

## IMPLEMENTASI MEDIA *BOOK CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Deviyanti Pangestu<sup>1\*</sup>, Ratno Susanto<sup>2</sup>, Yulita Dwi Lestari<sup>3</sup>, Chelsi Yuliana<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Lampung

<sup>2</sup>Universitas Nusa Cendana

<sup>3</sup>STKIP Bandar Lampung

<sup>4</sup>Universitas Cendrawasih

E-mail: [deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id](mailto:deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id)

### Article History:

Submitted : 06-08-2025

Received : 06-08-2025

Revised : 07-08-2025

Accepted : 03-09-2025

Published : 31-12-2025

**Abstract:** This study aimed to analyze the implementation of media book creators on the creative thinking abilities of fourth-grade students. The method chosen was pre-experimental with a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 94 students, with a sample of 23 students selected through purposive sampling. Data collection techniques used essay test instruments, which were then analyzed using a paired sample t-test. The findings showed that the book creator media had a significant positive impact. The average pretest score increased from 45.52 to 75.78 on the posttest, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. It could be concluded that the book creator media was very effective in encouraging an increase in the creative thinking skills of fourth-grade students at SD Negeri 1 Sepang Jaya.

### Keywords:

Book Creator, Creative Thinking, Elementary School, Learning Media

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menganalisis terkait implementasi media *book creator* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV. Metode yang dipilih adalah *pre-experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Populasi terdiri dari 94 peserta didik, dengan sampel sebanyak 23 peserta didik yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes soal uraian yang kemudian di analisis memakai pengujian *paired sample t-test*. Temuan menunjukkan media *book creator* memberikan dampak positif yang signifikan. Rata-rata skor *pretest* meningkat dari 45,52 menjadi 75,78 pada saat *posttest*, dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa, media *book creator* sangat efektif dalam mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sepang Jaya.

### Kata Kunci :

Berpikir Kreatif, *Book Creator*, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Hakim, 2023). Lebih dari sekadar transfer ilmu, pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter dan cara berpikir peserta didik agar mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan zaman (Mutaqin et al., 2025; Sidiq et al., 2025). Di tengah pesatnya arus globalisasi dan teknologi, pendidikan tidak hanya dituntut untuk mencetak peserta didik yang pandai dalam akademik, tetapi juga kompeten dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Febrianti et al., 2025).

Kompetensi abad ke-21 yang lebih dikenal sebagai konsep 6C yaitu *critical thinking, creativity, collaboration, communication, citizenship, dan character* —menjadi pijakan utama dalam merancang pembelajaran yang relevan dan bermakna (Kurniawati, 2024; Suryaningrat et al., 2025; Mutaqin et al., 2025). Menurut Silaen, et al (2024) kreativitas sangat perlu diasah sedari dini supaya peserta didik mampu menghasilkan ide dan solusi yang inovatif. Kreativitas tentunya menjadi bagian penting dari berpikir kreatif karena keduanya sama-sama mendorong lahirnya gagasan orisinal.

Pengembangan berpikir kreatif dapat difasilitasi melalui salah satu mata pelajaran yaitu, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui IPAS, peserta didik diajak mengeksplorasi fenomena alam dan sosial secara aktif, sehingga mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan, mencari solusi, dan menyampaikan ide secara unik (Khairi & Mahluddin, 2025). Kegiatan ini dapat difasilitasi oleh pendidik melalui diskusi atau studi kasus yang membuka ruang bagi peserta didik untuk berpikir secara inovatif.

Meskipun demikian, laporan dari studi global seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA) mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir peserta didik negara Indonesia, khususnya di bidang sains, masih tergolong rendah (Fuadi, 2020). Skor PISA tahun 2022 mencatat penurunan capaian sains dari skor 396 pada tahun 2018 menjadi 383 (OECD, 2023). Kondisi ini mencerminkan bahwa upaya pengembangan daya pikir kreatif pada pembelajaran sains di Indonesia masih belum berjalan secara optimal. Dengan demikian, dibutuhkan media penunjang pembelajaran yang dapat menstimulasi daya pikir peserta didik secara mendalam dan bermakna.

