

Pengembangan E-Modul Menggunakan *Book Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya

Chusnul Khotimah¹, Yuyun Elizabeth Patras², Nurlinda Safitri³

^{1,2,3}Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

E-mail : chusnulk894@gmail.com, yuyunpatras64@gmail.com, nurlinda@unpak.ac.id

Article History:

Received: 27 Juni 2026

Revised: 19 Juli 2026

Accepted: 31 Agustus 2026

Kata Kunci: *Book Creator*,
E-modul, Hasil Belajar,
IPAS.

Abstract : Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan media yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul berbasis *Book Creator* yang valid, praktis, dan efektif pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas V-B SD Negeri Sukaragam 02 Kabupaten Bekasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Hasil validasi memperoleh rata-rata 93,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan respons peserta didik mencapai 90% dengan kategori sangat baik. Rata-rata nilai pretest meningkat dari 57,36 menjadi 89,31 pada posttest dengan N-Gain 0,749 berkategori tinggi. Hasil Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, e-modul berbasis *Book Creator* sangat layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi pembelajaran menuju pemanfaatan teknologi digital sehingga bahan ajar dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Sejalan dengan itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Zuhdan dan Hasrawati dalam Romadhon (2023) Salah satu perangkat pembelajaran berbasis teknologi adalah *e-modul*, yaitu bahan ajar digital yang menyajikan materi dan evaluasi secara interaktif sehingga memudahkan peserta didik memahami materi. Adapun menurut Agustin et al. (2024) Strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran lebih berkualitas. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan *e-modul* interaktif adalah *Book Creator*, yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan latihan interaktif dalam satu media sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Menurut Purba et al. (2023), hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses

pembelajaran dan diukur melalui evaluasi yang dilakukan guru. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian Yulia Friska et al. (2023) menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Book Creator* memperoleh respons sangat positif dengan rata-rata 87,5% sehingga termasuk kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Larasati dan Rukmana (2024) yang melaporkan bahwa *e-modul Book Creator* berbasis pendekatan saintifik memperoleh rata-rata respons sebesar 88,5% sehingga termasuk kategori sangat layak sebagai bahan ajar interaktif.

Selain meningkatkan hasil belajar dan motivasi, penggunaan *e-modul* interaktif juga diharapkan dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Patras et al. (2024), berpikir kritis merupakan keterampilan esensial yang memungkinkan peserta didik menganalisis permasalahan secara logis, menemukan solusi yang tepat, serta mengembangkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, kerja sama, dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* berbantuan *Book Creator* tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Selain mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, penggunaan *e-modul* juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Faisah et al. (2023), hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Keberhasilan belajar ditunjukkan melalui capaian pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga tingkat kemampuan peserta didik dapat dievaluasi berdasarkan ketiga aspek tersebut. Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* berbantuan *Book Creator* diharapkan tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 22 Oktober 2025 di SD Negeri Sukaragam 02 Kabupaten Bekasi, pembelajaran kelas V-B masih didominasi buku cetak dan metode ceramah sehingga sekitar 70% peserta didik kurang aktif dan mudah bosan. Selain itu, 20% peserta didik memiliki minat menulis yang rendah, 10% mengalami kesulitan berkonsentrasi, dan 10% belum lancar membaca. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga belum optimal karena guru masih terbatas dalam mengembangkan *e-modul* berbasis aplikasi.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah masih didominasi penggunaan bahan ajar cetak, sedangkan pemanfaatan *e-modul* masih terbatas akibat kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang belum optimal sehingga tampilan maupun fitur yang digunakan belum mampu menarik perhatian peserta didik secara menyeluruh. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Widiastuti (2021) serta Prameswara dan Pius X (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA masih dilaksanakan secara konvensional menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik menjadi pasif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, sekaligus membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Manfaat lain yang ada pada *e-modul* ini yaitu bisa membangun kemandirian untuk peserta didik seperti yang dikemukakan oleh penelitian Patras et al., (2021)

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *e-modul* berbantuan *Book Creator* pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya, menguji kelayakan, serta menguji efektivitas penggunaannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. Penelitian ini penting dilakukan karena diharapkan dapat menyediakan alternatif bahan ajar digital yang lebih menarik, membantu guru mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, serta mendukung

.....

peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *e-modul* berbantuan *Book Creator* yang difokuskan pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya bagi peserta didik kelas V B Sekolah Dasar Negeri Sukaragam 02 Kabupaten Bekasi sebagai solusi terhadap keterbatasan penggunaan bahan ajar digital dan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran berupa *e-modul* menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga sesuai untuk pengembangan bahan ajar digital, serta memungkinkan dilakukannya evaluasi pada setiap tahap pengembangan agar menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif (Sugiyono, 2021; Ardiansah & Miftakhi, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukaragam 02 Kabupaten Bekasi pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V-B, 20 peserta didik kelas V-B sebagai subjek uji coba, serta validator ahli yang meliputi dua ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya masih didominasi penggunaan buku paket sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *Book Creator*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan penelitian, sedangkan tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics agar layak digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2021; Sudaryono, 2022).

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model ADDIE. Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang isi, tampilan, serta komponen *e-modul* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan *e-modul* kepada peserta didik kelas V-B SD Negeri Sukaragam 02. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, serta hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2021; Branch, 2022).

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari validator sebagai dasar penyempurnaan *e-modul*. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta hasil tes belajar menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata. Analisis keefektifan produk

.....

dilakukan melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *e-modul* berbasis *Book Creator* (Sudaryono, 2022; Maelani, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

1. Hasil Analisis Kebutuhan *E-modul*

Tahap analisis kebutuhan dilakukan pada 22 Oktober 2025 melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V-B serta beberapa peserta didik SD Negeri Sukaragam 02. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi buku paket sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya. Guru dan peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi *Book Creator* yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan latihan interaktif untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

2. Hasil Analisis Studi Lapangan

Analisis lapangan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan satu guru serta lima peserta didik kelas V-B SD Negeri Sukaragam 02. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi buku paket, sedangkan penggunaan media digital masih terbatas. Guru dan peserta didik mengharapkan media yang lebih interaktif dengan gambar, video, dan latihan soal. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan *e-modul* berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya.

3. Hasil Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik bertujuan mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik telah terbiasa menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk belajar maupun hiburan. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan gambar, video, dan penyajian interaktif dibandingkan hanya menggunakan buku paket. Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan adanya variasi kemampuan belajar, seperti rendahnya minat menulis, kesulitan berkonsentrasi, dan belum lancarnya kemampuan membaca pada sebagian peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan *e-modul* yang menarik, mudah dipahami, dan dapat dipelajari secara mandiri sehingga mampu mendukung pemahaman materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya.

4. Hasil Analisis Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran

Analisis kurikulum dilakukan melalui studi dokumentasi Kurikulum Merdeka berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025. Hasilnya menunjukkan bahwa materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS Fase C. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan tujuan pembelajaran dan pengembangan isi *e-modul* berbasis *Book Creator*.

5. Hasil Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V-B menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya masih belum optimal. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami fungsi organ pencernaan dan proses pencernaan makanan sehingga pemahaman konsep serta hasil belajar belum maksimal. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, dikembangkan

e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* yang memadukan teks, gambar, video, dan latihan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

Tahap *Design* (Perancangan)

1. Hasil Rancangan Story Board

Storyboard adalah rangkaian gambar yang dibuat secara manual dan disusun secara keseluruhan untuk menggambarkan sebuah cerita. Storyboard menunjukkan tampilan dari setiap adegan (scene). Pada tahap awal, dibuat storyboard untuk scene pembuka yang menggambarkan awal pengguna menggunakan aplikasi. Selanjutnya, dibuat storyboard untuk scene berikutnya, yaitu halaman atau bagian tempat input yang akan ditampilkan dalam program tersebut (Fikriadi et al., 2022)

2. Hasil Rancangan E-modul

Penyusunan *e-modul* dilakukan menggunakan aplikasi *Book Creator* yang terintegrasi dengan *Canva*. E-modul memuat komponen utama, seperti sampul, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, video, LKPD, latihan soal, evaluasi, rangkuman, glosarium, daftar pustaka, dan profil pengembang. Tahapan pengembangannya disajikan pada gambar berikut.

3. Hasil Rancangan Materi E-modul

Tabel 1. Hasil Rancangan Materi

Topik	Materi
Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya	Pengertian Organ Pencernaan Manusia.
	Penyusunan Organ Pencernaan Manusia.
	Jenis-jenis Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya.
	Organ pendukung Sistem Pencernaan Manusia.
	Gangguan Sistem Pencernaan Manusia.
	Cara Menjaga Sistem Pencernaan Manusia.
	Makan Makanan Sehat Untuk Sistem Pencernaan Manusi

Materi dalam *e-modul* disusun secara sistematis dan interaktif melalui teks, gambar, video, serta latihan soal untuk memudahkan peserta didik memahami materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya sekaligus meningkatkan hasil belajar IPAS.

