

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
BOOK CREATOR BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD**

Dina Mulyani¹, Yeni Erita², Hamimah³, Leni Zahara⁴

^{1,2,3,4}PGSD, FIP, Universitas Negeri Padang

¹mulyanid299@gmail.com, ²yenierita@fip.unp.ac.id, ³hamimah@fip.unp.ac.id,

⁴lenizahara6@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of innovation in learning at the elementary school level to improve the quality of learning. This study aims to produce valid, practical, and effective learning media using the Book Creator application in learning Natural and Social Sciences in grade IV of Elementary School. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The subjects of the study were teachers and students of grade IV of SDN 28 Air Tawar Timur, 16 Air Tawar Timur, 18 Air Tawar Selatan, and 05 Air Tawar Barat. Data collection techniques were observation and interviews. The research instrument used validity, practicality, and effectiveness tests. The development of learning media obtained a validity result of 92% with a valid category. The practicality results obtained a score of 92.15% by teachers and a score of 93,59% by students with a practical category. Based on the results of the research that has been conducted, it can be concluded that the development of learning media using the Book Creator application has been valid, practical, and effective in learning Natural and Social Sciences in grade IV of Elementary School. The developed learning media can be an alternative solution for innovative and interesting learning media for students in learning teaching materials.

Keywords: learning media, book creator, ADDIE, problem based learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam pembelajaran pada jenjang sekolah dasar untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN 28 Air Tawar Timur, 16 Air Tawar Timur, 18 Air Tawar Selatan, dan 05 Air Tawar Barat. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Instrumen penelitian menggunakan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pengembangan media pembelajaran memperoleh hasil validitas sebesar 92% dengan kategori valid. Hasil praktikalitas memperoleh skor 92,15% oleh guru dan skor 93,59% oleh siswa dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi

Book Creator telah valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa dalam mempelajari materi ajar.

Kata Kunci: media pembelajaran, *book creator*, *ADDIE*, *problem based learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk setiap manusia. Pendidikan juga mengambil andil dalam memperbaiki tingkah laku, norma serta akhlak peserta didik. Berdasarkan undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Bab II pasal 3 menjelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran terutama sarana dan prasarana. Aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong rendah, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan hanya terpaku pada guru. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terlaksana dan terorganisir. Menurut (Nuryadin, 2018) proses pembelajaran dengan ceramah atau presentasi menyebabkan guru menjadi pusat sumber utama pengetahuan, sehingga peserta didik tidak bisa mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran di kelas.

Guru sebagai pengajar mempunyai tanggung jawab besar dalam proses kegiatan belajar peserta didik di sekolah, ini menunjukkan bahwa untuk keberhasilan dalam mengajar tidak terlepas dari upaya guru dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas mengajar di kelas diantaranya melalui pemilihan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan akurat terhadap materi yang akan dibahas. Media pembelajaran memudahkan peserta didik menerima atau mengingat materi yang telah disampaikan serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga media menjadi sarana penting untuk mendukung dan memudahkan proses pembelajaran di kelas dalam upaya meningkatkan interaksi edukatif dan mengoptimalkan aktivitas maupun hasil belajar peserta didik.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi 5.0 yang ditandai dengan adanya peningkatan konektivitas, interaksi dan pengembangan sistem lainnya, teknologi informasi dan digital. Untuk menghadapi

revolusi era 5.0 dibutuhkan Pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif serta berdaya saing kuat (Syamsuar & Reflianto, 2018). Dengan berkembangnya teknologi dan informasi di Indonesia saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar dalam aspek kehidupan, salah satunya pada dunia Pendidikan.

