



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BERBANTUAN BOOKCREATOR MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Falsy Rahalyu¹, Zuryanty², Aissy Putri Zulkarnaini³, Hamimah⁴
^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: falsyrahalyu2003@gamil.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3349>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026
Final Revised: 21 June 2026
Accepted: 6 August 2026
Published: 13 August 2026

Keywords:

BookCreator
digital learning media
IPAS
Problem Based Learning



ABSTRACT

This study aimed to develop a BookCreator-assisted digital learning medium integrated with Problem Based Learning for fifth-grade IPAS learning on community economic activities, and to examine its validity and practicality. Methods: This research and development study used the ADDIE model, comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation. Needs analysis covered four elementary schools, while implementation involved three schools with 52 students and three teachers. The product was validated by material, media, and language experts, and practicality data were collected using Likert-scale questionnaires analyzed descriptively by percentage. Results: The product is a multimedia digital book combining text, images, audio, video, guiding questions, and problem scenarios structured according to the Problem Based Learning syntax. Expert validation yielded 90% for material, 90% for media, and 84% for language, with an overall mean of 88%, categorized as highly valid. Teacher practicality scores ranged from 94% to 96%, while student scores ranged from 82% to 91%, both highly practical. Novelty: Unlike prior studies that merely digitize content, this study organizes multimedia around authentic economic problems, positioning BookCreator as a structured problem-solving environment. The medium is a feasible alternative resource, though its effect on learning outcomes and critical thinking still needs testing.

ABSTRAK

Abstrak Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan Book Creator yang terintegrasi Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS kelas V materi kegiatan ekonomi masyarakat, serta mengetahui tingkat validitas dan praktikalitasnya. Metode: Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis kebutuhan mencakup empat sekolah dasar, sedangkan implementasi produk melibatkan tiga sekolah dengan 52 peserta didik dan tiga guru. Produk divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, sedangkan data praktikalitas diperoleh melalui angket berskala Likert yang dianalisis secara deskriptif dengan persentase. Hasil: Produk berupa buku digital multimedia yang memadukan teks, gambar, audio, video, pertanyaan pemantik, dan skenario masalah sesuai sintaks Problem Based Learning. Validasi ahli memperoleh nilai 90% pada aspek materi, 90% pada aspek media, dan 84% pada aspek bahasa dengan rata-rata 88% dalam kategori sangat valid. Praktikalitas guru berada pada rentang 94%-96%, sedangkan praktikalitas peserta didik berada pada rentang 82%-91%, keduanya sangat praktis. Kebaruan: Berbeda dari penelitian terdahulu yang sekadar mendigitalkan materi, penelitian ini menata multimedia berdasarkan masalah autentik ekonomi sehingga BookCreator berfungsi sebagai lingkungan pemecahan masalah yang terstruktur. Media ini layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar digital, meskipun efektivitasnya terhadap hasil belajar dan berpikir kritis perlu diuji lebih lanjut.

Kata kunci: Bookcreator, IPAS, Media pembelajaran digital, Problem based learning

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan dasar menuntut sekolah menggeser penggunaan teknologi dari sekadar perangkat pendukung menjadi bagian yang dirancang secara pedagogis dalam proses belajar. Ketersediaan proyektor, televisi pintar, Chromebook, telepon seluler, dan jaringan internet belum otomatis menghasilkan pembelajaran yang aktif apabila guru masih menggunakan media secara insidental. Media digital yang baik perlu menghubungkan tujuan, materi, aktivitas, dan asesmen, bukan hanya menyajikan tampilan visual. Integrasi tersebut penting pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena mata pelajaran ini menggabungkan pemahaman konsep dengan kemampuan membaca peristiwa yang terjadi di lingkungan peserta didik. Pemanfaatan teknologi yang terencana dapat memperjelas materi, memperkaya representasi informasi, dan meningkatkan keterlibatan belajar (Puteri dkk., 2025; Nasir & Sutiah, 2025; Malay dkk., 2025).

Urgensi pengembangan media semacam ini didukung oleh capaian belajar peserta didik Indonesia yang masih rendah pada aspek literasi kontekstual serta kesenjangan kecakapan digital guru dalam menyediakan media pembelajaran. Data pendukung urgensi tersebut dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Data pendukung urgensi penelitian

Indikator	Data	Sumber
Skor rata-rata PISA 2023 bidang literasi numerasi Indonesia	366 poin (106 poin di bawah rata-rata dunia)	Yuda & Rosmilawati (2024)
Peserta didik dengan kompetensi literasi numerasi di bawah level minimum	82%	Yuda & Rosmilawati (2024)
Skor Indeks Literasi Digital Nasional pada aspek kecakapan digital pendidik	3,49 dari skala 5 (kategori sedang)	Camarini dkk. (2024)
Kendala utama guru sekolah dasar dalam pemanfaatan media digital	Keterbatasan keterampilan teknis dan fasilitas pendukung	Camarini dkk. (2024)

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa capaian literasi peserta didik Indonesia masih jauh dari standar internasional, sementara kecakapan digital guru sekolah dasar dalam merancang media pembelajaran juga berada pada kategori sedang hingga rendah. Kesenjangan ganda pada sisi peserta didik dan guru ini memperkuat urgensi penyediaan media pembelajaran digital yang terstruktur dan siap pakai, alih-alih hanya mengandalkan ketersediaan infrastruktur sekolah yang sebenarnya sudah cukup memadai (Yuda & Rosmilawati, 2024; Camarini dkk., 2024).

