

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN BOOK
CREATOR PADA MATERI LINGKUNGAN JADI RUSAK FASE C AWAL
SEKOLAH DASAR**

Annastasya Maulida¹, R. Teti Rostikawati², Yudhie Suchyadi³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan, ²PGSD FKIP Universitas Pakuan, ³PGSD FKIP
Universitas Pakuan

1anaastasya323@gmail.com, 2rostikawati@unpak.ac.id,
3yudhie.suchyadi@gmail.com

ABSTRACT

This research uses an R&D (Research and Development) approach at Gang Aut State Elementary School. The research subjects were students in class V-A at Gang Aut State Elementary School, consisting of 27 students. The research was conducted in the even semester of the 2023/2024 academic year. The aim of this research is to develop digital teaching materials using Book Creator on damaged environmental materials and determine their feasibility. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) method. This research uses validation tests on experts, namely media experts, language experts and material experts. To develop and perfect digital book creator teaching materials, student and teacher responses are needed. The results of the validation test by media experts obtained a percentage of 94.3% with very appropriate criteria, language experts obtained a percentage of 100% with very appropriate criteria, material experts obtained a percentage of 91.43% with very appropriate criteria. The results of the student response questionnaire obtained a percentage of 80.67% with very feasible criteria, and the results of the teacher response questionnaire showed a percentage of 82% with very feasible criteria. Thus, it can be concluded that digital teaching materials using book creators are suitable for students to use in learning activities in elementary schools.

Keywords: Digital Teaching Materials, Book Creator, Environment Damaged

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) di Sekolah Dasar Negeri Gang Aut. Subyek penelitian peserta didik kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Gang Aut yang terdiri dari 27 peserta didik. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Book Creator* Pada Materi Lingkungan Jadi Rusak dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini menggunakan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Untuk mengembangkan dan menyempurnakan bahan ajar

digital *book creator* diperlukan respon peserta didik dan guru. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh hasil persentase 94,3% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak, ahli materi diperoleh persentase 91,43% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase 80,67% dengan kriteria sangat layak, serta hasil angket respon guru menunjukkan persentase 82% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital menggunakan *book creator* layak digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, *Book Creator*, Lingkungan Jadi Rusak

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi di era abad 21 ini memberikan banyak kemudahan diberbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi dan informasi memberikan fasilitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, teknologi dan informasi seperti media digital sudah banyak digunakan. Hal ini sangat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih mudah. Materi pada bahan ajar yang disampaikan pun akan lebih menarik, sehingga meningkatnya rasa antusias peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Media digital juga sangat membantu guru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran agar dapat

dilakukan dimana saja dan kapan saja. Penggunaan variasi media dan sumber belajar tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembuatan sumber belajar. Salah satu inovasi pembuatan bahan ajar berbasis media digital adalah aplikasi *book creator*.

Saat ini banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar digital, salah satunya yaitu aplikasi *book creator*. *Book Creator* digunakan untuk membuat sebuah buku atraktif, yang tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga dapat menyisipkan audio ataupun video. Bahan ajar digital yang dibuat dalam *book creator* diterbitkan dalam format digital, sehingga mudah dibaca menggunakan komputer atau perangkat elektronik lainnya. Penggunaan bahan ajar digital ini

diharapkan dapat membuat materi lebih mudah dipahami peserta didik. Selain dapat membantu guru dalam pembuatan bahan ajar yang menarik, peserta didik juga dapat mengakses bahan ajar dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri Gang Aut terhadap kelas 5 pada tanggal 29 April 2024, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajarannya guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan sesekali memberikan video pembelajaran dari *youtube*. Saat ini guru juga belum mengembangkan bahan ajar digital. Meskipun di sekolah tersebut terdapat fasilitas berupa *LCD Proyektor*, *sound system*, serta beberapa unit komputer dan laptop sebagai penunjang pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran, namun guru belum memanfaatkannya secara maksimal. Demikian pula penyampaian pada materi menggunakan buku cetak terkesan sangat terbatas dan tidak praktis sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Dalam pembelajarannya masih banyak peserta didik yang kurang

memperhatikan saat guru menjelaskan sehingga peserta didik kurang memahami materi dan perlu pembahasan ulang. Selain itu, karena materi hanya bersumber dari buku cetak saja maka peserta didik cenderung mudah bosan, kurang aktif, serta kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya pembuatan bahan ajar digital pada materi lingkungan jadi rusak dengan menggunakan aplikasi *book creator* sebagai bentuk solusi bagi peserta didik agar peserta didik lebih termotivasi serta antusias dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital dengan menggunakan *book creator* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dikemas dengan tampilan yang menarik serta dapat membantu membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi, sebab *book creator* dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik. Pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan

book creator ini juga memanfaatkan aplikasi canva.

