

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN BOOK CREATOR
DI SDN PERCOBAAN PADANG**

Ainila Pradi Sespen¹, Firman², Desyandri³

^{1, 2,3} Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang

¹ ainilapradisespen581@gmail.com ¹, firmanmhd@gmail.com ²,
desyandr@ifip.ac.id ³

ABSTRACT

Interactive learning media can be a solution for students in learning. According to Sumiharsono (2017: 57) the use of media as a means of conveying information, both audio, visual and audio-visual so that it can stimulate thinking and learning findings for students, therefore the use of technology as audio, visual, and audio-visual learning media can be a solution for information delivery in the field of Education. During the trial process, the researcher wrote down important things about what obstacles occurred when implementing book makers in class V at SDN Pertryan Padang. After applying it, students are then given a test to find out the level of understanding of the material from the author of this book. To find out the level of student understanding, the researchers asked questions to students and the authors designed and made questionnaires for students who still did not understand the material that had been delivered through the book creator. The use of book creators in Pancasila Education subjects at SDN Percobaan Padang can be optimally utilized. This is because the school has facilities that are quite supportive in the operation of this book-making media, such as the availability of projectors, laptops and speakers in the school. This book-making media can be used in online learning, making it easier for teachers to convey learning and students understand what the teacher explains.

Keywords : Education, E-Book, Learning Media, Book Creator

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi bagi siswa dalam pembelajaran. Menurut Sumiharsono (2017: 57) penggunaan media sebagai sarana penyampaian informasi baik audio, visual maupun audio visual sehingga dapat merangsang pemikiran dan temuan pembelajaran bagi peserta didik, oleh karena itu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran audio, visual, dan audio visual dapat menjadi solusi penyampaian informasi dalam bidang Pendidikan. Selama proses uji coba, peneliti menuliskan hal-hal penting tentang kendala apa saja yang terjadi saat menerapkan pembuat buku di kelas V di SDN Percobaan Padang. Setelah menerapkannya, siswa kemudian diberikan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari pembuat buku ini. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, Para peneliti memberikan pertanyaan kepada mahasiswa dan penulis merancang dan membuat kuesioner bagi mahasiswa yang masih belum memahami materi yang telah disampaikan melalui pencipta buku. Penggunaan pencipta buku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Percobaan Padang dapat dimanfaatkan secara optimal. Sebab, pihak sekolah memiliki fasilitas yang cukup mendukung dalam pengoperasian media pembuat buku ini, seperti tersedianya

proyektor, laptop dan speaker di sekolah. Media pembuat buku ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan siswa memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Kata Kunci: Pendidikan, *E-Book*, Media Pembelajaran, *Book Creator*

A. Pendahuluan

Di zaman perputaran Industri 4.0, IPTEK perbanyak pesat setiap tahun. Mengingat keperluan digital di zaman Covid-19 ini, guru perlu menyamakan pembelajaran dengan perkembangan IPTEK. Menurut Baharuddin, (2010), kemajuan perangkat informasi yang menyamakan komputer dan komunikasi disebut IPTEK. Kemajuan IPTEK teknologi ini telah menjadi bagian yang tidak diabaikan dari segala bidang, termasuk bidang dalam pembelajaran. Sehingga belajar era saat ini, belajar bisa saja mengalami perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya alat pembelajaran yang membuat siswa menjadi inovasi yang diterapkan ialah pendidikan dan budaya pada perkembangan kurikulum (Jazuli, Azizah & Meita, 2017).

Bagi penelitian Aji (2011:15), penggunaan telepon seluler oleh siswa Sekolah dasar untuk pembelajaran tinggi sebagai bagian dari perkembangan IPTEK dan akan konsisten berkembang. Sistem pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

menggunakan silabus 2013. Silabus ini telah mengalami banyak perubahan, perkembangan dan penyempurnaan dari waktu ke waktu. Menurut Machali (2014:41), pada saat kegiatan harus fleksibilitas kemujuran pada saat kegiatan belajar mengajar siswa harus mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan guru didalam kelas, pada saat belajar kelas siswa harus memperhatikan apa yang guru jelaskan sehingga siswa tidak ketinggalan ketika belajar dikelas alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media sosial telah menciptakan alat komunikasi yang mendukung banyak cara untuk belajar. Materi digital dapat diintegrasikan ke dalam alat atau berita yang bisa memposting tautan yang biasa dipakai oleh guru (Ramadhan, S., Elifia., & Vivi I., 2019). Materi yang diberikan oleh guru merupakan pikiran nyata dari guru yang bisa digunakan untuk belajar aktif siswa didalam kelas yang bisa membuat motivasi siswa didalam kelas (Divayana et al., 2019)

