangan, yang difokuskan pada pembuatan media pembelajaran sesungguhnya; Implementasi, yang menerapkan media yang dikembangkan di ruang kelas; dan Evaluasi, yang menilai efektivitas proses pembelajaran yang dirancang.



Gambar 1. Desain Penelitian ADDIE ([Ariani et al., 2023](#))

2.2 Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan data primer sebagai sumber utama, yaitu informasi yang diperoleh secara langsung melalui kegiatan lapangan. Data pertama diperoleh melalui wawancara dan angket validasi terhadap media pembelajaran berbasis *book creator*, yang dilakukan oleh para ahli. Para validator tersebut berasal dari kalangan dosen yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Data selanjutnya berkaitan dengan aspek kepraktisan media, yang diperoleh melalui kuesioner respon dari guru dan siswa guna menilai tingkat kemudahan penggunaan media *book creator* dalam proses pembelajaran. Sementara itu, data ketiga adalah data efektivitas, yang diperoleh melalui tes hasil uji coba terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *book creator*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar dimana SDN 20 Berok Gunung Pangilun sebanyak 27 Peserta didik, SD Pembangunan UNP sebanyak 25 peserta didik dan SD setia Air Tawar Barat sebanyak 25 peserta didik.

2.3 Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh para pakar, uji kepraktisan melalui angket respon guru dan peserta didik, serta hasil tes yang mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis Book Creator.

2.4 Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara komprehensif dan ditampilkan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Skala ini berfungsi untuk mengukur pandangan, sikap, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial, serta sering diaplikasikan dalam kegiatan penelitian.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : Persentase nilai yang dihitung

R : Skor yang didapatkan

SM : Skor maksimal ideal yang mungkin dicapai

2.4.1 Validitas

Untuk menghitung dan memperoleh nilai akhir dari hasil validasi yang diberikan oleh masing-masing validator, digunakan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : Persentase nilai yang dihitung

R : Skor yang didapatkan

SM : Skor maksimal ideal yang mungkin dicapai

Tabel 1. Kategori Efektivitas Media

Presentase	Kategori
80-100 %	Sangat valid
61-80 %	Valid
41-60 %	Cukup valid
21-40 %	Kurang valid
0-20 %	Sangat tidak valid

(Putri & Erita, 2023)

2.4.2 Praktikalitas

Teknik penilaian kepraktisan digunakan untuk mengevaluasi berapa efektif media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan, dengan memanfaatkan umpan balik dari guru dan siswa selama proses pembelajaran. Klasifikasi tingkat kepraktisan ditentukan berdasarkan serangkaian kriteria berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : Persentase nilai yang dihitung

R : Skor yang didapatkan

SM : Skor maksimal ideal yang mungkin dicapai

Tabel 2. Kategori Efektivitas Media

Presentase	Kategori
81 – 100 %	Sangat Praktis
61 – 80 %	Praktis
41 – 60 %	Cukup Praktis
21 – 40 %	Kurang Praktis
0 - 20 %	Sangat Tidak Praktis

(Putri & Erita, 2023)

2.4.3 Efektifitas

Pada tahap uji efektifitas ini dilakukan evaluasi berupa pretest dan posttest kepada peserta didik untuk mengevaluasi media yang efektif. Adapun hasil uji efektifitas pada sekolah uji coba dan penelitian terhadap media menggunakan *book creator* pada pembelajaran IPAS di kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3. Kategori Efektivitas Media

Presentase	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif

56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Book Creator* dalam pembelajaran sains telah sesuai dengan kerangka pengembangan ADDIE. Model ini melibatkan lima tahap utama: (1) Analisis, yang meliputi penelitian awal dan observasi lapangan; (2) Desain, yang meliputi perencanaan dan penyusunan media pembelajaran yang disesuaikan dengan topik sains melalui *Book Creator*; (3) Pengembangan, yang meliputi validasi oleh para ahli dan revisi yang diperlukan terhadap media; (4) Implementasi, di mana media diterapkan dan diuji dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya; dan (5) Evaluasi, yang berfokus pada analisis data yang dikumpulkan dari pengujian efektivitas.

3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran IPAS, khususnya terkait jenis media yang digunakan oleh guru dan siswa. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data untuk mengungkap kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar yang melibatkan media pembelajaran. Untuk melakukan analisis ini, observasi dan wawancara dilakukan di beberapa sekolah dasar.

Dalam tahap analisis kebutuhan peserta didik, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai media pembelajaran yang menawarkan variasi warna dan desain yang menarik. Sementara itu, analisis kebutuhan guru mengungkapkan beberapa poin penting, yaitu: (1) guru memerlukan media pembelajaran yang interaktif untuk mendorong inovasi dalam proses belajar, (2) guru menginginkan media kreatif agar dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka, dan (3) guru membutuhkan media dengan tampilan menarik agar materi dapat disampaikan secara efektif kepada peserta didik. Tahap analisis kurikulum pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar juga mencakup studi kurikulum merdeka, khusus topik "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku"

3.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, media pembelajaran dirancang dalam format ebook interaktif menggunakan *book creator*. Desain media melibatkan struktur narasi yang jelas, visualisasi menarik, integrasi audio-video, soal berbasis masalah, serta navigasi intuitif. Materi disusun berdasarkan alur pembelajaran Kurikulum Merdeka dan disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV. Tujuan dari desain ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan dengan menghadirkan multimedia yang mudah diakses baik oleh guru maupun peserta didik.

