

## Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar

Rani Pausa <sup>1\*)</sup>, Melva Zainil <sup>2)</sup>

<sup>1-2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [ranipausa02@gmail.com](mailto:ranipausa02@gmail.com) <sup>1)</sup>, [melvazainil@fip.unp.ac.id](mailto:melvazainil@fip.unp.ac.id) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 17-03-2023

Revised: 21-03-2023

Accepted: 29-03-2023

Published: 13-04-2023

### ABSTRACT

*This research is motivated by the lack of use of learning media that keeps up with the times in elementary schools. The aim of this research is to produce learning media that are valid and practical using the Book Creator application on geometric materials in class V of Elementary School. This type of research is development research (R&D) using the ADDIE model with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Learning media were tested for validity by a team of experts and practice tests with the responses of educators and students. Validity data was sourced from material experts 85.57%, linguists 95%, and media experts 97.5%. The average validation score is 92.69% with a very valid category. The practicality test was obtained through questionnaires given to educators by 97,5% and students by 97.03%. The average practicality test result is 97.26% in the very practical category. Thus, the results of the study indicate that the learning media that have been developed using the Book Creator application are very valid and practical to use in elementary schools and this research recommends educators to use learning media that are interesting and meaningful for students.*

### Keywords:

*Learning Media*

*Book Creator*

*Geometry*

*Elementary School*

### ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan bahwa Kurang memadainya media pembelajaran modern di sekolah dasar memacu penelitian ini. Itu berusaha untuk mengembangkan sumber belajar yang valid dan praktis menggunakan aplikasi *Book Creator*, berfokus pada konsep geometris untuk siswa kelas 5. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran diukur melalui tes yang dijalankan oleh tim ahli dan tanggapan pendidik dan peserta didik. Studi ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran sangat valid dengan skor rata-rata 92,69% di seluruh ahli materi, bahasa, dan media. Tes kepraktisan juga menghasilkan penilaian 97,5% yang mengesankan dari pendidik dan 97,03% dari siswa. Berdasarkan temuan terkini, hasil uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *Book Creator* memperoleh skor 97,26% dengan kategori sangat praktis. Studi ini menyimpulkan bahwa media tersebut valid dan praktis untuk digunakan di sekolah dasar. Sangat disarankan agar pendidik memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk perilaku, nilai, dan prinsip individu. Menurut pasal 1 angka 1 UU No. 20 Tahun 2002, pendidikan adalah usaha sadar untuk membina suasana dan proses belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik mewujudkan potensi dirinya secara utuh dan mengembangkan kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya. Selain itu, pendidikan sangat terkait dengan revolusi digital Industri 4.0, yang telah membawa pergeseran dari sistem analog ke sistem digital. Meluasnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat telah memerlukan inovasi dalam proses belajar mengajar, dengan pendidik memimpin dalam beradaptasi dengan perubahan ini. Karena teknologi terus berkembang, sangat penting bagi semua pemangku kepentingan untuk secara proaktif menanggapi perkembangan ini. Meningkatkan mutu pembelajaran sangat bergantung pada pengaruh para pendidik. Seperti yang dikutip oleh Zainil dkk. (2019), kualitas desain pendidikan yang dikembangkan oleh pendidik dapat berdampak besar pada kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Munculnya sains dan teknologi telah merevolusi proses pembelajaran, memungkinkan pendidik untuk memasukkan kemajuan teknologi dalam pengajaran mereka (Sumantri, 2016). Matematika, salah satu mata pelajaran yang paling mendasar, diajarkan di semua jenjang sekolah, termasuk sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi. Kenedi et al (2019) berpendapat bahwa matematika merupakan mata pelajaran wajib karena erat kaitannya dengan kehidupan kita sehari-hari. Akibatnya, pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan pemanfaatan teknologi 4.0 agar lebih menarik, aktif, dan interaktif (Efrani & Zainil, 2020).

Matematika sekolah dasar meliputi bangun ruang dan mempelajari bentuk tiga dimensi yang dikenal dengan bentuk geometris (Toybah, 2021). Keakraban dengan bentuk kubus dan balok sangat penting bagi siswa untuk melakukan tugas sehari-hari (Loliza & Amini, 2020). Karena bentuk geometris ada di mana-mana dalam kehidupan sehari-hari, siswa menganggap materi pelajaran itu bisa dihubungkan. Untuk membuat pembelajaran menarik dan bermakna, alat bantu pengajaran seperti media pembelajaran sangat diperlukan.

