

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS BOOK CREATOR

Vika Zida Akmaliah^{1)*}, Maya Rayungsari²⁾

¹⁾²⁾Pendidikan Matematika, Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara, Jl. Ki Hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan.

*vikazakml@gmail.com

Abstract

Interactive learning media also need to be applied and developed by teachers in teaching in the classroom, so that students do not feel bored and fed up because in learning they only use textbooks and worksheets. One of the interactive learning media is book Creator. Book Creator is an application that encourages student activity, enthusiasm and interest in teaching and learning activities. This research aims to analyze the need for book Creator-based interactive mathematics learning media. This type of research includes qualitative descriptive research. The results of the analysis of the need for interactive learning media in class One of the learning media that is needed and can be applied by teachers is book writer, while the students are very supportive as seen from the average percentage of 87.3% which shows that the majority of students need to use interactive learning media when learning mathematics because the media Book Creator learning is an effective learning media that can increase students' interest and attention during the learning process..

Keywords: *book creator, interactive learning media, mathematics learning.*

Abstrak

Media pembelajaran interaktif juga perlu diterapkan dan dikembangkan oleh guru dalam mengajar di ruang kelas, agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh karena dalam pembelajaran hanya menerapkan buku paket dan LKS saja. Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu book creator. Book creator adalah aplikasi yang mendorong aktivitas, antusiasme, dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran matematika interaktif berbasis book creator. Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif di kelas X TKJ SMK Shalahuddin Pasuruan, dapat disimpulkan bahwa guru sangat membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan menarik bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan dan bisa diterapkan oleh guru yakni book creator, sedangkan pada peserta didik sangat mendukung terlihat dari rata-rata persentase adalah 87,3% yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat pembelajaran matematika karena media pembelajaran book creator merupakan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: *book creator, media pembelajaran interaktif, pembelajaran matematika.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi selama revolusi industri 4.0 memang membawa banyak perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, perlu melakukan perubahan politik yang berkaitan dengan pendidikan dasar. Untuk mencapai era 5.0, delapan standar nasional untuk pendidikan harus diubah dan kebijakan promosi pendidikan harus diperkuat. Paradigma baru untuk manajemen pendidikan berbasis teknologi informasi dan (AI) memang diperlukan untuk mendukung operasi sistem pendidikan yang lebih efisien dan efektif (Mawarsari 2024).

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara teratur, sadar dan direncanakan untuk mengembangkan potensi diri individu, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan bertujuan untuk membentuk pribadi yang berpengetahuan, berkarakter, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Sekolah adalah organisasi formal untuk pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Di sekolah, peserta didik belajar banyak hal, seperti intelegensi, kreativitas, dan sosial (Sri Mujiatun, 2023). Tiga jalur utama pendidikan di Indonesia adalah formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diberikan secara resmi di sekolah atau universitas secara terorganisir mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Setiap jenjang pendidikan formal mencakup pembelajaran matematika, yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan problem-solving pada peserta didik.

Matematika adalah bagian terpenting dalam pelajaran tetapi tidak semua peserta didik menyukai pelajaran tersebut, padahal matematika adalah bagian pelajaran yang sangat penting namun peserta didik mampu menghadapi masalah dalam memahami pelajaran tersebut. Menurut penelitian (Aini dkk. 2023). Tujuan pembelajaran adalah untuk membuat pembelajaran menyenangkan bagi. Pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan aktif dapat membuat matematika jadi mata pelajaran yang menarik bagi peserta didik (Puspitasari, 2022). Adanya media pembelajaran interaktif yang mendukung perkembangan peserta didik diperlukan untuk pembelajaran matematika yang menyenangkan. Dengan menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan efektif. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan motivasi dan pencapaian akademis siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dan perubahan dalam pendidikan dan masyarakat global saat ini.

Salah satu alat untuk membuat media pembelajaran interaktif yakni book creator yang memberikan cara mudah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pengembangan kurikulum dengan mendorong siswa untuk berlatih dan merefleksikan karyanya dalam buku, sehingga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif dan psikomotorik yang bertahan lama. Aplikasi yang sangat serbaguna book creator dimaksudkan untuk membuat media digital menarik secara visual (Pausa, 2023). Perangkat lunak book creator memang telah terbukti mendorong aktivitas, antusiasme, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Studi yang menyoroti validitas, kepraktisan, dan kelayakan penggunaan book creator untuk mengembangkan lembar kerja operasi pecahan di sekolah dasar (Setiawan, 2022). Berdasarkan penelitian (Widyasmi dkk. 2021) Ditunjukkan bahwa book creator adalah buku elektronik yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dengan menyertakan tulisan, gambar, buku, atau bacaan biasa. Ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran ini memiliki respons yang sangat baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dengan bantuan book creator yang digunakan sebagai media pembelajaran materi geometri di kelas V Sekolah Dasar ini praktis dan efektif untuk digunakan di dalam kelas (Pausa, 2023).

