

PENGARUH MODEL PBL BERBASIS MEDIA INTERAKTIF *BOOK CREATOR* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Dyah Retno Indarti

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Megarezky, Makassar
dyahretnoindarti@unimerz.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model based on Book Creator interactive media on students' learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) at the elementary school level. This research used a quantitative approach with an experimental method, specifically a pre-experimental design of One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 25 fifth-grade students of SD Inpres Minasa Upa selected using a saturated sampling technique. Data were collected through tests, observation, and documentation. The research instrument was a validated pretest and Posttest. Data analysis used descriptive and inferential statistics, including normality test, t-test, and N-Gain calculation. The results showed an improvement in students' learning outcomes, where the average score increased from 62.40 in the pretest to 86.80 in the Posttest. Learning mastery also increased from 44% to 100%. The N-Gain result was 0.65, categorized as moderate. Furthermore, the t-test result showed that the t-value (9.85) was higher than the t-table (2.064), indicating that the alternative hypothesis was accepted. In conclusion, the Problem Based Learning (PBL) model based on Book Creator interactive media has a positive and significant effect on elementary students' IPAS learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning, Book Creator, learning outcomes, IPAS, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media interaktif *Book Creator* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, khususnya desain pre-eksperimental *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SD Inpres Minasa Upa yang berjumlah 25 orang dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *Posttest* yang telah divalidasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, meliputi uji normalitas, uji-t, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata meningkat dari 62,40 pada *pretest* menjadi 86,80 pada *Posttest*. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 44% menjadi 100%. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,65 berada pada kategori sedang. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung (9,85) lebih besar dari t tabel (2,064), sehingga hipotesis alternatif diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media interaktif *Book Creator* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Book Creator, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pembelajaran di sekolah dasar menjadi fondasi penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara inovatif, aktif, dan berpusat pada siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menekankan pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterkaitan antara konsep dengan kehidupan nyata. Hasil belajar IPAS merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam memahami fenomena alam dan sosial (Subhan et al., 2024). Hasil belajar ini menjadi indikator penting

untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Setiyarini et al., 2024). Namun, kenyataannya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Inpres Minasa Upa dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang mendukung keterlibatan aktif siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan dan

kemampuan berpikir siswa. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta aktif dalam menemukan solusi (Sholikhah & Andriani, 2024).

PBL memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran (Putri & Ningsih, 2024). Selain itu, PBL juga membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuan (Isma et al., 2022). Namun demikian, model PBL juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang relatif lama, memerlukan kesiapan guru dalam merancang masalah yang sesuai, serta tidak semua siswa mampu beradaptasi dengan pembelajaran berbasis masalah (Lestari, 2023).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi, minat,

serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Puspita et al., 2026). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Book Creator*, yaitu aplikasi yang memungkinkan siswa membuat dan mengakses buku digital interaktif yang memuat teks, gambar, audio, dan video.

Media *Book Creator* memiliki kelebihan, seperti meningkatkan kreativitas siswa, memudahkan pemahaman konsep melalui tampilan visual dan audio, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Santika & Arwin, 2025). Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Sari & Putera, 2025). Namun, penggunaan *Book Creator* juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan perangkat dan akses teknologi, keterbatasan keterampilan digital pada sebagian siswa, serta ketergantungan pada jaringan internet (Subhan et al., 2024).

Penggabungan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media interaktif *Book Creator* menjadi strategi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Model PBL memberikan pengalaman belajar

berbasis masalah, sedangkan *Book Creator* mendukung penyajian materi secara interaktif dan menarik. Kombinasi keduanya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model PBL Berbasis Media Interaktif *Book Creator* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan bentuk *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, namun tetap dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan. Dalam desain ini, siswa diberikan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media interaktif *Book Creator*, dan diakhiri dengan *Posttest*

untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Minasa Upa pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di sekolah tersebut, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media interaktif *Book Creator*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model dan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran serta instrumen penelitian berupa soal *Pretest* dan

Posttest yang telah divalidasi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan *Pretest* kepada siswa, kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan model PBL berbasis media *Book Creator*, dan setelah itu memberikan *Posttest*. Pada tahap akhir, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data untuk menarik kesimpulan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui *Pretest* dan *Posttest*. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang relevan dengan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar validasi instrumen. Tes hasil belajar disusun sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan, sedangkan lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif dan

inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, serta persentase ketuntasan belajar siswa. Analisis inferensial meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh perlakuan, serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel maka hipotesis alternatif diterima, dan sebaliknya jika t hitung lebih kecil atau sama dengan t tabel maka hipotesis nol diterima.