Permasalahan serupa juga ditemukan saat melakukan observasi awal di SD Negeri 1 Sepang Jaya. Berdasarkan analisis nilai Sumatif Tengah Semester (STS) pada pelajaran IPAS, menunjukkan adanya perbedaan tingkat ketuntasan antar kelas. Secara rinci, peserta didik kelas IV A memperoleh ketuntasan tertinggi sebesar 84,95% sedangkan kelas IV B memperoleh ketuntasan terendah yang hanya mencapai 43,47%. Adapun kelas IV C dan IV D berada pada posisi yang sama dengan persentase 58,83%. Temuan ini diperkuat dari hasil sesi wawancara dengan pendidik IPAS kelas IV B yang menyatakan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan media sederhana yang kurang bervariasi, seperti *PowerPoint* atau video pembelajaran dari *YouTube*. Padahal penggunaan media interaktif sangat penting untuk menstimulasi daya pikir kreatif peserta didik.

Salah satu alternatif guna mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media interaktif, seperti *book creator*. Menurut Hasanah & Rodi'ah (2021) *book creator* merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran digital yang dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, maupun *smartphone*. *Book*

*creator* menyediakan berbagai fitur visual seperti gambar, video, maupun ilustrasi interaktif yang dapat disisipkan dengan mudah, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Munawwarah et al, 2023). Dengan demikian, *book creator* berpotensi meningkatkan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif.

Berpikir kreatif sendiri didefinisikan sebagai suatu proses mental yang menggunakan daya pikir untuk menciptakan gagasan baru, sehingga menghasilkan pemahaman yang berbeda, solusi yang aplikatif, dan bersifat orisinal (Mokambu, 2022). Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui indikator Munandar (2016) yaitu 1) kelancaran, yakni kemampuan menghasilkan beragam gagasan, 2) keluwesan, yaitu keterampilan dalam meninjau suatu persoalan dari berbagai perspektif, 3) orisinalitas, yaitu kecakapan melahirkan gagasan yang unik dan berbeda, serta 4) elaborasi yaitu mengembangkan dan memperinci gagasan sehingga lebih aplikatif.

Menurut Heriyanto, et al (2020), kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya model pembelajaran beserta media yang digunakan, kombinasi teknologi dan strategi pembelajaran, tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah, pendekatan pembelajaran yang diterapkan, dan kemampuan peserta didik dalam berdiskusi dan bekerja sama secara kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media termasuk *book creator*, memiliki peran penting dalam menstimulasi kreativitas peserta didik (Pujiasti, et al., 2025). Namun, kajian empiris yang membahas implementasi *book creator* khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada lebih menitikberatkan pada pengembangan dari media ini, daripada mengkaji pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan media pembelajaran *book creator* dalam pembelajaran IPAS di kelas eksperimen. Adapun rumusan masalah yang diangkat yaitu, “Bagaimana pengaruh implementasi media *book creator* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sepang Jaya?”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara ilmiah sejauh mana implementasi media *book creator* dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen, khususnya bentuk *pre-experimental design*. Menurut Sugiyono (2020), *pre-experimental design* merupakan rancangan penelitian yang tidak menyertakan variabel kontrol dan pemilihan sampelnya tidak melalui proses acak. Desain yang dipakai yakni *one-group pretest-posttest design*, yaitu rancangan yang mencakup penilaian awal (*pretest*), pemberian perlakuan, dan penilaian akhir (*posttest*) guna melihat perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa menggunakan kelompok kontrol. Peneliti memilih desain ini untuk memperoleh gambaran akurat mengenai dampak dari implementasi *book creator* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama, sehingga perubahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai akibat dari perlakuan tersebut.