3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media yang telah dirancang peneliti kemudian dikembangkan dalam bentuk produk digital. Proses pengembangan mencakup pembuatan konten, penyusunan layout visual, serta integrasi elemen multimedia. Media yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli: materi, bahasa, dan media.

Tabel 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Skor	Kategori
Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	85,71%	Sangat Valid
Ahli Media	86%	Sangat Valid

Berdasarkan validasi tersebut, produk dinyatakan layak dan memenuhi aspek substansi, tampilan, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3.4 Tahap Implementasi (*Implemetation*)

Pada tahap ini, media pembelajaran IPAS yang telah diselesaikan dengan bantuan *Book Creator* dan telah melewati proses validasi dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian diuji coba dalam skala terbatas. Uji coba dilaksanakan di kelas IV SDN 20 Berok Gunung Pangilun, lalu dilanjutkan dengan penelitian di SD Pembangunan UNP dan SD Setia Air Tawar Barat. Tahapan implementasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS.

Tabel 5. Praktikalitas Media Berdasarkan Respon Guru dan Peserta Didik

Sekolah	Respon Guru	Respon Peserta Didik	Kategori
SDN 20 Berok Gunung Pangilun	97,14%	92,40%	Sangat Praktis
SD Pembangunan UNP	94,28%	95,76%	Sangat Praktis
SD Setia Air Tawar	94,28%	94,32%	Sangat Praktis
Rata-rata	95,23	94,16%	Sangat Praktis

Guru menyatakan media mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran aktif, sedangkan siswa merasa lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih baik.

3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini hasil uji efektivitas media pembelajaran menggunakan *book creator* penilaian hasil belajar dilakukan melalui pemberian tes yang mencakup indikator pembelajaran. Tes diberikan sebelum menggunakan media (Pre-test) dan sesudah menggunakan media (Post-test) Pada tahap ini, media yang telah dirancang, divalidasi, direvisi dan diimplemtasikan kemudian dilakukan tahap evaluasi terhadap penggunaan media. Pada tahap evaluasi ini dilakukan uji efektifitas berupa pretest dan posttest kepada peserta didik untuk mengevaluasi media yang efektif. Adapun hasil uji efektifitas pada sekolah uji coba dan penelitian terhadap media menggunakan *book creator* pada pembelajaran IPAS di kelas IV dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran

Sekolah	Pre-test	Post-test	N-Gain%	Kategori
SD 20 Berok GP	47,22	89,07	80,01	Efektif

SD Pembangunan UNP	48,6	91,4	83,62	Efektif
SD Setia Air Tawar	50,6	91,6	83,00	Efektif

4 SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang dirancang sesuai dengan kerangka ADDIE untuk topik “Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal” dalam pembelajaran IPAS Kelas IV di tingkat dasar. Media tersebut melalui proses sistematis yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dari tiga pakar menunjukkan kelayakan media yang tinggi: ahli materi memberikan skor 96%, ahli bahasa 85%, dan ahli desain media 86%, sehingga menghasilkan skor validitas keseluruhan sebesar 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa media sangat valid dalam hal keakuratan konten, kesesuaian bahasa, dan desain visual.

Dalam hal kepraktisan, tanggapan guru dan siswa mengkategorikan media sebagai "Sangat Praktis." Di sekolah percontohan, guru memberikan skor rata-rata 97,14%, dan siswa memberikan skor 92,40%. Di sekolah studi utama, tanggapan guru mencapai 94,28%, sedangkan penilaian siswa berkisar antara 94,32% hingga 95,76%. Angka-angka ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan efektif mendukung proses pembelajaran.

Efektivitas media terbukti melalui peningkatan prestasi akademik siswa, seperti yang ditunjukkan oleh perbandingan antara hasil pre-tes dan post-tes. Di SDN 20 Berok Gunung Pangilun, nilai meningkat dari rata-rata 47,22 menjadi 89,07. Demikian pula di SD Pembangunan UNP, nilai rata-rata meningkat dari 48,6 menjadi 91,4, dan di SD Setia, dari 50,6 menjadi lebih dari 91,6. Peningkatan ini dengan jelas menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *book creator* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

5 REFERENSI

- Amara, E. N., Iriawan, S. B., & Giwangsa, S. F. (2023). Pengembangan Media Berbasis Instagram Pada Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(2), 86-93
- Anggraini, T. S., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(3), 9853–9859. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4088>
- Ariani, S., Fatirul, A. N., & Atiqoh, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 270. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.5601>
- Ayuni, A. P., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Aplikasi Book Creator Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan MakhluK Hidup Kelas Iii Sd. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 190–197. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i4.73437>

- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683–15688.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal penelitian pendidikan*, 8(1).
- Larasati, S. R., Rukmana, D., & Creator, B. (2024). *ELSE (Elementary School Education CREATOR BERBASIS PENDEKATAN*. 8(3), 21–31.
- Mahfida Inayati, & Mulyadi, M. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran Materi Fikih Madrasah Aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16–27. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.946>
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4208>
- Nasikhah, J., Zairozie, Z., & Djani, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Smart Book Berbantuan Book Creator Tingkat Smp Ditinjau Dari Segi Kevalidan. *Mathematic Education Journal)MathEdu*, 5(2), 15–22. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Putri, L. D., & Erita, Y. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 7175–7185.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>