Hasil pengamatan pertama yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru SMK Shalahuddin menggunakan media pembelajaran bersifat konvensional dan minim teknologi. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif akan membuat peserta didik lebih tertarik dan menantang dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif seperti book creator, guru dan peserta didik diharapkan menjadi lebih terbiasa dengan perkembangan terbaru dalam teknologi informasi komunikasi, sehingga antara guru dan peserta didik dapat memperoleh manfaat dari pemahaman yang lebih baik tentang apa yang sedang mereka pelajari.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif book creator. Namun, sebelum itu, diperlukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran matematika interaktif berbasis book creator di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif, yang merupakan jenis penelitian yang berfokus pada memahami perilaku manusia dari perspektif pemikiran dan tindakan manusia. Untuk mempelajari dan memahami konsep atau fenomena baru, pendekatan kualitatif diperlukan. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti, seperti perilaku, pengamatan, motivasi, aktivitas, dan lainnya, serta deskripsi verbal dan linguistik (Sahid dkk., 2024)

Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh peserta didik Kelas X jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMK Shalahuddin Pasuruan. Informasi dari penelitian ini didapatkan dari wawancara dan angket analisis kebutuhan. Pengumpulan data pada guru dilakukan dengan melakukan wawancara yang terdiri dari 11 pertanyaan. Pertanyaan yang diajukan kepada guru antara lain sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar pertanyaan guru

No	Pertanyaan
1.	Langkah apa saja yang dilakukan Bapak/Ibu dalam memberikan materi pelajaran matematika kepada peserta didik dalam proses pembelajaran saat ini?
2.	Apa metode yang Bapak/Ibu pergunakan selama pembelajaran untuk membuat matematika lebih menarik bagi peserta didik saat ini?
3.	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang Bapak/Ibu berikan?
4.	Apakah kendala yang dihadapi Bapak/Ibu saat mengajar matematika?
5.	Berdasarkan hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran, apakah dampak pada pemahaman peserta didik?
6.	Media apa yang Bapak/Ibu gunakan saat mengajar saat ini?
7.	Apakah menurut Bapak/Ibu media berupa buku cetak dan LKPD sudah cukup sebagai bahan ajar pada saat pembelajaran matematika?

8. Menurut Bapak/Ibu apakah membutuhkan pengembangan media pembelajaran, maka media seperti apa yang harus dikembangkan?
9. Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang platfrom Book Creator?
10. Apakah Bapak/Ibu saat pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran Book Creator?
11. Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Book Creator?

Pada peserta didik, angket ini terdiri atas 10 item pernyataan yang menggunakan skala likert. Jawaban setiap item angket dinilai dengan gradasi nilai (tingkatan) sebagai berikut, Sangat Setuju (SS): Skor 4, Setuju (S): Skor 3, Tidak Setuju (TS): Skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS): Skor 1.

Angket dibawah ini disebarakan secara langsung kepada peserta didik untuk mengumpulkan data mengenai pendapat peserta didik. Dengan menggunakan skala likert, bisa mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan peserta didik terhadap pernyataan-pernyataan yang diberikan, sehingga dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas dan terukur mengenai pandangan peserta didik.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Menurut saya, matematika merupakan pelajaran yang mudah dipahami				
2.	Menggunakan media buku cetak atau LKPD sangatlah membosakan				
3.	Ketika menggunakan media pembelajaran belajar menjadi semangat				
4.	Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran				
5.	Menurut saya, guru perlu mengembangkan kembali media pembelajaran				
6.	Ketika guru menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran, saya tidak terlalu memperhatikan				
7.	Menurut saya, pelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran yang interaktif				
8.	Media pembelajaran interaktif tidak bermanfaat bagi saya				
9.	Guru telah menggunakan media berbasis Book Creator				
10.	Saya setuju jika guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis Book Creator				

Data hasil wawancara dengan guru yang digunakan sebagai pedoman pengembangan dan penelitian media pembelajaran interaktif di kelas mata pelajaran matematika sangat

berharga. Untuk mengolah data dari angket analisis kebutuhan, skala Guttman digunakan menurut (Dr. Riduwan 2018) sebagai berikut.