Tahap *Development* (Pengembangan)

1. Hasil Validasi Ahli

Kelayakan *e-modul* dinilai melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan angket sesuai aspek penilaian masing-masing. Validasi materi difokuskan pada kesesuaian isi, kebenaran konsep, dan kelengkapan materi. Validasi media menilai aspek tampilan, desain, navigasi, dan kemudahan penggunaan, sedangkan validasi bahasa menilai kejelasan, ketepatan penggunaan kaidah bahasa, serta keterpahaman bahasa bagi peserta didik. Hasil validasi tersebut menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan *e-modul* sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

1. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Dosen

Tabel 2. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Dosen

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5	95%	Sangat Layak
	Kejelasan tujuan pembelajaran	5		
	Kemenarikan materi	4		
	Kemenarikan yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik.	5		
Kelayakan Penyajian	Materi mencakup informasi yang lengkap dan cukup untuk memahami topik organ pencernaan manusia dan fungsinya.	4	93%	Sangat Layak
	Pemilihan font, warna dan gambar mendukung pemahaman peserta didik dalam memahami materi.	5		
	Struktur penyajian materi (tata letak, urutan) sudah memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi secara bertahap.	5		
Ketepatan Pada Soal	Petunjuk dalam e-modul mudah di mengerti.	5	100%	Sangat Layak
	Soal sesuai dengan tujuan dan isi materi yang terpapar pada e-modul.	5		
	Latihan dan evaluasi memadai untuk mengukur hasil belajar peserta didik.	5		
Skor Keseluruhan		48	96%	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil uji validasi materi ke 2 yang telah dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian, e-modul berbasis *Book Creator* memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *Book Creator* layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

2. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Guru Kelas

Tabel 3. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Guru

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
	Kejelasan tujuan pembelajaran	5		
	Kemenarikan materi	5		
	Kemenarikan yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik.	5		
Kelayakan Penyajian	Materi mencakup informasi yang lengkap dan cukup untuk memahami topik organ pencernaan manusia dan fungsinya.	5	100%	Sangat Layak
	Pemilihan font, warna dan gambar mendukung pemahaman peserta didik dalam memahami materi.	5		
	Struktur penyajian materi (tata letak, urutan) sudah memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi secara bertahap.	5		
Ketepatan Pada Soal	Petunjuk dalam e-modul mudah di mengerti.	4	93%	Sangat Layak
	Soal sesuai dengan tujuan dan isi materi yang terpapar pada e-modul.	5		
	Latihan dan evaluasi memadai untuk mengukur hasil belajar peserta didik.	5		

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
	Skor Keseluruhan	49	98%	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi kedua yang telah dilakukan oleh ahli materi guru menyatakan bahwa dalam penilaian e-modul mendapatkan persentase 98% dengan kriteria layak tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa e-modul menggunakan Bookcreator layak untuk diujicobakan.

3. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Desain Tampilan	Menampilkan latar yang menarik	5	88%	Sangat Layak
	Ketetapan warna teks dengan warna latar	4		
	Kesesuaian gambar	5		
	Ketetapan pemilihan video dengan materi	4		
	Ketepatan ukuran gambar	4		
Desain Penyajian	Kesesuaian aplikasi dengan peserta didik	5	100%	Sangat Layak
	Penyajian produk yang kreatif	5		
	Penyajian produk yang interaktif	5		
	Mudah digunakan bagi guru dan peserta didik	5		
	E-modul mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri	5		
Pemanfaatan Media	Kesesuaian bahasa bagi peserta didik	5	96%	Sangat Layak
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	4		
	Mudah mengoperasikan fitur BookCreator seperti video, audio, dan kuis pada e-modul	5		
	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	5		
	Mudah masuk dan keluar e-modul	5		
	Skor Keseluruhan	66	88%	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media bahwa dalam penilaiannya mendapatkan persentase 88% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa e-modul menggunakan Bookcreator layak untuk diujicobakan.