Populasi penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 94 orang. Sampel sebanyak 23 peserta didik dipilih menggunakan teknik *non-probability sampling* jenis *purposive sampling*. Kriteria yang dipilih peneliti adalah peserta didik kelas IV B, karena diantara keempat kelas yang tersedia, kelas tersebut menunjukkan rata-rata nilai di bawah KKTP paling rendah dibandingkan kelas IV A, IV C, dan IV D, sebagaimana teridentifikasi dari hasil penelitian pendahuluan. Pemilihan kriteria ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa perlakuan diberikan kepada kelompok yang paling membutuhkan intervensi pembelajaran secara lebih spesifik.

Pelaksanaan prosedur penelitian terbagi dalam tiga tahapan, dimulai dengan (1) fase persiapan mencakup pembuatan media pembelajaran menggunakan *book creator*, penyusunan modul ajar IPAS sesuai kurikulum merdeka, serta uji coba instrumen berupa 10 butir soal uraian untuk memastikan validitas dan reliabilitas; (2) fase pelaksanaan yang berlangsung selama satu minggu dengan tiga kali pertemuan, meliputi pemberian *pretest* kepada peserta didik, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *book creator* dengan materi "Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku", dan diakhiri dengan pemberian *posttest*; serta (3) fase evaluasi yang mencakup pengumpulan data hasil *pretest* dan *posttest*, pengujian normalitas, pengujian homogenitas, serta analisis dengan *paired sample t-test* guna menilai perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

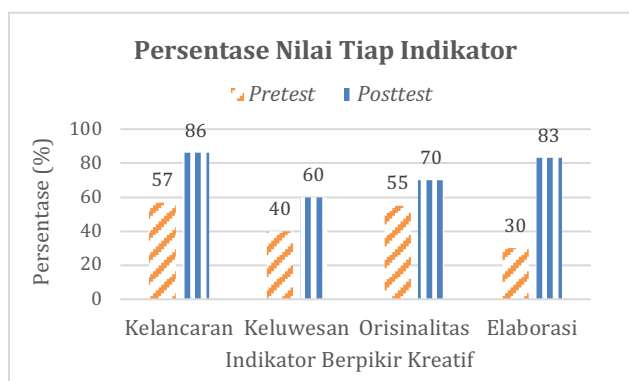
Kegiatan *pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada peserta didik kelas IV B untuk mengumpulkan data yang selanjutnya dianalisis melalui perbandingan nilai rata-rata. Supaya penjelasan lebih jelas dan informatif, hasil analisis secara rinci dipaparkan melalui tabel berikut.

**Tabel 1. Data Hasil Penelitian**

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N (Jumlah Responden)	23	23
X tertinggi	70	98
X terendah	6	41
$\Sigma$	1047	1743
Mean	45,52	75,78
Modus	59	73
Standar Deviasi	16,865	16.130

Sumber : Hasil pengolahan data penelitian (2025)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *book creator*, rata-rata nilai *pretest* peserta didik kelas IV B hanya mencapai 45,52 yang mencerminkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif mereka. Namun, setelah media *book creator* diterapkan dalam pembelajaran, terjadi peningkatan rata-rata nilai *posttest* menjadi 75,78 yang menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan daya pikir kreatif peserta didik. Instrumen *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini memuat 10 butir soal uraian yang dirancang berdasarkan indikator berpikir kreatif, mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi sebagaimana dikemukakan oleh Munandar (2016). Persentase capaian nilai peserta didik berdasarkan masing-masing indikator pada *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1. Persentase Skor Indikator Berpikir Kreatif

Berdasarkan gambar 1, terlihat adanya variasi yang signifikan pada skor capaian nilai tiap indikator. Hasil *pretest*, indikator kelancaran memperoleh nilai sebesar 57%, keluwesan 40%, keorisinalan 55%, dan elaborasi 30%. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator, yakni kelancaran meningkat menjadi 86%, keluwesan 60%, keorisinalan 70%, dan elaborasi mencapai 83%.

