
PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BOOKCREATOR OLEH CALON GURU DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI PESERTA DIDIK

Nur Yuannisa Luthfiah¹

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia¹

yuannisaltf@gmail.com¹

ABSTRAK

Kata Kunci: Book
Creator; media
pembelajaran; calon guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas pemanfaatan media interaktif Book Creator oleh calon guru dalam meningkatkan interaksi peserta didik. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 kelas 5A Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Data dalam penelitian ini berupa tanggapan dari kuesioner yang diisi oleh responden terkait pengalaman mereka menggunakan Book Creator. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuesioner berbentuk pernyataan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa Book Creator sangat membantu dalam meningkatkan interaktivitas, mempermudah pemahaman materi, dan memotivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, beberapa kendala, seperti keterbatasan teknologi, fitur gratis yang terbatas, dan perlunya pelatihan awal, masih menjadi tantangan yang perlu diperhatikan untuk optimalisasi media ini.

ABSTRACT

Keywords: *Book Creator;*
learning media;
prospective teacher.

This study aims to describe the effectiveness of using Book Creator as an interactive learning medium by prospective teachers in improving student interaction. The research employed a descriptive qualitative method. The subjects of this study were fifth-semester students of Class 5A in the Indonesian Language and Literature Education Study Program at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. The data were obtained from respondents' responses to questionnaires regarding their experiences in using Book Creator. Data collection was conducted through a questionnaire in the form of statements. The results indicate that the majority of respondents perceived Book Creator as highly beneficial in increasing interactivity, facilitating understanding of learning materials, and motivating students in learning Indonesian. However, several challenges, including technological limitations, restricted access to free features, and the need for initial training, remain issues that should be addressed to optimize the use of this medium.

Diterima: 1 Agustus 2025 ; direvisi: 15 Agustus 2025 ; disetujui: 1 September 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Guru kini diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dalam rangka menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam konteks ini adalah Book Creator, sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna membuat buku elektronik dengan beragam elemen multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana calon guru dapat menggunakan Book Creator untuk meningkatkan interaksi dengan peserta didik.

Book Creator merupakan alat digital yang memungkinkan siswa untuk membuat dan membaca buku digital multimodal. Alat ini ideal untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembuatan cerita dan desain multimedia. Salah satu keunggulan Book Creator adalah kemudahan penggunaannya, bahkan bagi guru pemula. Alat ini dapat digunakan sebagai materi ajar baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka, dan konten yang dibuat dapat dengan mudah didistribusikan kepada peserta didik (Munawwarah, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan Book Creator dalam pembelajaran. Penelitian oleh I Komang Dodik Muliarta (2024) berjudul *“Book Creator sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Kedua”* membahas efektivitas Book Creator sebagai media pembelajaran digital berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan kosakata, pelafalan, dan keterampilan bahasa kedua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian serupa dilakukan oleh Sukma Shinta Yunianti dan Taufik Arochman (2023) dalam artikel berjudul *“Pemanfaatan Book Creator untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar”*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Book Creator dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital melalui pemanfaatan fitur multimedia seperti audio, video, dan gambar. Selanjutnya, penelitian oleh Khoirul Anam dkk. (2024) berjudul *“Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis Book Creator bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah”* menyimpulkan bahwa pelatihan berbasis metode ABCD (*Asset-Based Community Development*) berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital guru dalam menciptakan buku ajar interaktif bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan relevansi penggunaan Book Creator sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterampilan bahasa, kreativitas, serta literasi digital di berbagai konteks pendidikan.

Book Creator dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan bahan ajar, memudahkan guru dalam penyusunan materi, serta membantu siswa memahami pelajaran secara mandiri tanpa sepenuhnya bergantung pada pengajaran langsung dari guru. Menurut Divayana (dalam Kusumawati, 2022), salah satu keunggulan buku digital terletak pada fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam aplikasi pembuat buku digital, yang mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media Book Creator dinilai sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua. Selain itu, media ini diharapkan

dapat menginspirasi guru agar lebih inovatif, kreatif, dan menarik dalam merancang media pembelajaran bagi peserta didik.

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, penggunaan teknologi seperti Book Creator tetap menghadapi sejumlah tantangan, terutama di lingkungan pendidikan yang belum didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai. Hosaini (2022) menyebutkan bahwa kendala yang kerap muncul dalam pembelajaran berbasis teknologi meliputi lemahnya sinyal internet dan keterbatasan kuota. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi potensi Book Creator dalam meningkatkan interaksi peserta didik serta mengidentifikasi strategi yang dapat dilakukan oleh calon guru untuk mengatasi tantangan dalam implementasinya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan tentang realitas sosial dan dilakukan secara sadar melalui tahapan penelitian yang sistematis dengan tujuan menemukan dan memahami realitas sosial tersebut (Afrizal, 2005). Sementara itu, penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian paling dasar yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekaan manusia (Sukmadinata, 2010). Penelitian deskriptif mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik perubahan, hubungan, kesamaan, serta perbedaan suatu fenomena.

