Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • Mai 2025 • 90 -
DOI:



Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Book Creator* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Marisya Patma[1], Nur Azmi Alwi[2], Nana Fauzana Azima[3], Chandra[4]
[1,2,3,4]Pendidikan Dasar,FIP,Universitas Negeri Padang, Padang,Indonesia

Received: 31 Januari 2025 Accepted: 25 April 2025 Published: 22 Mai 2025

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa perangkat lunak menggunakan Book Creator pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kota Bukittinggi. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analisis data dilakukan pada tiga aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan kevalidan aspek materi sebesar 97,5%, aspek bahasa 90%, aspek media 90%. Berdasarkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran Book Creator sangat praktis dengan hasil 92,5% dan 91.4% . sedangkan persentase respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap media pembelajaran Book Creator sangat praktis dengan hasil 95% dan 92,5%. Uji efektivitas menggunakan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase efektivitas masing-masing sebesar 79,66% di sekolah uji coba, 82,93% di sekolah penelitian, seluruhnya berada pada kategori efektif. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Book Creator pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan valid, praktif, dan efektif untuk digunakan di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar.
Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Book Creator, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstract

This research is a development study (R&D) aimed at developing a learning media in the form of software using Book Creator on narrative text material for fourth-grade elementary school students in Bukittinggi. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data analysis was conducted on three aspects, namely validity, practicality, and effectiveness of the media. The validation results indicate that this media is highly valid, with material aspect validity at 97.5%, language

aspect at 90%, and media aspect at 90%. Based on the responses from teachers and students in the trial school, it can be concluded that learning using the Book Creator learning media is very practical, with results of 92.5% and 91.4%. Meanwhile, the percentage of teacher and student responses in the research school towards the Book Creator learning media is also very practical, with results of 95% and 92.5%. The effectiveness test using N-Gain shows an increase in student learning outcomes with an effectiveness percentage of 79.66% in the trial school, 82.93% in the research school, all categorized as effective. Thus, it can be concluded that the learning media using the Book Creator application in Indonesian language learning for fourth-grade elementary school developed is declared valid, practical, and effective for use in the Indonesian language learning process in fourth-grade elementary school.

Keywords: Interactive Learning Media, Book Creator, Learning Indonesian Language

PENDAHULUAN

Di era Pendidikan modern dengan kurikulum Merdeka, menerapkan pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran yang sudah didukung oleh teknologi yang sangat membantu perkembangan siswa mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting bagi setiap orang. Dimana Pendidikan dapat membantu seseorang untuk mengembangkan diri, pengetahuan, keterampilan dan karakter seseorang (Gitnita et al., 2018). Peserta didik juga dapat mengambil andil dalam memperbaiki tingkah laku, norma serta akhlak seseorang. Dengan Pendidikan, seseorang dapat belajar lebih banyak lagi mengenai pengetahuan umum lainnya.

Perkembangan teknologi beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dimana dapat mendorong setiap individu, lembaga dan instansi untuk ikut andil dalam merespon perubahan yang terjadi. Perkembangan teknologi memliki tujuan untuk mempermudah berbagai aktivitas dalam kehidupan, salah satunya mempermudah proses pembelajaran. Pembaharuan dan proses pelaksanaaan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi tuntutan bagi seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Arwin, dkk, 2019). Kurikulum menjadi dasar utama dalam pelaksanaan Pendidikan. Saat sekarang ini, di sekolah dasar dalam proses pembelajarannya menggunakan kurikulum yang dikenal dengan kurikulum Merdeka.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata Pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020). Bahasa Indonesia merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini juga merupakan salah satu mengapa bahasa Indonesia diajarkan disemua jenjang Pendidikan,

terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran yang ada. Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah untuk membekali siswa dengan empat keterampilan komunikasi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Azmi Alwi, 2023).