Media pembelajaran digital mampu menyajikan pesan melalui teks, gambar, audio, video, animasi, dan tautan interaktif dalam satu lingkungan belajar. Karakter ini memberi peluang kepada guru untuk menyesuaikan penyajian dengan keragaman cara peserta didik menerima informasi. Pada usia sekolah dasar, materi yang terlalu dominan dalam bentuk teks sering kurang efektif karena perhatian peserta didik mudah teralihkan dan kemampuan abstraksinya masih berkembang. Penyajian multimedia dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep dengan contoh yang lebih konkret serta mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal guru. Media digital juga dapat diakses melalui perangkat yang relatif familier bagi peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih fleksibel (Sitepu, 2022; Tiwow dkk., 2025; Megantari dkk., 2021; Dewi & Wulandari, 2022; Adabiah & Chandra, 2024).

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk menyusun media tersebut adalah BookCreator. Platform ini menyediakan fasilitas penggabungan teks, ilustrasi, rekaman

suara, video, bentuk, tautan, serta halaman buku dalam satu produk digital. Guru dapat merancang alur pembelajaran secara bertahap tanpa harus menguasai pemrograman yang kompleks. Kemudahan tersebut menjadikan BookCreator relevan untuk pengembangan buku digital yang komunikatif, visual, dan dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat. Penelitian Madina dan Zulherman (2023) menunjukkan bahwa e-book berbantuan BookCreator layak dan mudah digunakan untuk mendukung pembelajaran sekolah dasar. Temuan Sakti (2024) juga memperlihatkan bahwa penggunaan BookCreator membantu penyajian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Husnah (2025) turut menunjukkan bahwa BookCreator relevan digunakan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa yang komunikatif, sedangkan Sulastri dkk. (2024) membuktikan bahwa BookCreator dapat dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Walaupun demikian, penggunaan BookCreator yang hanya berfungsi sebagai wadah digital belum cukup menjamin terjadinya pembelajaran bermakna. Media perlu diorganisasi menggunakan model pembelajaran yang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengamati masalah, mengajukan pertanyaan, mencari informasi, mendiskusikan alternatif, dan menyusun solusi. Problem Based Learning memenuhi kebutuhan tersebut karena menempatkan masalah autentik sebagai titik awal belajar. Melalui model ini, peserta didik tidak menerima konsep secara pasif, tetapi membangun pemahaman melalui kegiatan pemecahan masalah. Pada pembelajaran sekolah dasar, Problem Based Learning juga membantu mengarahkan aktivitas kelas agar lebih berpusat pada peserta didik dan mendorong kemampuan berpikir kritis (Novelni & Sukma, 2021; Putri & Hamimah, 2023; Setiawan & Airlanda, 2023; Adnan & Zahara, 2025).

Materi kegiatan ekonomi masyarakat pada IPAS kelas V merupakan salah satu materi yang membutuhkan pengaitan kuat dengan kehidupan sehari-hari. Konsep produksi, distribusi, dan konsumsi sebenarnya dekat dengan pengalaman peserta didik, tetapi sering disajikan melalui uraian buku yang bersifat umum. Peserta didik perlu melihat hubungan antarpelaku ekonomi, alur barang dan jasa, faktor yang memengaruhi kegiatan ekonomi, serta masalah yang muncul di lingkungan sekitar. Video, ilustrasi, narasi, dan skenario masalah dapat membantu menampilkan hubungan tersebut secara konkret. Ketika materi disusun dalam alur Problem Based Learning, peserta didik dapat mengidentifikasi masalah ekonomi sederhana, mencari penyebab, dan mengusulkan penyelesaian berdasarkan informasi yang tersedia (Afandi dkk., 2024; Suantara dkk., 2023; Bella dkk., 2024; Sela dkk., 2023).

Analisis awal pada SDN 25 Koto Alam, SDN 33 Koto Alam, SDN 30 Kayu Pasak, dan SDN 07 Koto Alam memperlihatkan kesenjangan antara fasilitas digital yang tersedia dan praktik pembelajaran di kelas. Sekolah telah memiliki proyektor, jaringan internet, televisi pintar, atau Chromebook, tetapi penggunaannya belum optimal. Guru masih dominan memakai buku paket, gambar dari internet, dan media konkret, sedangkan PowerPoint atau Canva hanya digunakan sesekali. Guru juga mengalami kesulitan mengembangkan media digital secara mandiri. Pada sisi lain, peserta didik mudah bosan, membutuhkan variasi media, serta menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang memadukan gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan utama bukan semata-mata ketiadaan perangkat, melainkan belum tersedianya media yang siap digunakan, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS (Camarini dkk., 2024).

Penelitian terdahulu telah banyak mengembangkan BookCreator sebagai e-book maupun bahan ajar digital. Mulyani et al. (2025) mengembangkan media BookCreator berbasis

Problem Based Learning pada IPAS kelas IV dan memperoleh kategori valid serta praktis. Madina dan Zulherman (2023) berfokus pada materi sistem peredaran darah, sedangkan Sakti (2024) mengembangkan BookCreator untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA. Meskipun hasil penelitian tersebut menguatkan potensi BookCreator, masih diperlukan rancangan yang secara eksplisit menempatkan sintaks Problem Based Learning ke dalam urutan halaman, multimedia, pertanyaan pemantik, skenario masalah kegiatan ekonomi, dan kuis pada IPAS kelas V. Perbedaan tersebut menjadi ruang kebaruan penelitian ini.

Kebaruan penelitian terletak pada integrasi fungsional antara platform BookCreator dan Problem Based Learning. Produk tidak hanya menyajikan buku digital berisi materi, tetapi mengarahkan peserta didik melalui tahapan orientasi masalah, pengorganisasian belajar, penyelidikan, penyajian hasil, serta evaluasi pemecahan masalah. Teks, gambar, audio, dan video ditempatkan untuk mendukung kebutuhan informasi pada setiap tahap, sedangkan pertanyaan dan kuis berfungsi sebagai pemantik serta umpan balik. Dengan rancangan tersebut, BookCreator diposisikan sebagai lingkungan belajar berbasis masalah, bukan sekadar media presentasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan BookCreator yang terintegrasi Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar serta menganalisis validitas produk berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa serta praktikalitasnya berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan memberikan alternatif media digital yang mudah digunakan dan mendukung pembelajaran IPAS yang aktif, kontekstual, serta selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model tersebut dipilih karena menyediakan tahapan sistematis untuk menganalisis kebutuhan, merancang produk, mengembangkan dan memvalidasi produk, menerapkannya pada pengguna, serta mengevaluasi hasil penerapan. Lima tahap yang dilaksanakan meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Waruwu, 2024; Maydiantoro, 2021; Okpatrioka, 2023; Rahayu, 2025). Penelitian dibatasi pada penilaian validitas dan praktikalitas produk; efektivitas terhadap hasil belajar belum diuji melalui desain eksperimen.

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian mengikuti lima tahap model ADDIE berikut:

1. Analysis: analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik di empat sekolah dasar melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan;
2. Design: penyusunan modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, masalah kontekstual, unsur multimedia, kuis, dan storyboard halaman BookCreator;
3. Development: pengembangan produk pada platform BookCreator serta validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, dilanjutkan dengan revisi produk;
4. Implementation: uji coba produk pada tiga sekolah dasar yang melibatkan guru kelas V dan peserta didik;
5. Evaluation: analisis data validitas dan praktikalitas secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk.



Gambar 1. Diagram alur tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE

Tahap analysis mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik peserta didik, dan media pembelajaran. Kegiatan dilakukan di SDN 25 Koto Alam, SDN 33 Koto Alam, SDN 30 Kayu Pasak, dan SDN 07 Koto Alam melalui observasi, wawancara guru kelas V, serta angket kebutuhan. Analisis kurikulum diarahkan pada Capaian Pembelajaran IPAS Fase C tentang penerapan kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar. Tahap design meliputi penyusunan modul ajar, perumusan tujuan pembelajaran, penataan materi, penyiapan masalah kontekstual, pemilihan unsur multimedia, penyusunan kuis, serta pembuatan storyboard halaman BookCreator.

Tahap development dilakukan dengan membangun produk pada platform BookCreator, kemudian memvalidasikannya kepada tiga ahli. Ahli materi menilai kesesuaian capaian dan tujuan pembelajaran, kedalaman serta keterkaitan materi, dukungan terhadap berpikir kritis, dan relevansi multimedia. Ahli media menilai keterbacaan teks, kualitas audio dan visual, ilustrasi, warna, karakter, serta keterpaduan tampilan. Ahli bahasa menilai ketepatan kaidah, struktur kalimat, keterpahaman, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kejelasan audio, konsistensi istilah, dan keterpaduan bahasa. Setiap ahli menggunakan instrumen 10 butir dengan skala 1-5 yang disusun dengan memperhatikan prinsip validitas dan reliabilitas instrumen penelitian (Ramadhan dkk., 2024). Produk direvisi berdasarkan komentar validator sebelum tahap implementasi.

Tahap implementation dilaksanakan pada tiga sekolah. Uji coba di SDN 07 Koto Alam melibatkan 15 peserta didik dan satu guru kelas V. Implementasi berikutnya dilakukan di SDN 33 Koto Alam dengan 15 peserta didik dan satu guru, serta SDN 30 Kayu Pasak dengan 22 peserta didik dan satu guru. Total pengguna yang memberikan respons praktikalitas terdiri atas 52 peserta didik dan tiga guru. Setelah pembelajaran, guru dan peserta didik mengisi angket praktikalitas masing-masing sebanyak 10 butir. Aspek guru meliputi kemudahan, kejelasan petunjuk, efisiensi waktu, kesesuaian materi dan tujuan, kualitas multimedia, keterpaduan elemen, serta dukungan media terhadap penyampaian materi. Aspek peserta didik meliputi kejelasan petunjuk, tujuan, materi, bahasa, susunan isi, keterbacaan teks, kualitas audio, kejelasan gambar dan video, warna, serta kenyamanan tampilan.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Skor yang diperoleh dibagi skor maksimum kemudian dikalikan 100%. Persentase 81%-100% dikategorikan sangat valid atau sangat praktis; 61%-80% valid atau praktis; 41%-60% kurang valid atau cukup praktis; 21%-40% tidak valid atau kurang praktis; dan 0%-20% sangat tidak valid atau tidak praktis (Oktariyanti et al., 2021). Data kualitatif berupa saran ahli digunakan sebagai dasar revisi produk, terutama pada efektivitas kalimat, konsistensi ukuran huruf, kualitas audio, penempatan animasi, penambahan kuis, penggunaan huruf kapital, dan pencetakan istilah

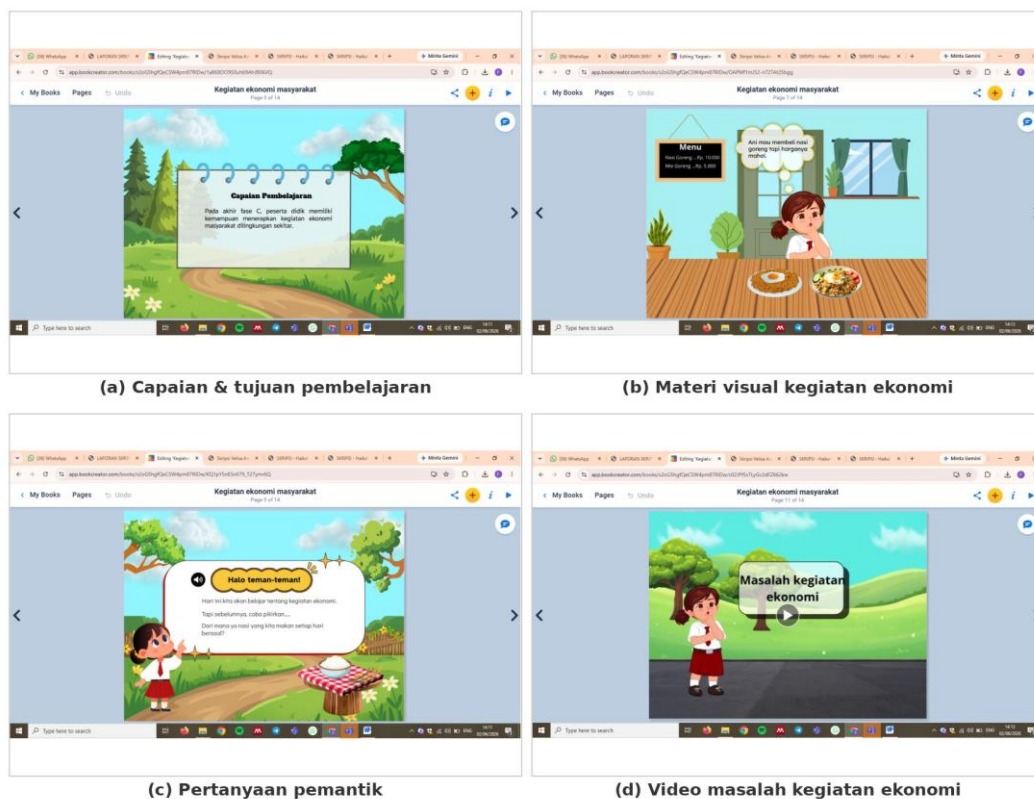
asing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Tahap analisis menunjukkan bahwa keempat sekolah telah memiliki fasilitas digital, tetapi penggunaannya belum sejalan dengan potensi fasilitas tersebut. Media yang digunakan masih dominan berupa buku paket, gambar dari internet, media konkret, serta video yang dipilih secara terpisah. Guru belum terbiasa mengembangkan media yang menggabungkan berbagai unsur dalam satu alur pembelajaran. Peserta didik membutuhkan tampilan yang lebih menarik, variasi aktivitas, dan representasi materi yang tidak hanya berupa teks. Temuan ini menjadi dasar pemilihan BookCreator karena platform tersebut dapat menampung berbagai bentuk media dalam satu buku digital dan relatif mudah dioperasikan.

Produk dirancang untuk materi kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar pada IPAS Fase C. Struktur produk terdiri atas panduan penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, materi produksi, distribusi, dan konsumsi, contoh visual, narasi audio, video masalah kegiatan ekonomi, aktivitas berbasis masalah, kuis, dan halaman penutup. Sintaks Problem Based Learning dimasukkan ke dalam alur penggunaan media. Peserta didik terlebih dahulu berhadapan dengan masalah, kemudian diarahkan memahami informasi, berdiskusi, mengembangkan alternatif solusi, mempresentasikan hasil, dan mengevaluasi jawaban. Dengan demikian, setiap unsur multimedia memiliki fungsi pembelajaran yang jelas. Hasil penelitian, hasil penelitian, hasil penelitian, hasil penelitian, hasil penelitian, hasil penelitian.



Gambar 2. Contoh tampilan produk media pembelajaran BookCreator: (a) capaian dan tujuan pembelajaran, (b) materi visual kegiatan ekonomi, (c) pertanyaan pemantik, (d) video masalah kegiatan ekonomi

Pada tahap pengembangan, produk memperoleh masukan dari ahli materi, media, dan bahasa. Ahli materi meminta penyederhanaan kalimat agar sesuai dengan jenjang Fase C dan perbaikan efektivitas kalimat pada materi, LKPD, serta media. Ahli media meminta konsistensi ukuran huruf, pengendalian animasi agar tidak mengalihkan perhatian, penyeimbangan audio, video, dan gambar, serta penambahan kuis. Ahli bahasa menekankan konsistensi huruf kapital pada judul dan subjudul serta pencetakan istilah asing. Seluruh saran tersebut ditindaklanjuti sebelum implementasi.

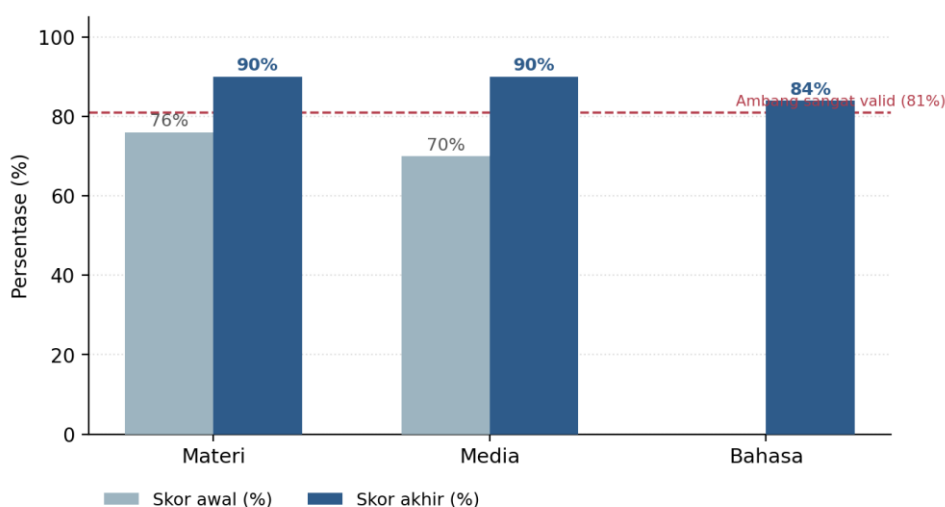
Tabel 2. Hasil validasi media pembelajaran

Aspek	Skor awal (%)	Skor akhir (%)	Kategori akhir
Materi	76	90	Sangat valid
Media	70	90	Sangat valid
Bahasa	-	84	Sangat valid
Rata-rata akhir	-	88	Sangat valid

Sumber: data penelitian, 2026.

Tabel 2 memperlihatkan peningkatan hasil setelah revisi pada aspek materi dan media. Validasi materi meningkat dari 76% menjadi 90%, sedangkan validasi media meningkat dari 70% menjadi 90%. Validasi bahasa memperoleh 84% dalam satu tahap penilaian. Rata-rata skor akhir ketiga aspek sebesar 88% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kesesuaian isi, kualitas tampilan multimedia, dan keterpahaman bahasa untuk digunakan pada pembelajaran IPAS kelas V. Angka seharusnya dengan *hati-hati* dijelaskan dalam teks dan dikutip secara berurutan.

Hasil Validasi Media Pembelajaran



Gambar 3. Grafik hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa
Praktikalitas Media

Media yang telah direvisi diterapkan pada tiga sekolah untuk melihat kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik. Guru menggunakan produk untuk menyampaikan materi dan mengarahkan aktivitas berbasis masalah, sedangkan peserta didik mengakses teks, gambar, audio, video, serta kuis. Hasil praktikalitas disajikan pada Tabel 3.

Sekolah	Peserta didik	Guru (%)	Peserta didik (%)	Kategori
SDN 07 Koto Alam	15	96	82	Sangat praktis
SDN 33 Koto	15	96	91	Sangat praktis

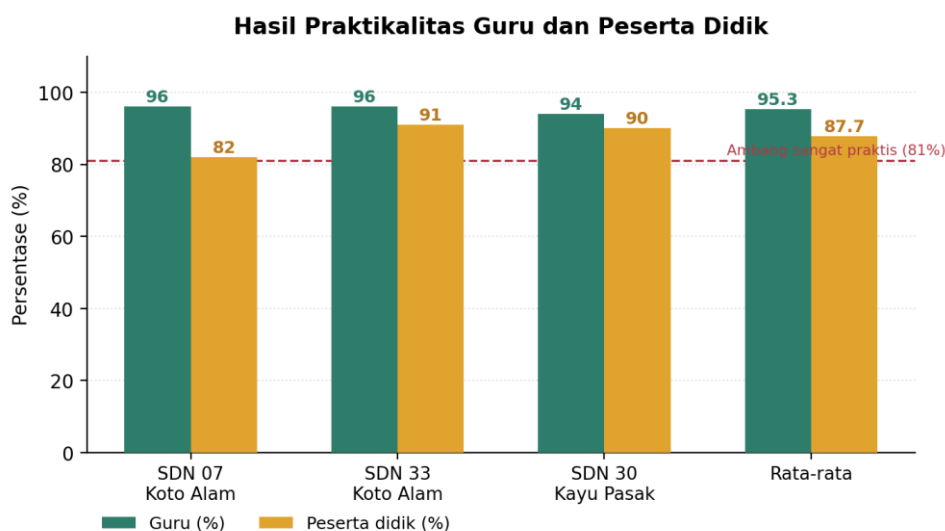
Alam					
SDN 30 Kayu Pasak	22	94	90	Sangat praktis	
Rata-rata	52	95.3	87.7	Sangat praktis	

Sumber: data penelitian, 2026.

Respons guru sangat tinggi pada seluruh sekolah, yaitu 96% di SDN 07 Koto Alam, 96% di SDN 33 Koto Alam, dan 94% di SDN 30 Kayu Pasak. Rata-rata praktikalitas guru sebesar 95,3%. Guru menilai media mudah digunakan, petunjuknya jelas, sesuai dengan tujuan dan materi, serta membantu penyampaian konsep. Keterpaduan teks, gambar, audio, dan video juga dinilai mendukung proses pembelajaran. Skor tersebut memperlihatkan bahwa media dapat diterapkan tanpa tuntutan teknis yang terlalu berat bagi guru.

Praktikalitas peserta didik memperoleh 82% di SDN 07 Koto Alam, 91% di SDN 33 Koto Alam, dan 90% di SDN 30 Kayu Pasak, dengan rata-rata 87,7%. Variasi skor antarsekolah memperlihatkan bahwa pengalaman pengguna dapat dipengaruhi oleh kesiapan peserta didik, kebiasaan menggunakan media digital, kondisi perangkat, dan kelancaran jaringan. Meskipun demikian, seluruh hasil berada pada kategori sangat praktis. Peserta didik dapat mengikuti petunjuk, memahami bahasa, membaca teks, mendengarkan audio, mengamati video, serta menggunakan kuis dalam produk.

Skor peserta didik yang lebih rendah daripada skor guru, terutama pada SDN 07 Koto Alam, merupakan temuan yang penting. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa media yang mudah dioperasikan oleh guru belum tentu menghasilkan pengalaman yang sama pada seluruh peserta didik. Beberapa peserta didik masih memerlukan pengarahan dalam navigasi dan konsentrasi saat mengikuti tampilan multimedia. Temuan ini menguatkan perlunya pendampingan awal, pengaturan tempo halaman, dan penyediaan petunjuk yang sangat sederhana ketika media digunakan pada kelas dengan pengalaman digital yang beragam.



Gambar 4. Grafik praktikalitas guru dan peserta didik di tiga sekolah



Gambar 5. Dokumentasi implementasi produk: (a) SDN 07 Koto Alam, (b) SDN 33 Koto Alam, (c) SDN 30 Kayu Pasak, (d) pendampingan penggunaan media pada peserta didik

Pembahasan

Kevalidan materi sebesar 90% menunjukkan bahwa isi produk telah selaras dengan capaian pembelajaran, tujuan, urutan konsep, dan karakteristik peserta didik. Materi kegiatan ekonomi tidak hanya berisi definisi produksi, distribusi, dan konsumsi, tetapi dihubungkan dengan situasi di lingkungan sekitar. Keterhubungan tersebut penting karena IPAS menghendaki peserta didik memahami fenomena secara terpadu dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan. Penyederhanaan kalimat setelah validasi juga membantu menjaga kedalaman materi tanpa membebani kemampuan membaca peserta didik kelas V.

Validasi media sebesar 90% memperlihatkan bahwa komponen visual dan audio telah memiliki kualitas yang memadai setelah revisi. Konsistensi ukuran huruf, keterbacaan, perpaduan warna, kejelasan gambar, serta penempatan audio dan video berpengaruh langsung terhadap kemudahan menerima informasi. Media digital yang terlalu banyak menampilkan animasi dapat menambah beban perhatian dan mengalihkan fokus dari materi. Revisi dengan mengendalikan animasi dan menyeimbangkan elemen multimedia memperkuat fungsi setiap tampilan sebagai pendukung belajar, bukan sekadar dekorasi.

Validasi bahasa sebesar 84% mengindikasikan bahwa produk telah menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah dan perkembangan peserta didik, meskipun nilainya sedikit lebih rendah dibandingkan aspek materi dan media. Hal ini wajar karena media multimedia memerlukan konsistensi bahasa pada beberapa bentuk sekaligus, yaitu teks, audio, tombol, instruksi, karakter, dan soal. Ketidakkonsistenan huruf kapital atau istilah asing dapat mengganggu profesionalitas tampilan dan keterpahaman. Perbaikan pada aspek tersebut membuat pesan dalam berbagai moda tetap seragam.

Temuan validitas mendukung penelitian Mulyani et al. (2025) yang menyatakan bahwa BookCreator berbasis Problem Based Learning dapat dikembangkan menjadi media IPAS yang valid. Hasil ini juga sejalan dengan Madina dan Zulherman (2023), yang menunjukkan

kelayakan e-book BookCreator pada pembelajaran kelas V. Persamaan hasil tersebut berkaitan dengan kemampuan BookCreator menggabungkan beberapa jenis representasi informasi. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kegiatan ekonomi kelas V dan penataan media berdasarkan masalah autentik, sehingga produk tidak hanya berfungsi sebagai bacaan digital. Temuan ini juga sejalan dengan Wati dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa bahan ajar IPA yang dikembangkan melalui tahapan sistematis dapat mencapai kategori sangat valid.

Tingginya praktikalitas guru menunjukkan bahwa BookCreator mampu menyederhanakan pengelolaan sumber belajar. Guru tidak perlu membuka banyak aplikasi secara terpisah karena teks, ilustrasi, audio, video, dan kuis tersedia dalam satu alur. Hal tersebut mengurangi perpindahan media selama pembelajaran dan membantu guru menjaga kesinambungan penjelasan. Kemudahan penggunaan juga penting dalam situasi ketika literasi digital guru belum merata. Media siap pakai memberi kesempatan kepada guru untuk memusatkan perhatian pada pendampingan proses pemecahan masalah.

Praktikalitas peserta didik menunjukkan bahwa media dapat digunakan oleh kelompok pengguna dengan karakteristik sekolah yang berbeda. Tampilan multimedia meningkatkan ketertarikan, sedangkan urutan halaman membantu peserta didik mengikuti proses belajar secara bertahap. Hasil ini sejalan dengan Sakti (2024) dan Madina dan Zulherman (2023), yang menemukan bahwa BookCreator mudah digunakan dan membantu pemahaman materi. BookCreator menyediakan pengalaman yang lebih kaya daripada buku cetak karena peserta didik dapat membaca, melihat, dan mendengar penjelasan dalam satu produk.

Integrasi Problem Based Learning memberi nilai tambah terhadap praktikalitas. Masalah yang disajikan menjadi pengarah penggunaan media sehingga peserta didik tidak sekadar menelusuri halaman. Mereka mengamati situasi, mencari informasi yang relevan, berdiskusi, dan menyusun jawaban. Kondisi tersebut menempatkan guru sebagai fasilitator dan memberi ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman. Problem Based Learning juga membuat materi kegiatan ekonomi lebih dekat dengan pengalaman nyata, misalnya alur barang dari produsen menuju konsumen atau persoalan distribusi di lingkungan sekitar.

Kekuatan produk terletak pada hubungan antara desain media dan desain pembelajaran. Produk digital sering dinilai menarik hanya karena memiliki warna, gambar, dan video, padahal kualitas pembelajaran bergantung pada keterkaitan setiap unsur dengan tujuan. Dalam produk ini, video digunakan untuk menampilkan masalah, audio memberi penjelasan tambahan, gambar membantu konkretisasi konsep, pertanyaan pemantik mengaktifkan pengetahuan awal, dan kuis memberikan umpan balik. Keterpaduan tersebut menjelaskan mengapa validitas serta praktikalitas berada pada kategori sangat tinggi.

Dari perspektif manajemen pembelajaran, produk mendukung optimalisasi sarana digital sekolah yang sebelumnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Sekolah tidak selalu membutuhkan penambahan perangkat baru; peningkatan kualitas dapat dimulai dengan menyediakan konten dan skenario penggunaan yang jelas. Media yang dapat dipakai melalui laptop atau telepon seluler juga memberi fleksibilitas dalam pengelolaan kelas. Namun, sekolah tetap perlu memastikan ketersediaan perangkat, koneksi, dan pendampingan teknis agar penggunaan media berlangsung merata.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Pertama, validasi dilakukan oleh satu ahli pada setiap bidang sehingga variasi penilaian antar ahli belum dapat diperbandingkan. Kedua, implementasi masih terbatas pada tiga sekolah dalam wilayah yang relatif berdekatan. Ketiga, penelitian hanya mengukur validitas dan praktikalitas, belum menguji pengaruh

media terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, motivasi, atau retensi. Keempat, respons peserta didik dikumpulkan setelah penggunaan dalam waktu terbatas sehingga belum menggambarkan pengalaman penggunaan berulang. Keterbatasan tersebut perlu dipertimbangkan saat menggeneralisasi hasil.

Implikasi penelitian adalah bahwa pengembangan media digital untuk sekolah dasar perlu dimulai dari analisis kebutuhan dan diakhiri dengan evaluasi pengguna, bukan hanya pembuatan produk. Guru dapat menggunakan pola pengembangan yang sama untuk materi lain dengan menyesuaikan masalah, tujuan, dan sumber multimedia. Peneliti berikutnya perlu melakukan uji efektivitas melalui desain eksperimen, melibatkan lebih banyak validator dan sekolah, serta membandingkan penggunaan BookCreator terintegrasi Problem Based Learning dengan media digital nonintegratif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital berbantuan BookCreator terintegrasi Problem Based Learning pada materi kegiatan ekonomi masyarakat kelas V berhasil dikembangkan melalui tahap ADDIE. Produk memadukan teks, gambar, audio, video, pertanyaan pemantik, skenario masalah, aktivitas penyelidikan, dan kuis dalam satu alur pembelajaran. Validasi akhir memperoleh nilai 90% pada aspek materi, 90% pada aspek media, dan 84% pada aspek bahasa dengan rata-rata 88% sehingga termasuk sangat valid. Praktikalitas guru pada tiga sekolah berada pada rentang 94%-96%, sedangkan praktikalitas peserta didik berada pada rentang 82%-91%; seluruhnya termasuk sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan lebih luas perlu disertai pengujian efektivitas terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis serta evaluasi pada sekolah dengan kondisi perangkat dan literasi digital yang lebih beragam

REFERENSI

- Adabiah, R., & Chandra, C. (2024). Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk pembelajaran majas di sekolah dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 2(1), 20-32.
- Adnan, N. F., & Zahara, L. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model Problem Based Learning di kelas IV SDN 03 Pakan Labuah Kota Bukittinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 8(1), 308-322.
- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113-120. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Bella, B. F. S., Novalia, M., & Ismanto, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi tema 4 tentang bangun ruang di kelas 2 SD. *Jurnal CoSciTech*, 5(2), 319-329. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v5i2.7529>
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital: Studi Masalah Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158-165. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.62701>
- Dewi, N. K. C. K., & Wulandari, I. A. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis karakter semangat kebangsaan muatan IPS kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 189-197. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4000>

- Husnah, L. A. (2025). Pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis aplikasi Book Creator dalam pembelajaran Maharah Qira'ah. *Ahad: Multidisciplinary Journal*, 1(1), 25-41. <https://doi.org/10.64131/t2r9g945>
- Madina, N. P., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan e-book berbantuan Book Creator pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 779. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19012>
- Malay, I., Tania, C., Ardiansyah, F. R., Adifka, M. S., & Irawan, N. S. (2025). Dampak penerapan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan sekolah dan universitas. *Edu Society*, 5(1), 14-29. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.651>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139-149. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Mulyani, D., Erita, Y., & Zahara, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Book Creator berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 490-505.
- Nasir, M., & Sutiah, S. (2025). Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran di era digital: Sebuah kajian pustaka. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 66-77. [https://doi.org/10.21927/literasi.2024.16\(1\).66-77](https://doi.org/10.21927/literasi.2024.16(1).66-77)
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis langkah-langkah model Problem Based Learning dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869-3888.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi Wordwall tema indahnya kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan: Konsep, perkembangan, dan inovasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Wordwall menggunakan model Problem Based Learning pada pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95-99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas dan reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>

- Sakti, A. B. (2024). Pengembangan media pembelajaran Book Creator dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al-Madrasah*, 8(3), 1395-1405. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Setiawan, T. A., & Airlanda, G. S. (2023). Efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning dan inquiry learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2043-2051. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5751>
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Suantara, K. A., Gading, I. K., & Sanjaya, D. B. (2023). E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 198-206. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60241>
- Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, R., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 349-368. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.3212>
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media Pembelajaran Digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wati, S. F., Fitriani, A. A., & Wardoyo, W. (2023). Pengembangan modul pembelajaran IPA materi sistem rangka manusia dan alat indra manusia di kelas IV SD Inpres 1 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda*, 5(1). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3351>
- Yuda, E. K., & Rosmilawati, I. (2024). Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Berdasarkan Indikator PISA 2023: Systematic Literature Review. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(3), 172-191. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i3.326>

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA