

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS BOOK
CREATOR MENGGUNAKAN MODEL PBL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Reviola Andina¹, Arwin², Hamimah³, Inggria Kharisma⁴

^{1,2,3,4} Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

1reviolaandina5@gmail.com, 2arwinrasyid62@gmail.com,

3hamimah@fip.unp.ac.id , 4inggriakharisma@unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the demands of the digital era, which require teachers to be innovative and utilize technology to achieve the goals of the continuously evolving Kurikulum Merdeka. However, there are limitations faced by teachers in the learning process within the digital era. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was obtained through observations, interviews, and validation questionnaires provided to three experts (content, language, and media), as well as practicality response questionnaires given to teachers and students at four schools: UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago, and UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago. The results indicate that the developed interactive e-book media has met the feasible and applicable criteria. Based on the validity tests, the results obtained from the content expert reached 93.3% (very valid), language validation 91.34% (very valid), and media validation 80% (valid). The practicality test results from teachers at various schools showed an average percentage above 80% (very practical), and the student practicality questionnaires showed an average above 89% (very practical). Based on this data analysis, it can be concluded that the interactive e-book media based on Book Creator using the PBL model for IPAS learning in Grade IV has been declared very valid theoretically and very practical operationally.

Keywords: *Learning Media, Interactive E-Book, Book Creator, Problem Based Learning (PBL), Natural and Social Sciences (IPAS)*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan perkembangan zaman era digital yang mengharuskan guru untuk bersikap inovatif dan memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan Kurikulum Merdeka yang selalu berinovasi. Tapi terdapat keterbatasan guru dalam proses belajar di era digital. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Proses pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi,

wawancara, dan angket validasi yang diberikan kepada tiga orang ahli (materi, bahasa, media), serta angket respon kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik di empat sekolah yaitu UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-book* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak dan bisa diterapkan. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan diperoleh hasil dari ahli materi mendapat persentase sebesar 84% (sangat valid), validasi bahasa 91% (sangat valid), validasi media 80% (valid). Hasil uji praktikalitas dari guru diberbagai sekolah menunjukkan rata-rata persentase di atas 80% (sangat praktis). Dan angket praktikalitas peserta didik menunjukkan rata-rata di atas 89% (sangat praktis). Berdasarkan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* interaktif berbasis *book creator* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran IPAS di kelas IV telah dinyatakan sangat valid secara teoritis dan praktis secara operasional.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *E-Book* Interaktif, *Book Creator*, *Problem Based Learning* (PBL), *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (IPAS)

A. Pendahuluan

Pendidikan bukan hanya duduk di bangku sekolah, melainkan bekal abadi yang dapat kita peroleh di mana saja dan kapan saja untuk kita gunakan di masa depan. Pendidikan adalah langkah awal untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung peserta didik agar bisa aktif mengasah kemampuan mereka sendiri (Purwaningsih et al., 2022). Kurikulum merupakan seperangkat peraturan dan rencana tentang bahan pembelajaran yang dapat berubah-ubah sesuai zaman, ilmu pengetahuan, teknologi dan kebutuhan masyarakat (Rahayu, 2023). Pada kurikulum ini guru

dibebaskan untuk menggunakan perangkat ajar yang cukup banyak, dimulai dari menggunakan asesmen literasi, modul ajar, LKPD, media digital dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik di masa yang akan datang (Lestari et al., 2022). Viqri et al. (2024) mengungkapkan bahwa kurikulum selalu mengalami perubahan, contohnya pada kurikulum 2013 yang direvisi oleh Nadiem Makarim pada 10 Desember 2019 menjadi Kurikulum Merdeka sebagai penyempurna dari kurikulum sebelumnya. Salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka adalah adanya penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS, khususnya pada mata pelajaran IPS sangat penting untuk membentuk warga negara yang peduli, menghargai keberagaman yang ada, dan mampu menyelesaikan masalah sosial. Menurut Dewi Anggita et al.(2023), mengungkapkan bahwa peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran IPAS sangat mudah karena materinya sesuai dengan pengalaman dan kegiatan mereka sehari-hari sehingga pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai. Dengan adanya media ini beban guru tidak hanya lebih ringan tetapi waktu yang digunakan guru lebih efektif dan peserta didik juga akan mudah memahami materi yang disampaikan (Zahwa & Syafi'i, 2022).

