

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK CREATOR*
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN
IPA KELAS V DI SDN 2 PRAYUNGAN NGANJUK**

Ameliana Balya Sakti

Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

ameliabalya3@gmail.com

Agus Purwowododo

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

widodopurwo74@gmail.com

Abstrak

Teknologi yang semakin canggih mendorong kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih modern dan efektif. Book Creator merupakan salah satu media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan dipilih untuk membangun dan menguji media pembelajaran Book Creator. Prosedur Borg & Gall digunakan sebagai panduan dalam penelitian ini. Penelitian ini dimaksudkan untuk memaksimalkan media pembelajaran Book Creator sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas V SDN 2 Prayungan. Book Creator diperlukan agar mampu menunjang peserta didik dalam memahami konsep IPA dengan lebih mudah. Berbagai metode pengumpulan data diaplikasikan untuk mendapatkan keterangan yang cukup dan akurat, seperti observasi untuk mengamati perilaku dan interaksi siswa saat menggunakan Book Creator, wawancara untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru tentang Book Creator, angket untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam, dan tes untuk mengevaluasi efektivitas Book Creator dalam meningkatkan pemahaman siswa. Validasi oleh ahli materi dan media menghasilkan nilai rata-rata 79,05% dan 82,86%. Sedangkan hasil angket guru dan siswa diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 82,00% dan 79,80%. Hasil tersebut memastikan bahwa Book Creator akurat, sesuai dengan kurikulum, dan mudah digunakan. Uji coba dilakukan untuk menguji efektivitas Book Creator dalam meningkatkan pemahaman siswa. Book Creator terbukti valid dan memadai diaplikasikan berdasarkan hasil validasi oleh ahli. Hasil ini menunjukkan bahwa Book Creator mempunyai kualitas yang bagus sehingga patut diaplikasikan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Book Creator terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA. N-Gain Score yang diperoleh sebesar 61,56% menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa cukup signifikan. Book Creator adalah perangkat pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN 2 Prayungan dalam pembelajaran IPA. Penggunaan Book Creator direkomendasikan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran IPA di kelas V SDN 2 Prayungan.

Kata kunci: Book Creator, Pemahaman Pembelajaran, IPA

Abstract

Increasingly sophisticated technology drives the need for more modern and effective learning media. Book Creator is a digital learning media that can improve students' understanding. Research and development methods were chosen to build and test the Book Creator learning media. The Borg & Gall procedure was used as a guide in this study. This research is intended to maximize the Book Creator learning media so that it can increase students' understanding in class V science learning at SDN 2 Prayungan. Book Creator is needed to be able to support students in understanding science concepts more easily. Various data collection methods were applied to obtain sufficient and accurate information, such as observation to observe student behavior and interactions when using Book Creator; interviews to get input from students and teachers about Book Creator; questionnaires to test students' level of understanding of Natural Science material, and tests to

evaluate the effectiveness of Book Creator in improving student understanding. Validation by material and media experts produced average scores of 79.05% and 82.86%. Meanwhile, the results of the teacher and student questionnaire showed that the average scores were 82.00% and 79.80%. These results ensure that Book Creator is accurate, aligned with the curriculum, and easy to use. The trial was carried out to test the effectiveness of Book Creator in improving student understanding. Book Creator is proven to be valid and adequate to apply based on validation results by experts. These results show that Book Creator has good quality so it should be applied to improve students' understanding. Book Creator has proven to be effective in increasing students' understanding of science material. The N-Gain Score obtained was 61.56% indicating that the increase in student understanding was quite significant. Book Creator is an efficient learning tool to improve the understanding of fifth grade students at SDN 2 Prayungan in science learning. The use of Book Creator is recommended to develop the quality of science learning in class V at SDN 2 Prayungan.
Keywords: Book Creator; Learning Understanding, Science