4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 5. Hasil Validasi Ke 3 Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Komunikatif	Menggunakan kalimat yang sederhana	5	90%	Sangat Layak
	Menyajikan informasi yang jelas	5		
	E-modul yang disajikan dengan Bahasa yang komunikatif dan menarik	4		
	Bahasa yang digunakan memotivasi Peserta Didik untuk mempelajari materi lebih dalam	4		
Tipografi	Ejaan dan penulisan dalam e-modul sudah sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	86%	Sangat Layak
	Penggunaan tanda baca dan tata bahasa dalam e-modul sudah benar	4		

Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian Bahasa	Istilah-istilah yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa yang baku.	5	100%	Sangat Layak
	Isi materi sudah sesuai dengan kurikulum.	5		
	Materi disajikan secara runtut dan mudah diikuti oleh peserta didik.	5		
	Latihan dan evaluasi memadai untuk mengukur hasil belajar peserta didik	5		
Skor Keseluruhan		46	92%	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi ketiga yang telah dilakukan oleh ahli bahasa menyatakan bahwa dalam penilaian e-modul mendapatkan persentase 92% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa e-modul menggunakan Bookcreator layak untuk diujicobakan.

Setelah divalidasi oleh para ahli, hasil penilaian rata-rata dikonversi berdasarkan kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan *e-modul* berbasis *Book Creator* yang dikembangkan.

5. Rekapitulasi Validasi Produk

Tabel 6. Rekapitulasi Tahap 1 Validasi Produk

No	Validator	Butir	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi (Dosen)	10	50	78%	Layak
2	Ahli Materi (Guru)	10	50	82%	Sangat Layak
3	Ahli Media	15	75	76%	Layak
4	Ahli Bahasa	10	50	68%	Layak
Rata-rata				76%	Layak

Berdasarkan validasi tahap pertama, *e-modul* berbasis *Book Creator* memperoleh persentase rata-rata 76% dan dinyatakan layak. Namun, produk masih memerlukan revisi sesuai masukan dari ahli materi, media, dan bahasa. Setelah diperbaiki, *e-modul* divalidasi kembali untuk mengetahui tingkat kelayakan setelah revisi.

Tabel 7. Rekapitulasi Tahap 2 Kedua Validasi Produk

No	Validator	Butir	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi (Dosen)	10	50	96%	Sangat Layak
2	Ahli Materi (Guru)	10	50	98%	Sangat Layak
3	Ahli Media	15	75	88%	Sangat Layak
4	Ahli Bahasa	10	50	92%	Sangat Layak
Rata-rata				93,5%	Sangat Layak

Berdasarkan validasi tahap kedua, *e-modul* berbasis *Book Creator* memperoleh rata-rata persentase 93,5% dengan kategori sangat layak. Persentase validasi meliputi ahli materi (dosen) 96%, ahli materi (guru) 98%, ahli media 88%, dan ahli bahasa 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* telah memenuhi aspek materi, media, dan bahasa sehingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya.

6. Uji Validitas Instrumen Tes

Tabel 8. Uji Validasi Instrumen Tes

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	4,5,7,9,12,13,14,18,20,21,22,23,24,25, 27,28,29,30,31,34,35,37,38, dan 39	24
Tidak Valid	1,2,3,6,8,10,11,15,16,17,19,26,32, 33,36, dan 40	16
Total		40

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 40 butir soal, sebanyak 24 butir dinyatakan valid dan 16 butir tidak valid. Butir soal yang valid digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*, sedangkan soal yang tidak valid tidak digunakan. Selanjutnya, 24 butir soal tersebut diuji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian.

7. Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Tabel 9. Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Cronbach's Alpha	Batas Reliabilitas	Keterangan
0,730	0,60	Reliabel

Berdasarkan Tabel 4.21, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,730, lebih tinggi dari batas minimum 0,60. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian reliabel dan layak digunakan.

8. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tabel 10. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Rentang Indeks	Nomor Soal	Jumlah
Mudah	0,71-1,00	1,3,5,10,12,13,14, 16,17,18,20,21,22,25,26, 27,28,29,30,31,34,37,40	23
Sedang	0,31-0,70	2,4,6,7,8,9,15, 19,23,24,32,33,35,36	14
Sukar	0,00-0,30	11,38	2

Berdasarkan Tabel 10, hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan 23 butir soal berkategori mudah, 14 butir sedang, dan 2 butir sukar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi dan layak digunakan dalam penelitian.

9. Uji Daya Pembeda Soal

Tabel 11. Uji Daya Pembeda Soal

Kategori	Rentang Daya Pembeda	Nomor Soal	Jumlah
Sangat Baik	0,71-1,00	21,30,31,37,39	5
Baik	0,41-0,70	3,5,13,14,20,22, 24,26,27,28,29, 34,35	13
Cukup	0,21-0,40	1,2,4,7,8,9,10, 12,17,18,19,25, 33,36,38,40	16

Berdasarkan hasil analisis, daya pembeda soal terdiri atas 16 butir berkategori cukup, 13 butir baik, dan 5 butir sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen mampu membedakan kemampuan peserta didik dengan baik sehingga layak digunakan dalam penelitian

Tahap *Implementation* (Implementasi)

1. Uji Coba Terbatas

Tabel 12. Hasil Uji Terbatas Pretest dan Posttest

Nama	Kategori Kemampuan	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
CF	Sedang	75	95	0,833	Tinggi
EX	Tinggi	83	100	1,000	Tinggi
EN	Sedang	79	87	0,400	Sedang
EY	Rendah	66	87	0,625	Sedang
Rata-rata		75,75	92,25	0,715	Tinggi

Berdasarkan Tabel 12, rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 76 menjadi 92 pada *posttest*. Hasil *N-Gain* sebesar 0,715 termasuk kategori tinggi. Dari 4 peserta didik pada uji coba terbatas, 2 memperoleh peningkatan berkategori tinggi dan 2 berkategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Book Creator* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya.

2. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilaksanakan pada 26 Mei 2026 dengan melibatkan 30 peserta didik kelas V-B SDN Sukaragam 02. Peserta didik mengerjakan *pretest*, mengikuti pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *Book Creator*, kemudian mengerjakan *posttest* dan angket respons. Guru kelas juga mengisi angket untuk menilai *e-modul* yang dikembangkan.

Hasil Belajar Peserta Didik

1. Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 13. Hasil Uji Coba Luas Pretest dan Posttes

No	Nama	Pretest	Posttest	N gain	Kategori
1	FQ	29,17	87,50	0,824	Tinggi
2	KN	50,00	87,50	0,750	Tinggi
3	NA	50,00	83,33	0,667	Sedang
4	CR	50,00	87,50	0,750	Tinggi
5	HS	37,50	83,33	0,733	Tinggi
6	IS	45,83	79,17	0,615	Sedang
7	DR	62,50	83,33	0,555	Sedang
8	CA	62,50	87,50	0,667	Sedang
9	PZ	58,33	91,67	0,800	Tinggi
10	AR	33,33	91,67	0,875	Tinggi
11	HMD	50,00	83,33	0,667	Sedang
12	DL	45,83	91,67	0,846	Tinggi
13	KHL	50,00	83,33	0,667	Sedang
14	AND	41,67	91,67	0,857	Tinggi
15	SL	41,67	87,50	0,786	Tinggi
16	DWI	54,17	83,33	0,636	Sedang
17	KZ	45,83	79,17	0,615	Sedang
18	AP	54,17	95,83	0,909	Tinggi
19	AD	58,33	95,83	0,900	Tinggi
20	ALV	58,33	83,33	0,600	Sedang
21	IAV	62,50	87,50	0,667	Sedang
22	GN	62,50	91,67	0,778	Tinggi
23	EM	70,83	91,67	0,714	Tinggi

No	Nama	Pretest	Posttest	N gain	Kategori
24	ALX	70,83	100,00	1000	Tinggi
25	ML	75,00	100,00	1000	Tinggi
26	JE	79,17	100,00	1000	Tinggi
27	QH	79,17	87,50	0,400	Sedang
28	LYL	87,50	100,00	1000	Tinggi
29	KP	79,17	83,33	0,200	Rendah
30	DV	15,00	100,00	1000	Tinggi
Rata-rata		57,35	89,31	0,749	Tinggi

Pada Tabel, rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 57,36 menjadi 89,31 pada *posttest*. Hasil analisis *N-Gain* sebesar 0,749 berkategori tinggi, yang menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Book Creator* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Uji Normalitas

Tabel 14. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig. (Shapiro-Wilk)	Kesimpulan
Pretest	0,607	Normal
Posttest	0.011	Tidak normal

3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Tabel 15. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Statistik	Nilai
Negative Ranks	0
Positive Ranks	30
Ties	0
Asymp. Sig. (2-tailed)	<0,000

Berdasarkan Tabel 15, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,011 < 0,05$, sedangkan data *pretest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,607 > 0,05$. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan Tabel 15, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah menggunakan *e-modul* berbasis *Book Creator*.

Kendala Uji Coba Luas

Pada uji coba luas, kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan jaringan internet, tidak semua peserta didik membawa *smartphone*, serta kesulitan menjaga fokus peserta didik selama pembelajaran. Untuk mengatasinya, peneliti menyediakan *hotspot* sementara, memanfaatkan Smart TV untuk menampilkan *e-modul*, serta melakukan pendampingan selama pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran tetap berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

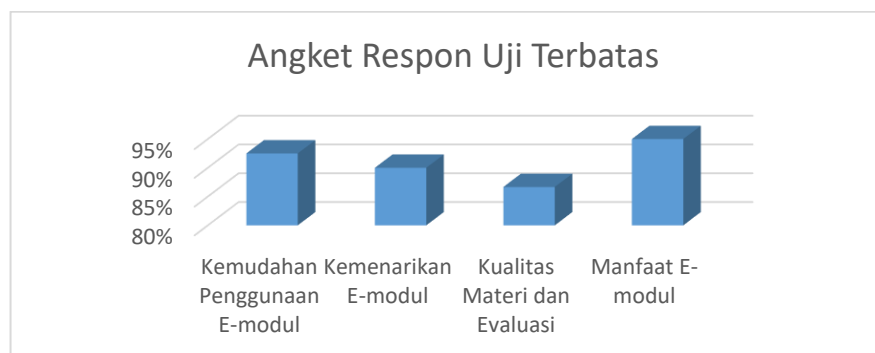
Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

1. Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas

Tabel 16. Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas

No	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	CF	44	50	88%
2	EX	49	50	89%
3	EN	44	50	88%
4	EY	44	50	88%
Rata-rata		45,25	50	88,25%

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 16, rata-rata persentase respon peserta didik mencapai 88,25% dengan kategori sangat baik. Adapun data persentase respon peserta didik disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Respon Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas

Berdasarkan Tabel dan Gambar, hasil respons peserta didik pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase 95%, kemenarikan 92%, kualitas 89%, dan manfaat *e-modul* 98%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata respons peserta didik mencapai 93,5% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Book Creator* mudah digunakan, menarik, berkualitas, dan bermanfaat dalam membantu peserta didik memahami materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya.

2. Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Luas

Tabel 17. Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Luas

No	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	FQ	49	50	98%
2	KN	50	50	100%
3	NA	42	50	84%
4	CR	46	50	92%
5	HS	40	50	80%
6	IS	38	50	76%
7	DR	41	50	82%
8	CA	50	50	100%
9	PZ	44	50	88%
10	AR	42	50	84%
11	HMD	35	50	70%
12	DL	35	50	70%

No	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
13	KHL	44	50	88%
14	AND	39	50	78%
15	SL	48	50	96%
16	DWI	43	50	86%
17	KZ	39	50	78%
18	AP	39	50	78%
19	AD	35	50	70%
20	ALV	35	50	70%
21	IAF	39	50	78%
22	GN	47	50	94%
23	EM	44	50	88%
24	ALX	40	50	80%
25	ML	48	50	96%
26	JE	44	50	88%
27	QH	45	50	90%
28	LYL	48	50	96%
29	KP	36	50	72%
30	DV	37	50	74%
Rata-rata		42,07	50	84,13%

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh rata-rata persentase respon peserta didik sebesar 84,13% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul berbasis Book Creator mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik. Selanjutnya, hasil respon peserta didik berdasarkan aspek penilaian disajikan pada Tabel 21 berikut. Untuk memperjelas hasil angket respon peserta didik pada tahap uji coba luas, data persentase respon peserta didik disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Respon Peserta Didik pada Uji Coba Luas

Hasil uji coba luas menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap *e-modul* berbasis *Book Creator* berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 84,75%. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase 82%, aspek kemenarikan 84%, aspek kualitas materi dan evaluasi 81%, serta aspek manfaat memperoleh persentase tertinggi sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* mudah digunakan, menarik, memiliki kualitas materi dan evaluasi yang baik, serta bermanfaat dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

3. Hasil Respon Guru

Tabel 18. Hasil Respon Guru

Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
E.O	44	50	88%

Berdasarkan tabel, respons guru terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *Book Creator* memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat baik. Rincian penilaian pada setiap aspek disajikan pada Tabel 19 berikut.