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil analisis diinterpretasikan dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan menurut tingkat kebutuhan analisis, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Analisis Tingkat Kebutuhan dengan Kategori Persentase

No	Persentase (%)	Keterangan
1.	1-20	Tidak dibutuhkan
2.	21-40	Kurang membutuhkan
3.	41-60	Setengah membutuhkan
4.	61-80	Sebagian besar membutuhkan
5.	81-100	Sangat dibutuhkan

Sumber : (Nisaa dkk., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas X jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMK Shalahuddin Pasuruan bahwa jumlah peserta didik kelas X berjumlah 14 peserta didik. Guru menyatakan telah menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, metode yang diterapkan selama pembelajaran matematika agar lebih menarik bagi peserta didik yaitu menerapkan metode ceramah dan problem posing. Hasil belajar matematika peserta didik yang diajarkan dengan metode problem posing (penyajian masalah) lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan dengan metode ekspositori (penyajian langsung) pada pokok bahasan tertentu (Ma'ruf, 2018). Selama proses belajar mengajar, metode ceramah yang sering digunakan oleh guru tanpa variasi pasti akan menyebabkan kebosanan dan kejenuhan. Ini akan berdampak pada minat, keberhasilan, dan partisipasi belajar peserta didik (Herdianti dkk., 2024). Menurut guru, dengan diterapkannya metode-metode tersebut respon peserta didik saat pembelajaran matematika menjadi antusias dalam belajar dan mengalami peningkatan.

Menurut guru, dengan diterapkannya metode-metode tersebut respon peserta didik saat pembelajaran matematika menjadi antusias dalam belajar dan mengalami peningkatan. Kendala yang dihadapi guru saat mengajar matematika adalah media pembelajaran dan alat peraga yang tersedia di sekolah masih belum mencukupi untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar serta sumber belajar peserta didik yang masih kurang, dari kendala tersebut mengakibatkan pengetahuan peserta didik kurang maksimal. Media pembelajaran yang sering digunakan selama ini oleh guru yakni powerpoint, powerpoint biasanya menjadi alat yang mudah dan efektif bagi guru untuk mengajar tetapi jika powerpoint tersebut tidak digunakan dengan baik dan interaktif oleh guru, maka menyebabkan peserta didik mudah bosan saat pembelajaran dilaksanakan.

Menurut guru, media berupa buku cetak dan LKPD belum cukup sebagai bahan ajar pada saat pembelajaran matematika. Selaras dengan penelitian (Novelza dkk., 2024) bahwa

LKPD bahwa LKPD yang diarahkan secara umum tidak dapat secara efektif menentukan kebutuhan setiap orang terhadap setiap peserta didik. Penggunaan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) dan buku paket memang cenderung statis dan kurang interaktif dalam konteks pembelajaran dalam perkembangan teknologi sekarang ini. Diharapkan buku paket dan bahan ajar LKPD terus berkembang dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan peserta didik di masa depan. Hal tersebut, menjadi penyebab guru sangat membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan menarik bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa diterapkan oleh guru yakni book creator, guru sudah mengetahui book creator dan setuju jika dilakukan pengembangan menggunakan media pembelajaran book creator.

Dimungkinkan untuk diipergunakan untuk menganalisis media pembelajaran yang dibutuhkan dan diinginkan peserta didik dengan memberikan angket yang menganalisis kebutuhan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Tabel di bawah ini menampilkan temuan hasil pemeriksaan balasan dan komentar siswa mengenai penggunaan sumber belajar di kelas matematika:

Tabel 4. Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik

No	Pernyataan	Persentase	Rata-rata persentase	Hasil analisis kebutuhan
1.	Menurut saya, matematika merupakan pelajaran yang mudah dipahami	57,5 %		
2.	Menggunakan media buku cetak atau LKPD sangatlah membosakan	67,5 %		
3.	Ketika menggunakan media pembelajaran belajar menjadi semangat	75 %		
4.	Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran	67,5 %		
5.	Menurut saya, guru perlu mengembangkan kembali media pembelajaran	70 %		
6.	Ketika guru menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran, saya tidak terlalu memperhatikan	70 %	87,3 %	Sebagian besar membutuhkan
7.	Menurut saya, pelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran yang interaktif	62,5 %		
8.	Media pembelajaran interaktif tidak bermanfaat bagi saya	72,5 %		
9.	Guru telah menggunakan media berbasis Book Creator	57,5 %		
10.	Saya setuju jika guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis Book Creator	57,5 %		

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas X TKJ SMK Shalahuddin Pasuruan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif, hal ini didukung dengan temuan angket analisis kebutuhan peserta didik yang diinterpretasikan pada tabel 4 di atas bahwa rata-rata persentase adalah 87,3% menunjukkan sebagian besar peserta didik membutuhkan penggunaan media pembelajaran interaktif pada pelajaran matematika. Penggunaan media buku cetak dan LKPD saja tidak cukup karena dapat menyebabkan kegiatan belajar mengajar dikelas membosankan, tidak menarik dan tidak efektif bagi peserta didik.