Peningkatan kualitas pembelajaran sangat bergantung pada pemanfaatan media pembelajaran yang efektif (Adriani & Eliyasni, 2022). Media ini merupakan alat penting untuk menyampaikan informasi dan ide kepada siswa (Karisma & Zainil, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang menarik berpotensi meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Ilahi & Desyandri (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi siswa, membangkitkan minat, bahkan merangsang kemampuan kognitif siswa selama proses pembelajaran (Arwin et al, 2019). Di antara berbagai bentuknya, seperti audio, visual, dan audiovisual, media pembelajaran harus ada dalam setiap pembelajaran, khususnya matematika. Memilih media yang tepat, seperti yang digarisbawahi oleh Gunawan & Ritonga (2019), adalah soal mempertimbangkan validitas dan kepraktisannya.

---

Peneliti melakukan observasi di tiga sekolah dasar: SDN 02 Aur Kuning, SDN 10 Sapiran, dan SDN 03 Pakan Labuah. Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan pendidik dan siswa untuk menganalisis kebutuhan, masalah, dan karakteristik mereka, serta kurikulum yang digunakan. Berdasarkan observasi dan wawancara Kurikulum yang digunakan pada kelas 5 adalah kurikulum 2013. Sekolah tersebut masih mengandalkan buku cetak sebagai media pembelajaran. dengan penggunaan teknologi yang terbatas. Media pembelajaran kurang bervariasi menyebabkan permasalahan yaitu kurang keterlibatan, kebosanan dan kesulitan dalam memahami materi.

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan, penting bagi peserta didik adalah memiliki akses ke berbagai berbagai pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan bermakna. Wawancara dengan pendidik sekolah dasar menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran diperlukan untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada siswa. Namun banyak pendidik kesulitan membuat media pembelajaran karena kompleksitas aplikasi tertentu. Peneliti juga mengobservasi sarana dan prasarana yang tersedia dimana sekolah tersebut, ketiga sekolah tersebut memiliki sarana dan prasana yang cukup memadai, antara lain komputer, proyektor dan jaringan internet yang handal. Media pembelajaran berbantuan teknologi dilihat menjadi suatu kreasi baru yang sangat bagus dalam pendidikan. Terlebih di era ini siswa lebih suka membaca dengan membuka handphone dari pada membaca dengan buku. Peserta didik kelas V lebih banyak bergaul dengan gaya hidup digital (Putri, 2018).

Setelah menganalisis data dari tiga sekolah, peneliti berkeinginan untuk menggali potensi aplikasi *Book Creator* untuk mengajarkan konsep bangun ruang kepada siswa kelas V. Tujuan mereka adalah untuk membantu pendidik menciptakan materi pembelajaran yang menarik yang menumbuhkan partisipasi aktif, kegembiraan, dan antusiasme di antara para siswa. Tujuan akhirnya adalah untuk mempermudah pemahaman konsep geometri pada saat proses pembelajaran.

*Book Creator* adalah aplikasi yang sangat serbaguna yang dirancang untuk membuat media digital menarik secara visual. Tidak seperti bahan bacaan konvensional, ia menawarkan beragam alat multimedia seperti rekaman audio dan video pendidikan (Sianipar & Harianja, 2022). Aplikasi ini ramah pengguna dan ideal untuk pendidik pemula karena berfungsi baik online maupun offline. Dengan antarmuka pengguna yang sederhana dan menu alat yang mudah dipahami, membuat media pembelajaran digital tidak pernah semudah ini (Fitria, 2022). Selain itu, *Book Creator* dapat ditautkan atau diintegrasikan dengan aplikasi populer lainnya seperti *Canva* dan *Google Maps*.