E-Book Interaktif menjadi solusi efektif karena mendukung interaksi timbal balik melalui konten multimedia seperti video, animasi, dan kuis. *E-Book* Interaktif merupakan buku teks digital yang mendukung interaksi

timbal balik antara bahan ajar dan peserta didik. *Book Creator* adalah aplikasi yang dirancang khusus sebagai media ajar online yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi atau informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan (Mulyani et al., 2025). *Book Creator* dipilih karena kemampuan untuk menyatukan berbagai elemen visual dan audio dalam satu format buku digital yang informatif untuk menghasilkan tampilan yang menarik bagi peserta didik.

Selain pemilihan media yang menarik, keberhasilan pembelajaran IPAS juga sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang relevan digunakan pada materi "Peraturan dan Tanggung Jawabku", karena dapat melatih peserta didik untuk bisa berpikir kritis dalam memecahkan masalah di lingkungan sekitar. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa di 1 gugus yang berada di Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat

yang terdiri dari 4 sekolah meliputi UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago, UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana dan prasarana dengan pemanfaatan media. Ditemukan sarana dan prasarana seperti proyektor dan Wi-Fi umumnya sudah memadai tetapi pemanfaatan media digital masih sangat terbatas, seperti belum adanya penggunaan media *Book Creator*.

Materi “Peraturan dan Tanggung Jawabku” di kelas IV memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga aplikatif. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) sangat relevan karena mendorong peserta didik untuk dapat memecahkan masalah di masyarakat. Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah pengembangan media yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang menyenangkan dengan tuntutan kurikulum. Media *e-book* interaktif yang dikembangkan

melalui aplikasi *Book Creator* diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran di sekolah tersebut.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diimplementasikan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah proses untuk menvalidasi produk yang dikembangkan (Sugiono, 2019). Penggunaan metode R&D ini bertujuan untuk menciptakan produk melalui penemuan masalah, kemudian mendesain dan mengembangkan produk tersebut agar dapat menjadi solusi (Waruwu, 2024). Menurut Okpatrioka. (2023) *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian prosedur sistematis yang menciptakan inovasi terbaru ataupun menyempurnakan yang sudah ada dengan tujuan untuk menguji keefektifan produk yang diciptakan sehingga produk tersebut bisa dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian ini, penulis memilih model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation dan evalution*. Proses pengembangan media *e-book* interaktif dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* pada mata pelajaran IPAS mengadopsi model pengembangan ADDIE. Menurut Slamet. (2022), pada tahap desain dan pengembangan materi ajar, aspek sistematis dari pendekatan system kita telah mewujud dalam beragam praktik metodologi. Penerapan sistematis ini mencakup pengembangan berbagai jenis media, mulai dari teks dan audiovisual hingga sistem pembelajaran berbasis komputer, guna menjamin kualitas desain instruksional yang dihasilkan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 10 orang peserta didik(6 orang laki-laki dan 4 orang perempuan), UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 16 orang peserta didik(13 orang laki-laki dan 3 orang perempuan), UPTD

SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 14 orang peserta didik(7 orang laki-laki dan 7 orang perempuan), UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 5 orang peserta didik(4 orang laki-laki dan 1 orang perempuan).

3. Teknik Pengumpulan Data

Informasi tersebut didapat dari melakukan observasi ke sekolah dan wawancara dengan guru kelas. Data didapat dari hasil observasi dan wawancara, lalu melakukan validasi media menggunakan angket validasi media yang dilakukan oleh tiga orang dosen ahli di bidangnya. Ahli validasi tersebut terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selanjutnya, data praktikalitas yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik dalam penggunaan media *e-book* interaktif berbasis *book creator*.