Media pelajaran yang interaktif dan kreatif akan menjadikan sebuah alat

bisa digunakan untuk menunjang belajar siswa pada saat siswa malas belajar dirumah maupun pembelajaran secara offline didalam kelas, selain bisa membuat anak-anak menjadi tertarik anak-anak juga dapat mengasah kemampuan dalam berkomunikasi. Menurut Sumiharsono (2017: 57) pemakaian guru pada saat mengajar didalam kelas bisa saja menggunakan alat bantu untuk membantu ketika memberikan pengajaran dikelas sehingga siswa ketika belajar dikelas menjadi tidak malas sehingga alat pembelajaran yang dipakai ialah harus mudah disukai oleh siswa ketika belajar dikelas. Alat yang digunakan oleh guru harus bisa membantu siswa ketika belajar didalam kelas sehingga siswa tidak bosan pada saat belajar berlangsung.

Alat visual-audio yang relevan digunakan dengan kemajuan IPTEK sekarang ialah interaksi *book creator*. Guru bisa memakai *book creator* karena bisa menjadikan siswa menjadi aktif ketika belajar didalam kelas, pada belajar dikelas siswa siswa harus belajar dengan mendengarkan guru melihat materi dan membaca selain itu harus mengikuti kegiatan belajar yang diberikan guru. Sehingga bisa menjadi tertarik pada saat belajar dikelas selain

itu siswa menjadi termotivasi ketika dikelas siswa juga semangat ketika guru menjelaskan. Alat interaktif *book creator* menjadikan siswa tidak malas ketika belajar dikelas, alat ini dibuat untuk membuat siswa menjadi aktif dikelas media ini dibuat semenarik yang dirancang agar siswa benar-benar tertarik ketika melihat alat belajar yang membuat menarik dan unik. Ada beberapa kelebihan dari perangkat lunak ini ialah siswa tidak perlu susah untuk bisa membuka *book creator* ini karena sudah dibuat oleh peneliti siswa tidak akan kesulitan apabila membuka aplikasi dengan baik alat bantuan yang dinamakan *chrome* sehingga siswa bisa belajar dengan mudah untuk bisa menggunakan *book creator* ini.

Menurut Mulyasa (2018), pada perbaikan kurikulum yang diperkenalkan akan mampu menyelaraskan semua perkembangan dan keperluan abad 21, termasuk keperluan dan karakteristik peserta didik, guna menciptakan siswa dan siswi yang berkualitas dan berdaya saing. Ada beberapa faktor terpenting selama proses pembelajaran adalah kesiapan sumber belajar. Dampak *technology* terhadap pendidikan juga terlihat pada materi yang dikembangkan, salah satunya tidak dalam bentuk cetak.

(Desyandri & Vernanda, 2017). Sebagian besar siswa belajar lebih intensif saat menggunakan proyektor (Ardiana, P, dkk, 2015). Oleh karena itu, upaya harus dilakukan untuk membuat materi menarik sehingga siswa dapat menikmati melihat buku. Salah satu sumber belajar yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan bantuan teknologi adalah materi digital atau elektronik seperti buku, modul dan LKS. Mengembangkan Situs Jejaring.