Menurut penelitian Setiawan & Fikri tahun 2022, perangkat lunak *Book Creator* mendorong aktivitas, antusiasme, dan minat siswa. Studi mereka menyoroti validitas, kepraktisan, dan kelayakan penggunaan *Book Creator* untuk mengembangkan lembar kerja untuk mengajar operasi pecahan di sekolah dasar. Selain itu, penelitian Fikrah & Sukma (2022) tentang pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menggarisbawahi tingginya validitas dan kepraktisan bahan ajar digital yang dikembangkan menggunakan *Book Creator*. Kontribusi unik penelitian ini terletak pada penggunaan

---

bahan yaitu, lokasi observasi, wawancara dan penelitian berada di Kota Bukittinggi, waktu yang berbeda dimana peneliti melakukannya di tahun 2023, dan materi pelajaran yang berbeda dari penelitian sebelumnya yaitu materi yang peneliti ambil adalah bangun ruang , serta pembaharuan yang akan peneliti lakukan menghasilkan hasil produk yang baru dan berbeda yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi bangun ruang di kelas V.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar”.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, sebuah proses yang bertujuan untuk memverifikasi kemandirian produk yang sedang dikembangkan (Sugiyono, 2019). Sanjaya (2013) sependapat, mengemukakan bahwa R&D berperan penting dalam memvalidasi produk pendidikan. Sementara itu, Putra (2015) berpendapat bahwa R&D memberikan pendekatan ilmiah untuk berinovasi produk baru. Model ADDIE berfungsi sebagai kerangka inisiatif penelitian dan pengembangan ini, sebagaimana digariskan oleh Hamzah (2019: 33) yang mengidentifikasi lima langkah iteratif yang menyusun model tersebut (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penerapan (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

### 2.2. Prosedur Penelitian

#### 2.2.1. Tahap Analisis

Selama tahap analisis, fokusnya adalah pada menentukan hal-hal yang penting dipelajari bagi siswa. Ini biasanya melibatkan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan identifikasi masalah. Pada kasus kelas V SDN 02 Aur Kuning, tahap analisis meliputi analisis kebutuhan siswa, meliputi karakteristiknya, serta kurikulum untuk menentukan KI dan KD yang akan digunakan, tujuan pembelajaran, dan indikatornya. Selain itu, analisis menyeluruh terhadap material akan dilakukan untuk memastikan keselarasannya dengan materi.

#### 2.2.2. Tahap Perancangan

Pada model pengembangan ADDIE, tahap kedua adalah tahap desain. Selama tahap ini, fokus utama adalah membuat rencana desain awal. Ini melibatkan pemilihan perangkat lunak yang tepat untuk membangun media pembelajaran, menyiapkan perangkat, dan menguraikan proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah balok dan kubus.

---

### 2.2.3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ketiga, aplikasi *Book Creator* (prototipe I) digunakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang kemudian dievaluasi oleh validator. Dalam pengembangan media pembelajaran kubus dan balok, dosen ahli materi memvalidasi aspek materi, dosen ahli bahasa memastikan ketepatan kebahasaan, dan dosen ahli media menilai penyajian dan kegrafikaan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dan rekomendasi untuk media pembelajaran yang difokuskan pada konstruksi kubus dan balok. Setelah tahap validasi, peneliti menganalisis komentar dan saran dan membuat revisi yang sesuai, menghasilkan prototipe II.

### 2.2.4. Tahap penerapan

Tahap implementasi melibatkan pemanfaatan produk media pembelajaran melalui aplikasi *Book Creator* untuk mengajarkan konsep bangun ruang kepada siswa kelas V. Produk-produk ini telah dirancang dan ditinjau untuk memastikan keefektifannya di dalam kelas. Langkah pertama dari tahap ini adalah menyiapkan peralatan yang diperlukan dan menciptakan lingkungan yang sesuai dengan kondisi pengajaran saat ini. Setelah siap, produk yang dikembangkan kemudian dapat digunakan oleh guru di ruang kelas kehidupan nyata.

### 2.2.5. Evaluasi

Tahap terakhir dalam mengukur keefektifan aplikasi *Book Creator* sebagai alat pendidikan bergantung pada kepraktisan. Ini adalah ujian akhir untuk memastikan apakah harapan awal keberhasilannya telah terpenuhi atau tidak. Pada tahap ini, tanggapan pendidik dan peserta didik yang diperoleh dari angket dianalisis secara menyeluruh.