Hal tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Haqilah, N. (2020) dengan judul “E-Modul Model *Learning Cycle 3e* Berbasis *Book Creator* Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik” dengan permasalahan bahwa dalam kegiatan pembelajarannya guru belum menggunakan sumber belajar yang bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan. Guru juga mengatakan bahwa belum terlalu mahir dalam menggunakan teknologi dan juga karena faktor usia sehingga kurang waktu dalam membuatnya. Guru juga memanfaatkan buku LKS, dimana buku yang gunakan masih kurang efektif karena keterbatasan dalam penggunaannya. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fikrah, Z. (2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan” dengan permasalahan yakni minimnya sumber belajar yang tersedia di sekolah serta sumber belajar yang kurang menarik. Sumber

belajar masih dalam konteks cetak hanya memuat lisan saja, sehingga ketertarikan peserta didik menjadi berkurang dalam belajar.

Pembuatan bahan ajar digital dengan *book creator* dapat menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, video maupun audio sehingga dapat membuat daya tarik bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena pembuatan dan penggunaannya yang mudah dan praktis, *book creator* dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut juga membantu membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi di era abad 21 ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dimana metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Penelitian dilakukan pada Fase C Awal semester genap di SD Negeri Gang Aut Kota Bogor tahun ajaran 2023/2024. Waktu

pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan November sampai Juli 2024. Waktu pelaksanaan penelitian dihitung sejak observasi awal hingga penyusunan skripsi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket yang dilakukan pada 21 Juni 2024, observasi dan wawancara yang dilakukan pada 29 April 2024. Angket ditunjukkan untuk penilaian validasi data oleh ahli, respon guru terhadap pembelajaran di kelas, dan respon peserta didik terhadap produk yang digunakan. Sementara observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan. Instrumen yang dipakai dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data pada materi ajar *book creator* adalah lembar observasi, daftar pertanyaan wawancara, angket validasi, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Data yang telah terkumpul dari hasil observasi dan wawancara kemudian dianalisis sehingga hasil analisis tersebut dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif dan teknik kuantitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil observasi dan wawancara menyatakan bahwa bahan ajar yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan peserta didik merasa cepat bosan. Menurut hasil wawancara, guru belum pernah menggunakan bahan ajar digital dalam pembelajarannya dan hanya sesekali menayangkan video pembelajaran dari *youtube*. Sementara peserta didik membutuhkan suasana belajar menarik yang dapat menumbuhkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti berencana untuk mengembangkan bahan ajar digital menggunakan *book creator* di SDN Gang Aut.

Pada tahap perancangan, penulis menggunakan aplikasi *book creator* serta bantuan aplikasi *canva* dalam mendesain produk bahan ajar. Dalam pembuatan produk bahan ajarnya sendiri sangat sederhana dan mudah digunakan. Selain itu terdapat juga video pembelajaran yang diedit menggunakan aplikasi *capcut*. Tampilan hasil rancangan bahan ajar

pada aplikasi *book creator* ini menyerupai buku, dimana setiap membuka halaman baru seperti membolak balikkan halaman seolah-olah bergerak dalam bentuk digital. Untuk membagikan bahan ajarnya sendiri dapat melalui *link* atau dengan *scan barcode*.

