Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v2i3.3212

PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Development of Media Using the Book Creator Application in Pancasila Education Learning in Elementary School

Juliana Sulastri[1], Yesi Anita[2], Reinita[3], Syafri Ahmad[4]
Universitas Negeri Padang
Julianasulastri19@gmail.com; yesianita@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 9, 2024	Jun 12, 2024	Jun 15, 2024	Jun 18, 2024

Abstract

This research is motivated by the use of technology in the learning process which can provide a positive influence that can increase teaching effectiveness and learning achievements. Media Book Creator can increase students' learning motivation and can create a meaningful and enjoyable learning atmosphere for students. The aim of this research is to develop media using the Book Creator Application for Learning Pancasila Education in Elementary Schools that is valid, practical and effective. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research were class IV students at SDN 11 Bukit Apit Puhun for the trial school and SDN 02 Pilot Bukittinggi for the research school. Data from this research were obtained from validation sheets, practicality sheets, and pretest-posttest scores. The validation results were 90% for material experts, 95% for language experts and 90% for media experts in the very valid category. The results of the practicality test at the trial school on the teacher response questionnaire got a percentage of 95% in the very practical category and the results of the practicality test of the student response questionnaire got a percentage of 95.9% in the very practical category. Meanwhile, the results of the practicality test in the research school on the teacher response questionnaire got a percentage of 97.5% in the very practical

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

category and the practicality test results of the student response questionnaire got a percentage of 96.6% in the very practical category. The effectiveness test results obtained a result of 90.2% in the very high category. Thus it can be concluded that the media using the Book Creator application in Pancasila Education Learning in Elementary Schools is valid, practical and effective in use.

Keywords : Technology, Media Book Creator, Pancasila Education

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh yang positif yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan ketercapaian pembelajaran. Media Book Creator dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Reasearch and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 11 Bukit Apit Puhun untuk sekolah Uji Coba dan SDN 02 Percontohan Bukittinggi untuk sekolah penelitian. Data dari penelitian ini diperoleh dari lembar validasi, lembar praktikalitas, dan nilai pretest-posttest. Hasil validasi ahli materi 90%, ahli Bahasa 95%, dan ahli media 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba pada angket respon guru mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji praktikalitas angket respon peserta didik mendapatkan persentase 95,9% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian pada angket respon guru mendapatkan persentase 97,5% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji praktikalitas angket respon peserta didik mendapatkan persentase 96,6% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektifitas memperoleh hasil sebesar 90,2% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulan bahwa Media menggunakan aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar telah valid, praktis dan efektif digunakan.

Kata Kunci : Teknologi, Media Book Creator, Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan pada saat ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan sistem revolusi Industri 4.0. Pembelajaran pada era 4.0 ini menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran *modern* berbasis teknologi (Anita et al., 2022). Perkembangan teknologi beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dimana dapat mendorong setiap individu, lembaga dan instansi untuk ikut andil dalam merespon perubahan yang terjadi. Perkembangan teknologi memliki tujuan untuk mempermudah berbagai aktivitas dalam kehidupan, salah satunya mempermudah proses pembelajaran. Pembaharuan dan proses pelaksanaaan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi tuntutan bagi seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Arwin, dkk, 2019). Kurikulum menjadi dasar yang utama dalam pelaksanaan pendidikan.

Saat ini, di sekolah dasar digunakan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai upaya mengembangkan kurikulum dari yang sudah ada sebelumnya. Achmad, dkk. (2022) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif bagi guru dan peserta didik. Proses belajar secara aktif dapat dilakukan selama proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung (Reinita, 2020). Dalam tahap pelaksanaan Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran dan perangkat mengajar sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik serta sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Friska, dkk, 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang penting didalam membentuk sebuah warga negara yang hidup untuk selaras dengan Pancasila dan UUD 1945. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik seharusnya dituntut untuk antusias dan aktif dalam belajar. Namun kenyataanya masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dan antusias dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik yang membuat peserta didik mudah jenuh dan bosan. Kurangnya antusiasme dan keaktifan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat terjadi karena faktor lingkungan belajar seperti media dan perangkat pembelajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, juga kondisi kelas dan waktu pembelajaran yang dilaksanakan, untuk itu guru harus memiliki inovasi dan kreatifitas membuat suasana baru agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta didik menjadi antusias dan aktif dalam belajar (Susila & Pujilestari, 2020).