Hipotesis dalam penelitian ini terdiri atas hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Book Creator* terhadap hasil belajar IPAS siswa, dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Book Creator* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa, peneliti memberikan tes sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) perlakuan. Data hasil *Pretest* dan *Posttest* dianalisis secara deskriptif untuk melihat perbandingan nilai siswa sebelum dan setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media interaktif *Book Creator*. Hasil analisis tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai Tertinggi	75	100
2	Nilai Terendah	50	75
3	Rata-rata	62,40	86,80

Sumber: Hasil olah data penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,40 pada *Pretest* menjadi 86,80 pada *Posttest*. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 75 menjadi 100, dan nilai terendah juga meningkat dari 50 menjadi 75. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan siswa mengalami

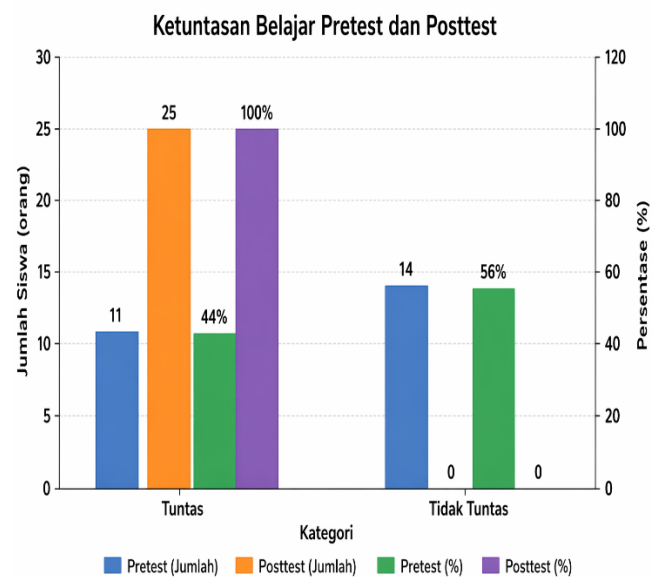
peningkatan setelah diterapkannya model PBL berbasis media *Book Creator*.

Selanjutnya, untuk melihat tingkat ketuntasan belajar siswa, hasil *Pretest* dan *Posttest* disajikan dalam bentuk persentase ketuntasan sebagai berikut.

Tabel 2 Ketuntasan Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Pretest (%)</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest (%)</i>
Tuntas	11	44%	25	100%
Tidak Tuntas	14	56%	0	0%
Jumlah	25	100%	25	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian (2026)



Sumber: Hasil olah data penelitian (2026)

Gambar 1 Ketuntasan Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1, diketahui bahwa pada saat *Pretest* hanya 11 siswa (44%) yang

mencapai ketuntasan, sedangkan 14 siswa (56%) belum tuntas. Namun setelah diberikan perlakuan, seluruh siswa yaitu 25 orang (100%) telah mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar yang sangat signifikan.

2. Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, digunakan perhitungan N-Gain. Kriteria klasifikasi N-Gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Klasifikasi N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
≥ 0,70	Tinggi
0,30 – 0,69	Sedang
< 0,30	Rendah

Sumber: Hake (dalam penelitian, 2026)

Berdasarkan klasifikasi tersebut, hasil perhitungan N-Gain siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Perhitungan N-Gain

Keterangan	Nilai
Rata-rata N-Gain	0,65
Kategori	Sedang

Sumber: Hasil olah data penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa

berada pada tingkat sedang, namun tetap menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan setelah penerapan model pembelajaran.

3. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig. (p-value)	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,072	Normal
<i>Posttest</i>	0,085	Normal

Kriteria: Sig. > 0,05 = Data berdistribusi normal

Sumber: Hasil olah data penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa nilai signifikansi *Pretest* dan *Posttest* masing-masing lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t.