Subjek penelitian ini adalah calon guru, yaitu mahasiswa semester 5 kelas 5A Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner atau angket berbentuk pernyataan. Instrumen ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana efektivitas serta kecenderungan calon guru dalam memanfaatkan Book Creator sebagai media interaktif yang mendukung pembelajaran. Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian dan digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis (Sugiyono, 2017). Melalui kuesioner tersebut, diperoleh data mengenai pengalaman calon guru dalam meningkatkan interaksi peserta didik melalui pemanfaatan fitur-fitur interaktif seperti teks, audio, video, dan animasi yang disediakan oleh Book Creator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengumpulkan tanggapan mahasiswa sebagai calon guru terkait pemanfaatan Book Creator sebagai modul pembelajaran Bahasa Indonesia. Tanggapan yang diperoleh meliputi pengalaman penggunaan sebelumnya, tingkat kemudahan akses, manfaat yang dirasakan, serta aspek-aspek yang masih memerlukan peningkatan. Data yang terkumpul menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menilai Book Creator sebagai media yang membantu dan relatif mudah digunakan. Berdasarkan survei yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5 kelas 5A UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, berikut disajikan hasil analisis pemanfaatan media interaktif Book Creator oleh calon guru dalam meningkatkan interaksi

peserta didik.

a. Tingkat Pengenalan terhadap Book Creator.



Gambar 1

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, sebagian besar responden menyatakan belum pernah mengenal aplikasi Book Creator sebelum mengisi kuesioner. Sementara itu, responden yang telah familiar dengan aplikasi ini umumnya pernah menggunakannya dalam konteks pendidikan atau kegiatan kreatif lainnya. Meskipun demikian, setelah diberikan penjelasan mengenai penggunaan Book Creator, mayoritas responden menunjukkan tanggapan positif terhadap potensi aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah.

Responden yang sebelumnya belum mengenal Book Creator menunjukkan antusiasme terhadap fitur-fitur yang ditawarkan, khususnya kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran interaktif melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun Book Creator belum dikenal secara luas, aplikasi ini memiliki daya tarik yang kuat dan berpotensi untuk diadopsi dalam lingkungan pendidikan setelah adanya sosialisasi yang memadai.

b. Kecocokan Media BookCreator untuk Peserta Didik di Sekolah

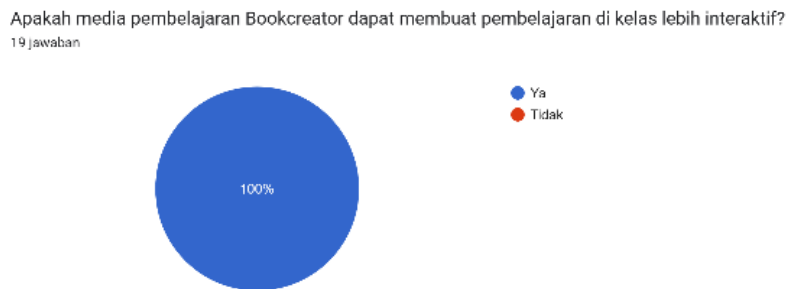


Gambar 2

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan Book Creator cocok diterapkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di sekolah. Aplikasi ini dinilai mampu menyajikan pembelajaran yang fleksibel dan menarik. Fitur-fitur Book Creator

mendukung beragam gaya belajar siswa serta memudahkan pemahaman materi melalui penyajian visual yang menarik. Selain itu, media ini dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang kreatif dan interaktif.

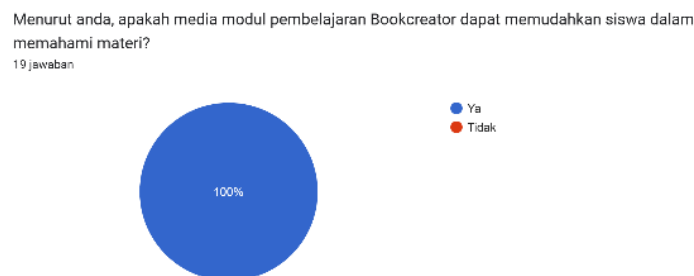
c. Interaktivitas dalam Pembelajaran dengan Book Creator.



Gambar 3

Responden sepakat bahwa Book Creator mampu meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia memungkinkan calon guru menyajikan materi melalui kombinasi elemen visual dan audio yang menarik. Selain itu, siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui pembuatan buku digital secara mandiri. Media ini juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dua arah yang memungkinkan siswa memberikan tanggapan atau mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Interaktivitas tersebut dinilai dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu calon guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

d. Book Creator dapat Memudahkan Peserta Didik

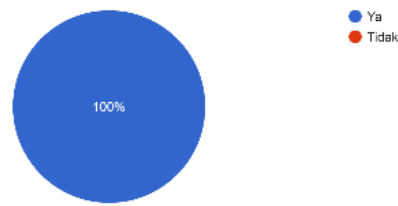


Gambar 4

Berdasarkan data kuesioner, mayoritas responden menyatakan bahwa penggunaan Book Creator sebagai modul pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.

e. Motivasi Peserta Didik dalam Belajar Bahasa Indonesia dengan Book Creator

Apakah media pembelajaran Bookcreator bisa memotivasi siswa agar terus belajar Bahasa Indonesia?
19 jawaban



Gambar 5

Media pembelajaran BookCreator terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk terus belajar Bahasa Indonesia. Beberapa faktor yang mendukung hal ini adalah:

1. Peningkatan Daya Tarik Pembelajaran
Responden mengungkapkan bahwa materi yang disajikan dengan visual yang menarik dan elemen interaktif membuat siswa lebih bersemangat dalam proses belajar.
2. Kreativitas dalam Belajar
Siswa memiliki kesempatan untuk menciptakan karya digital, seperti cerita pendek atau puisi, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna.
3. Penguatan Keterampilan Digital
Selain mempelajari Bahasa Indonesia, siswa juga terlatih dalam menggunakan teknologi, yang sangat relevan dengan tuntutan zaman sekarang.
4. Suasana Belajar yang Menyenangkan
BookCreator menciptakan lingkungan belajar yang santai namun tetap produktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, Book Creator dinilai mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

f. Kekurangan Media Book Creator

1. Keterbatasan Teknologi

Beberapa responden mengidentifikasi kebutuhan akan perangkat elektronik yang memadai dan koneksi internet yang stabil sebagai kendala utama. Ketergantungan pada teknologi ini menjadi tantangan tersendiri, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki infrastruktur terbatas.

2. Keterbatasan Fitur Gratis

Fitur gratis yang tersedia di BookCreator memiliki batasan, seperti jumlah buku yang dapat dibuat dan keterbatasan dalam kolaborasi yang tidak berlangsung secara real-time. Selain itu, tarif untuk fitur premium dianggap cukup tinggi oleh sebagian pengguna, terutama oleh guru atau sekolah yang berada dalam situasi anggaran yang ketat.

3. Kurangnya Pelatihan untuk Pengguna Baru

Pengguna yang belum terbiasa dengan teknologi sering kali memerlukan waktu lebih lama untuk terbiasa dengan platform ini. Selain itu, minimnya integrasi dengan sistem pembelajaran lainnya, seperti Learning Management Systems (LMS), merupakan kekurangan tambahan yang perlu diperhatikan.

g. Kelebihan Media Book Creator

1. Kreativitas dan Interaktivitas

Para responden mengemukakan bahwa fitur BookCreator memungkinkan integrasi teks, gambar, video, dan audio dalam satu modul pembelajaran. Hal ini tidak hanya menjadikan materi lebih menarik, tetapi juga lebih mudah untuk dipahami. Beberapa responden juga menyoroti kemampuan media ini untuk mendorong siswa menghasilkan karya kreatif, seperti cerita digital dan puisi.

2. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Aplikasi ini dinilai sangat ramah pengguna, bahkan bagi pemula, termasuk siswa dan guru yang belum berpengalaman dengan teknologi. Media ini sesuai untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, sehingga sangat fleksibel dalam penerapannya.

3. Peningkatan Motivasi Siswa

Book Creator berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Interaktivitas yang ditawarkannya mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

h. Kesan dan Pesan Media Book Creator

Sebagian besar responden memberikan kesan positif terhadap penggunaan Book Creator dalam pembelajaran. Namun demikian, responden juga memberikan sejumlah saran, seperti penambahan fitur animasi dan musik, penyediaan dukungan penggunaan secara offline, serta peningkatan aksesibilitas bagi pengguna di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif Book Creator memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Mayoritas responden menilai bahwa penggunaan Book Creator mampu meningkatkan interaktivitas, mempermudah pemahaman materi, serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai fitur kreatif yang memungkinkan integrasi teks, gambar, video, dan audio, aplikasi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Meskipun demikian, pemanfaatan Book Creator masih menghadapi sejumlah kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi, keterbatasan fitur pada versi gratis, serta perlunya pelatihan awal bagi pengguna. Oleh karena itu, perhatian terhadap aspek kesiapan infrastruktur dan kompetensi pengguna menjadi hal penting agar pemanfaatan media ini dapat berlangsung secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Ilmu*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Hosaini, dkk. 2022. *Metode dan Model Pembelajaran untuk Merdeka Belajar*. Jawa Timur: CV Kreator Cerdas Indonesia.

Anam, Khoirul, dkk. 2024. "Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital

Berbasis Book Creator bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah.” *CARADDE: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 7: 518–526.
<https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde>

Kusumawati, Ai. 2022. “Penggunaan Media E-Book Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Peserta Didik Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Semester Genap Tahun Pelajaran 2021–2022.” *Continuous Education: Journal of Science and Research* 3 (3). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/josr/home-free>

Muliarta, I Komang Dodik. 2024. “Book Creator sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Kedua.” *Stilistika* 13 (1): 54–62. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i1.3919>

Munawwarah, dkk. 2023. “Book Creator sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional.” *Inovasi: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* 3 (1).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yunianti, Sukma Shinta, dan Taufik Arochman. 2023. “Pemanfaatan Book Creator untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar.” *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7 (2): 278–288.
<https://doi.org/10.33061/awpm.v7i2.9814>