## 2.3. Subjek Uji Coba

Siswa kelas V SD dan wali kelas kelas V SDN 02 Aur Kuning tahun pelajaran 2022/2023 menjadi subjek uji coba pengembangan produk media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* untuk materi bangun ruang.

## 2.4. Instrumen Pengumpulan Data

### 2.4.1. Instrumen Validasi

Agar media pembelajaran dianggap valid, para ahli terlebih dahulu harus menilai keakuratan komponen penyusunnya melalui validasi aplikasi *Book Creator* yang digunakan. Proses validasi melibatkan instrumen non-tes berupa angket yang berfokus pada aspek penilaian materi, bahasa dan media. Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi konstruksi media pembelajaran bangun kubus dan balok.

### 2.4.2. Instrumen Praktikalitas

Alat serbaguna menemukan aplikasinya dalam penciptaan sumber belajar geometri, khususnya dalam bentuk angket praktis non-tes untuk digunakan oleh guru dan siswa. Angket ini sangat penting

dalam menilai keefektifan media pembelajaran yang telah diuji menggunakan aplikasi *Book Creator*. Tujuan utama kuesioner ini adalah untuk mengukur kemudahan penggunaan sumber belajar ini di kalangan pendidik dan siswa.

## 2.5. Teknik Analisis Data

Hasil uji validitas media pembelajaran kubus dan balok yang memanfaatkan aplikasi *Book Creator* dievaluasi melalui penggunaan skala Likert. Responden mencatat tanggapan mereka dengan menunjukkan persetujuan dengan pernyataan yang telah ditentukan melalui kotak centang (✓) sesuai Sugiyono (2019). Lembar validasi mengungkapkan penilaian untuk setiap kategori, yang disajikan dalam tabel terlampir.

**Tabel 1. Kevalidan Media Pembelajaran**

Skor	Kategori
1	Baik
2	Cukup Baik
3	Kurang Baik
4	Tidak Baik

Sumber: Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015: 22)

Rumus Riduwan & Sunarto (2015: 38) digunakan untuk mengukur keakuratan dan nilai akhir dari temuan validitas.

$$\bar{X} = \frac{\sum k}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rerata

$\sum X$  = Jumlah Skor

$n$  = Jumlah responden

Tabel di bawah menggambarkan berbagai kategori nilai yang dapat diidentifikasi melalui pengolahan.

**Tabel 2. Kategori Validasi Media Pembelajaran**

Interval	Kategori
81% - 100 %	sangat valid
61% - 80 %	Valid
41% - 60 %	Cukup valid
21% - 40 %	Tidak valid
0% - 20 %	Sangat tidak valid

Sumber: Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015: 22)

Sebuah rubrik digunakan untuk meneliti data tentang kemandirian media pembelajaran kubus dan balok yang dibuat melalui aplikasi *Book Creator*, untuk kepentingan guru dan siswa. Hasilnya disajikan pada tabel berikutnya.

**Tabel 3. Skala Penilaian Angket Pendidik dan Peserta Didik**

Skor	Kategori
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Sumber: Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015: 21)

Sementara itu, untuk menentukan kepraktisan hasil, rumus yang dikemukakan oleh Riduwan dan Sunarto (2015: 38) dapat digunakan untuk menghitung dan menurunkan nilai akhir.

$$\bar{X} = \frac{\Sigma \text{ skor per item}}{\text{Skor maks}}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Rerata

$\Sigma$  skor per item = Jumlah skor

Skor Maks = Skor maksimal

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat ditentukan menggunakan tabel berikut.

**Tabel 4. Kategori Praktis**

Interval	Kategori
81% - 100 %	sangat praktis
61% - 80 %	Praktis
41% - 60 %	Cukup praktis
21% - 40 %	Tidak praktis
0% - 20 %	Sangat tidak praktis

Sumber: Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015: 21)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi aplikasi *Book Creator* membuahkan hasil positif untuk pembuatan sumber daya pendidikan pada topik geometris untuk siswa kelas lima:

#### 3.1. Tahap Analisis

Tahap analisis meliputi tiga komponen utama: analisis kebutuhan dan masalah siswa, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Hasil analisa terhadap observasi dan wawancara mengungkapkan keterbatasan dalam media pembelajaran, terbatas pada buku teks, dan kurangnya media belajar berbasis teknologi. Dari wawancara siswa mengungkapkan kebosanan dan ketidaktertarikan, bergumul dengan volume dan jaring kubus dan balok, sementara wawancara dengan pendidik menyatakan menghadapi kesulitan dalam membuat bahan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang mudah diakses juga tidak disediakan. Oleh karena itu, dari hasil analisa peneliti berkesimpulan bahwa perlu dikembangkan suatu media pembelajaran inovatif yang dapat mendorong kemandirian belajar di rumah maupun di sekolah. Media pembelajaran *Book Creator* terbukti menjadi solusi yang

---

tepat, dengan estetika yang menarik, meningkatkan motivasi, semangat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses perkembangan seorang siswa bersifat unik dan dipengaruhi oleh kelompok usianya, hal ini dibuktikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V yang berusia 9-12 tahun. Dari wawancara yang dilakukan kepada siswa, mereka lebih senang belajar dengan hal-hal modern seperti berbantuan teknologi, siswa cenderung bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang kurang variatif. Siswa mengatakan sudah nyaman dengan teknologi digital, karena telah diperkenalkan kepada mereka oleh keluarga, teman, dan lingkungan sekitar. Dari hasil analisa, peserta didik akan lebih senang belajar jika diberikan hal-hal yang bervariasi seperti penggunaan media pembelajaran dengan teknologi dan pada usia ini, perkembangan kognitif juga terlihat, dengan kemampuan siswa yang meningkat untuk berkonsentrasi, berpikir logis menggunakan benda-benda konkret dan menghabiskan lebih banyak waktu menyelesaikan tugas. Mereka juga memperoleh kemandirian dan menikmati bekerja dalam kelompok, beradaptasi dengan cepat dengan lingkungan mereka. Singkatnya, siswa sekolah dasar kelas lima tidak hanya cerdas secara digital tetapi juga memiliki pemikiran logis yang kuat dan keterampilan kerja kelompok.

Setelah menganalisis kurikulum melalui observasi dan wawancara, diketahui bahwa versi kurikulum 2013 diterapkan di sekolah dasar untuk siswa kelas lima. Kurikulum ini mengutamakan Kompetensi Utama (KI), Kompetensi Inti (KD), dan tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam buku guru. Kemahiran matematika khususnya konsep geometri menuntut penguasaan dua kompetensi dasar yaitu KD 3.5, 4.5 dan KD 3.5, 4.6.

### 3.2. Tahap Perancangan

Selama fase pengembangan, materi pendidikan dibuat dengan cermat untuk memastikan keefektifannya dalam meningkatkan pengalaman belajar. Ini melibatkan pembuatan media yang selaras dengan indikator kinerja utama (KD) dan tujuan pembelajaran. Proses desain tiga langkah memerlukan: (1) memilih platform perangkat lunak, dengan aplikasi *Book Creator* berfungsi sebagai media pilihan karena keserbagunaannya dalam mengakomodasi berbagai format, termasuk teks, gambar, video, penjelasan audio, dan animasi; (2) mengumpulkan sumber belajar terkait, seperti matriks dan video, untuk melengkapi media yang dibuat dan memaksimalkan dampaknya, dan (3) Buat desain awal dengan menetapkan judul yang jelas, menentukan kelas dan menguraikan tujuan pembelajaran. Juga, buat identitas peneliti dan berikan petunjuk tentang cara menggunakan bahan pembelajaran. Menetapkan kompetensi inti dan dasar dan menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang relevan. Kembangkan pemahaman menyeluruh tentang latar belakang, pengetahuan sebelumnya, dan minat siswa. Gunakan informasi ini untuk merancang materi pembelajaran yang efektif, termasuk video, dan memaksimalkan apersepsi pembelajaran. Keluaran tahap desain tergambar pada contoh media pembelajaran *Book Creator* di bawah ini.





Gambar 1. Tampilan Cover Media Pembelajaran



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan dan Kompetensi



Gambar 3. KI dan KD



Gambar 4. Materi yang ada di dalam media pembelajaran

### 3.3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi validitas dan kepraktisan hasil kreasinya. Pada tahap ini, dosen ahli menilai kelayakan media pembelajaran untuk memastikan keefektifannya.