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam belajar peserta didik ialah keterampilan menulis, Dimana keterampilan menulis ini merupakan proses kreatif yang banyak melibatkan cara berfikir yang menyebar. Selain itu keterampilan menulis juga menuntut seseorang untuk dapat merangkai kata-kata yang akan menjadikannya sebuah karya. Salah satu materi Pelajaran Bahasa Indonesia ialah teks narasi yang merupakan penjabaran dari capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas IV yaitu menulis berbagai teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam dan informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Pembelajaran menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis peserta didik dalam menyampaikan gagasan ataupun perasaannya secara tidak langsung. Kegiatan menulis narasi ialah kegiatan menuliskan peristiwa yang dirangkai ataupun yang di alami menjadi sebuah karangan.

Media pembelajaran secara umum ada 3 macam gaya belajar, yaitu visual, audio, dan audio visual. Media visual ialah belajar melalui penglihatan Dimana alat yang diproyeksikan, misalnya slide, film, gambar, peta, bagan, dan sebagainya. Media audio ialah media belajar melalui pendengaran misalnya radio, pita suara, piring hitam, dan sebagainya. Selanjutnya media audio visual ialah media belajar melalui melihat dan mendengar, media *Compilcated* (rumit) yang dapat digunakan ialah *film stripe, slide* , sedangkan media sederhana ialah media yang dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsive terhadap kebutuhan peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kolaborasi antara guru dan peserta didik, memungkinkan interaksi yang lebih intensif dan pembelajaran yang lebih personal. Pada saat sekarang ini, seiring dengan perkembangan zaman, peserta didik sudah terbiasa menggunakan taknologi saat belajar dimana teknologi yang digunakan seperti *handphone*, *chrome Book*, laptop, computer dan lainnya.

METODE

1. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*research and development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2016). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan satu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian dan pengembangan ini merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023).

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan agar terciptanya pengembangan ini yaitu *analysis* (analisis), Design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi) (Hamzah, 2019 : 33-34).

2. Prosedur Pengembangan

a. Tahap Analysis (Analisis)

Tahapan analisis merupakan proses mendefinisikan apa yang dipelajari peserta didik. Analisis yang biasa dilakukan ialah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan identifikasi masalah. Dalam tahapan ini yang harus dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan permasalahan peserta didik yang ada di kelas IV sekolah dasar. Diantaranya menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kurikulum untuk menentukan CP, TP, dan ATP yang digunakan serta analisis materi yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indoensia.

b. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design merupakan tahap kedua yang ada pada model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini yang dilakukan ialah membuat rancangan awal yaitu dengan Langkah, mencari dan menentukan software untuk membuat media pembelajaran bahasa Indonesia, menyusun perangkat pembelajaran penyajian dan membuat rancangan awal pengembangan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Book Creator. materi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini adalah materi menulis teks narasi.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini dihasilkan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Book Creator untuk dinilai dengan validator. Pada pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia, aspek yang divalidasi adalah materi oleh dosen ahli

materi, aspek kebahasaaan oleh dosen ahli bahasa dan aspek media oleh dosen ahli media. validitas yang dilakukan ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia. Setelah hasil validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi atas komentar dan saran yang menghasilkan prototype II.

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap pengimplementasian meliputi penggunaan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Book Creator pada materi bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan belajar yang disesuaikan dengan kondisi saat ini. Setelah semuanya tersedia, maka peneliti bisa menggunakan produk yang dikembangkan untuk diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahapan ini merupakan tahapan akhir untuk melihat apakah media pembelajaran menggunakan aplikasi Book Creator yang telah dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahapan ini dilakukan dengan uji praktikalitas, yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan masalah dan temuan awal. Instrumen pengumpulan data berupa instrument validasi produk ahli materi, ahli Bahasa, ahli media. Kemudia instrumen pengumpulan data berupa angket praktikalitas oleh guru dan peserta didik dan data dari nilai pretest-posttest peserta didik.