Setelah data *pretest* dan *posttest* terkumpul dari kelas eksperimen, peneliti menguji normalitas melalui aplikasi SPSS Statistics 23 dengan metode *Shapiro-Wilk* pada tingkat signifikansi 5% (0,05). Hasil pengujian normalitas ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas

	Kolmogrov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.136	23	.200*	.951	23	.313
<i>Posttest</i>	.121	23	.200*	.933	23	.313

Sumber : Hasil pengolahan data penelitian (2025)

Hasil analisis normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* menyebar secara normal. Keadaan tersebut tampak dari hasil signifikansi yang diperoleh melalui uji *Shapiro-Wilk*, di mana seluruh nilai lebih tinggi dari 0,05. Nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,313 dan pada data *posttest* sebesar 0,129, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal.

Analisis selanjutnya adalah uji homogenitas. Proses ini dilakukan dengan memperhatikan nilai *based on mean*, di mana data varians dianggap homogen jika nilai signifikansinya > 0,05. Akan tetapi, apabila nilai signifikansi < 0,05 maka, data dinyatakan tidak homogen. Rincian hasil pengujian tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Based on Mean	.038	1	44	.847
	Based on Median	.041	1	44	.840
	Based on Median and with adjusted df	.041	1	43.953	.840
	Based on trimmed mean	.051	1	44	.823

Sumber : Hasil pengolahan data penelitian (2025)

Berdasarkan pengujian homogenitas, diperoleh nilai signifikansi 0,847 yang lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data yang dianalisis berada dalam kondisi yang seragam, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

Temuan dari uji prasyarat memperlihatkan bahwa, data memiliki distribusi normal dan varians yang seragam sehingga, proses analisis dapat berlanjut ke tahap pengujian hipotesis. Penelitian ini memakai uji t dengan bantuan aplikasi SPSS *Statistics* 23. Penentuan hasil uji didasarkan pada nilai signifikansi (*2-tailed*). Apabila nilai signifikansi < 0,05, berarti terdapat perbedaan signifikan yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diterapkan memberikan dampak yang berarti. Namun, apabila nilai signifikansi > 0,05 maka, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan, sehingga perlakuan dianggap tidak berpengaruh. Berikut ini disajikan tabel hasil pengujian hipotesis.

**Tabel 4. Hasil Uji T-Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan – sesudah diberikan perlakuan	-30.126087	15.77460	3.28923	-37.08232	-23.43942	-9.200	22	.000

Sumber : Hasil pengolahan data penelitian (2025)

Mengacu pada tabel 4, nilai signifikansi (*2-tailed*) berada pada 0,000 yang mengindikasikan adanya perbedaan nyata pada data sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak yang nyata terhadap perubahan pada variabel yang diteliti. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa, penerapan media pembelajaran *book creator* berpengaruh signifikan dan efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

**B. Pembahasan**

Fokus permasalahan penelitian ini terletak pada proses pembelajaran yang masih berorientasi pada pendidik serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga berdampak pada rendahnya daya pikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sepang Jaya. Sebagai alternatif solusi, peneliti memanfaatkan aplikasi *book creator*, yaitu media berbasis daring yang memungkinkan pendidik merancang *e-book* interaktif dengan dukungan teks, gambar, audio, maupun video.

Temuan penelitian ini konsisten dengan teori konstruktivisme yang menegaskan peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar bermakna (Piaget dalam Herliani, 2021). *Book creator* menyediakan ruang eksplorasi mandiri dan kolaboratif, sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep baru dengan pengalaman yang dimiliki, yang pada akhirnya mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini konsisten dengan pendapat Munandar (2016) bahwa berpikir kreatif dapat tumbuh melalui situasi belajar yang menstimulasi ide-ide baru, keluwesan berpikir, serta pengembangan gagasan.