4. Instrumen Penelitian

Intrumen yang valid adalah syarat utama untuk memastikan bahwa media yang digunakan dalam

penelitian memiliki tingkat validitas yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Media pembelajaran “Peraturan dan Tanggung Jawabku” yang dikembangkan dalam bentuk *e-book* melalui aplikasi *Book Creator* harus melewati proses validasi dari para ahli di bidangnya untuk memastikan ketepatan setiap komponen penyusunan.

Tabel 1. Skala Penilaian Angket Validitas Media

Keterangan	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Netral	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Modifikasi (Sugiyono, 2013)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus

yang dimodifikasi Sugiono (135:2009) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai validitas

x = skor yang diperoleh

y = skor maksimum

Tabel 2. Kategori kevalidan Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Valid
76%-85%	Valid
60%-75%	Cukup Valid
55%-59%	Kurang Valid
0-54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi (Sugiyono, 2013)

Kategori praktikalitas media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan perhitungan nilai akhir yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Kategori Kepraktisan
Media Pembelajaran**

Persentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup Praktis
55%-59%	Kurang Praktis
0-54%	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari (Sugiyono,
2013)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini berfokus pada proses pembuatan produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* yang diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja untuk mendukung proses belajar mengajar di tingkat Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah *Research dan Development (R&D)* dengan menerapkan model ADDIE.

Terdapat lima tahapan pada model ini, yang pertama tahap *analysis* (analisis), kedua tahap *design*(desain), ketiga tahap *development* (pengembangan), keempat tahap *implementation*(implementasi), *evaluation*(evaluasi).

Berdasarkan alur pengembangan tersebut, diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini diperoleh datanya dari melakukan observasi dan menggunakan angket kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa guru masih cenderung terpaku pada buku cetak dan jarang menggunakan media digital berupa video pembelajaran yang bisa diakses dari internet, peserta didik membutuhkan sarana belajar berupa

penggunaan media pembelajaran digital sesuai perkembangan zaman, peserta didik membutuhkan inovasi terbaru yang mampu menjadi solusi untuk menghidupkan suasana kelas yang terasa membosankan, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan penyajian materi yang sesuai dan mudah untuk dipahami,, Peserta didik membutuhkan media pembelajaran sebagai daya tarik dalam belajar, sekaligus menjadikan media pembelajaran sebagai hiburan yang berisikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merasa perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman demi meningkatkan

semangat belajar peserta didik.

b. Analisis Kurikulum

Dalam mengembangkan media pembelajaran *Book Creator* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran IPAS di Bab VI “Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat” Topik B “Peraturan dan Tanggung Jawabku” di kelas IV Sekolah Dasar, yang meliputi sebagai berikut :

a) Capaian

Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan peran, tugas, dan tanggung jawab, serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah.

b) Tujuan Pembelajaran

Bab ini bertujuan membantu peserta didik untuk memahami adanya peran, tugas dan tanggung jawab di lingkungan sekolah dan masyarakat serta cara menerapkannya.

Dengan pemahaman ini, diharapkan peserta didik akan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menjalankan interaksi sosial dengan penuh tanggung jawab.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik di sekolah dasar dibagi menjadi dua periode, yaitu kelas rendah dari kelas 1-3 dan kelas tinggi dari kelas 4-6. Dengan guru memahami karakteristik peserta didik yang berbeda-beda di sekolah dasar, diharapkan guru dapat mengembangkan pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang cocok dengan peserta didik. Melalui pendekatan yang adaptif terhadap kebutuhan anak, kualitas belajar akan semakin meningkat sehingga target pendidikan lebih mudah tercapai. Hal ini yang mendasari pentingnya seorang pendidik mengenali profil peserta didiknya secara

mendalam selama proses belajar mengajar (Hidayatulloh Ilham et al., 2023).