Produk yang telah dirancang divalidasi untuk mengukur atau menilai kevalidan dari produk yang telah dibuat agar layak untuk digunakan. Validasi Media dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom. dengan persentase hasil validasi pertama 90% yang menunjukkan sangat layak, namun masih perlu beberapa perbaikan yang disarankan oleh ahli media, yakni konsisten dalam tulisan dan gambar, serta lebih variasi dalam menyajikan data berupa infografis. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli media, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 94,3% yang menunjukkan produk sudah sangat layak digunakan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut Mujiono, A., & Rohman, Y. L. (2024) karena nilai tersebut berada di antara 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Stella Talitha, M.Pd. dengan persentase hasil validasi pertama 52,3% yang menunjukkan produk masih banyak yang harus diperbaiki, yakni memperbaiki kalimat yang telah ditandai, setiap kalimat awali dengan kapital dan akhiri dengan tanda baca, gunakan tanda baca yang sesuai, serta setiap bahasa di luar bahasa Indonesia ditulis miring. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli bahasa, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 100% yang menunjukkan produk sudah sangat layak digunakan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut Mujiono, A., & Rohman, Y. L. (2024) karena nilai tersebut berada di antara 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Resyi. A Ghani, M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan. Validasi pertama memperoleh hasil persentase sebesar 77,14% yang menunjukkan produk sudah layak namun masih perlu beberapa perbaikan, yakni melengkapi sumber materi dan menambahkan teori dari perguruan tinggi serta semua elemen

ditulis sumber referensinya. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli materi, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 91,43% yang menunjukkan produk sudah sangat layak digunakan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut Mujiono, A., & Rohman, Y. L. (2024) karena nilai tersebut berada di antara 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

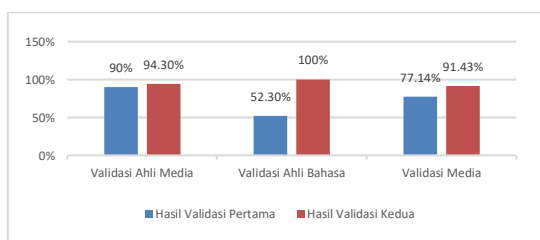


Diagram Penelitian Validasi Ahli

Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Rata-rata Validitas	Total
Ahli Media	94,3%	
Ahli Bahasa	100%	
Ahli Materi	91,43%	
Rata-rata Total	95,24%	

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Validator	Penilaian Ahli Materi Menggunakan Book Creator Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat layak
Ahli Bahasa	Sangat layak
Ahli Materi	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil penilaian validasi oleh

ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase sebesar 95,24% dengan kriteria “sangat layak” yang berarti bahan ajar digital menggunakan *book creator* pada materi lingkungan jadi rusak fase C awal sekolah dasar sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap 27 peserta didik kelas V SDN Gang Aut. Dalam uji coba ini peneliti meminta bantuan pada guru kelas untuk membagikan link bahan ajar *book creator* pada peserta didik terlebih dahulu. Kemudian peneliti menjelaskan cara penggunaan serta isi bahan ajar digital menggunakan *book creator* kepada peserta didik. Setelah peserta didik menggunakan bahan ajar digital, peneliti memberikan lembar angket respon mengenai bahan ajar digital yang telah disajikan kepada peserta didik dan guru yang masing-masing terdapat 10 pernyataan. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 81,04% dan hasil angket respon guru memperoleh hasil persentase sebesar 82%. Hasil persentase tersebut menunjukkan

bahwa bahan ajar digital menggunakan *book creator* pada materi lingkungan jadi rusak fase C awal sekolah dasar mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, materi yang disajikan mudah dimengerti, dapat membantu pemahaman peserta didik, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri. Dengan demikian, bahan ajar digital menggunakan *book creator* dapat dikatakan efektif dan membantu memotivasi peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan di atas, bahan ajar digital menggunakan *book creator* memperoleh hasil yang baik dengan kriteria sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam bahan ajar digital menggunakan *book creator* terdapat teks, gambar, serta video yang menarik sehingga dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik dan Guru

Responden	Persentase
Peserta Didik	81,04%
Yeyet Kuswiaty, S.Pd.	82%
Rata-rata Total	81,52%

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa bahan ajar digital menggunakan *book creator* pada materi lingkungan jadi rusak fase C awal sekolah dasar mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, materi yang disajikan mudah dimengerti, dapat membantu pemahaman peserta didik, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri. Dengan demikian, bahan ajar digital menggunakan *book creator* dapat dikatakan efektif dan membantu memotivasi peserta didik dalam belajar. Maka penggunaan bahan ajar digital menggunakan *book creator* pada materi lingkungan jadi rusak fase awal dinyatakan sudah sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya.

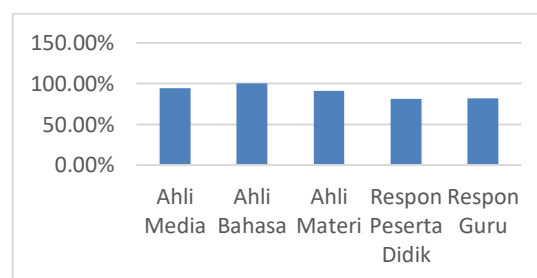


Diagram Hasil dan Respon Pengguna

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil respon angket peserta didik dan guru setelah menggunakan bahan ajar digital menggunakan *book creator* pada materi lingkungan jadi rusak. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, diketahui bahwa bahan ajar digital yang telah dirancang dan dikembangkan dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari persentase respon peserta didik dan guru yang diperoleh masing-masing 81,04% dan 82% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut Mujiono, A., & Rohman, Y. L. (2024) karena nilai tersebut berada di antara 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

D. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar digital menggunakan *book creator* pada materi Lingkungan Jadi Rusak fase C awal sekolah dasar menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas V SDN Gang Aut terkait

kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai bahan ajar yang biasa digunakan. Tahap kedua yaitu membuat desain bahan ajar digital dengan bantuan *canva* dan diunggah ke dalam *book creator*, lalu digabungkan bersama video yang telah dibuat. Bahan ajar digital yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Persentase hasil validasi oleh ketiga ahli, yaitu ahli media sebesar 94,3%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 94,3%. Dengan demikian, bahan ajar digital menggunakan *book creator* dinyatakan valid.

Bahan ajar yang telah dinyatakan valid kemudian diuji cobakan pada peserta didik di kelas V SDN Gang Aut dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Hasil respon angket peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 81,04% dan hasil respon angket guru sebesar 82%. Dengan demikian, bahan ajar digital menggunakan *book creator* pada materi lingkungan jadi rusak fase C awal layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Afeni, T. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Pemanasan Global Berbasis Example Non-Example Untuk Siswa Kelas VII SMPN 05 Seluma* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu).
- Alina, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Analisis Matematis* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital SIGIL Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta didik. *Jurnal TEKNODIK*, 23(2), 99-110.
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12-18.
- Fikrah, Z. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., Yasella, M. (2021). *Imlu Pengetahuan Alam Dan Sosial: Pusat Perbukuan*. Hlm. 4.
- Gusri, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator Dalam Bidang Studi PAI Dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak Dan Qasar SMP Kelas VII*.
- Haliqah, N. (2022). *E-Modul Model Learning Cycle 3e Berbasis Book Creator Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik* (Doctoral dissertation, Universitas Wiraraja Madura).
- Hidayah, N., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. Analisis bahan ajar terhadap kebutuhan guru dan Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 128-142.
- Kosasih, E., (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Memecahkan Masalah Berbantuan 3D Pageflip*. 516-525.
- Lubis, H.Z., & Ismaya, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. *LIABILITIES: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(3), 206-215.
- Madina, N. P., & Zulherman, Z. (2023). *Pengembangan E-Book Berbantuan Book Creator Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD*. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 779-787.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. (2020). Analisis pengembangan

- bahan ajar. Nusantara, 2(2), 180-187.
- Muhajir, F. F., Tjahjono, B., & Munawar, B. (2022). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi*, 5 (2), 87–93.
- Mujiono, A., & Rohman, Y. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Hiragana dan Katakana Berbasis Kodular Kana Tank. *JPBJ*, 10(1). <https://bit.ly/KanaTank>
- Pribadi, B.A., & Putri, Dewi A.P. (2019) *Pengembangan Bahan Ajar*, Banten: Universitas Terbuka
- Puspitasari, V., & 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*, 8(4), 310-310.
- Rodi'ah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media *Book Creator* Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Peserta didik Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35.
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Sanjaya, P. A., Pageh, I. M., & Suastika, I. N. (2023). Bahan Ajar E-Modul *Book Creator* untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2).
- Saproni, S. (2020). Bahan Ajar Matrikulasi Pendidikan Bahasa Arab. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan (JAIP)*, 17(1), 1-10.
- Suryanti, S., & Arsid, I. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Persamaan Lingkaran. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 167-179.
- Ulia, N., Ismiyanti, Y., & Setiana, L. N. (2019). Meningkatkan Literasi Melalui Bahan Ajar Tematik Saintifik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 2(2), 150–160.
- Weriyaniti, W., Firman, F., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu dengan strategi question student have di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 476-483.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. Hlm. 78.