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat membantu guru mendapatkan berbagai sumber daya dan alat bantu pembelajaran yang semakin beragam. Alat bantu dan penunjang pembelajaran kini tersedia dengan variasi yang lebih banyak. Media pembelajaran berpengaruh dalam menunjang target pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah membagi media pendidikan menjadi tiga jenis, yaitu media audio, visual, dan audio visual. Media visual merupakan media yang mampu dilihat menggunakan mata telanjang, seperti gambar, grafik, dan kartun. Media audio visual merupakan perangkat yang menggabungkan suara dan gambar, seperti media televisi.¹

Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dikelas V SDN 2 Prayungan, masih terdapat permasalahan dari aspek pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diterapkan oleh guru belum kreatif, variatif, dan inovatif dalam media pembelajaran. Proses pembelajaran masih sering dilakukan dengan metode konvensional di mana sebagian besar peserta didik sekedar mendengarkan pemaparan dari pendidik tanpa banyak berpartisipasi. Aktivitas pembelajaran lebih banyak dikendalikan oleh guru daripada siswa yang cenderung menjadi pasif. Selain itu, sumber belajar yang diterapkan masih terpaku pada buku cetak yang kurang menarik bagi siswa karena isi materi yang disajikan terlalu ringkas dan padat, serta kurang menarik secara visual.²

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Book Creator* adalah sebuah platform pembuatan buku digital yang telah menjalin kemitraan dengan Tools for Schools sejak tahun 2011 dan mendapatkan dukungan dari *Google For Education*. Tujuannya adalah untuk berkolaborasi dengan pendidik dalam meningkatkan keterampilan siswa melalui pengembangan media pembelajaran digital. *Book Creator* memberikan solusi yang mudah untuk meningkatkan kreativitas dalam menyusun kurikulum, mendorong pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif yang relevan untuk masa

¹ Djamarah dan Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*,” (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

² Observasi Peserta Didik Kelas V SDN 2 Prayungan, 23 September 2023 pukul 10.45 di ruang kelas.

depan. Salah satu keunggulan utama *Book Creator* adalah kelengkapan alat yang disediakan dan kemudahan dalam pembuatan konten.³

Kehadiran *Book Creator* memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam konteks pembelajaran daring maupun luring. Platform ini dapat diakses dengan mudah oleh pendidik dan siswa, serta memberikan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran.⁴ Dengan *Book Creator*, pendidik dapat dengan praktis mengirimkan materi pembelajaran langsung melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, atau tablet.⁵ Keunggulan *Book Creator* akses Gratis dan kemudahan penggunaan bagi semua.⁶ Pendekatan pembelajaran IPA yang diterapkan melalui *Book Creator* didesain untuk mengembangkan sikap ilmiah siswa sesuai dengan konsep-konsep IPA yang relevan.

Setelah melakukan observasi di kelas V SDN 2 Prayungan, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih menghadapi tantangan karena kurangnya kreativitas, variasi, dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh pendidik.⁷ Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan *Book Creator* sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA kelas V.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan metode observasi dan penelitian pengembangan (R&D) untuk membangun dan mengukur keefektifan suatu objek penelitian.⁸ Dalam konteks ini, penelitian pengembangan mengikuti prosedur yang diadaptasi dari Borg and Gall untuk mengembangkan materi instruksional.⁹ Metode penelitian telah didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menjawab pertanyaan spesifik dan memecahkan berbagai masalah ilmiah atau praktis.¹⁰ Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Book Creator* dengan tujuan meningkatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Metode penelitian ini mengikuti pendekatan pengembangan yang telah dimodifikasi dari model *Bord and Gall* yang dirancang oleh Sugiyono.

³ Rosid Tamami, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Lingkaran," *Jurnal Teknodik*, 2021, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.649>.

⁴ Verdiana Puspitasari, Rofi'i, and Djoko Adi Walujo, "Development of Learning Tools with a Differentiation Model Using Book Creator for BIPA Learning in Classes with Diverse Abilities," *Jurnal Education and Development Institut*, 2020.

⁵ Ruddamayanti, "Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019.

⁶ Sakinah Zubair, "Book Creator Sebagai Aplikasi Dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif Bagi Calon Guru Profesional" 3, no. 1 (2023).

