Pemanfaatan Media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP) untuk Mendukung Keaktifan Murid Kelas VIA SDN 4 Palangka dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Jaini Yahya[1]; Roso Sugiyanto[2]

[1]Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia
[2]Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*Penulis korespondensi: jainiyahyaa666@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP) dalam mendukung keaktifan murid kelas VIA di SDN 4 Palangka selama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi kesehatan lingkungan akibat kebakaran hutan dan lahan di Kalimantan Tengah yang menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh melalui *Google Meet*. Pada awal pelaksanaannya, pembelajaran menunjukkan rendahnya partisipasi murid dan kecenderungan pembelajaran yang berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi selama dua pertemuan, angket terbuka, dan dokumentasi, dengan menggunakan model analisis data Miles dan Huberman. Pelaksanaan pembelajaran dirancang berdasarkan tiga prinsip utama Desain Universal Pembelajaran, yaitu keterlibatan (*engagement*) melalui kegiatan membaca cerita interaktif, diskusi, dan pemilihan cerita, representasi (*representation*) melalui penyajian materi multimodal berupa teks, gambar, audio, dan video yang dibagikan sebelum pembelajaran, serta aksi dan ekspresi (*action and expression*) melalui penyediaan beragam cara untuk memberikan respons, seperti komunikasi lisan, kolom percakapan (*chat*), emoji, dan variasi penyajian jurnal membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Book Creator* mendukung munculnya beragam bentuk partisipasi murid. Sebagian murid menunjukkan keaktifan yang konsisten, sedangkan murid lain memperlihatkan variasi kemunculan aktivitas pada sejumlah indikator dan masih memerlukan bimbingan dan dukungan langsung dari guru. Keterbatasan penelitian meliputi terbatasnya waktu untuk mempresentasikan lembar kerja murid serta perbedaan kesempatan yang dimiliki murid untuk memperbaiki jawaban. Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam mendukung keaktifan murid selama pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: *Book Creator*; Keaktifan murid; Desain Universal Pembelajaran (DUP); Pembelajaran Jarak Jauh

ABSTRACT

This study aims to examine the use of Book Creator based on Universal Design for Learning (UDL) to support student engagement among sixth-grade students in Class VIA at SDN 4 Palangka during distance learning (DL). The study was motivated by unhealthy environmental conditions caused by forest and land fires in Central Kalimantan, which required learning activities to be conducted remotely through Google Meet. This study employed a descriptive qualitative method. Data were collected through observations over two meetings, an open-ended questionnaire, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. Learning activities were designed around three UDL principles: engagement through interactive story reading, discussions, and story selection, representation through multimodal materials consisting of text, images, audio, and video shared before lessons, and action and expression through various response *options, including oral communication, chat, emojis, and different reading journal formats. The findings indicate that Book Creator supported various forms of student participation. Some students demonstrated consistent engagement, while others showed variations in activity across several indicators and still required direct teacher guidance. The study was limited by presentation time and unequal opportunities for students to revise their answers. Overall, Book Creator can serve as an alternative to support student engagement during distance learning.*

Keywords: *Book Creator*; Student *Engagement*; Universal Design of Learning (UDL); Distance Learning (DL)

1 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring perkembangan teknologi, pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka maupun jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran berperan dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih konkret, kontekstual, dan mudah dipahami murid. Adam dalam Nurfadhillah, dkk. (2021:244) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu, baik fisik maupun teknis, yang membantu guru menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Falahudin (2014:104–105) menyatakan bahwa media dapat dipilih, dikembangkan, dan dimanfaatkan sesuai kondisi, waktu, biaya, serta tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Suminar dalam Rahman, dkk. (2023) menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilaksanakan di SDN 4 Palangka sebagai penyesuaian terhadap kondisi lingkungan yang kurang sehat akibat kebakaran hutan dan lahan (karhutla) di Kalimantan Tengah. Sejak akhir Agustus hingga akhir Oktober 2026, pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui *Google Meet*. Abidin, dkk. (2020:132) menjelaskan bahwa pembelajaran daring memanfaatkan jaringan internet dan memberikan keleluasaan dalam pelaksanaannya. Gikas dan Grant dalam Abidin, dkk. (2020:132) juga menjelaskan bahwa pembelajaran daring membutuhkan dukungan perangkat digital, seperti telepon pintar, tablet, dan laptop.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas VIA SDN 4 Palangka, keaktifan murid selama PJJ masih perlu mendapat perhatian. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-*