Dengan mengemas pembelajaran yang menarik serta menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik dapat menciptakan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memberikan pengaruh yang positif, yaitu teknologi dapat meningkatkan efektifitas pengajaran, ketercapaian pembelajaran Pendidikan Pancasila, apa dan bagaimana Pendidikan Pancasila itu seharusnya dipelajari dan dibelajarkan melalui pengaruh integrasi teknologi.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Reinita, dkk, 2020) . Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi yang menarik, interaktif dan berkualitas (Zainil, dkk, 2019). Media pembelajaran dapat menjadi pendorong untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Adriani & Eliyasni, 2022). Oleh karena itu media pembelajaran hendaknya diterapkan dalam mata pelajaran terutama dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada saat sekarang ini, peserta didik berada di era berkembangnya teknologi informasi, hal ini dibuktikan dengan sudah terbiasanya peserta didik sekolah dasar dalam menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone, dan lainnya dalam aktivitas sehari-hari (Anita, dkk, 2022). Maka peserta didik akan lebih senang dan aktif ketika dalam poses pembelajaran yang yang diterapkan berbasis teknologi dibandingkan hanya memakai buku paket pelajaran. Maka salah satu teknologi yang bisa dikembangkan dalam membuat media pembelajaran yaitu *software* aplikasi *Book Creator*.

Selanjutnya peneliti telah melakukan observasi di beberapa sekolah yang ada di Kota Bukittinggi, yaitu SDN 11 Bukit Apit Puhun, SDN 02 Percontohan Bukitingi, dan SDN 13 Bukit Apit Puhun. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di ketiga sekolah tersebut menerapkan kurikulum Merdeka. Sekolah tersebut juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar dan *Powerpoint* dengan sumber belajar yang ada yaitu buku guru dan buku peserta didik, namun masih kurang memanfaakan penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini. Dikarenakan keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Ketersediaan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah tersebut juga sudah memadai, sekolah sudah menyediakan beberapa *infocus,* laptop, komputer, *Chrome Book* dan telah menyediakan *wifi* untuk dapat mengakses internet.

Berdasarkan hasil observasi dari ketiga sekolah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* terhadap materi Pendidikan Pancasila, sebagai harapan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* sehigga dapat membuat pembelajaran yang lebih menarik dan peserta didik menjadi

lebih aktif, senang, dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung serta mudah dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Dengan dikembangkannya *Software* Aplikasi *Book Creator* yang memiliki berbagai fitur-fitur yang bisa digunakan dan menarik, seperti bisa menambahkan gambar, *link*, video, audio dan masih banyak lagi, bahkan aplikasi *Book Creator* bisa terhubung dengan aplikasi lainnya seperti canva, *google maps* dan lain sebagainya yang dapat memudahkan untuk proses pembuatannya. Sehingga dengan adanya fitur-fitur menarik pada aplikasi *Book Creator* dapat meningkatkan semangat, antusias, minat dan dan keaktifan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran (Fikrah & Sukma, 2022).

Pada penelitian sebelumnya, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* ini sudah teruji dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian oleh Friska, Susilawai, & Restiara (2023) menjelaskan bahwa e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Pada penelitian selanjutnya penelitian oleh Fikrah & Sukma (2022) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Book Creator* layak, valid, dan praktis digunakan sebagai bahan ajar saat proses pembelajaran peserta didik kelas IV SD, baik saat dipergunakan di kelas maupun secara mandiri.

Keterbaruan atau *novelty* yang akan peneliti kembangkan dari pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* ini adalah terletak pada produk atau materi yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *Book Creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia materi pembelajaran Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar yang dapat memfasilitasi berbagai macam gaya belajar peserta didik seperti audio, visual, dan audiovisual dengan menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar".

METODE

1. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Hafizh (2017) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah dengan tujuan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dari ADDIE, yang terdiri lima tahapan yang harus dilakukan agar terciptanya pengembangan ini yaitu *analysis* (analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan identifikasi masalah), *design* (merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, *measurable*, *applicable dan realistic*; menyusun tes; menentukan strategi pembelajaran media yang tepat; dan menentukan desain media), *development* (proses mewujudkan dan mengembangkan desain media menjadi kenyataan), *implementation* (penerapan media yang telah dikembangkan), *evaluation* yaitu tahap akhir untuk mengetahui media yang sudah dikembangkan berhasil atau tidak (Hamzah, 2019).

2. Prosedur Pengembangan

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis merupakan proses mendefenisikan apa yang dipelajari peserta didik. Analisis yang biasa dilakukan adalah analisis kebutuhan peserta diidik, analisis kurikulum, dan identifikasi masalah.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini membuat rancangan awal yaitu dengan langkah, mencari dan menentukan *software* untuk membuat media pembelajaran Pendidikan Pancasila, menyusun perangkat pembelajaran penyajian dan membuat rancangan awal pengembangan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang divalidasi adalah materi oleh dosen ahli materi, aspek kebahasaan oleh dosen ahli bahasa dan aspek media (penyajian dan kegrafikan) oleh dosen ahli media. Validitas yang dilakukan ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran terhadap media pembelajaran Pendidikan Pancasila.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap pengimplementasian meliputi penggunaan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan belajar yang disesuaikan dengan kondisi saat ini. Setelah semuanya tersedia, maka peneliti bisa menggunakan produk yang dikembangkan untuk diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini merupakan tahap terakhir untuk melihat apakah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* yang telah dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahapan ini dilakukan dengan uji praktikalitas, yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan masalah dan temuan awal. Instrumen pengumpulan data berupa instrument validasi produk ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Kemudian instrument pengumpulan data berupa angket praktikalitas produk oleh guru dan peserta didik dan data dari nilai *pretest-posttest* peserta didik.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Validitas

Data hasil uji validitas media pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi *Book Creator* dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Responden memberikan jawaban dengan bentuk checklist (√) terhadap indicator berupa pernyataan yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019). Berdasarkan lembar validasi, adapun penskoran setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
1	Baik
2	Cukup Baik
3	Kurang Baik
4	Tidak Baik

Sumber : Modifikasi Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023) sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rerata

Σ X = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan dapat ditetukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Validasi Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81%-100 %	Sangat valid
61%-80 %	Valid
41%-60 %	Cukup valid
21%-40 %	Tidak valid
0%-20 %	Sangat tidak valid

Sumber : Modifikasi Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023)

b. Analisis Data Praktikalitas

Data hasil kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Pancasila mengguanakan aplikasi *Book Creator* terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru Dan Peserta Didik

Skor	Kategori
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Sumber : Modifikasi dari Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023) sebagai berikut.

$$\overline{X} = \frac{\Sigma \text{ skor per item}}{\text{Skor Maks}}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rerata

Σ skor per item = Jumlah Skor

Skor Maks = Skor Maksimal

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat dtentukan menggunakan tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Praktis

Interval	Kategori
81%-100 %	Sangat praktis
61%-80 %	Praktis
41%-60 %	Cukup praktis
21%-40 %	Tidak praktis
0%-20 %	Sangat tidak praktis

Sumber : Modifikasi Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023)

c. Analisis Data Efektifitas

Analisi hasil tes dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Book Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilihat dari tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran diperoleh dari nilai evaluasi peserta didik berupa *pre test* dan *post test* didapatkan masing-masing 20 butir soal pilihan ganda, dengan nilai maksimal 100 yang kemudian diolah dengan rumus menurut Ernawati dalam (Maolida & Prasetya, 2023) :

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ Jawaban benar}}{\text{Z Jumlah soal}} \times 100$$

Keterangan :

Nilai = Nilai akhir *Pretest* dan *Posttest* peserta didik

Σ Jawaban benar = Jumlah jawaban benar

Σ Jumlah soal = Jumlah seluruh butir soal

Menurut Reinita dan Fitria (2020) langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam menganalisis hasil belajar peserta didik:

1) Menghitung persentase hasil ketuntasan peserta didik berdasarkan KKTP sekolah yaitu 80.
2) Menghitung persentase ketuntasan dengan cara :

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Z Jumlah siswa yang ada}} \times 100$$

3) Memasukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kedalam kategori penilaian.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Efektivitas

Interval	Kriteria
0-39%	Sangat Rendah
40%-59%	Rendah
60%-74%	Sedang

75%-84%	Tinggi
85%-100%	Sangat Tinggi

Sumber: (Agusti & Aslam, 2022)

HASIL

Penelitian yang sudah dilaksanakan ini telah dilakukan tahap uji coba pada ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, serta guru dan peserta didik kelas IV SD. Sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang telah peneliti lakukan ini, maka diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan dan Permasalahan Peserta Didik

Analisis yang didapatkan melalui observasi dan wawancara di SDN 11 Bukit Apit Puhun, SDN 02 Percontohan Bukittinggi, dan SDN 13 Bukit Apit Puhun. Masalah yang peneliti peroleh dari tiga sekolah tersebut yaitu : (1) Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik menjadi mudah bosan, kurang aktif, kurang antusias, dan sulit untuk memahami materi pembelajaran. (2) Masih kurangnya penerapan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. (3) Proses pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sulit dan rumit sehingga menjadi kendala bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. (4) Peserta didik belum pernah diberikan media pembelajaran yang dapat diakses di semua tempat.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menganggap perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik di dalam pembelajaran maupun secara mandiri di rumah, media pembelajaran *Book Creator* bisa menjadi solusi untuk peserta didik dikarenakan tampilannya manarik dan tidak membosankan sehingga mampu meningkat motivasi, semangat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Proses perkembangan yang dimiliki oleh peserta didik berbeda-beda sesuai dengan tingkat usia yang dimiliki. Peserta didik pada kelas IV SD berada pada rentang usia 9-11 tahun. Peserta didik pada usia tersebut sudah mengenal gaya hidup digital yang

mereka peroleh dari keluarga, teman, dan lingkungan sekitarnya. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa karakter peserta didik memliki perbedaan, peserta didik kelas IV SD rata-rata menyukai dan lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan teknologi, memiliki animasi, suara, video, dan gambar yang konkret terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik sudah mampu belajar secara mandiri dan senang menyelesaikan atau mengerjakan sesuatu secara berkelompok, serta mereka juga sudah bisa menyesuaikan diri agar mau menerima kelompok pada lingkungannya.

Maka berdasarkan penjelasan tersebut, analisis peserta didik pada kelas IV SD sudah mengenal pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital, mereka juga sudah mampu berfikir secara logis dan senang menyelesaikan suatu permasalahan secara berkelompok.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang peneliti terapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Kurikulum Merdeka. Tujuan dari analisis kurikulum ini untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar meliputi:
Capaian Pembelajaran "Peserta didik mampu menganalisis dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Dengan Tujuan Pembelajaran: 1) Peserta didik mampu menganalisis berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. 2) Peserta didik mampu menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, social budaya di lingkungan sekitar.

2. *Design* (Perancangan)

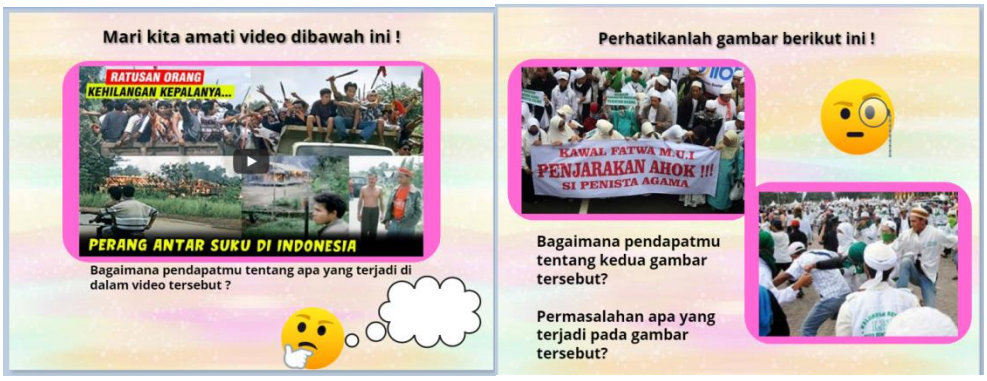
Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. Dengan Langkah Kegiatan sebagai beerikut: 1) Menentukan *Software* Pengembangan, 2) Menyusun Perangkat Pembelajaran Penyajian, 3) Membuat Rancangan Awal



Gambar 1. Cover Media Pembelajaran



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Apersepsi



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Video Pembelajaran



Gambar 6. LKPD



Gambar 7. Penutup atau Kesimpulan

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang oleh tim ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, kemudian dilakukan revisi terhadap hasil validasi dari validator. Kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar para ahli tersebut. Analisis hasil validasi media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar oleh ahli setelah direvisi dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 6. Analisis Hasil Validasi Apek Materi, Bahasa, dan Media

No.	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Keterangan
1	Materi	90 %	Sangat Valid
2	Bahasa	95 %	Sangat Valid
3	Media	90 %	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		91,7 %	Sangat Valid

4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi ini, produk yang sudah divalidasi oleh validator yang sudah direvisi, dapat diterapkan pada subjek uji coba dan penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 11 Bukit Apit Puhun sebanyak 24 peserta didik dan SDN 02 Percontohan Bukittinggi sebanyaj 28 peserta didik. Selanjutnya pengisian angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan tingkat keterlaksanaan media pembelajaran. Adapun hasil angket praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Praktikalitas di SDN 11 Bukit Apit Puhun

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	38	95%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	921	95,9%	Sangat Praktis

Tabel 8. Hasil Praktikalitas di SDN 02 Percontohan Bukittinggi

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	39	97,5%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	1082	96,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel praktikalitas respon guru dan respon peserta didik media menggunakan aplikasi *Book Creator* yang telah dikembangkan dinilai sangat praktis dengan persentase kategori pertama 81% -100% untuk tingkat praktikalitas

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan pada saat uji praktikalitas. Kemudian mengukur keefektifan sejauh mana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui nilai hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Hasil persentase efektivitas dari nilai post test peserta didik secara keseluruhan dari dua sekolah tersebut didapatkan dari rumus Riduwan dan Sunarto dalam (Islamiyah, 2017):

$$\overline{X} = \Sigma \frac{\Sigma xi}{n} \times 100\%$$

$$\overline{X} = \Sigma \frac{(87{,}5 + 92{,}9)}{2} \times 100\% = 90{,}2\%$$

Berdasarkan analisis data tersebut, bisa dilihat bahwa secara keseluruhan efektivitas media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

memperoleh persentase 90,2% dan berada pada kategori "sangat tinggi". Maka dapat disimpulkan media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila telah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terdapat 5 (lima) tahapan, yaitu: (1) tahap analisis terdiri dari observasi di lapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap perancangan yang terdiri dari perancangan dan pembuatan media menggunakan aplikasi *Book Creator*, (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi media, (4) tahap implementasi terdiri dari penerapan media menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam proses pembelajaran pada subjek uji coba dan subjek penelitian, (5) tahap evaluasi terdiri dari uji praktikalitas respon guru dan respon peserta didik dan hasil *pretest* dan *posttest*.

1. Validitas Media Pembelajaran *Book Creator*

Hasil penilaian media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar sangat valid dan layak digunakan. Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas Media menggunakan aplikasi *Book Creator* yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media adalah dengan persentase 91,7% dengan kategori sangat valid. Uji validitas materi mendapatkan persentase 90%, uji validitas bahasa mendapatkan persentase 95%, dan uji validitas media mendapatkan persentase 90%. Dengan demikian media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran *Book Creator*

Hasil penilaian media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar sangat praktis dan layak digunakan. Peneliti telah melakukan analisis media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada saat proses pembelajaran di sekolah uji coba dan mendapatkan penilaian yang sangat baik, hal tersebut bias dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil penilaian uji praktikalitas media menggunakan aplikasi *Book Creator* sangat praktis digunakan dengan persentase angket guru 95% dan peserta didik 95,9% di sekolah uji coba dan