4. Teknik Analisis Data

a. **Analisis Data Validitas**

Data hasil uji validitas media interaktif bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *Book Creator* dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Responden memberikan jawaban dengan bentuk checklist (√) terhadap indicator berupa pernyataan yang telah ditentukan (Sugiyono, 2015). Berdasarkan lembar validasi, adapun penskoran setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

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

Sumber : Modifikasi Riduwan & Sunarto (2015 : 22)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus Riduwan & Sunarto (2015 : 38) sebagai berikut :

$$\overline{X} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = Rerata

Σ X = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan dapat ditentukan menggunakan table berikut :

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 Riduwan & Sunarto (2015 : 22)

b. Analisis Data Praktikalitas

Data hasil kepraktisan media pembelajaran bahasa indonesia menggunakan aplikasi *Book Creator* terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubric yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Skor	Kategori

4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Tabel 3Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

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

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus dari Riduwan & Sumarto (2015 : 38) sebagai berikut.

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

Keterangan :

X = Rerata

Σ 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 valid
61%-80 %	Valid
41%-60 %	Cukup valid
21%-40 %	Tidak valid
0%-20 %	Sangat tidak valid

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

c. Analisis Data Efektivitas

Efektifitas adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rohmawati, 2015). Suatu produk dikatakan efektif apabila adanya pengaruh atau akibat, bisa diartikan sebagai kegiatan yang bisa memberikan hasil memuaskan setelah diberi perlakuan. Analisi hasil tes dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Book Creator* pada pembelajaran bahasa Indonesia yang

dilihat dari tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran diperoleh dari nilai evaluasi peserta didik berupa *pre test* dan *post test* didapatkan masing-masing 10 butir soal objektif, dengan nilai maksimal 100. Analisis data efektivitas dapat dihitung dengan menggunakan N-Gain Score dengan rumus:

$$\text{N Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategorisasi perolehan nilai N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat kita lihat pada table berikut.

Tabel 5 Kategori N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
g > 0,7	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
g < 0,3	Rendah

Sementara, pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada table di bawah ini.

Tabel 6 Kategori N-Gain Persen

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56 -75	Cukup Efektif
>76	efektif

HASIL

Penelitian yang sudah dilaksanakan ini telah dilakukan tahap uji coba pada ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta guru dan peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui tahap-tahapan model ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan di SDN 18 Tarok Dipo, SDN 16 Tarok Dipo, SDN 08 Tarok Dipo. Untuk mengetahui kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran pada kurikulum Merdeka di kelas IV dengan melakukan observasi dan menggunakan angket untuk guru dan peserta didik.

Pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan kurikulum Merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi di kelas IV Sekolah Dasar.

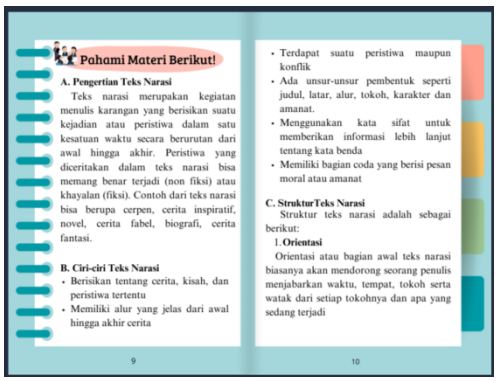
Instrument untuk analisis karakteristik peserta didik menggunakan angket yang diambil dari seluruh peserta didik. Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik melalui kegiatan observasi. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa karakter peserta didik menyukai dan menyenangi pembelajaran yang melibatkan IT, dan menggunakan proyektor.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dirancang akan dipergunakan dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik. Pada tahap ini perencanaan peneiti dalam menyiapkan materi yang dilengkapi video, gambar, dan audio yang ditambahkan dalam media pembelajaran yag dibuat.