Hasil dari observasi awal ini yang dilakukan di SDN Percobaan Padang, peneliti menemukan bahwasanya terkait proses pembelajaran belum memenuhi kebermanfaatan penggunaan IPTEK dalam pengembangan bahan ajar siswa. Bahan ajar yang kerap digunakan selama ini hanya berupa buku teks pegangan guru, buku siswa dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kemudian pada saat pembelajaran berlangsung masih di temukan partisipasi atau respon sejumlah siswa. Sumber belajar yang kerap di gunakan hanya sebatas bentuk cetak saja, terkait hal itu salah seorang siswa pada saat wawancara observasi mengungkapkan bahwasanya belajar mengajar hanya menggunakan media cetak berupa buku teks atau buku tema dan lembar isian atau Lembar Kerja

Peserta Didik (LKPD). Setelah diselidiki ternyata pihak sekolah ternyata sudah memiliki proyektor namun masih belum di manfaatkan secara maksimal. Proyektor tersebut hanya di pergunakan sesekali saat penantangan video yang di kutip dari *YouTube* dan aplikasi *book creator* yang sudah dibuat.

Hal tersebut di perkuat dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Percobaan Padang yang mana guru menyatakan bahwa media yang sering di gunakan hanyalah buku teks tema saja yang di terbitkan oleh suatu penerbit. Dan pun keterbatasan guru dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga media tersebut hanya di miliki oleh guru dan di aplikasikan secara manual dengan contoh menulis di papan tulis saja. Penggunaan proyektor pun hanya sesekali jika di rasa di perlukan. Guru kelas V pun sadar bahwa adanya perbedaan antara minat dan aktivitas siswa ketika pembelajaran menggunakan buku teks biasa dan di bandingkan media yang di tayangkan oleh proyektor. Media digital ini adalah perubahan dari media cetak yang mempunyai fitur yang terdapat dalam aplikasi sehingga menyajikan belajar mengajar yang sangat interaktif dan dapat menyediakan berbagai hal yang sangat menyenangkan dan bermanfaat

untuk menunjang siswa dalam pengalaman pembelajaran yang bersifat konkret, kontekstual, interaktif serta mampu adaptasi dengan perkembangan IPTEK.

Maka dari itu salah satu sesuatu yang dapat dilakukan yaitu dengan memupukkan media digitalisasi serta cara dipergunakan media *book creator*. Untuk keunggulan *book creator* ini ialah penciptaannya sangat gampang bagi guru dan bisa seumpama media ajar online maupun tatap luring, media *book creator* ini sangat mudah di salurkan dari guru kepada siswa (Hasanah, 2021). Kemudian, keunggulan *book creator* ini dapat di jadikan pengembangan media ajar sehingga memudahkan guru dalam pembuatan media untuk siswa dalam pemahaman materi pembelajaran. Dan siswa pun bisa belajar sendiri tanpa harus ketergantungan oleh guru kelas (Hasanah, 2021). Keunggulan buku digitalisasi ini merupakan fitur yang ada di dalam pembuatan buku digitalisasi yang menyajikan pengajaran yang interaktif sehingga bisa menumbuhkan antusias siswa untuk belajar (Divayana, 2019).

Sebelumnya pengerjaan desainer buku dilaksanakan oleh Aprilia dengan Wiratsiwi (2021) ia menelaah mengenai pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* untuk bahan

pembelajaran bagi siswa kelas V SD. Strategi pembelajaran dibahas, desainer buku di bahas di kelas PE Verdiana serta Rufi'l (2020) menelaah tentang pengembangan komponen pembelajaran dengan bantuan desainer buku dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tiga penelitian sebelumnya menggunakan *Book Creator* sebagai mata pelajaran untuk mengembangkan bahan ajar. Di sisi lain, pengembangan media belajar digital dalam pembelajaran tema terpadu sangat kurang. Jalannya pembelajaran berbasis teknologi terkait mengenai pembelajaran mata pelajaran terpadu yang saat ini diperkenalkan ke dalam kurikulum bahasa Indonesia (Azrianti., V dan Efi., S, 2020). Maka dari itu, perubahan yang dilakukan peneliti yaitu membuat inovasi baru mengenai media belajar digital menggunakan aplikasi *Book Creator* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Book Creator* adalah perangkat lunak *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media belajar digital. Materi yang dibuat kreatif dan mengasikkan, dan guru dapat menambahkan audio, gambar, video, dan tautan.