centered) melalui metode ceramah dan pemberian tugas dari buku pelajaran. Murid lebih banyak mendengarkan daripada bertanya, menyampaikan pendapat, atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media digital masih terbatas pada *Google Meet* saja dan bahan ajar tidak dibagikan sebelum pembelajaran, sehingga kesempatan murid mengeksplorasi materi secara mandiri belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membuka lebih banyak kesempatan bagi murid untuk terlibat aktif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *Book Creator*. Hasanah dan Rodi'ah dalam Hanum dan Amini (2023) menjelaskan bahwa *Book Creator* merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran digital yang memuat teks, gambar, dan suara serta dapat diakses melalui berbagai perangkat. *A.P.A.S. Guide* dalam Aprillianti dan Wiratsiwi (2021) juga menjelaskan kemudahan akses *Book Creator* melalui perangkat digital dan manfaatnya dalam mengembangkan keterampilan produktif murid. Selain itu, Oktavia (2022) menyatakan bahwa *Book Creator* memiliki fitur gambar, video, animasi, dan audio yang dapat digunakan untuk menyajikan pembelajaran secara lebih bervariasi sesuai kebutuhan murid.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan *Book Creator* dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Puspitasari, Rufi'i, dan Walujo (2020) mengembangkan perangkat pembelajaran berdiferensiasi berbantuan *Book Creator* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada kelas dengan kemampuan beragam. Oktavia (2022) mengkaji penggunaan *Book Creator* dalam model blended learning pada pembelajaran IPS dan menemukan bahwa penerapannya memberi suasana belajar baru serta mendorong keterlibatan murid dalam diskusi dan presentasi. Sementara itu, Fahirah, dkk. (2024) meneliti penggunaan *Book Creator* pada mata pelajaran TIK dan melaporkan peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas. Ketiga penelitian tersebut memperlihatkan pemanfaatan *Book Creator* untuk mendukung pembelajaran, baik melalui pembelajaran berdiferensiasi, blended learning, maupun peningkatan motivasi dan hasil belajar. Namun, berdasarkan fokus kajian tersebut, masih diperlukan deskripsi mengenai pemanfaatan *Book Creator* yang secara khusus dirancang berdasarkan prinsip Desain Universal Pembelajaran (DUP) untuk mendukung keaktifan murid dalam konteks pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar. Penelitian ini berupaya mengisi ruang kajian tersebut dengan mendeskripsikan penerapan *Book Creator* berdasarkan prinsip keterlibatan, representasi, serta aksi dan ekspresi.

Pemanfaatan *Book Creator* dalam penelitian ini dirancang berdasarkan prinsip Desain Universal Pembelajaran (DUP). Maharani, dkk. (2025:123) menjelaskan bahwa DUP merupakan kerangka pendidikan yang bertujuan menciptakan pembelajaran yang dapat diakses oleh seluruh murid. Rose dan Meyer dalam Chumairo, dkk. (2021:124) menekankan pentingnya dukungan teknologi dalam penerapan DUP. Menurut Qiro, dkk. (2026:1046), DUP menyediakan berbagai cara bagi murid untuk terlibat dalam pembelajaran (*engagement*), memperoleh informasi (*representation*), serta menunjukkan pemahaman (*action and expression*). Saputra, dkk. (2026:346) mengaitkan ketiga prinsip tersebut dengan aspek "mengapa", "apa", dan "bagaimana" murid belajar.

Keaktifan murid menjadi salah satu aspek penting dalam penerapan DUP. Qiro, dkk. (2026:1046) menyatakan bahwa keterlibatan murid berperan dalam keberhasilan pembelajaran. Paul B. Diedrich dalam Putri, dkk. (2026:1192) menjelaskan bahwa keaktifan mencakup aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Oleh karena itu, keaktifan murid perlu dipahami melalui berbagai bentuk partisipasi, tidak hanya melalui jawaban lisan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Book Creator* berbasis DUP dalam mendukung keaktifan murid kelas VIA SDN 4 Palangka selama PJJ. Melalui penyajian materi berupa teks, gambar, audio, dan video, serta penyediaan beragam cara berpartisipasi dan menunjukkan hasil pekerjaan, inovasi ini diharapkan dapat memberikan ruang bagi munculnya berbagai bentuk keaktifan murid. Penelitian ini berjudul "Pemanfaatan Media *Book Creator* Berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP) untuk Mendukung Keaktifan Murid Kelas VIA SDN 4 Palangka dalam Pembelajaran Jarak Jauh".

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP) dalam mendukung keaktifan murid kelas VIA SDN 4 Palangka selama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 4 Palangka, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, tepatnya pada Oktober 2026.

2.2 Partisipan dan sumber data

Partisipan dalam penelitian ini adalah 18 murid kelas VIA SDN 4 Palangka. Penelitian melibatkan murid yang mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ) menggunakan media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP). Pada pertemuan pertama dan kedua, masing-masing terdapat 13 murid yang hadir. Meskipun jumlah kehadiran pada kedua pertemuan sama, terdapat perbedaan murid yang hadir pada setiap pertemuan. Selain itu, terdapat satu murid yang tetap dimasukkan dalam data penelitian meskipun memiliki keterbatasan dalam proses observasi. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti yang sekaligus berperan sebagai guru.