Gambar 1 *Cover* Media



Gambar 2 Halaman Materi

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang oleh tim ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, kemudian dilakukan revisi terhadap hasil validasi dari validator. Analisis hasil mvalidasi media menggunakan *Book Creator* pada materi teks narasi oleh ahli setelah direvisi dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 7 Analisis Hasil Validasi Aspek Materi, Bahasa, dan Media

No	Aspek yang Divalidasi	Keterangan	Keterangan
1.	Materi	97,5%	Sangat Valid
2.	Bahasa	90%	Sangat Valid
3.	Media	90%	Sangat Valid
	Rata-rata keseluruhan	92,5%	Sangat Valid

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini, produk yang sudah divalidasi oleh validator yang sudah direvisi, kemudian dilakukan uji coba pada peserta didik. Subjek uji coba produk yaitu kelas IV SDN 18 Tarok Dipo sebanyak 20 peserta didik. Uji coba dilakukan pada tanggal 14 dan 17 Maret 2025. media menggunakan *Book Creator* yang sudah dikembangkan diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 08 Tarok Dipo dengan jumlah peserta didik 21 orang, penelitian dilakukan pada tanggal 18 dan 19 Mei 2025. Lalu uji praktikalitas respon guru dan peserta didik dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas.

Tabel 8 Hasil Praktikalitas di SDN 18 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	37	92,5%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	731	91,4%	Sangat Praktis

Tabel 9 Hasil Praktikalitas di SDN 08 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	38	95%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	840	93,3%	Sangat Praktis

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaknsanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon guru dan respon peserta didik yang diberikan pada saat uji praktikalitas. Kemudian mengukur keefektifan sejauh mana hasil belajar peserta sebelum dan sesudah menggunakan media *Book Creator* pada pembelajaran melalui nilai hasil pretest dan posttest.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terdapat 5 (lima) tahapan, yaitu: (1) tahap analisis terdiri dari observasi di lapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap prancangan yang terdiri dari

perancangan dan pembuatan media menggunakan aplikasi *Book Creator,* (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi media, (4) tahap implementasi terdiri dari penerapan media menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam proses pembelajaran pada subjek uji coba dan subjek penelitian, (5) tahap evaluasi terdiri dari uji praktikalitas respon guru dan respon peserta didik.

1. Validitas Media Pembelajaran *Book Creator*

Validitas merupakan kelayakan suatu produk. Kegiatan validitas dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten (Wulandari & Oktaviani,2021). Hasil penilaian media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar sangat valid dan layak digunakan. Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas media menggunakan aplikasi *Book Creator* yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media adalah dengan persentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Uji validitas materi mendapatkan 97,5%, uji validitas bahasa mendapatkan persentase 90%, dan uji validitas media mendapatkan persentase 90%. Dengan demikian media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran *Book Creator*

Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Yulina dkk,2022). Hasil penilaian media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar sangat praktis dan layak digunakan. Peneliti telah melakukan analisis media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada proses pembelajaran di sekolah ujicoba dan mendapatkan penilaian yang baik, hal tersebut bisa dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil uji praktikalitas media menggunakan aplikasi *Book Creator* sangat praktis digunakan dengan persentase angket respon guru 92,5% dan respon peserta didik 91.4% di sekolah uji coba dan persentase angket respon guru 95% dan respon peserta didik 92,5% di sekolah penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil praktikalitas media menggunakan *Book Creator* berada pada kategori sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. **Efektivitas Media Pembelajaran *Book Creator***

Persentase tingkat keefektifan di sekolah uji coba 79,66%% dari hasil olah data N-Gain pretest dan posttest 20 orang peserta didik. Sedangkan tingkat keefektifan di sekolah penelitian adalah 82,93% dari hasil pretest dan posttest 21 orang peserta didik. Hasil keseluruhan keefektifan media menggunakan aplikasi *Book Creator* adalah 81,3% dengan Tingkat kriteria interpretasi maka secara keseluruhan untuk aspek keefektifan media berada pada kategori "Efektif".

SIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan hasil penelitian "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Book Creator* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Di Kota Bukittinggi". Sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, emmperoleh penilaian yang sangat praktis dari respon guru dan peserta didik, dan efektif digunakan melalui penilaian N-Gain score. Dengan demikian pengembangan media menggunakan *Book Creator* menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dinyatakan layak digunakan.

REFERENSI

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 35–44. https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839

Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7087-7095.

Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. Prosiding SNasPPM, 6(1), 80-88.

Arwin., Yunisrul & Zuardi. (2019). learning Make A Match Using Prezi In Elementary School In Industry 4.0. proceedings Of 5th Internasional Conference On Education And Teknology (ICET 2019). 426-429. Alantis Press.

Azmi Alwi, N. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, *13*(1), 143–152. https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6836

Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Braz Dent J.*, *33*(1), 1–12.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.

Journal of Student Research (JSR), *1*(2), 1–17.

Fikrah, Z., & Sukma, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan. 5(1).

Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Luru. *Pillar of Physics Education*, *11*(2), 153–160.

Hamzah, Amir. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) : Uji Produk Kuantitaif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hermawan, P. Y. (2023). Pengelolaan Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 2 Padang. 2, 209–216.

Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Dan PembelajaranDasar,7(1),59–66.

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *2*(1), 19.

Jalinus, & Ambiyar. (2016). Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta : Kencana.

Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 PENDAHULUAN Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi , yakni interaksi antara guru dan siswa , siswa dan siswa , serta siswa d*. *2*(2), 1–5.

La Rakima, H., & Wulandari, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Bimbingan Belajar Dari Rumah Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelompok B TK Lolena Kecematan Oba Tengah Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *4*(1), 37–44. https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4395

Liady,dkk. (2022). Pendampingan Literasi Teknologi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , Vol, 02,. No. 01, pp. 547-554.

Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, *3*(02), 169. https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408

Mardiana, A., Andjariani, E. W., & Wulan, B. R. S. (2024). Pengaruh Media Book Creator Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(1), 5782.

Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik Brainstorming Pada Model Pembelajaran Menulis Teks Narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(2), 109–115. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25459

Meriza, D. (2022). Desti meriza

Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI : Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, *3*(1), 8–

12. https://bookcreator.com/

Noormaliah. (2015). Analisis Struktur Teks Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *Seminar Sastra III Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Banjarmasin*, *1*(1), 118–131. https://www.google.com/search?q=https%3A%2F%2Fjurnal.stkipbjm.ac.id%2Findex.php%2Focspbsi%2Farticle%2Fview%2F947%2F445&safe=strict&sxsrf=AJOqlzUg-8cyGco0gLf1wNCeMeOmRsvL3w%3A1673684674652&ei=wmbCY4C6J6-7seMPy4-_4A0&ved=0ahUKEwiAo_6j0cb8AhWvXWwGHcvHD9wQ4dU

Nurjani (IAIN Batusangkar). (2018). Literasi pada pembelajaran menulis bagi anak sekolah dasar. *3rd International Conference on Education 2018 Teachers in the Digital Age*, *Vol 3*, 235.

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *4*(1), 19. https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32

Puspitasari, V., Rufi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangka Pembelajaran dengan Model Doferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. Jurnal Education and Development Institut, 8(4), 310–319.

Putra, Nusa. 2015 . Research & Development Penelitian Dan Pengembangan. Jakarta : PT Grapindo Persada.

Riduwan & Sunarto. (2015). Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.

Reinita, R., & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dengan Aplikasi Adobe After Effect Kelas IV Sekolah Dasar. Paedagoria: *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98-101.

Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. Jurnal pendidikan usia dini, 9(1), 15-32.

Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, *8*(3), 1395. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574

Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi Dan Autobiografi : Sebuah Upaya Membangun. *Jurnal Pemikiran Islam*, *40*(2), 110–117. https://scholar.google.co.id