Tantangan dalam menghadapi

kelas yang memiliki kemampuan yang berbeda beda di setiap siswa inilah yang menjadi dasar penelitian yang peneliti lakukan untuk melakukan pengembangan media *book creator* ini. Guru kelas di tuntut untuk mencapai tingkat kemampuan yang telah di tentukan sebelumnya bahkan siswa yang lamban pun di tuntut harus mengalami kemajuan yang signifikan dan guru tidak boleh mengabaikan siswa tersebut. Demikian pula dengan siswa yang belajar lebih cepat ketimbang siswa yang lamban, hal ini menyebabkan guru sangat bingung dan harus menerapkan materi dan strategi apa yang cocok untuk masalah tersebut agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan diferensiasi dalam pembelajaran (Shihab, 2017). Diferensiasi ialah salah satu kegiatan memodifikasi atau mengembangkan proses, mendesain ulang agar membantu siswa dalam memahami materi yang di ajarkan. Diferensiasi di percaya menjadi salah satu cara guru untuk mewujudkan keberhasilan dari permasalahan yang tengah terjadi.

Berdasarkan isu-isu tersebut di atas, media Pembelajaran interaktif *Book Creator* bisa menjadi solusi ketika situasi seperti itu muncul. Dalam hal ini,

di mana pandemi berlanjut hingga hari ini, sektor pendidikan masih Tentu. Akses tatap muka, e-learning masih berlangsung. Media pencipta buku pembelajaran interaktif ini dianggap cocok untuk digunakan ketika pembelajaran dalam jaringan (*online*) maupun *offline*, siswa tidak terbatas pada waktu kelas tetapi lebih banyak akses ke pembelajaran di luar jam kelas, karena sifat interaktif dari pembuat buku yang dapat diakses kapan saja ini hanya sesuai dengan kebutuhan siswa. Dapat dilihat dari problem yang ada tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu **‘Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan *Book Creator* di SD Percobaan Padang’**

B. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif didefinisikan sebagai gambaran serta gambaran tentang keberadaan, baik yang alami ataupun yang dibuat oleh manusia, dengan lebih mencermati ciri, kualitas, serta berhubungan dengan kegiatan. Selanjutnya, penelitian deskriptif tidak menyampaikan cara untuk menerbitkan, memanipulasi atau memodifikasi variabel yang diteliti, tetapi mewujudkan suatu

keadaansebagaimana adanya
(Sukmadinata, 2012).

Penelitian dilaksanakan di SDN Percobaan Padang. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5, dimana untuk SDN Percobaan Padang sampel yang digunakan adalah 28 siswa. Teknik akumulasi data dengan memakai trigulasi atau sumber data. ialah melewati observasi dan wawancara. Dilakukan observasi untuk menggali kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi kesanggupan berpikir kritis siswa dan fasilitas sekolah dengan memakai instrumen penelitian teknologi berupa lembar penelitian. Wawancara dilakukan menggunakan lembar instrumen wawancara untuk guru dan siswa kelas 5 disekolah tersebut. Maksud wawancara ini adalah untuk menggali kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, termasuk hubungannya serta hubungan siswa dan kemampuan untuk berpikir kritis siswa mengenai mata pelajaran yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Studi dokumenter melingkupi analisis akreditasi sekolah serta komponen pembelajaran yang diperlukan dalam teknik pembelajaran ilmiah (ilmu alam). data uji. Tahap pengumpulan data

adalah dengan pengumpulan data menggunakan berbagai alat penelitian ialah berupa wawancara, observasi, catatan lapangan dan tinjauan pustaka. Pada saat wawancara, peneliti menganalisis tanggapan dari nara sumber. Jika jawaban responden kurang merasa puas, maka peneliti menambahkan pertanyaan yang tercatat kembali, sampai kurun waktu tertentu guna memperoleh data yang dianggap reliabel.

Analisis data diikuti (Miles dan Huberman, 2009) mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data hingga verifikasi data. Tahap pengumpulan data adalah proses akumulasi data dengan menggunakan berbagai alat penelitian berupa wawancara, observasi, catatan lapangan dan tinjauan pustaka. Pada saat wawancara, peneliti menganalisis tanggapan dari nara sumber. Jika jawaban responden kurang memuaskan, maka peneliti melanjutkan pertanyaan tersebut kembali, sampai suatu saat tertentu untuk memperoleh data yang dianggap dapat dipercaya.