2. Tahap (Design)

Aplikasi *Book Creator* didukung oleh berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mengkreasikan penyampaian materi dengan elemen grafis yang menarik. Dengan tujuan memberikan kemudahan bagi guru dalam proses belajar mengajar. Diawali dengan penyusunan modul ajar dengan memperhatikan capaian pembelajaran untuk menentukan materi, alokasi, waktu, alur tujuan pembelajaran, hingga instrument penilaian. Dan dilakukan perancangan scenario kegiatan belajar mengajar serta pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Langkah selanjutnya yaitu menyusun kerangka media pembelajaran menggunakan *Book Creator*. Pada tahap ini, peneliti

mengumpulkan bahan materi yang diperlukan sesuai materi pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 1. Hasil Akhir dari Produk Media Pembelajaran

3. Tahap (Development)

Pada tahap ketiga, menghasilkan media *e-book* interaktif dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* yang kemudian diuji melalui proses validasi oleh dosen ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Langkah ini bertujuan untuk menjangkau masukan dan saran perbaikan terhadap media materi peraturan dan tanggung jawabku. Kemudian digunakan sebagai dasar revisi untuk menghasilkan media yang berkualitas.

Adapun rincian hasil penilaian kevalidan media

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV BAB 6 Topik B “Peraturan dan Tanggung Jawabku”. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh hasil akhir dengan persentase sebesar 84% yang berarti sangat valid. Pada validasi ahli bahasa diperoleh hasil akhir 91% yang berarti sangat valid. Kemudian, pada validasi ahli media diperoleh hasil akhir persentase sebesar 80% yang berarti valid.

4. Tahap (Implementation)

Implementasi, diawali dengan menyiapkan peralatan dan lingkungan belajar. Setelah semua tersedia, penulis dapat menerapkan produk yang dikembangkan dalam kondisi yang sebenarnya. Fokus utama pada tahap ini adalah untuk mengukur tingkat praktikalitas penggunaan media di lapangan melalui interaksi langsung yang dilakukan antara guru dan peserta didik dengan produk yang dikembangkan. Melalui

uji coba produk ini, penulis dapat melihat bagaimana kemudahan akses, keterbacaan, dan daya tarik media saat digunakan untuk menyampaikan materi “Peraturan dan Tanggung Jawabku” dalam konteks pembelajaran nyata.

Berdasarkan masukan dan hasil penilaian dari ketiga validator tersebut, dilakukan revisi untuk menyempurnakan media. Setelah dinyatakan valid, produk diuji coba secara terbatas pada kelas dengan karakteristik yang homogen terhadap subjek penelitian. Tahap uji coba dilaksanakan di UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago pada hari Senin, 13 April 2026, dengan melibatkan guru kelas serta lima orang peserta didik (empat laki-laki dan satu perempuan). Dari hasil perhitungan lembar praktikalitas guru diperoleh persentase sebesar 80% (Praktis) dan hasil praktikalitas peserta didik diperoleh hasil sebesar 98%(sangat praktis)

Setelah melakukan validasi media, selanjutnya peneliti melakukan implementasi media di kelas IV pada satu gugus sekolah dasar di Kecamatan Guguk, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Satu gugus tersebut terdiri dari 4 sekolah yaitu UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 10 orang peserta didik (6 orang laki-laki dan 4 orang perempuan), UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 16 orang peserta didik (13 orang laki-laki dan 3 orang perempuan), UPTD SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 14 orang peserta didik (7 orang laki-laki dan 7 orang perempuan), UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago yang terdiri dari 5 orang peserta didik (4 orang laki-laki dan 1 orang perempuan). Berikut rincian hasil praktikalitas yang telah peneliti dapatkan, di UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago diperoleh hasil praktikalitas guru sebesar 96% (sangat praktis), dan hasil praktikalitas dari peserta didik diperoleh hasil sebesar 90% (sangat praktis). Di UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago diperoleh hasil praktikalitas guru sebesar 92%

(sangat praktis), dan hasil praktikalitas dari peserta didik diperoleh hasil sebesar 97% (sangat praktis). Selanjutnya, UPTD SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago diperoleh hasil praktikalitas guru sebesar 94% (sangat praktis), dan hasil praktikalitas dari peserta didik diperoleh hasil sebesar 96% (sangat praktis).