Sumber data penelitian diperoleh melalui observasi, angket terbuka, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama dua pertemuan untuk memperoleh data mengenai keaktifan murid dalam berbagai bentuk, baik secara lisan maupun tertulis, seperti menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, menanggapi teman, dan berpartisipasi melalui kolom percakapan. Angket terbuka diberikan kepada murid kelas VIA untuk memperoleh tanggapan mengenai pengalaman mereka selama proses pembelajaran daring menggunakan *Book Creator*. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa bukti pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas murid selama PJJ.

2.3 Instrumen dan prosedur

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket terbuka, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti yang sekaligus berperan sebagai guru selama proses pembelajaran menggunakan media *Book Creator*. Pengamatan dicatat secara individual untuk setiap murid berdasarkan sepuluh indikator keaktifan dengan menggunakan tanda kemunculan aktivitas dan catatan deskriptif sebagai keterangan pendukung. Adapun indikator observasi keaktifan murid disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Indikator Keaktifan Murid

No.	Indikator Aktivitas Murid
1	Merespons sapaan, presensi, atau pertanyaan pembuka guru.
2	Menjawab pertanyaan guru secara lisan atau melalui *chat*.
3	Mengajukan pertanyaan terkait materi atau kegiatan pembelajaran.
4	Menyampaikan pendapat ketika guru membuka kesempatan berdiskusi.
5	Memperhatikan media *Book Creator* yang ditampilkan di *Google Meet*.
6	Memberikan respons terhadap instruksi atau aktivitas pembelajaran.
7	Menyampaikan atau menunjukkan hasil pekerjaan LKM ketika diberi kesempatan untuk presentasi hasil.
8	Berinisiatif memberikan pertanyaan, tanggapan, atau informasi relevan tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu.
9	Mencoba kembali atau memperbaiki jawaban setelah memperoleh arahan atau kesempatan.
10	Terlibat dalam diskusi bersama.

Sumber: Hasil validasi ahli

Kriteria keaktifan murid mengacu pada Kanza dalam Aryanti dkk. (2025:354), sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Keaktifan Murid

Persentase	Kategori
75% < Skor ≤ 100%	Sangat Baik
50% < Skor ≤ 75%	Baik
25% < Skor ≤ 50%	Cukup
0% < Skor ≤ 25%	Kurang

Sumber: Kanza dalam Aryanti dkk. (2025:354)

Selain observasi, angket terbuka diberikan setelah pembelajaran pada pertemuan kedua. Angket tersebut disusun dengan mengacu pada sepuluh indikator observasi untuk memperoleh tanggapan murid mengenai aktivitas dan keterlibatan mereka selama

pembelajaran menggunakan *Book Creator*. Angket terbuka merupakan angket yang disajikan dan diisi oleh responden sesuai dengan kehendak dan keadaannya (Listiawan, 2016:17). Selanjutnya, dokumentasi dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran dalam bentuk tangkapan layar *Google Meet*, aktivitas murid dalam *Book Creator*, serta hasil pekerjaan murid yang relevan dengan penelitian.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis data, pemeriksaan keabsahan data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP), menyiapkan materi dan aktivitas pembelajaran, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket terbuka. Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua pertemuan secara daring menggunakan *Google Meet*. Pada pertemuan pertama, murid mengeksplorasi cerita yang telah disediakan melalui *Book Creator*, kemudian mengikuti kegiatan membaca dan diskusi. Pada pertemuan kedua, murid diberikan kesempatan untuk mencari cerita secara mandiri melalui internet atau menggunakan cerita alternatif yang telah disediakan dalam *Book Creator*. Selanjutnya, murid melakukan kegiatan membaca, berdiskusi, dan menyusun jurnal membaca dalam bentuk yang dipilih.

Selama kedua pertemuan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas setiap murid berdasarkan sepuluh indikator yang telah ditentukan. Pada saat yang sama, peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa tangkapan layar *Google Meet*, aktivitas dalam *Book Creator*, dan hasil pekerjaan murid. Setelah pembelajaran pada pertemuan kedua selesai, angket terbuka diberikan kepada murid untuk memperoleh tanggapan mengenai aktivitas dan keterlibatan mereka selama pembelajaran menggunakan *Book Creator*.

2.4 Analisis data dan etika penelitian

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman dalam Ramdan, Fauziah(2019 : 103) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan mengelompokkan data hasil observasi, angket terbuka, dan dokumentasi yang berkaitan dengan keaktifan murid selama pembelajaran menggunakan *Book Creator*. Data observasi disusun berdasarkan sepuluh indikator keaktifan dengan memperhatikan kemunculan aktivitas setiap murid pada masing-masing pertemuan. Hasil pencatatan observasi berupa tanda kemunculan aktivitas kemudian diolah dalam bentuk persentase untuk setiap murid pada pertemuan pertama dan kedua secara terpisah. Persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kriteria keaktifan yang meliputi kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Selain itu, catatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan bentuk-bentuk keaktifan yang ditunjukkan murid selama pembelajaran.