Pemanfaatan *book creator* dalam pembelajaran terbukti memberi pengaruh positif terhadap keterlibatan dan kreativitas peserta didik. Selama kegiatan berlangsung, peserta

didik tampak lebih bersemangat dalam menyampaikan ide, baik melalui tulisan maupun visual, karena tersedianya berbagai fitur interaktif. Media ini membuat materi pelajaran tidak hanya dipandang sebagai teks yang kaku, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menarik serta mudah dipahami. Hasil tersebut selaras dengan temuan Rani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan *book creator* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui eksplorasi ide visual. Demikian pula, Sakti et al. (2024) menegaskan bahwa media ini efektif menumbuhkan motivasi belajar dengan cara mengurangi kejenuhan. Penelitian ini mendukung pandangan tersebut, karena peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika materi disajikan dengan *book creator*.

Selain itu, penelitian Munawwarah et al. (2023) menemukan bahwa unsur visual dalam *book creator* dapat membantu peserta didik memperluas gagasan secara lebih mendalam dan beragam. Temuan penelitian ini menguatkan hasil tersebut, di mana peserta didik mampu menambahkan contoh dan memberi penjelasan terkait bentang alam di lingkungan sekitar ketika diminta mengembangkan ide. Hasil ini juga berkesesuaian dengan pendapat Hasanah & Rodi'ah (2021) yang menilai *book creator* sebagai sarana yang memudahkan pendidik dalam merancang pembelajaran digital yang lebih kontekstual. Senada dengan itu, Heriyanto et al. (2020) menyatakan bahwa media digital interaktif berkontribusi pada peningkatan kreativitas melalui aktivitas diskusi dan kolaborasi. Hasil penelitian ini mengonfirmasi temuan tersebut dengan menunjukkan adanya perkembangan kemampuan daya pikir kreatif peserta didik, khususnya dalam hal elaborasi dan kelancaran.

Analisis indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2016) menunjukkan variasi peningkatan. Indikator elaborasi mengalami peningkatan paling tinggi. Hal ini tampak ketika peserta didik mampu menjelaskan secara rinci, misalnya dalam menguraikan proses pembuatan garam dan memberikan solusi terperinci untuk menjaga pantai tetap terawat. Indikator kelancaran juga menunjukkan peningkatan, terlihat dari kemampuan peserta didik ketika menyebutkan berbagai ide secara tepat dan bervariasi, misalnya berbagai jenis mata pencaharian masyarakat pesisir atau alasan mengapa penduduk pantai lebih banyak bekerja sebagai nelayan dibandingkan petani. Selanjutnya, indikator keluwesan turut berkembang, ditunjukkan melalui jawaban yang menuntut peserta didik mampu menilai permasalahan dari berbagai perspektif, misalnya peserta didik mampu membandingkan ciri khusus antara pantai dan pegunungan atau menjelaskan profesi yang sesuai dengan kondisi alam beserta bentuk adaptasinya.

Sementara itu, indikator orisinalitas masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung memberikan jawaban yang bersifat umum, misalnya ketika diminta menghadirkan solusi alternatif untuk mengganti penggunaan bom ikan dan pukut harimau. Ide-ide yang muncul belum banyak menunjukkan kebaruan, bahkan pada beberapa kasus peserta didik masih meniru atau mengikuti jawaban temannya sehingga kreativitas individual mereka belum tampak optimal. Keterbatasan dalam orisinalitas berpikir ini kemungkinan berkaitan dengan kebiasaan peserta didik yang cenderung mencari jawaban paling aman, mengikuti pola yang sudah ada, atau mengandalkan contoh dari teman daripada mengeksplorasi gagasan baru secara mandiri.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, penelitian ini tetap memiliki beberapa keterbatasan. Tidak adanya kelompok kontrol menjadikannya sulit untuk memastikan bahwa variabel X dianggap sebagai faktor tunggal yang menyebabkan

perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, serta menyulitkan perbandingan dengan media pembelajaran lain. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian terbatas hanya pada beberapa pertemuan, sehingga efek jangka panjang penggunaan *book creator* belum dapat dipastikan dan masih membutuhkan kajian lebih mendalam.