5. Tahap (Evaluation)

Sebagai langkah terakhir dari pelaksanaan penelitian ini, tahap evaluasi dilakukan untuk menfokuskan mengukur titik kepraktisan media yang dikembangkan. Data mengenai kepraktisan ini diperoleh dari pengisian angket respon guru dan peserta didik, sehingga peneliti dapat mengetahui sejauh mana pengaruh dari penggunaan media pembelajaran tersebut di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, kelayakan dan kualitas produk ini dapat diitinjau dari dua

aspek, yaitu aspek validitas dan praktikalitas.

1. Valid

Kualitas produk yang dikembangkan dipastikan memenuhi standar kelayakan secara teoritis sebelum diimplementasikan.

Berdasarkan penilaian dari tiga orang dosen ahli, hasil dari validitas dan praktikalitasnya sebagai berikut ahli materi sebesar 84%, ahli bahasa sebesar 91%, dan ahli media sebesar 80%. Secara keseluruhan, akumulasi nilai dari para ahli menyimpulkan bahwa *E-Book Interaktif berbasis Book Creator* sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik di saat kegiatan pembelajaran.

2. Praktis

Uji praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan pemahaman serta manfaat media bagi guru dan peserta didik.

a. Praktikalitas Respon Guru

Berdasarkan hasil angket respon guru, media yang telah di implementasikan ini memperoleh persentase nilai yang berbeda-beda tiap sekolah. Pada UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago diperoleh hasil 96%, di UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago sebesar 92%, kemudian di UPTD SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago diperoleh persentase sebesar 94% dan di UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago diperoleh hasil 80%. Guru menilai bahwa penggunaan *Book Creator* memudahkan guru untuk menyampaikan materi IPAS, sehingga dengan menggunakan model PBL pembelajaran menjadi lebih terstruktur.

b. Praktikalitas Respon Peserta Didik

Kepraktisan juga dimintai respon para peserta didik terhadap media yang telah diterapkan. Para peserta didik terlihat antusias dalam belajar menggunakan media pembelajaran digital. Antusias yang tinggi itulah yang menghasilkan minat peserta didik dalam belajar, seperti nilai angket respon peserta didik di UPTD SD Negeri 03 Tujuh Koto Talago diperoleh persentase sebesar 89,8%, di UPTD SD Negeri 05 Tujuh Koto Talago sebesar 96,5%, di UPTD SD Negeri 06 Tujuh Koto Talago sebesar 96,28% dan di UPTD SD Negeri 09 Tujuh Koto Talago sebesar 98%. Nilai akhir dari angket respon kepraktisan ini membuktikan bahwa

penggunaan media pembelajaran *E-Book* Interaktif berbasis *Book Creator* menggunakan model PBL sebagai platform online sudah layak dan dapat diimplementasikan karena menarik bagi peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis *Book Creator* dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk kelas IV Sekolah Dasar yang telah dinyatakan layak dan praktis melalui uji validitas dan praktikalitas. Keunggulan media ini terletak ppada fitur yang lengkap dan beragam. Meskipun demikian, terdapat kendala teknis seperti stabilitas jaringan internet dan gangguan focus peserta didik, yang dapat diantisipasi melalui pengecekan infrastruktur sekolah secara berkalla serta pembuatan kontrak belajar yang tegas di awal pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi Anggita, A. ... Prasetiawati, C.

(2023). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR*. 7(1), 78–84. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa

Hidayatulloh Ilham ... Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.

Lestari, D. ... Eka Erma Yani. (2022). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *Penerbit Persada Ilmu Solo*, 02(05), 85–88.

Mulyani, D. ... Zahara, L. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS DIKELAS IV SD*. 10(September).

Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).

Purwaningsih, I. ... Utami, P. I. (2022). PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 2(1), 1–23.

Rahayu, Y. (2023). PROBLEMATIKA KURIKULUM DI SEKOLAH DASAR. *Bussiness Law Binus*, 7(2), 33–48. [http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS PUSAT.pdf%0Ahttp://business-](http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS%0Ahttp://business-)

law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwi
sata-
syariah/%0Ahttps://www.ptonline
.com/articles/how-to-get-better-
mfi-
results%0Ahttps://journal.uir.ac.i
d/index.php/kiat/article/view/8839

Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Viqri, D. ... Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>

Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>