Pada tahap penyajian data, hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif yang memuat persentase, kategori keaktifan, serta bentuk aktivitas murid pada setiap pertemuan. Hasil kedua pertemuan dibandingkan untuk melihat konsistensi kategori dan kemunculan berbagai bentuk keaktifan murid. Sementara itu, jawaban angket terbuka dikelompokkan berdasarkan kesamaan tanggapan murid. Dokumentasi

berupa tangkapan layar *Google Meet*, aktivitas dalam *Book Creator*, dan hasil pekerjaan murid digunakan untuk melengkapi gambaran aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi, peneliti menafsirkan keseluruhan data untuk memperoleh gambaran mengenai keaktifan murid selama pembelajaran jarak jauh menggunakan *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP).

Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan juga persetujuan dari para murid terkait kesediaan setelah mendapat penjelasan kegiatan yang dilaksanakan. Berkenaan dengan etika digital terkait privasi, maka peneliti menjaga identitas para murid sehingga diganti dengan inisial tertentu baik dalam hasil observasi dan angket.

3 HASIL

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi pada dua pertemuan pembelajaran dan angket terbuka yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP). Observasi dilaksanakan pada 13 dan 14 Oktober 2026 melalui *Google Meet*, dengan masing-masing pertemuan diikuti oleh 13 murid kelas VIA SDN 4 Palangka. Sebanyak 12 murid mengikuti kedua pertemuan, sedangkan satu murid hanya mengikuti pertemuan pertama dan satu murid lainnya hanya mengikuti pertemuan kedua. Angket terbuka diberikan untuk mengetahui pengalaman dan tanggapan murid terhadap berbagai aktivitas pembelajaran. Kedua sumber data tersebut dianalisis secara bersamaan untuk memperoleh gambaran mengenai bentuk keaktifan murid selama pembelajaran.



Gambar 1 Pelaksanaan dua pertemuan (atas, kiri dan kanan pertemuan 1, bawah, kiri dan kanan pertemuan 2)

Sumber: Dokumentasi penelitian

Pada indikator merespons kegiatan pembuka, hasil observasi menunjukkan bahwa murid memberikan respons yang beragam terhadap sapaan, presensi, dan pertanyaan awal guru. Hal ini sejalan dengan jawaban angket yang menunjukkan perbedaan perasaan murid ketika mengikuti pembelajaran. COT merasa sangat senang, APM merasa senang dan siap belajar, sedangkan WS merasa sedikit gugup. AIP dan NFK menyatakan perasaannya biasa saja. Temuan ini memperlihatkan bahwa kesiapan dan kenyamanan murid dalam mengikuti pembelajaran tidak selalu sama, meskipun mereka berada dalam kegiatan pembelajaran yang sama.

Pada indikator menjawab pertanyaan, hasil observasi memperlihatkan bahwa murid memberikan jawaban melalui mikrofon maupun kolom *chat*. Beberapa murid mampu menjawab secara mandiri, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan arahan

guru. Dalam angket, AIP menyatakan bahwa dirinya terlebih dahulu berpikir dan menganalisis jawaban sebelum merespons, sementara AZPWA cenderung diam. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keaktifan menjawab pertanyaan dapat muncul melalui proses dan cara komunikasi yang berbeda. Dengan demikian, tidak adanya respons lisan secara langsung tidak selalu menunjukkan bahwa murid tidak terlibat dalam proses berpikir.

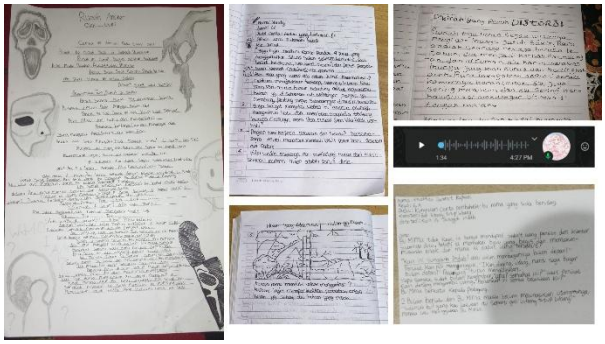
Pada indikator mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa murid aktif bertanya mengenai materi, instruksi, maupun kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, beberapa murid mengajukan pertanyaan mengenai makna denotasi dan konotasi serta pengerjaan LKM. Pada pertemuan kedua, pertanyaan lebih banyak berkaitan dengan ketentuan pemilihan cerita dan penyusunan jurnal membaca. Hasil tersebut diperkuat oleh jawaban angket COT yang menceritakan pengalamannya bertanya mengenai makna denotasi dan konotasi dalam cerita *Asal Mula Pulau Nusa*, serta RA yang pernah bertanya mengenai isi cerita melalui *Book Creator*. Keduanya juga teramati aktif bertanya dan berdiskusi. Sementara itu, RA dan MJB melaporkan pengalaman menyampaikan pendapat, sedangkan AIP dan WS menyatakan belum pernah melakukannya. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pengalaman yang dilaporkan murid tidak selalu mencakup seluruh aktivitas yang muncul selama dua pertemuan.