⁷ Observasi Peserta Didik Kelas V SDN 2 Prayungan, 23 September 2023 pukul 10.45 diruang kelas.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016).

⁹ Sugiyono.

¹⁰ Britha Mikkelsen, "Methods for Development Work and Research : A New Guide for Practitioners | Britha Mikkelsen," 2005.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini meliputi: 1) Pengumpulan informasi dan data sebagai dasar untuk mengembangkan instrumen assessment. 2) Perencanaan yang melibatkan merumuskan tujuan penelitian serta kemampuan yang dibutuhkan untuk meningkatkan produk. 3) Pengembangan produk awal yang melibatkan proses desain instrumen assessment dan pembuatan draft pertama produk. Draft ini kemudian di validasi oleh ahli. 4) Mengadakan percobaan terbatas terhadap produk. 5) Merevisi produk berdasarkan hasil uji coba terbatas. 6) Mengadakan percobaan lapangan untuk mengevaluasi kualitas produk pengembangan. 7) Merevisi produk akhir dan melakukan evaluasi terhadap produk akhir hasil pengembangan untuk menentukan apakah instrumen assessment tersebut layak diaplikasikan untuk menguji kemampuan peserta didik.

Pengumpulan data yang merupakan langkah yang amat penting diperoleh dalam metode ilmiah, karena data yang dikumpulkan merupakan data yang diperlukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.¹¹ Instrumen penelitian yang digunakan mencakup beberapa jenis angket, seperti angket terbuka untuk telaah media dan angket telaah materi, serta angket tertutup untuk validasi ahli materi dan ahli media, serta respon dari guru. Selain itu, instrumen hasil belajar yang digunakan meliputi *pretest* dan *posttest*. Teknik akumulasi data yang dipakai dalam penelitian ini mencakup wawancara, observasi, pengisian angket, dan tes. Sedangkan untuk analisis data, dilakukan analisis hasil validasi media pembelajaran *Book Creator*, analisis hasil belajar siswa, serta ulasan tanggapan siswa terhadap pengaplikasian media tersebut.

Peneliti menggunakan teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif, terutama dalam menilai kelayakan media dan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk, bukan untuk mengukur hipotesis. Produk dievaluasi dengan memakai angket penilaian kelayakan dengan skala Likert untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang kualitas dan penerimaan produk dari para ahli dan pengguna.

Tabel 1. Skala *Linkert*

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

¹¹ A Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2009).

Data dari angket yang berisi respon guru dievaluasi setelah mereka menggunakan media *Book Creator* dalam pembelajaran IPA Semester II untuk kelas V. Angket tersebut menggunakan Skala Guttman yang hanya terdiri dari opsi “ya” atau “tidak”, di mana “ya” diberi skor 1 dan “tidak” diberi skor 0. Skor total diperoleh dengan mengalikan jumlah jawaban “ya” dengan 1 dan jumlah jawaban “tidak” dengan 0. Oleh karena itu, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} \times 100\%$$

Kemudian mendeskripsikan rata-rata keseluruhan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rata-Rata Persentase Respon Guru

Interval Skor	Kriteria
$80\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% \leq \text{skor} < 80\%$	Baik
$40\% \leq \text{skor} < 60\%$	Cukup Baik
$20\% \leq \text{skor} < 40\%$	Kurang Baik
$0\% \leq \text{skor} < 20\%$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arikunto¹²

Untuk menguji efektivitas peningkatan hasil belajar digunakan perhitungan menggunakan *SPSS 22.0 for windows* yaitu dengan rumus efektivitas *N-Gain score* sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

- N-Gain* = Gain yang ternormalisir
- Pre test* = Nilai awal pembelajaran
- Post test* = Nilai akhir pembelajaran

Kategorisasi perolehan nilai *N-Gain score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* maupun dari nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Sementara pembagian kategori perolehan *N-gain* dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada gambar tabel bawah ini:

¹² Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Atau Pendekatan Praktik*,” Cet XV, 2013.