persentase angket guru 97,5% dan peserta didik 96,6% di sekolah penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil praktikalitas media menggunakan aplikasi *Book Creator* berada pada kategori sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media menggunakan aplikasi *Book Creator* dapat memberikan pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam proses pembelajaran media mudah untuk diperoleh peserta didik karna hanya dengan menekan link yang dibagikan oleh guru, peserta didik sudah bisa belajar dengan menggunakan media pembelajaran, tidak hanya di sekolah tetapi di rumah atau diluar sekolah peserta didik bias mengakses media pembelajaran *Book Creator*. Sehingga peserta didik termotivasi dan sangat tertarik untuk belajar dan juga peserta didik menjadi lebih aktif dan senang ketika dalam proses pembelajaran menggunakan media *Book Creator*, peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran karena terdapat video, animasi, gambar yang menarik bagi peserta didik .

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Book Creator*

Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan seng kali diukur dengan tercapainya tujuan berdasarkan hasil belajar peserta didik. Analisis hasil tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media menggunakan aplikasi *Book Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD yang dilihat dari tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan diperoleh dari nilai evaluasi peserta didik berupa *Pretest* dan *Posttest.*

Soal *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum belajar menggunakan media pembelajaran *Book Creator*. Sedangkan soal post test diberikan untu mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Book Creator* dalam proses pembelajaran. Soal *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan sama sehingga peneliti dapat mengukur keefektifan media menggunakan aplikasi *Book Creator* berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menjawab soal *Pretest* dan post test tersebut.

Persentase tingkat keefektifan di sekolah uji coba 87,5% dari hasil post test 28 orang peserta didik. Sedangkan tingkat keefektifan di sekolah penelitian adalah 92,9% dari hasil post test 28 orang peserta didik. Hasil keseluruhan keefektifan media menggunakan aplikasi *Book Creator* adalah 90,2% dengan tingkat kriteria interpretasi maka secara keseluruhan untuk aspek keefektifan media berada pada kategori "sangat efektif".

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan hasil penelitian "Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar" sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, memperoleh penilaian yang sangat praktis dari respon guru dan respon peserta didik, dan sangat efektif untuk digunakan. Dengan demikian pengembangan media menggunakan aplikasi *Book Creator* menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Media Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dapat diakses melalui link berikut:

https://read.bookcreator.com/yCxP0tudSKWWhurw83m8wkt68nf2/xbzoOo5QQWWzII7LBkibAw

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280.

Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68. https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658

Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7087-7095.

Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. *Prosiding SNasPPM*, *6*(1), 80-88.

Arwin., Yunisrul & Zuardi. (2019). l*earning Make A Match Using Prezi In Elementary School In Industry 4.0.* proceedings Of 5th Internasional Conference On Education And Teknology (ICET 2019). 426-429. Alantis Press.

Emzir. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Raja Wali Press

Fikrah, Z. & Sukma, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadudi Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies* 5(1).

Fitria, R. (2022). *Panduan Praktis Merancang Buku Digital Berbasis Book Creator.* Sumatrat Barat: SAGUSATAL IGI.

Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Mendukung

Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah. *Consilium: Education and Counseling Journal*, *3*(1), 217-228.

Gunawan & Ritonga, Asnil, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. PT Raja Grafido Persada.

Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial), 4(1), 37. https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.

Lubis, Y & Priharto, D. N. (2021) *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kemdikbud Ristek.

Munawwarah., Suriati, E. P., Nita, M. I., Sumiati, S., & Sakinah, Z. (2023). *Book Creator* sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*. 3(1), 8-12

Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412

Oktavia, N. T. (2022). Penggunaan *Book Creator* Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*.

Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Peserta didik Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(1), 78-90.

Pausa, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar*(Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang)*.

Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, *4*(2), 88-96.

Reinita, R., Waldi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, *2*(1), 61-68.

Ratumanan & Rosmiati. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Sanjaya, P. A., Pageh, I. M., & Suastika, I. N. (2023). Bahan Ajar E-Modul *Book Creator* untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *6*(2).

Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Widyasmi, A. R., Nurrahmah, A. H., Pratiwi, E. L., Hidayati, K., & Cahyani, V. P. (2021). Media Pembelajaran Daring *Book Creator* dan Evaluasi Educandy pada Materi Suhu dan Kalor IPA SMP/MTs. *In PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 192-198).

Yuza, R. P., & Reinita, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(2), 4181-4188.