4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar

siswa. Hasil uji-t disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Uji-t

Keterangan	Nilai
t hitung	9,85
t tabel	2,064
Keterangan	H ₀ ditolak

Sumber: Hasil olah data penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai t hitung sebesar 9,85 yang lebih besar daripada t tabel sebesar 2,064. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media interaktif *Book Creator* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Minasa Upa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media interaktif *Book Creator* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 62,40 pada *pretest* menjadi 86,80 pada *Posttest*, serta ketuntasan belajar yang meningkat dari 44% menjadi 100%. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung secara sistematis

melalui tahapan model PBL yang dipadukan dengan penggunaan media interaktif.

Pada tahap awal pembelajaran, guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Permasalahan ini berfungsi sebagai pemicu agar siswa tertarik dan terdorong untuk berpikir. Pada tahap ini, siswa mulai aktif mengamati, bertanya, dan mencoba memahami masalah yang diberikan. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Isma et al. (2022) yang menyatakan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan sendiri melalui proses pemecahan masalah.

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan dan mencari solusi atas permasalahan yang diberikan. Pada tahap ini, terjadi interaksi antar siswa melalui diskusi, bertukar pendapat, serta kerja sama dalam menemukan jawaban. Proses ini membuat pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa dan bermakna, sebagaimana dikemukakan oleh Putri dan Ningsih (2024). Dalam penelitian ini, keterlibatan aktif siswa selama diskusi berkontribusi terhadap

pemahaman materi yang lebih mendalam.

Pada tahap berikutnya, siswa melakukan eksplorasi informasi dengan memanfaatkan media interaktif *Book Creator*. Media ini membantu siswa memahami materi melalui tampilan yang menarik seperti gambar, teks, audio, dan video. Dengan bantuan *Book Creator*, konsep-konsep IPAS yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian Santika dan Arwin (2025) serta Sari dan Putera (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Setelah memperoleh informasi, siswa kemudian menyusun dan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Pada tahap ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kepercayaan diri. Proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap ini sesuai dengan temuan Prastianto et al. (2023/2024) yang menyatakan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar secara bertahap melalui siklus pembelajaran.

Selain itu, kombinasi antara model PBL dan media pembelajaran juga memberikan dampak yang lebih optimal. Hal ini didukung oleh penelitian Lestari (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan PBL berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dalam penelitian ini, penggunaan *Book Creator* membuat siswa lebih tertarik, tidak mudah bosan, dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Di sisi lain, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Puspita et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran berbasis PBL mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif karena pembelajaran tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga visual dan interaktif.

Pada tahap akhir, siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Proses ini membantu siswa memperkuat pemahaman serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Secara keseluruhan, proses pembelajaran PBL berbasis *Book*

Creator tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Nurhaliza et al. (2025).

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar IPAS dalam penelitian ini terjadi karena adanya alur pembelajaran yang sistematis, mulai dari pemberian masalah, diskusi kelompok, eksplorasi melalui media interaktif, hingga presentasi dan refleksi. Kombinasi antara model PBL dan media *Book Creator* menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media interaktif *Book Creator* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Minasa Upa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari

62,40 pada *Pretest* menjadi 86,80 pada *Posttest*.

Selain itu, peningkatan juga terlihat pada ketuntasan belajar siswa, dimana pada saat *Pretest* hanya 44% siswa yang tuntas, sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 100% siswa yang mencapai ketuntasan. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,65 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung (9,85) lebih besar daripada t tabel (2,064), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbasis media interaktif *Book Creator* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Isma, A., Rahmawati, D., & Suryani, L. (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–152.

- Lestari, W. (2023). Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 67–75.
- Nurhaliza, S., Hidayat, T., & Pratama, R. (2025). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 55–64.
- Puspita, R., Ananda, F., & Kurniawan, H. (2026). Pemanfaatan Media Digital dalam Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 21–30.
- Putri, M. A., & Ningsih, S. (2024). Penerapan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 101–110.
- Santika, D., & Arwin, A. (2025). Penggunaan Media *Book Creator* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 7(1), 33–42.
- Sari, N., & Putera, A. (2025). Pengaruh Penggunaan *Book Creator* terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(2), 88–96.
- Setiyarini, D., Hidayah, N., & Prasetyo, A. (2024). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 77–85.
- Sholikhah, M., & Andriani, R. (2024). Efektivitas Model *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(2), 120–129.
- Subhan, M., Rahman, A., & Fitriani, N. (2024). Penggunaan *E-Book* Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 45–54.