Pada indikator memperhatikan media *Book Creator*, hasil observasi menunjukkan bahwa murid mengikuti materi yang ditampilkan melalui media tersebut. Tanggapan dalam angket secara umum juga menunjukkan penerimaan yang positif. COT merasa antusias, APM menilai tampilan *Book Creator* menarik dan membantu memahami materi, sedangkan RA menyampaikan bahwa media tersebut menyenangkan karena halaman dapat dibuka dengan mengeklik bagian yang diinginkan. Namun, tanggapan murid tidak seluruhnya sama. NFK merasa biasa saja, sementara FD menyatakan lebih banyak diam ketika memperhatikan media. Temuan ini memperlihatkan bahwa media *Book Creator* memperoleh tanggapan yang beragam dalam menunjukkan adanya keterlibatan murid saat mengikuti penyajian materi.

Pada indikator merespons instruksi, hasil observasi menunjukkan bahwa murid mengikuti arahan guru melalui berbagai bentuk komunikasi, seperti mikrofon, kolom *chat*, emoji, dan gestur. Hal tersebut sejalan dengan jawaban angket COT dan RA yang menyatakan berusaha mendengarkan serta mengikuti arahan guru. AZPWA juga menyampaikan bahwa dirinya berusaha memahami instruksi yang diberikan. Kesesuaian kedua sumber data ini menunjukkan bahwa respons terhadap instruksi dalam pembelajaran jarak jauh tidak hanya ditunjukkan melalui jawaban lisan, tetapi juga melalui bentuk respons lainnya.

Pada indikator menunjukkan hasil pekerjaan, hasil observasi memperlihatkan bahwa beberapa murid menunjukkan hasil LKM mengenai makna denotasi dan konotasi pada pertemuan pertama. Namun, pada pertemuan kedua, sebagian murid belum menyelesaikan jurnal membaca sehingga belum dapat memperlihatkan hasil pekerjaannya. Keterbatasan waktu juga menyebabkan tidak semua murid memperoleh kesempatan untuk melakukan presentasi. Dalam angket, MJB dan WS menyatakan merasa senang ketika menunjukkan hasil pekerjaan, sedangkan COT dan NFK merasa gugup. RA

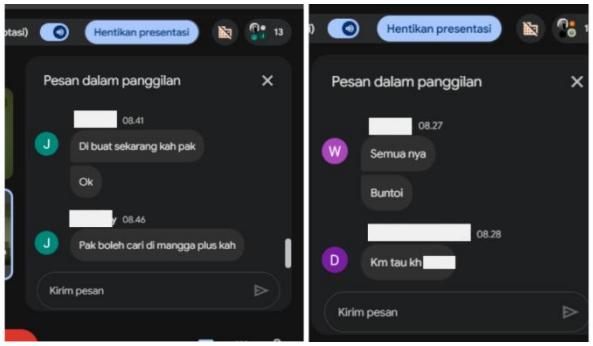
mengaku malu, tetapi berusaha percaya diri. Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman murid ketika memperlihatkan hasil pekerjaan tidak hanya berkaitan dengan penyelesaian tugas, tetapi juga dengan perasaan yang muncul ketika harus menunjukkan hasilnya kepada orang lain.



Gambar 2 Hasil Pekerjaan murid melalui berbagai bentuk cara aksi dan ekspresi

Sumber: Dokumentasi penelitian

Pada indikator berinisiatif, hasil observasi menunjukkan adanya variasi perilaku antarmurid. AIP mulai mengajukan pertanyaan melalui kolom *chat* pada pertemuan kedua, DAB mulai memberikan jawaban secara lisan, dan NFK menyampaikan pendapat mengenai pilihan cerita. Sementara itu, COT dan RA juga menunjukkan inisiatif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil angket memperkuat sebagian temuan tersebut. COT menyatakan pernah menyampaikan pendapat tanpa diminta ketika mempelajari cerita Pulau Nusa, RA berinisiatif bertanya mengenai jurnal membaca, dan APM pernah menjawab pertanyaan tanpa ditunjuk. Namun, MJB, DAB, dan WS menyatakan belum pernah berinisiatif. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara pengalaman yang dilaporkan melalui angket dan perilaku yang tercatat selama observasi. Namun, bukti dokumentasi memperlihatkan bahwa MJB dan WS pernah berinisiatif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat, walaupun WS hanya menyampaikan pendapat secara singkat melalui kolom *chat Google Meet*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa murid mungkin belum mengidentifikasi respons melalui kolom *chat* sebagai bentuk inisiatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengalaman yang disampaikan melalui angket tidak selalu mencerminkan seluruh aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran.