Kemajuan bidang Pendidikan khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi pembelajaran di sekolah (Febriyanti & Sari, 2022). Belajar dapat terjadi dimana dan kapan saja, salah satu tanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Belajar di sekolah dapat disebut dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah tentunya memiliki beberapa tahap sesuai dengan ketentuan kurikulum yang ada. Proses pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar

adalah kurikulum dengan pembelajaran beragam, kurikulum ini berfokus pada konten-konten yang esensial agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasan untuk memilih berbagai perangkat bahan ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka ini mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS karena anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh, terpadu dan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Isi dari materi IPAS adalah menjelaskan tentang kondisi alam dan hubungan antar manusia yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa (Rusilowati dkk, 2022). Materi IPA berfokus pada fenomena alam sedangkan materi IPS berfokus pada fenomena sosial di masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di beberapa sekolah di Kota Padang yaitu SDN

28 Air Tawar Timur , SDN 16 Air Tawar Timur, SDN 18 Air Tawar Selatan dan SDN 05 Air Tawar Barat pada tanggal 13, 16 dan 22 Januari 2025 dikelas IV pembelajaran IPAS pada empat sekolah tersebut. Sekolah tersebut juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti buku guru, buku siswa, laptop dan proyektor namun masih kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini. Ketersediaan alat di sekolah tersebut juga bagus, sekolah sudah menyediakan proyektor/infokus, dan juga menyediakan komputer jika pembelajaran membutuhkan komputer dan juga telah menyediakan jaringan wifi untuk mengakses internet.

Berdasarkan hasil observasi dari keempat sekolah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *book cretor* terhadap pembelajaran IPAS di kelas IV SD, dengan harapan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan

aplikasi *book creator* yang akan membuat peserta didik aktif, senang dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung serta mudah dalam memahami materi.

Book Creator merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat buku yang atraktif, dikatakan atraktif karena tools atau elemen-elemen fasilitas yang tersedia tidak hanya berupa tulisan dan gambar, buku atau bacaan biasa, namun juga dapat menyisipkan record audio bahkan video. Aplikasi *Book Creator* sangat mudah pembuatannya bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai media ajar online maupun tatap muka, media pembelajaran *Book Creator* mudah didistribusikan oleh guru kepada peserta didik (Zakiyatul Fikrah & Elfia Sukmah, 2022) *Book Creator* dapat dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Salah satu kelebihan dari aplikasi *Book Creator* adalah memiliki *user interface* yang simpel,

menu tools yang disediakan sangat mudah untuk dipahami sehingga memudahkan bagi pemula dalam pembuatan media digital (Pausa & Zainil, 2023). Aplikasi *Book Creator* memiliki banyak fitur-fitur yang menarik, seperti dapat menambahkan gambar, link, video, audio dan masih banyaknya lagi, bahkan aplikasi *Book Creator* bisa diintegrasikan atau dihubungkan dengan aplikasi lainnya seperti canva, google maps dan lain sebagainya. Banyaknya fitur-fitur menarik yang ada pada aplikasi *Book Creator* dapat meningkatkan semangat, antusias, minat dan keaktifan siswa untuk mempelajari pelajaran yang diberikan (Zakiyatul Fikrah & Elfia Sukmah, 2022). Media pembelajaran ini dapat membuat guru dan peserta didik berinteraksi sepanjang waktu tanpa batasan batasan waktu tertentu.

Pada penelitian sebelumnya, media ajar menggunakan aplikasi *Book Creator* ini sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian oleh (Pausa & Zainil, 2023) menjelaskan bahwa e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* layak, praktis, dan efektif

digunakan sebagai media ajar peserta didik kelas IV SD, baik di kelas maupun secara mandiri. Sehingga peneliti tertarik mengangkat judul ini Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas VI Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk memvalidasi produk yang dikembangkan, (Sugiyono, 2019). Sejalan dengan ini, (Yolanda & Hasanah, 2022) mengatakan bahwa *research and development* (R&D) adalah proses untuk melakukan pengembangan dan validasi terhadap produk Pendidikan. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji

keefektivan produk, model maupun metode atau strategi cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model penelitian dari *ADDIE*, yang terdiri lima tahapan yang harus dilakukan agar terciptanya pengembangan ini yaitu *analysis* (analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan identifikasi masalah), *design* (merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, *measurable*, *applicable* dan *realistic*; Menyusun tes; menentukan strategi pembelajaran media yang tepat ; dan menentukan desain media), *development* (proses mewujudkan dan mengembangkan desain media menjadi kenyataan), *implementation* (penerapan media yang telah dikembangkan), *evaluation* (tahap akhir untuk mengetahui media yang sudah dikembangkan berhasil atau tidak) (Hamzah & Baalwi, 2022).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik dari kelas IV SDN 28 Air Tawar Timur : Jumlah Siswa 28

orang dengan jumlah siswa laki-laki 17 orang dan siswa perempuan 11 orang. SDN 18 Air Tawar Selatan : Jumlah Siswa 17 orang dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan siswa perempuan 5 orang. SDN 16 Air Tawar Timur : Jumlah Siswa 17 orang dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan siswa perempuan 5 orang. SDN 05 Air Tawar Barat : Jumlah Siswa 26 orang dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan siswa perempuan 14 orang.

3. Teknik Pengumpulan Data

Informasi yang diperoleh pada saat melakukan observasi ke sekolah dan wawancara dengan guru. Data di dapatkan dari hasil wawancara dan observasi, setelah itu data validitas menggunakan angket validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* yang dilakukan oleh tiga orang validator atau ahli. Validator dipilih dari kalangan dosen yang memiliki keahlian di bidangnya yaitu ahli materi, media dan bahasa. Kemudian data praktikalitas, yang diperoleh dari angket respon guru angket respon

peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*. Terakhir data efektivitas yang diperoleh setelah peserta didik menjawab tes yang berupa *Pre-test* dan *Post-test*.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen validator berupa data hasil uji validitas media pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi *Book Creator* dianalisis dengan menggunakan skala likert. Responden memberikan jawaban dengan bentuk checklist terhadap indikator pernyataan yang telah ditentukan, (Melyza & Aguss, 2021) Berdasarkan lembar validasi. Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2017 : 102), yaitu :

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

Tabel 1. Kriteria Kevalidan media pembelajaran

Interval	Kategori
0 % - 20 %	Sangat tidak valid
21 % - 40 %	Kurang valid

41 % - 60 %	Cukup valid
61 % - 80 %	Valid
81 % - 100 %	Sangat valid

Modifikasi Purwanto (dalam Maulita & Erita, 2021)

Instrumen Praktikalitas media pembelajaran berguna untuk mengumpulkan data terkait tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang telah di kembangkan. Data hasil kepraktisan media pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi *Book Creator* terhadap guru dan peserta didik. Angket praktikalitas uji coba produk dideskripsikan dengan teknik analisis data menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021), yaitu :

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

Tabel 2. Kriteria kepraktisan media pembelajaran

Interval	Kategori
0 % - 20 %	Sangat tidak valid
21 % - 40 %	Kurang valid
41 % - 60 %	Cukup valid

61 % - 80 %	Valid
81 % - 100 %	Sangat valid

Modifikasi dari purwanto (Maulita & Erita, 2021)

Pada tahap akhir dilakukan pengujian efektivitas dengan memberikan soal evaluasi dalam bentuk *Pre-test* dan *Post -test* kepada peserta didik

Tabel 3 Soal *Pre-test* dan *Post-test*

NO	Soal	Bobot
1	Manusia dalam pemenuhan kebutuhan selalu membutuhkan bantuan orang lain, hal ini dikarenakan manusia...	10
2	Kebutuhan yang paling mendasar dan harus dipenuhi oleh manusia disebut..	10
3	Contoh kebutuhan primer antara lain...	10
4	Seorang driver online, kebutuhan primernya adalah...	10
5	Kebutuhan yang merupakan penunjang hidup dan dapat ditunda setelah kebutuhan pokok terpenuhi adalah...	10
6	Jenis kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh manusia setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi	10
7	Kebutuhan primer bagi seorang pelajar ditunjukkan oleh nomor...	10

8	Wahyu mengikuti pelajaran olahraga di sekolah. Dia tampak kelelahan dan haus. Salah satu teman wahyu menawarkan minuman miliknya. Minuman tersebut termasuk...	10
9	Salah satu kebutuhan primer adalah sandang. Berikut ini merupakan salah satu contoh kebutuhan sandang yaitu	10
10	Apabila seseorang sudah membangun rumah, maka demikian akan membutuhkan perabotan untuk mengisi rumahnya. Hal tersebut digolongkan dalam pemenuhan kebutuhan...	10

Selanjutnya penentuan efektivitas menggunakan rumus :

$$N - Gain = \frac{Sp_{posttest} - Sp_{pretest}}{Smaks - Sp_{pretest}}$$

Tabel 4. Kriteria keefektivan media pembelajaran berdasarkan nilai N-Gain

Skor Respon	Kriteria Respon
g>0,7	Tinggi
0,30≤g≤0,7	Sedang
g≤0,3	Rendah

Sumber : Hardiyantari,2017)

1.Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang peneliti lakukan, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran IPAS diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan model *ADDIE*. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima sehingga apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Ahdan dkk, 2020). Media pembelajaran adalah bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio-visual

C.Hasil dan Pembahasan

(Musthofa & Nugraha, 2020). Kenyataannya di sekolah berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa guru belum mampu merancang media pembelajaran menggunakan perangkat digital dengan baik. Padahal sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai untuk mendukung pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat digital. Hal tersebut dikarenakan guru belum memiliki cukup waktu dan belum memiliki kemampuan untuk merancang media pembelajaran menggunakan perangkat digital. Maka dari itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis, serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*. *Book Creator* adalah sebuah platform online berbasis website yang digunakan untuk membuat buku-buku digital interaktif dengan mudah serta

telah menyediakan jutaan aset visual yang bisa digunakan oleh peneliti dalam membuat buku digital (Pausa & Zainil, 2023).

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* ini telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Nilai ahli materi berkisar memperoleh hasil validasi dengan persentase 92% yang berada pada kategori “valid”. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase 91,34% dengan kategori “valid”. Terakhir oleh ahli media memperoleh hasil validasi dengan persentase 92% yang berada pada kategori “valid”. Rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi adalah 92% dengan kategori “valid”. Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan maka media pembelajaran aplikasi *Book Creator* yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* ini telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari angket respon

guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba dan sekolah penelitian. Uji kepraktisan media pembelajaran dari angket respon guru mendapatkan persentase 94,29% dan angket respon peserta didik mendapatkan penilaian sebesar 95,64% . maka didapat penilaian akhir praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik sebesar 94,97% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sesuai dengan kategori penilaian dari Sugiyono (2015) yaitu yang mencapai persentase 81-100%. Kepraktisan ini dapat dilihat dari kemudahan guru dan peserta didik dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* ini telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari uji efektivitas media pembelajaran dari soal pre test dan post test di sekolah uji coba dan sekolah penelitian. Uji efektivitas media pembelajaran dari soal pre test di sekolah uji coba mendapatkan penilaian rata-rata 45,36 dan pada soal post test

mendapatkan rata-rata 81,79. Sesuai dengan kategori penilaian dari Sugiyono (Rahmawati & Farida, 2024) yaitu yang mencapai persentase 86-100% termasuk dalam kategori sangat efektif.

Menurut media pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perbedaan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Book Creator* yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”. Dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi *Book Creator* dapat memberikan banyak manfaat yakni peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan aplikasi *Book Creator*, peserta didik sangat senang dan terlihat

aktif saat belajar menggunakan aplikasi *Book Creator*, peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran. Karena animasi yang menarik dan penjelasan yang mudah dimengerti pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*.

Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* sangat efektif dan efisien yang dapat menambah ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan (Maharani et al., 2023). Hal ini juga didukung oleh Lestari & I Nengah Suastika (2021) bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menunjang pembelajaran supaya berjalan dengan lebih baik karena media memuat berbagai komponen dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar..

2. Pembahasan

1. Analysis

Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi, mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta untuk menentukan produk yang tepat untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa guru hanya menggunakan infokus dan laptop untuk menampilkan video dari youtube, atau menampilkan powerpoint, lebih banyak menggunakan media cetak dan media sederhana yang dengan mudah didapatkan di sekitar. Menurut guru, peserta didik lebih bersemangat ketika guru menggunakan media berbasis teknologi seperti video dan powerpoint. Selanjutnya dari angket peserta didik juga menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Dari analisis kebutuhan ini, peneliti mendapatkan

bahwa peserta didik dan guru :

- 1) Membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran tidak membosankan,
- 2) Membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri karena interaktifitasnya,
- 3) Membutuhkan media pembelajaran yang update dan menarik agar dapat menstimulasi kegiatan pembelajaran ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran IPAS.

2. Design

Dalam tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*. Media pembelajaran ini ditujukan untuk membantu guru dalam menyajikan pembelajaran IPAS di Kelas IV SD dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

3. Development

Pada tahap ini media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran IPAS diajukan kepada validator ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media untuk dilakukan validasi. Kemudian setelah divalidasi, maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari ketiga validator. Dosen ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media yang menilai kevalidan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran IPAS.

4. Implementasi

Tujuan dilakukannya implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan serta keefektivan yang dilakukan, adapun kesimpulan yang peneliti dapatkan yaitu :

- a) Media pembelajaran mudah diperoleh peserta didik karena dapat diakses melalui link maupun melalui file media pembelajaran yang telah dibagikan.
- b) Peserta didik sangat tertarik dan terinovasi untuk belajar dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*.
- c) Peserta didik sangat senang dan terlihat aktif saat belajar menggunakan aplikasi *Book Creator*.
- d) Peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena tampilan yang menarik dan penjelasan yang mudah dipahami pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*.

5. **Evaluation**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan implementasi yaitu melalui angket respon guru, angket respon peserta didik serta hasil tes efektivitas.

D. **Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *book creator* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku di kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model *ADDIE*. Dimana pengembangan ini memperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 92%, penilaian dari validator ahli Bahasa memperoleh hasil 91%, dan validator ahli media 92%. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *book creator* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *book creator* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dilihat dari hasil penilaian soal pre test dan post test.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Thyo Priandika, A., Andhika, F., & Shely Amalia, F. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media for Basic Techniques of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology. *Education*, 8(3), 1–16. <http://journalbalitbangdalamampung.org>
- Febriyanti & Sari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Menggunakan Software Ispring Suite 9 pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 6620–6629. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26–31. <https://www.journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572/3>
- Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu* <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2218> P
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19 DI SMA NEGERI 1 PADANG CERMEN. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.950>
- Musthofa, A. J., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Adobe Flash dan Android Pada Kompetensi Dasar Mengelola Arsip Elektronik untuk Kelas X OTKP1 SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 377–392. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p377-392>
- Nuryadin. (2018). Pengaruh media prezi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Bio Educatio*, 3(April 2018), 82–89.
- Pausa, R., & Zainil, M. (2022). 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), 2250–2253.

Purwanto, Ngalim. (2017). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung

sugiyono. (2019). *Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk berupa E-LKPD berbasis webliveworksheet*. 2–9.
[http://eprints.ummetro.ac.id/1605/
/%0Ahttps://eprints.ummetro.ac.i
d/1605/4/BAB III.pdf](http://eprints.ummetro.ac.id/1605/%0Ahttps://eprints.ummetro.ac.id/1605/4/BAB%20III.pdf)