Tabel 19. Hasil Aspek Penilaian Guru

No	Aspek	Butir	Persentase	Kategori
1	Materi	1-3	87%	Sangat Baik
2	Penyajian	4	100%	Sangat Baik
3	Kebahasaan	5	80%	Baik
4	Kegunaan	6-10	88%	Sangat Baik
Rata-rata			88,75%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 23, respons guru terhadap *e-modul* berbasis *Book Creator* memperoleh rata-rata 88,75% dengan kategori sangat baik. Persentase tiap aspek meliputi materi 87%, penyajian 100%, kebahasaan 80%, dan kegunaan 88%. Untuk memperjelas hasil tersebut, data disajikan pada diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Respon Guru

Berdasarkan serta digram di atas, hasil angket respons guru terhadap *e-modul* berbasis *Book Creator* memperoleh rata-rata persentase 88,75% dengan kategori sangat baik. Persentase tiap aspek meliputi materi 87%, penyajian 100%, kebahasaan 80%, dan kegunaan 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan *e-modul* berbasis *Book Creator* dilakukan sebagai upaya mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya. Menurut Astuti dan Wigati (2023), *e-modul* merupakan bahan ajar digital yang memadukan teks, gambar, video, animasi, dan latihan soal sehingga mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dibandingkan bahan ajar cetak. Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara di kelas V-B SD Negeri Sukaragam 02, peserta didik masih bergantung pada buku cetak sebagai sumber belajar utama, sementara keterbatasan penyajian materi pada buku ajar menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *e-modul* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk (Zamsiswaya et al., 2024).

Pada tahap *Analysis* dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan peserta didik. Tahap *Design* difokuskan pada penyusunan rancangan *e-modul* yang dilengkapi materi, gambar, video, animasi, dan latihan soal. Selanjutnya, tahap *Development* meliputi pengembangan produk serta validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru sebelum dilakukan revisi. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba kepada 30 peserta didik kelas V-B SD Negeri Sukaragam 02 untuk mengetahui respons peserta didik serta peningkatan hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, respons peserta didik, serta peningkatan hasil belajar menggunakan nilai *N-Gain*.

Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi dosen memperoleh persentase sebesar 96%, ahli materi guru sebesar 98%, ahli media sebesar 88%, dan ahli bahasa sebesar 92%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, tampilan, penggunaan media, dan aspek kebahasaan telah memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga *e-modul* layak diterapkan pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Elvarita et al. (2020) yang menyatakan bahwa modul elektronik mampu meningkatkan minat belajar melalui penyajian materi yang menarik dan didukung media interaktif. Selain itu, Oktavia (2022) menjelaskan bahwa fitur pada *Book Creator*, seperti gambar, video, dan animasi, mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Qomara et al. (2024), Depra dan Hayati (2024), serta Cantika et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Book Creator* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan *e-modul* berbantuan *Book Creator* pada materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya untuk peserta didik kelas V sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-modul* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada tahap implementasi, penggunaan *e-modul* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,749 berkategori tinggi. Hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, *e-modul* memperoleh respons sangat baik dari guru maupun peserta didik sehingga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan efektif mendukung pembelajaran IPAS.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, efektivitas *e-modul* dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat digital dan kualitas jaringan internet selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menerapkan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta

menguji penggunaan e-modul pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif bahan ajar digital yang inovatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung implementasi pembelajaran yang lebih interaktif sesuai dengan tuntutan transformasi pendidikan di era digital.