Tahap reduksi data adalah tahap ringkasan, pemilihan hal-hal yang penting, pemusatan pada hal-hal yang penting, mengikuti pola dan topik dari tujuan analisis. Pada tahap penyajian

data, ringkasan data disediakan dalam bentuk ringkasan deskripsi atau cerita, grafik, kaitan antar kategori, dan lain-lain. Langkah aktual adalah verifikasi data. Pada tahap ini, peneliti mencoba menarik kesimpulan mengikuti hasil dan pembuktian data. Ketetapan awal yang ditarik masih bersifat sementara dan pasti berganti jika ditemukan bukti pendukung untuk tahap pengumpulan data selanjutnya. Proses pengumpulan kebenaran ini disebut pembenaran data. Jika ketentuan terusan pada tahap awal diakomodasi oleh fakta yang kuat dan tetap dengan persyaratan yang didapatkan ketika peneliti kembali ke lapangan, ketentuan yang diperoleh adalah ketentuan yang dapat diandalkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

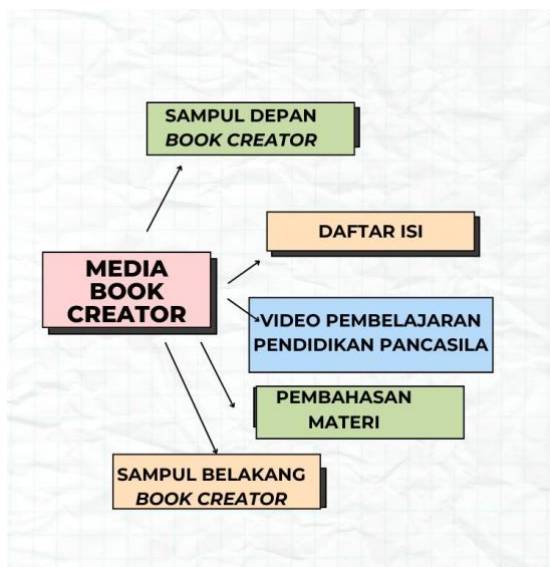
Yang dimaksud dari media *Book Creator* merupakan salah satu materi pendidikan yang ditunjukkan berupa buku elektronik (*e-book*) atau bisa sebut juga buku digital. Pada artikel penelitian ini *Book Creator* yang akan dipaparkan yaitu memuat tulisan teori dan materi dari pelajaran Pendidikan Pancasila, misalnya gambar disertai video yang berhubungan dengan materi musik atau audio, kesimpulan materi mengenai keberagaman kebudayaan di Indonesia

dan juga Latihan soal yang bergambar.

Ciri – ciri dari *Book Creator* yang digunakan pada penelitian kali ini adalah :

1. Di harapkan siswa merasakan rasa seperti sungguh - sungguh membuka buku (*flipping experience*), fitur ini bisa membuat siswa mendapatkan pengalaman baru dalam membaca buku pada layar laptop atau ponsel.
2. Dapat dikombinasikan menggunakan file video.
3. Dapat dikombinasikan menggunakan file animasi.
4. Tersedianya fitur pencarian. hal ini memudahkan guru dalam mencari materi yang sudah dibuat
5. Bisa juga dikolaborasikan dengan gambar- gambar dan juga music. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.

Dibawah ini adalah kerangka dari media *Book Creator* pada pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar kelas V (*Lima*) pada materi Keberagaman Kebudayaan:



Gambar 1. Kerangka Media *Book Creator*

Di bawah ini adalah gambaran tampilan dari media *Book Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V (Lima) pada materi Keberagaman Kebudayaan :



Gambar 2. Halaman depan *Book Creator*



Gambar 3. Halaman Video Pembelajaran *Book Creator*

Penggunaan *book creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Percobaan Padang ini dapat di gunakan secara maksimal. Hal ini di sebabkan sekolah yang kami observasi sudah memiliki fasilitas yang cukup menyokong dalam penggunaan media *book creator* ini, contohnya tersedianya proyektor, laptop juga speaker di sekolah tersebut. Media *book creator* ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran dan siswa pun mengerti apa yang dijelaskan oleh guru. Adapun kelebihan dari *book creator* ini adalah : 1) Tidak memakan biaya apapun karena aplikasi *book creator free*, 2) Praktis, karena mudah dibawa ke mana saja, 3) Ramah lingkungan, 4) Materi mudah dijangkau siswa kelas rendah maupun kelas tinggi karena terdapat media dan tulisan yang menarik, yaitu sebagai berikut : video pembelajaran,

materi dan pengisi suara, 5) Meningkatkan literasi pada siswa, 6) Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, 7) Penggunaan media *book creator* ini sangat mudah namun membutuhkan seperangkat proyektor dan speaker jika di gunakan dalam kelas.