Gambar 3 MJB Berinisiatif dalam bertanya (inisial J), dan WS berinisiatif dalam berpendapat (inisial W)

Sumber: Dokumentasi penelitian

Pada indikator mencoba kembali atau memperbaiki jawaban, hasil observasi menunjukkan bahwa COT dan MJB menindaklanjuti arahan guru dengan memperbaiki pilihan judul cerita pada pertemuan kedua. Temuan ini sejalan dengan jawaban angket COT yang menceritakan pengalamannya memperbaiki jawaban mengenai cerita Pulau Nusa setelah mendapatkan bimbingan guru. DAB, MJB, NFK, APM, FD, dan AH juga melaporkan pengalaman memperbaiki jawaban, meskipun tidak seluruhnya menjelaskan konteks kegiatan tersebut. Meskipun demikian, hasil observasi pada indikator ini masih terbatas karena kesempatan memperbaiki jawaban bergantung pada adanya umpan balik dan arahan dari guru.

Pada indikator berpartisipasi dalam diskusi, hasil observasi menunjukkan bahwa COT dan MJB memperlihatkan keterlibatan melalui kegiatan menjawab, bertanya, menyampaikan pendapat, dan menanggapi pembahasan. RA juga menunjukkan partisipasi melalui penyampaian pendapat, sedangkan VJR dan AZPWA cenderung berpartisipasi dengan arahan atau pendampingan guru. Hasil angket menunjukkan bahwa MJB merasa senang karena dapat belajar dan bertukar pendapat, RA terlibat dalam menentukan ide judul jurnal membaca, dan NFK mendengarkan pendapat teman serta berbicara ketika memiliki ide. Sementara itu, WS dan AZPWA menyatakan lebih banyak menyimak. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman murid dalam diskusi berbeda-beda, baik dalam menyampaikan gagasan maupun mendengarkan pendapat orang lain.

Secara keseluruhan, hasil observasi pada kedua pertemuan dan angket terbuka menunjukkan bahwa keaktifan murid muncul melalui berbagai bentuk partisipasi. Beberapa temuan memiliki kesesuaian antara perilaku yang diamati dan pengalaman yang dilaporkan, terutama pada kegiatan memperhatikan media, merespons instruksi, bertanya, serta berdiskusi. Namun, terdapat pula perbedaan pada beberapa indikator, khususnya inisiatif. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman murid yang disampaikan melalui angket tidak selalu sepenuhnya sama dengan perilaku yang teramati selama pembelajaran. Namun, hasil observasi tersebut didukung dengan bukti dokumentasi saat pelaksanaan. Selain itu, keterbatasan kesempatan presentasi dan pemberian umpan balik turut memengaruhi kemunculan aktivitas pada indikator tertentu.

Hasil pencatatan observasi juga memperlihatkan variasi kategori keaktifan murid berdasarkan kemunculan sepuluh indikator pada setiap pertemuan. Persentase dihitung secara terpisah untuk setiap murid, kemudian dikelompokkan ke dalam kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Ringkasan hasil observasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Keaktifan Murid pada Kedua Pertemuan

Inisial Murid	Pertemuan 1	Pertemuan 2
AIP	60% (Baik)	80% (Sangat Baik)
AZPWA	60% (Baik)	60% (Baik)
AH	50% (Cukup)	50% (Cukup)
APM	Tidak Hadir	50% (Cukup)

COT	80% (Sangat Baik)	90% (Sangat Baik)
DAB	50% (Cukup)	50% (Cukup)
FD	50% (Cukup)	Tidak Hadir
MS	60% (Baik)	70% (Baik)
MJB	90% (Sangat Baik)	100% (Sangat Baik)
NFK	70% (Baik)	60% (Baik)
RA	90% (Sangat Baik)	80% (Sangat Baik)
VJR	70% (Baik)	70% (Baik)
WS	50% (Cukup)	50% (Cukup)
JMA	Keterbatasan Observasi	Keterbatasan Observasi

Sumber data: Observasi pertemuan 1 dan 2

Berdasarkan Tabel 3, kategori keaktifan beberapa murid relatif konsisten pada kedua pertemuan, seperti AZPWA, AH, DAB, MS, MJB, NFK, RA, VJR, dan WS. Meskipun demikian, catatan deskriptif menunjukkan bahwa bentuk aktivitas yang muncul tidak selalu sama. AIP dan COT menunjukkan perbedaan persentase antara kedua pertemuan. Sementara itu, FD dan APM hanya memiliki data pada salah satu pertemuan karena ketidakhadiran. JMA belum dapat dikategorikan karena terdapat keterbatasan dalam proses observasi. JMA merupakan murid berkebutuhan khusus yang memerlukan bimbingan langsung dari *shadow teacher* atau orang tua selama PJJ. Pada pelaksanaan pembelajaran, pendampingan tersebut tidak tersedia sehingga keaktifannya tidak dapat diamati secara menyeluruh dan tidak dapat langsung dinyatakan tidak aktif.

4 PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP) memberikan ruang bagi murid untuk menunjukkan keaktifan melalui berbagai bentuk partisipasi. Hal ini berkaitan dengan tiga prinsip DUP, yaitu keterlibatan (*engagement*), penyajian informasi (*representation*), serta tindakan dan ekspresi (*action and expression*). Ketiganya saling melengkapi dalam memberikan kesempatan kepada murid untuk mengikuti kegiatan, mengakses informasi, dan menunjukkan pemahaman melalui cara yang beragam (Qiro dkk., 2026:1046).

Pada indikator merespons kegiatan pembuka dan menjawab pertanyaan, keaktifan murid terlihat melalui respons terhadap sapaan, presensi, dan pertanyaan guru, baik secara lisan maupun melalui kolom *chat*. Penyajian materi melalui teks, gambar, audio, dan video dalam *Book Creator* turut memberikan alternatif bagi murid untuk memahami materi sebelum memberikan respons. Perbedaan kesiapan dan cara menjawab menunjukkan bahwa keterlibatan murid tidak selalu muncul dalam bentuk yang sama.

Pada indikator mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, kegiatan membaca cerita, pertanyaan pemantik, serta diskusi memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam pembelajaran. Materi yang disajikan melalui *Book Creator* menjadi sumber

informasi yang dapat digunakan murid untuk membangun pertanyaan dan gagasan. Temuan ini sejalan dengan Qiro dkk. (2026:1047) dan Fithriyah dkk. (2025:212) yang menekankan pentingnya menyediakan pilihan aktivitas untuk mendorong keterlibatan murid.

Pada indikator memperhatikan media *Book Creator* dan merespons instruksi, penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video memberikan alternatif akses informasi bagi murid. Tanggapan angket menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari sebagian murid. Sementara itu, respons terhadap instruksi muncul melalui mikrofon, *chat*, emoji, maupun gestur. Hal ini sejalan dengan Firmansyah dan Toenlioe dalam Fithriyah dkk. (2025:214) serta Suwandi dkk. (2024:4) yang menjelaskan pentingnya variasi format dalam penyajian informasi. Meskipun demikian, ketertarikan terhadap media tidak serta-merta menunjukkan pemahaman materi yang sama pada setiap murid.

Pada indikator menunjukkan hasil pekerjaan serta mencoba kembali atau memperbaiki jawaban, murid memperoleh kesempatan mengekspresikan pemahaman melalui LKM dan jurnal membaca. Pilihan bentuk jurnal, seperti rangkuman, peta konsep, atau penjelasan lisan, memberikan alternatif bagi murid untuk menunjukkan hasil belajarnya. COT dan MJB juga memperlihatkan respons terhadap arahan guru dengan memperbaiki pilihan judul cerita. Namun, keterbatasan waktu dan perbedaan penyelesaian tugas menyebabkan tidak semua murid dapat menunjukkan hasil pekerjaan atau memperoleh kesempatan memperbaiki jawaban. Dengan demikian, penerapan prinsip tindakan dan ekspresi perlu disertai pengelolaan waktu serta kesempatan yang memadai bagi setiap murid.

Pada indikator berinisiatif dan berpartisipasi dalam diskusi, keaktifan terlihat melalui tindakan murid dalam bertanya, menyampaikan pendapat, menanggapi pembahasan, dan memberikan informasi tanpa harus ditunjuk. *Book Creator* menyediakan bahan untuk didiskusikan, sedangkan pilihan komunikasi melalui mikrofon dan *chat* memberikan alternatif bagi murid untuk berpartisipasi. MJB dan WS, misalnya, menunjukkan inisiatif melalui *chat* meskipun dalam angket menyatakan belum pernah berinisiatif. Perbedaan tersebut diduga berkaitan dengan pemahaman murid mengenai inisiatif yang mungkin lebih mengarah pada komunikasi secara langsung melalui mikrofon, bukan melalui kolom *chat*.

Temuan penelitian ini melengkapi penelitian Puspitasari dkk. (2020), Oktavia (2022), serta Fahirah dkk. (2024) yang memanfaatkan *Book Creator* dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian ini memberikan gambaran penggunaannya dalam pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar dengan mengaitkan tiga prinsip DUP dan sepuluh indikator keaktifan murid. Hasilnya dapat menjadi bahan refleksi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menyediakan variasi penyajian materi, kegiatan, dan bentuk ekspresi murid.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah murid yang hadir tidak sama, serta pengamatan dilakukan oleh peneliti yang juga bertindak sebagai guru. Pembelajaran jarak jauh turut membatasi pengamatan terhadap respons nonverbal murid. Selain itu, tidak semua murid memperoleh kesempatan yang sama untuk mempresentasikan

pekerjaan atau memperbaiki jawaban. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan peningkatan atau efektivitas *Book Creator*, melainkan mendeskripsikan berbagai bentuk keaktifan murid yang muncul selama pembelajaran.

5 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media *Book Creator* berbasis Desain Universal Pembelajaran (DUP) memberikan ruang bagi munculnya berbagai bentuk keaktifan murid kelas VIA SDN 4 Palangka selama pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan *Book Creator* berbasis DUP sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung keaktifan murid dalam pembelajaran jarak jauh. Temuan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menyediakan beragam kesempatan bagi murid untuk berpartisipasi. Dalam penerapannya, guru perlu memperhatikan kesiapan murid, memberikan arahan dan pendampingan sesuai kebutuhan, serta menyediakan waktu yang cukup agar setiap murid memperoleh kesempatan untuk menunjukkan keaktifannya. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan waktu pengamatan dan kesempatan partisipasi yang lebih luas untuk memperoleh gambaran keaktifan murid secara lebih menyeluruh.

PERNYATAAN PENULIS

Penelitian ini tidak memperoleh pendanaan khusus dari pihak mana pun. Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan yang memengaruhi pelaksanaan penelitian maupun penyusunan artikel ini. Data penelitian tersedia dari penulis atas permintaan yang wajar dengan tetap memperhatikan kerahasiaan identitas murid. Dalam penyusunan naskah, penulis menggunakan *Chat*GPT sebagai alat bantu untuk memperbaiki tata bahasa, menyusun kalimat, daftar pustaka, dan memberikan masukan terhadap struktur penulisan. Penulis tetap bertanggung jawab atas pemeriksaan, keakuratan, dan seluruh isi artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). *Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19. Research and Development Journal of Education*, 1(1). https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659

Aprillianti, P., & Wiratsiwi, T. (2021). *Pengembangan e-book dengan aplikasi Book Creator pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V sekolah dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 kelas V. Prosiding SNasPPM.* https://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/526

Aryanti, S. S., Slamet, C. M., Susanti, S. L., Aziz, H. A., & Mardiana, D. (2025). *Implementasi pendekatan pembelajaran mendalam untuk meningkatkan keaktifan belajar murid di SD Sayang 4 Cianjur. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (4), 351–361. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38045

Chumairo, P. Z., Efendi, M., Samawi, A., Hidayaturrahman, D., Ediyanto, & Sunandar, A. (2021). *Game interaktif berbasis Universal Design Learning bagi siswa slow learner*

di sekolah inklusi. JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik, 6 (2), 123–128. https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p123-128

Fahirah, S., Gargazi, & Jarir. (2024). *Implementasi media pembelajaran Book Creator untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran TIK di SMAN 10 Mataram. Jurnal Education and Information Technology,* 1(1), 19–24. https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jedit/article/view/19-24

Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaiswara.* https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf

Fithriyah, D. N., Rosyidah, A., Rahmawati, I., Zukhrufina, H., & Afidah, N. (2025). *Analisis strategi pembelajaran Universal Design for Learning untuk anak berkebutuhan khusus pada sekolah inklusi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39395

Hanum, L., & Amini, R. (2023). *Pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning menggunakan aplikasi Book Creator di kelas III sekolah dasar. Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4). https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7963

Listiawan, T. (2016). *Pengembangan learning management system (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 1(1). https://doi.org/10.29100/jipi.v1i01.13

Maharani, dkk. (2025). *Psikologi dalam pendidikan inklusi. PT Nilacakra Publishing House.*

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial,* 3 (2). https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338

Oktavia, N. T. (2022). *Penggunaan Book Creator dalam model pembelajaran blended learning pada pembelajaran IPS. Jurnal Teknologi Pembelajaran*. https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jtep/article/view/2713

Puspitasari, V., Rufi'i, & Walujo, D. A. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran dengan model diferensiasi menggunakan Book Creator untuk pembelajaran BIPA di kelas yang memiliki kemampuan beragam. Jurnal Education and Development*, 8 (4), 310. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ed/article/view/2173

Putri, S. A., Wahyuni, Y. S., & Deprizon. (2026). *Pengaruh metode Game Based Learning berbasis Baamboozle terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner.* https://doi.org/10.70294/wqmb3q54

Qiro, N. T., Haryanta, D., & Andamari, P. (2026). *Penerapan Desain Universal Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V pada materi rantai makanan di SDN Dukuh Kupang III/490. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA).* https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/12969

Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). *Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. Journal on Education,* 5(3). https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890

Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). *Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan nilai-nilai karakter anak usia sekolah dasar. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2). https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4501

Saputra, D. A., Pranoto, A., & Prabandari, I. (2026). *Penerapan desain universal untuk pembelajaran (DUP) dalam meningkatkan kemampuan menentukan ide pokok dan ide pendukung teks deskripsi kelas IX E SMPN 13 Surabaya. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3). https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.67957

Suwandi, S., Sintiya, S., & Rasyidin. (2024). *Penerapan prinsip Universal Design for Learning (UDL) dalam kelas inklusif: Peluang dan tantangan di era digital. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11 (2). https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v11i2.9668