## **PENUTUP**

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi media *book creator* memberikan dampak positif terhadap peningkatan daya pikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sepang Jaya, khususnya pada materi Bintang Alam di Lingkungan Sekitarku. Kondisi tersebut tampak melalui peningkatan skor rata-rata *posttest* sebesar 75,78 dibandingkan saat *pretest* yang hanya mencapai 45,52. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi alternatif efektif guna menunjang proses pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini menyajikan gambaran mengenai pengaruh dari implementasi media *book creator* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Untuk pengembangan lebih lanjut disarankan agar:

1. Pendidik disarankan memanfaatkan *book creator* sebagai media pembelajaran digital inovatif untuk mendorong kreativitas peserta didik.
2. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas serta pelatihan terkait penggunaan media *book creator* bagi pendidik, agar implementasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat berlangsung optimal dan berkelanjutan.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji penggunaan media *book creator* melalui model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di jenjang berbeda, guna meningkatkan kemampuan daya pikir tingkat tinggi lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Febrianti, F. A., Abdilah, M. T., Bhakti, D. D., Denni, I., & Susila, A. A. R. (2025). Kajian literatur: Ketergantungan siswa terhadap teknologi dalam pembelajaran. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 274-280.
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108-116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Hakim, A. R. (2023). Konsep landasan dasar pendidikan karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361-2373.
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media *book creator* digital dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada tingkat sekolah dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23-35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Heriyanto, H., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2020). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah pertama. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika 3*, 587-590. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26744>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasaweet, E. T. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.

- Khairi, A., & Mahluddin, M. (2025). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial melalui sumber belajar di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Jauharul Ihsan Puntikalo Muaro Tebo. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 243-258. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5054>
- Kurniawati, E. W. (2024). Integrasi keterampilan abad 21 dalam Kurikulum Merdeka pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Al-Azhar Mandiri Palu (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu).
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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), 812.
- Mutaqin, E. J., Wahyudin, & Herman, T. (2024). Ethno-pedagogy study: Exploration of character values and mathematical concepts in Badeng art at elementary level. *J. Electrical Systems*, 20, 504-513.
- Mutaqin, E. J., Wahyudin, W., Herman, T., & Suryaningrat, E. F. (2025). Profil kemampuan pemecahan masalah matematis pada mahasiswa calon guru sekolah dasar: Studi pendahuluan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 160-174.
- Mokambu, F. (2022). Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *Prosiding Seminar Nasional*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1051>
- OECD. (2023). *PISA 2022 result (Volume I): The state of learning and equity in education*. Paris: OECD Publishing.
- Pujiasti, D. A., Febrianti, F. A., Abidin, Z., Rohani, Putra, K. S., & Asyari, L. (2025). Pengaruh pembelajaran piano pop grade I terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 198-206. <https://doi.org/10.31980/caxra.v5i1.1798>
- Rani, P., & Melva, Z. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi book creator pada materi bangun ruang di kelas V SD. *E-JIPSD: E-jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1).
- 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 Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1395-1405. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Sidik, G. S., Anisa, S. N., Zahrah, R. F., Apriani, I. F., Mutaqin, E. J., & Komalasari, E. (2025). Learning obstacles faced by elementary students in solving mathematical problems on rectangles and squares. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 6(4), 1095-1108.
- Silaen, R., Aritonang, M. L., Hasugian, F. F., Lahagu, H. M., & Sihombing, M. A. B. (2024). Strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 52-58.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningrat, E. F., Mutaqin, E. J., Putra, K. S., Nurfadilah, A. F., & Aullia, N. R. Mathematics learning in the 21st century: Problem-based learning (PBL) and GenAI. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3).