D. Kesimpulan

Penggunaan *Book Creator* sebagai inovasi media pembelajaran di SDN Percobaan Padang telah terbukti meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini memungkinkan guru untuk merancang materi ajar yang lebih interaktif dan menarik, memadukan teks, gambar, video, dan suara dalam satu platform digital yang mudah digunakan. Hasilnya, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena materi yang disajikan tidak lagi monoton dan membosankan. *Book Creator* juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, karena mereka dapat berinteraksi dengan konten, menyelesaikan tugas secara digital, dan mengeksplorasi materi dengan lebih mendalam. Kemudahan dalam aksesibilitas dan fleksibilitas *Book Creator* membuat guru lebih mudah menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa yang berbeda-beda, sehingga konsep pembelajaran

yang berdiferensiasi dapat diterapkan secara efektif. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital mereka yang semakin relevan di era teknologi saat ini. Keberhasilan penggunaan *Book Creator* di SDN Percobaan Padang memberikan gambaran bahwa penggunaan media digital yang tepat dalam pembelajaran dapat menjadi strategi penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik dan sesuai dengan tuntutan zaman

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>.
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68.
<https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658>

- Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087-7095.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 80-88.
- Arwin., Yunisrul & Zuardi. (2019). *learning Make A Match Using Prezi In Elementary School In Industry 4.0. proceedings Of 5th Internasional Conference On Education And Teknology (ICET 2019)*. 426-429. Alantis Press.
- Batubara, H.H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Friska, S. Y., & Nanda, D. W. (2022). Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika*, 10(2), 313–324. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13013>.
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 217-228.
- Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(1), 141–154. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i1.6411>
- Hartati, H., Djangi, M. J., & Burhayati, B. (2023). Penggunaan *Book Creator* pada Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 923-930.
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media book creator digital dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada tingkat sekolah dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23-35.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Peserta didik. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 19. Retrieved from http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/p_snp/index
- Laksana, D. N. L., Dolo, F. X., & Qondias, D. (2023). *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu: Pengembangan Media*

- Pembelajaran SD. Jawa Tengah: PT NEM.
- Lubis, Y & Priharto, D. N. (2021) *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kemdikbud Ristek.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377-386.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Munawwarah., Suriati, E. P., Nita, M. I., Sumiati, S., & Sakinah, Z. (2023). *Book Creator* sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*. 3(1), 8-12
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412>
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media informasi dan komunikasi diklat kepastakawanan*, 5(1), 91-94.
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Peserta didik Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78-90.
- Pausa, R. & Zainil, (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (E-JIPSD)*, 11(1), 51-64.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40-47.
- Puspitasari, V., Rufi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(4), 310–319.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88-96.
- Reinita, R., & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dengan Aplikasi Adobe After Effect Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98-101.

- Reinita, R., Walidi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, 2(1), 61-68.
- Riduwan & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), 15-32.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Yulinda, R., Sari, M. M., Hayati, F., & Rahman, A. (2022). Validitas Dan Praktikalitas Buku Ajar Mikrobiologi Berbasis Proyek Bioentrepreneurship. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 162–171.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.231>
- Yuza, R. P., & Reinita, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4181-4188.
- Zainil, M., Helsa Y., Ahmad, S., Ningsih, Y., Ningsih, H., & Yanti, W. T. (2019). The Differences In Geometry Cognitive Learnin Results Usin ICTAdobeFlash CS6 Program. In *Journal Of Physics : Conference Seriens* (Vol, 1321, No. 2, p. 022090). IOP Publsihing.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: KENCANA.