#### 3.3.1. Ahli Materi

Refiona Andika, S.Pd., M.Pd melakukan uji validasi terhadap ahli materi yang meliputi lima komponen utama yaitu menilai kompetensi inti, merumuskan tujuan dan indikator, menilai konsep dasar materi, dan menentukan kesesuaian penyajian pembelajaran media. Data uji validitas yang diperoleh pada tanggal 24 Februari 2023 direview oleh validator yang memberikan penilaian positif secara keseluruhan. Hasil uji validitas disajikan dalam tabel lengkap di bawah ini:

Tabel 5. Hasil akhir validasi media pembelajaran aspek materi

Skor yang diperoleh	89
Skor maksimal	104
Persentase	85,57%
Kategori keseluruhan	Sangat Valid

Aspek materi media pembelajaran dilakukan analisis data, menghasilkan nilai validitas akhir sebesar 85,57% dengan kategori 'sangat valid', tidak perlu penyempurnaan.

#### 3.3.2. Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ari Suriani S.Pd., M.Pd sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 14 Februari 2023, dan validasi kembali pada tanggal 21 Februari 2023, setelah dilakukan revisi. Penilaian keseluruhan dari validator adalah positif, dengan penilaian umum "baik". Rangkuman lengkap data uji validitas diuraikan di bawah ini pada tabel:

**Tabel 6. Hasil akhir validasi media pembelajaran aspek bahasa**

Skor yang diperoleh	19
Skor maksimal	20
Persentase	95%
Kategori keseluruhan	Sangat Valid

Media pembelajaran aspek bahasa telah melalui analisis data yang ketat, dan hasil akhir menunjukkan tingkat validitas sebesar 95%. Ini mengkategorikannya sebagai "sangat valid" dan menunjukkan bahwa tidak diperlukan perbaikan.

### 3.3.3. Ahli Media

Pada tanggal 13 Februari 2023, Yunisrul S.Pd, M.Pd melakukan pendataan uji validitas ahli media pertama, dan dilanjutkan validasi kedua pada tanggal 24 Februari setelah dilakukan revisi yang diperlukan. Penilaian keseluruhan validator adalah positif, dengan peringkat "baik". Analisis akhir dari data uji validitas disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 7. Hasil akhir validasi media pembelajaran aspek media**

Skor yang diperoleh	39
Skor maksimal	40
Persentase	97,5%
Kategori keseluruhan	Sangat Valid

Media pembelajaran di atas telah melalui analisis data yang pada akhirnya menghasilkan tingkat validitas sebesar 97,5%. Tes menegaskan statusnya sebagai "sangat valid" tanpa perangkat tambahan yang diperlukan.

## 3.4. Tahap Implementasi

Pelaksanaan praktikum media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan di SDN 02 Aur Kuning Kota Bukittinggi dengan melibatkan satu orang wali kelas dan 27 siswa (16 laki-laki dan 11 perempuan) dari kelas V. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penerapan praktis media pembelajaran yang dikembangkan. produk media pembelajaran di lingkungan pendidikan dasar.

## 3.5. Tahap Evaluasi

Setelah tahap pelaksanaan penelitian selesai, tahap evaluasi akhir dimulai. Kepraktisan produk yang dikembangkan dievaluasi melalui angket respon pendidik dan peserta didik. Kuesioner ini memberikan wawasan berharga tentang keefektifan produk.

### 3.5.1. Hasil Uji Praktikalitas Respon Pendidik

Sebagai bagian dari proses pembelajaran, pendidik memanfaatkan media pembelajaran spasial melalui aplikasi *Book Creator* dengan tetap diawasi oleh peneliti. Seusai sesi, peneliti memberikan petunjuk secara detail tentang cara membuat dan menggunakan media pembelajaran yang serupa dengan aplikasi *Book Creator*. Untuk mengukur kepraktisannya, kuesioner diberikan kepada Maiyesti S.Pd, wali

---

kelas V SDN 02 Aur Kuning pada tanggal 2 Maret 2023. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepraktisan 97,5%, menunjukkan bahwa aplikasi *Book Creator* dapat menjadi alat yang sangat praktis untuk media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