Tabel 3. Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Skor <i>N-Gain Score</i>	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini telah melalui beberapa tahapan. Dalam desain model media pembelajaran *digital book* terdiri dari beberapa tahapan antara lain analisis kebutuhan, perencanaan, dan pengembangan produk awal. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan observasi dan wawancara kepada guru kelas dan peserta didik kelas V di SDN Prayungan. Pada tahap perencanaan peneliti menggabungkan beberapa literatur yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan. Pembuatan media pembelajaran *Book Creator* dimulai dengan menyusun materi, contoh materi berupa gambar dan video, dan contoh soal. Bahan ajar ini dibuat berdasarkan materi dari tema 6, 7, 8, dan 9.¹³ Kemudian penyusunan latihan soal yang bermaksud untuk mengembangkan pemahaman peserta didik pada materi IPA kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. Selanjutnya penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk menjawab rumusan pengembangan media pembelajaran *digital book* dan efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berupa angket validasi ahli, angket respon pengguna, dan *pre test post test*.

Pada tahap pengembangan produk awal, berhasil mewujudkan produk berupa media pembelajaran digital book pembelajaran IPA berbasis book creator. Model media pembelajaran yang baik harus mampu menarik minat dan meningkatkan kenikmatan peserta didik saat belajar. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan media visual yang menarik dan mudah dipahami. Book creator adalah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan buku digital yang terdiri dari teks, gambar, dan suara. Buku digital ini bisa diakses di berbagai perangkat, seperti komputer, android, smartphone, dan tablet. Media digital dalam penelitian ini dikembangkan menjadi media *book creator* untuk memberikan kesan menarik pada pembelajaran IPA. Menurut teori oleh Suhana.¹⁴ Analisis menunjukkan bahwa variasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran

¹³ Zakiyatul Fikrah and Elfia Sukmah, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan," *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 1 (2022).

¹⁴ Cucu Suhana, "Konsep Strategi Pembelajaran," in *Jurnal Ipteks Terapan*, 2014.

berteknologi, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.¹⁵ Media pembelajaran dikatakan layak untuk dikembangkan dan digunakan apabila media tersebut sesuai dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran serta harus mendukung isi materi pembelajaran.¹⁶

Dalam pengembangan media pembelajaran *digital book* sesuai dengan Borg and Gall¹⁷ yaitu validasi penilaian media, validasi desain, dan revisi desain media. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *digital book* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN 2 Prayungan diperoleh berdasarkan analisis data angket respon pengguna dan analisis peningkatan pemahaman belajar. Berdasarkan tabel hasil angket guru diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 82,00% maka media pembelajaran dalam kategori baik dan efektif untuk digunakan. Kemudian hasil angket peserta didik diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 79,80% maka media pembelajaran *digital book* pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN 2 Prayungan dalam kategori baik dan efektif untuk digunakan.¹⁸

Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian ahli media diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 82,84% maka media pembelajaran *digital book* pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk layak dikembangkan dan digunakan. Kemudian hasil penilaian ahli materi diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 79,05% sehingga media pembelajaran *digital book* pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas layak dikembangkan dan digunakan.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Nilai Validasi
1.	Kualitas Media	82,85%
2.	Sistematika Penyajian Pembelajaran pada Media	82,86%
Rata-rata (%)		82,84%
Keterangan		Sangat Layak

¹⁵ Rani Pausa and Melva Zainil, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 1 (2022).

¹⁶ Suhana, "Konsep Strategi Pembelajaran."

¹⁷ Dede Dwiansyah Putra et al., "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall," *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 2020, <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.

¹⁸ Dyah Ayu Retno Palupi, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin, "Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi BookCreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil penilaian ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Nilai Validasi
1.	Penyajian pembelajaran pada media	81,91%
2.	Penyajian materi pada media	76,19%
Rata-rata (%)		79,05%
Keterangan		Layak

Selanjutnya dilakukan revisi produk media pembelajaran *digital book* pembelajaran IPA berbasis *book creator* kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. Produk diubah dan diperbarui berdasarkan evaluasi dan komentar yang diberikan para ahli pada bidang media dan materi pembelajaran serta pengguna yang sudah memakai produk tersebut. Revisi produk tersebut meliputi penyesuaian dengan materi pembahasan, menambahkan contoh kehidupan sehari-hari dalam materi, dan mencantumkan sumber materi.

Peningkatan hasil belajar diketahui menggunakan *Pre Test* dan *Post Test* berupa soal yang diberikan kepada 13 siswa kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. Untuk menguji efektivitas peningkatan hasil belajar digunakan perhitungan menggunakan *SPSS 22.0 for windows* yaitu dengan rumus efektivitas *N-Gain score* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil *N-Gain score Pre Test* dan *Post Test*

No	Kode Responden	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>N-Gain score (%)</i>
1.	A1	68	78	45,5
2.	A2	80	90	87,9
3.	A3	70	75	60,0
4.	A4	72	80	40,0
5.	A5	69	82	72,2
6.	A6	77	87	76,9
7.	A7	78	85	46,7
8.	A8	75	83	47,1
9.	A9	65	75	40,0
10.	A10	58	79	50,0
11.	A11	68	80	60,0
12.	A12	70	85	90,8
13.	A13	78	88	83,3
Rata-rata		71,38	82,08	61,56

Kategori perolehan *N-gain* menurut Suharsimi Arikunto dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada gambar tabel bawah ini:

Tabel 7. Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Skor <i>N-Gain Score</i>	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata *Pre Test* 71,38 dan nilai *Post Test* 82,08 sehingga terjadi peningkatan kemampuan pemahaman pembelajaran IPA kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk sebesar 15%. Kemudian hasil *N-Gain Score* diperoleh hasil 61,56 yang artinya nilai tersebut berada diantara nilai 56 – 75. Maka media pembelajaran *Book Creator* untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar.

Beberapa hambatan muncul dalam proses observasi dan wawancara, termasuk kurangnya efektivitas pembelajaran sehingga banyaknya peserta didik tidak mengikuti dan antusias saat pembelajaran. Selain itu, mayoritas peserta didik menganggap Pelajaran IPA cenderung membosankan dan kurang menarik. Hasil validasi menunjukkan bahwa *Book Creator* adalah alat yang menjanjikan dan patut dicoba dalam pembelajaran.¹⁹ Pada proses evaluasi, kelas eksperimen dan control masih memiliki pemahaman yang rendah ketika diberikan pre-test tanpa menggunakan *Book Creator*. Setelah menggunakan *Book Creator*, nilai rata-rata siswa dalam tes akhir di kelompok yang menggunakan *Book Creator* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Di sisi lain, nilai rata-rata siswa dalam tes akhir di kelompok yang tidak menggunakan *Book Creator* tetap rendah.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen disebabkan oleh penggunaan aplikasi *Book Creator* dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengingat dan menceritakan kembali inti atau ringkasan dari pelajaran yang telah dipaparkan oleh guru. Sehingga media *Book Creator* efektif dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik. Hal ini, menandakan peserta didik tertarik dengan adanya pembelajaran tersebut. Pemanfaatan platform *Book Creator* untuk bahan ajar digital merupakan solusi inovatif dalam menjawab berbagai situasi dan kendala

¹⁹ Siti Raihan, Haryono, and Farid Ahmadi, "Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program," *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Technology* 7, no. 1 (2018).

Ameliana Balya Sakti, Agus Purwowidodo: Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk

pembelajaran di era modern.²⁰ Purwanita mengemukakan bahwa penggunaan E-Book interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, dan secara tidak langsung mendongkrak pemahaman mereka.²¹ Adi Wijayanto dkk menyatakan bahwa software *Book Creator* efektif digunakan dalam percepatan gerak motorik.²² Selanjutnya, keefektifan E-book diukur menggunakan SPSS 22.0 *for windows* yaitu dengan rumus efektivitas N-Gain score sehingga terjadi peningkatan kemampuan pemahaman pembelajaran IPA kelas V DI SDN 2 Prayungan. Hasil N-Gain skor menunjukkan bahwa *Book Creator* cukup efektif dalam peningkatan pemahaman peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa *Book Creator*, sebuah platform pembuatan buku digital, diaplikasikan untuk peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas V dalam mata pelajaran IPA. Skor rata-rata N-Gain sebesar 61,56%, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Selain itu, hasil validasi media dan materi pembelajaran menunjukkan skor rata-rata yang tinggi, yaitu 79,05% dan 82,86%. Ditambah lagi, hasil angket respon siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79,80%, yang menunjukkan bahwa *Book Creator* mudah digunakan dan disukai oleh siswa. Kesimpulannya, *Book Creator* adalah media pembelajaran yang efisien dan praktis dalam peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran IPA kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. “*Prosedur Penelitian Atau Pendekatan Praktik.*” *Cet XV*, 2013.
- Makdis, Nasrul. “Penggunaan E-Book Pad Era Digital.” *Al-Maktabah*, 2020.
- Mikkelsen, Britha. “Methods for Development Work and Research : A New Guide for Practitioners | Britha Mikkelsen |” 2005.
- Pausa, Rani, and Melva Zainil. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 1 (2022).
- Purwanita, Yulis, Yatim Riyanto, and Totok Suyanto. “The Influence of Multimedia Assisted Inquiry Learning Methods on My Heroes Theme of Critical Thinking Skills and Learning Outcomes of Class IV Students OfElementary School.” *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)* 9, no. 7 (2019). <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.07.2019.p9169>.

²⁰ Putu Adi Sanjaya, I Made Pageh, and I Nengah Suastika, “Bahan Ajar E-Modul *Book Creator* Untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Di Sekolah Penggerak” 6 (2023).

²¹ Yulis Purwanita, Yatim Riyanto, and Totok Suyanto, “The Influence of Multimedia Assisted Inquiry Learning Methods on My Heroes Theme of Critical Thinking Skills and Learning Outcomes of Class IV Students OfElementary School,” *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)* 9, no. 7 (2019), <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.07.2019.p9169>.

²² Adi Wijayanto et al., “Pemanfaatan Software *Book Creator* Dalam Akselerasi Pembelajaran Gerak Motorik Anak Madrasah Ibtidaiyah,” no. September (2022).

Ameliana Balya Sakti, Agus Purwowidodo: Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk

Puspitasari, Verdiana, Ruffi, and Djoko Adi Walujo. "Development of Learning Tools with a Differentiation Model Using Book Creator for BIPA Learning in Classes with Diverse Abilities." *Jurnal Education and Development Institut*, 2020.

Putra, Dede Dwiansyah, Ardo Okilanda, Arisman Arisman, Muhsana El Cintami Lanos, Siti Ayu Risma Putri, Mutiara Fajar, Hikmah Lestari, and Sugar Wanto. "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall." *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 2020. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.

Raihan, Siti, Haryono, and Farid Ahmadi. "Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program." *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Technology* 7, no. 1 (2018).

Retno Palupi, Dyah Ayu, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi BookCreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>.

Ruddamayanti. "Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019.

Sanjaya, Putu Adi, I Made Pageh, and I Nengah Suastika. "Bahan Ajar E-Modul Book Creator Untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Di Sekolah Penggerak" 6 (2023).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Suhana, Cucu. "Konsep Strategi Pembelajaran." In *Jurnal Ipteks Terapan*, 2014.

Tamami, Rosid. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Lingkaran." *Jurnal Teknodik*, 2021. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.649>.

Tanzeh, A. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.

Wijayanto, Adi, Isatul Hasanah, Agus Mukholid, and Karwanto. "Pemanfaatan Software Book Creator Dalam Akselerasi Pembelajaran Gerak Motorik Anak Madrasah Ibtidaiyah," no. September (2022).

Zain, Djamarah. "*Strategi Belajar Mengajar*." Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Zakiyatul Fikrah, and Elfia Sukmah. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan ." *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 1 (2022).

Zubair, Sakinah. "Book Creator Sebagai Aplikasi Dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif Bagi Calon Guru Profesional" 3, no. 1 (2023).