Oleh sebab itu, peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran dapat diterima dengan baik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan peserta didik yaitu book creator yang didalamnya terdapat materi-materi pembelajaran, video pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan sebagainya. Media pembelajaran book creator dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian (Destiani dkk., 2023) yang mengatakan bahwa mengembangkan media pembelajaran digital buku dengan memanfaatkan Book Creator untuk penalaran dan analisis matematis. Hasilnya adalah bahwa produk dianggap layak, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan book creator yang dinilai sangat layak dan menarik dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan HOTS peserta didik. Dengan kualitas yang baik dalam aspek media, materi, dan bahasa, book creator dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan mencipta dalam konteks pembelajaran matematika (Oktafiani dkk., 2024). Penggunaan aplikasi Book Creator dalam pembuatan materi luas, seperti e-book matematika, telah terbukti memberikan perubahan yang lebih efektif terhadap hasil belajar peserta didik (Yulia Friska dkk., 2023).

Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dibuat oleh Book Creator dianggap dapat meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik selama proses belajar. Beberapa penelitian terbaru mendukung gagasan bahwa penggunaan teknologi di kelas dapat meningkatkan sikap, motivasi, perhatian, dan pengendalian diri siswa (Fikrah, 2022). Diharapkan penelitian ini akan memberikan inspirasi bagi peneliti lain atau bahkan para pendidik yang sedang berusaha mengembangkan media pembelajaran interaktif book creator untuk pelajaran matematika.

SIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif di kelas X TKJ SMK Shalahuddin Pasuruan, dapat disimpulkan bahwa guru sangat membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan menarik bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan dan bisa diterapkan oleh guru yakni book creator, sedangkan pada peserta didik sangat mendukung terlihat dari rata-rata persentase adalah 87,3% yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat pembelajaran matematika karena media pembelajaran book creator merupakan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur Aisyah, A. Syachruraji, dan Nana Hendracipta. 2023. "Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 4 (2): 69. Destiani, Alina, Bambang Sri Anggoro, dan Novian Riskiana Dewi. 2023. "E-book matematika: media pembelajaran menggunakan book creator." *JKPM (Jurnal Kajian ... 2682: 231–42*. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/17330>.
- Dr. Riduwan, MBA. 2018. "Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian." In , 12 ed., 6–11. <https://cvalfabeta.com/product/cskala-pengukuran-variabel-variabel-penelitian/>.
- Fikrah, Zakiyatul, dan Elfia Sukma. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan." *Journal of Basic Education Studies* 5 (1): 1183.
- Herdianti, Nabila Putri, Wirda Hanim, dan Uswatun Hasanah. 2024. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8 (2): 1592–1603. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>.
- Ma'ruf, Abdul Hakim. 2018. "Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Metode Problem Posing dan Metode Ekspositori SMA N 58 Jakarta." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 10 (1): 51–60. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/5>.
- Nisaa, Roisatun, Yuniawatika Yuniawatika, dan Surayanah Surayanah. 2024. "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 12 (2): 246. <https://doi.org/10.25273/jipm.v12i2.18184>.
- Novelza, Ice Dwi, Aan Putra, dan Reri Seprina Anggraini. 2024. "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Materi Teorema Pythagoras." *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* 9 (1): 338–51. <https://doi.org/10.32938/jipm.9.1.2024.338-351>.
- Oktafiani, Raicha, Retno Ayu Julitasari, dan Aulia Novitasari. 2024. "Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Creator Book Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (Hots) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (1): 809–20.
- Pausa, Rani, dan Melva Zainil. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar." *Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 5 (1): 2250–53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v1i1>.
- Puspitasari, Ika Ayu, dan Abd.Basir Azainil. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika." *Prosiding* 2: 75–92. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/view/1248%0Ahttps://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/download/1248/830>.

- Sahid, Nurdin Wahyu, Martyana Prihaswati, dan Venissa Dian Mawarsari. 2024. "Persepsi Siswa dan Guru SMP Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi." *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 15 (1): 125–38.
- Setiawan, Tri Yudha, dan Aidil Fikri. 2022. "THE DEVELOPMENT OF E-LKPD USING BOOK CREATOR ON FRACTION OPERATIONS MATERIAL IN ELEMENTARY SCHOOL." *MaPan* 10 (1): 116–26. <https://doi.org/10.24252/mapan.2022v10n1a8>.
- Sri Mujiatun, Sumarno Sumarno, dan Ida Dwijayanti. 2023. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (1): 55–68. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2055>.
- Widyasmi, A R, Aulia Hilda Nurrrahman, Eki Listiani Pratiwi, Kurnia Hidayati, dan Vika Puji Cahyani. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Daring IPA SMP Menggunakan Bookcreator dan Evaluasi Educandy mengenai Materi Suhu dan Kalor." *Proceeding of Integrative Science Education Seminar 1* (24): 33–41. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/159>.
- Yulia Friska, Sonia, Uci Patu Zuhroh, dan Moh Rosyid Mahmui. 2023. "Pengembangan E-Book Matematika Materi Luas Berbantuan Aplikasi Book Creator Kelas Iv Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka." *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling* 3 (1): 81–89.