REFERENCES

- Agustin, E. R. P., Patras, Y. E., & Rosita, T. (2024). Pengaruh motivasi belajar dan persepsi siswa atas kinerja guru terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Kebon Bawang Komplek Tanjung Priok. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 688–701. doi:10.23969/jp.v9i03.16098
- Faisah, E., Padilah, E., & Patras, Y. E. (2023). Pengaruh minat belajar dan kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 6–13. doi:10.33751/jmp.v11i1.7698
- Khotimah, S. H. (2020). Pengaruh kemampuan menghafal Al-Qur'an dan sikap siswa terhadap hasil belajar matematika. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 15(2), 103–115. doi:10.47466/hikmah.v15i2.137
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan e-modul sebagai media literasi digital pada pembelajaran abad 21*. Academia Publication.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. doi:10.38048/jcp.v3i3.1914
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. doi:10.31004/basicedu.v5i6.1436
- Maulida, A., Rostikawati, R. T., & Suchyadi, Y. (2025). Pengembangan bahan ajar digital menggunakan Book Creator pada materi lingkungan jadi rusak fase C awal sekolah dasar: Penelitian Research and Development pada peserta didik fase C awal Sekolah Dasar Negeri Gang Aut Kota Bogor semester genap tahun ajaran 2023/2024. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 214–224. doi:10.36989/didaktik.v11i03.8051
- Mulyani, D., Erita, Y., Hamimah, & Zahara, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Book Creator berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 490–505. doi:10.23969/jp.v10i03.29195
- Munawwarah, Putri, S. E., Ilyas, N. M., 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. doi:10.26858/inovasi.v3i1.46427
- Ningsih, A. W., & Albina, M. (2024). Pengembangan bahan ajar modul dalam pembelajaran fikih. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 11–17.
- Oktaviona, N. I. K. (2023). *Pengembangan modul interaktif berbasis Book Creator Web Apps pada materi pokok virus sebagai bahan ajar biologi untuk siswa kelas X SMA* [Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan e-modul dengan sistem Project Based Learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 21–25. doi:10.24036/javit.v1i1.13
- Patras, Y. E., Horiah, S., Zen, D. S., & Hidayat, R. (2021). Pengaruh efikasi diri terhadap kemandirian belajar siswa. *Edum Journal*, 4(2), 69–75. doi:10.31943/edumjournal.v4i2.99
- Patras, Y. E., Yolanita, C., Wildan, D. A., & Fajrudin, L. (2024). Pembelajaran berbasis STEM di

- sekolah dasar guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam rangka menyongsong pencapaian kompetensi siswa abad 21. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 857–867. doi:10.20961/jkc.v12i2.87662
- Pratama, V., Anggraini, S. F., Yusri, H., & Mufit, F. (2021). Disain dan validitas e-modul interaktif berbasis konflik kognitif untuk remediasi miskonsepsi siswa pada konsep gaya. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 5(1), 68–76. doi:10.24036/jep/vol5-iss1/525
- Purba, Y. C. N., Patras, Y. E., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar subtema pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6148–6165. doi:10.36989/didaktik.v9i2.1394
- Puspita, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran matematika Book Creator berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Luwu* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo]. Repository IAIN Palopo.
- Qamariah, N., & Windiyani, T. (2023). Pengembangan e-modul berbasis Flip PDF Professional pada materi pecahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1274–1283. doi:10.36989/didaktik.v9i2.765
- Qomara, D. A., Wijayanto, A., & Erfiana, N. A. N. E. (2024). Pengembangan bahan ajar digital menggunakan Book Creator untuk optimalisasi pembelajaran IPAS materi harmoni ekosistem. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(2), 245–260. doi:10.21154/ibriez.v9i2.612
- Rachmat, D. S., Badruzzaman, N., & Safitri, N. (2023). Pengaruh penerapan model Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa subtema kebersamaan dalam keberagaman. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 317–326. doi:10.31100/dikdas.v6i2.2872
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan e-modul di sekolah menengah kejuruan pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 6–11. doi:10.24036/javit.v1i1.16
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0* (hlm. 289–302). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Rahman, S. A. (2021). *Pengembangan e-modul matematika dengan menggunakan software Flip PDF Professional pada materi bentuk aljabar* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. Repository UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rofiyadi, Y. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan aplikasi e-modul interaktif berbasis Android materi sistem peredaran darah manusia kelas V sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(2), 54–60. doi:10.26737/jpdi.v6i2.2575
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan e-modul kimia berbasis kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51–58. doi:10.33369/atp.v4i1.13709
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif materi penampakan alam Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896–7905. doi:10.31004/basicedu.v6i5.3649
- Sepriraningrum, Astuti, R., & Istiani, A. (2024). E-modul with integrated PDEODE strategy Islamic values based on Book Creator. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 8(2), 136–146. doi:10.21070/halaqa.v8i2.1679
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia

- pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(2), 85–100. doi:10.61116/jhpp.v3i2.561
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suryanti, & Arsid, I. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator pada materi persamaan lingkaran. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 167–179. doi:10.47650/elips.v4i2.962
- Wulandari, S., Yuliani, H., & Azizah, N. (2023). Pengaruh e-modul berbasis Discovery Learning (DL) terhadap literasi sains siswa pada materi gelombang bunyi. *Lambda: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*, 3(2), 72–77. doi:10.58218/lambda.v3i2.552
- Yuliana, R. (2022). *Penerapan media Book Creator dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap* [Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri]. Repository UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.
-