### 3.5.2. Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

Setelah selesainya pembelajaran geometri dengan memanfaatkan aplikasi *Book Creator* sebagai sarana pembelajaran, peneliti meminta 27 siswa kelas V SDN 02 Aur Kuning menyelesaikan tes praktik. Hasil yang diperoleh pada 2 Maret 2023 mengungkapkan bahwa 97,03% siswa mencapai kategori penggunaan praktis tertinggi. Oleh karena itu, aplikasi *Book Creator* dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa selama proses pembelajaran. Pada beberapa temuan terdahulu yang mendukung temuan ini yang menyatakan bahwa minat, ketertarikan, perhatian dan semangat siswa dalam belajar didapatkan dengan membagikan kontribusi yang positif dengan diintegrasikan pembelajaran menggunakan teknologi di sekolah dasar (Fikrah & Sukma, 2022). Lalu media pembelajaran yang interaktif serta menarik dengan mencantumkan gambar, animasi, video, teks, audio penjelasan materi, hingga grafik lainnya yang dikombinasikan dengan warna yang indah mendorong ketertarikan, minat serta motivasi siswa untuk belajar, sehingga berdampak terhadap pemahamannya. (Setiawan & Fikri, 2022), (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021), (Aprillia & Zainil, 2020).

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir validasi pengembangan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Book Creator* yang digunakan sebagai media pembelajaran materi geometri di kelas V Sekolah Dasar sudah dinyatakan valid dan siap untuk uji lapangan. Validasi ahli menghasilkan skor 85,57% untuk ahli materi, 95% untuk ahli bahasa, dan 97,5% untuk ahli media. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan di SDN 02 Aur Kuning menunjukkan respon baik pendidik (97,5%) dan siswa (97,03%). Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini praktis dan efektif untuk digunakan di dalam kelas.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* dapat diakses pada berikut ini:

<https://read.bookcreator.com/C6NWNAE74vgHy9rJrZbeI9IMJh1/82MccAjTQ-iE8OuBBscl2w>.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dosen Pembimbing Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd atas bimbingan, motivasi, dan nasehatnya yang tak ternilai bagi peneliti. Apresiasi juga disampaikan kepada Validator Ibu Refiona Andika, S.Pd., M.Pd, Ibuk Ari Suriani, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Yunisrul, S.Pd., M.Pd yang memberikan masukan, kritik, dan saran demi kesempurnaan hasil penelitian ini. Terima kasih khusus kepada Ibuk Maiyesti, S.Pd., semua pendidik, dan siswa kelas V yang telah memberikan dukungan penuh untuk proses penelitian.

---

**DAFTAR RUJUKAN**

- Andriani, L., & Eliyasni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN 01 Bandar Buat. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 872-886.
- Aprilia, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(8), 1-12.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 80-88.
- Arwin, A., Yunisrul, Y., & Zuardi, Z. (2019, December). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 426-429). Atlantis Press.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58.
- Efriani, Y. M., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(5), 67-78.
- Fikrah, Z. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Fitria, Ramadhan. 2022. *Panduan Praktis Merancang Buku Digital Berbasis Book Creator*. Sumatrat Barat: SAGUSATAL IGI.
- Gunawan & Ritonga, Asnil, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) : Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058-1077.
- Karisma, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(6), 146-157.
- Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019, December). Jigsaw using animation media for elementary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1424, No. 1, p. 012027). IOP Publishing.
- Kenedi, A. K., Sari, I. K., Ahmad, S., Ningsih, Y., & Zainil, M. (2019, October). Mathematical connection ability of elementary school student in number materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 2, p. 022130). IOP Publishing.

- Loliza, S., & Amini, R. (2020). Pengaruh Strategi Active Learning Tipe Turnamen terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(4), 152-162.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Riduwan & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022). The Development of E-LKPD Using Book Creator on Fraction Operations Material in Elementary School. *MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran*, 10(1).
- Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 382-388.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Toybah, S.H., Suganda, V.A. M. (2021). *Buku Ajar Geometri dan Pengukuran Berbasis Pendekatan Saintifik*. Palembang: Bening, Media Publishing.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Kemdiknas.
- Zainil, M., Helsa, Y., Ahmad, S., Ningsih, Y., Ningsih, H., & Yanti, W. T. (2019, October). The differences in geometry cognitive learning results using ICTAdobeFlash CS6 program. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 2, p. 022090). IOP Publishing.

Available online at:

