

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOKSTORY UNTUK
MENANAMKAN KARAKTER CINTA DAMAI PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SD NEGERI 1 CILAJA**

Intania Putri Damayanti¹, Nana Sutarna²

Universitas Muhammadiyah Kuningan

[1intania.pu20@gmail.com](mailto:intania.pu20@gmail.com), [2nana@upmk.ac.id](mailto:nana@upmk.ac.id)

ABSTRACT

The character of peace-loving needs to be instilled through Pancasila Education. However, in today's digital era, there is a need for attractive technology-based learning media so that students are interested in participating in learning and can use the media anywhere. The facilities at SD Negeri 1 Cilaja are adequate, such as Chromebooks, projectors, speakers, and smart TVs, but their use in Pancasila Education is still limited. These technological facilities have not been optimally utilized to produce interactive and innovative learning media. In line with technological developments, E-bookstory can be used to enhance educators' creativity in producing engaging content. The objective of this study is to develop E-bookstory learning media and assess the feasibility and effectiveness of Pancasila Education learning media using E-bookstory on the topic of ethnic diversity. The research method used in this study is Research and Development (R&D). Data collection methods include observation sheets, interviews, expert validation, and student responses. Based on the feasibility test, the e-bookstory learning media for Pancasila Education, according to media experts, meets the feasible category with an average of 95%, and according to subject matter experts, it meets the highly feasible category with an average of 86%.

Keywords: E-bookstory, Peaceful Love Character, Learning Media

ABSTRAK

Karakter cinta damai perlu ditanamkan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun pada era digitalisasi saat ini perlu terciptanya media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran serta dapat menggunakan media tersebut dimana saja. Fasilitas di 3 sekolah yang dijadikan tempat penelitian sangat memadai seperti *Chromebook*, *Proyektor*, *Speaker* dan *Smart Tv* namun penggunaan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Fasilitas teknologi tersebut belum digunakan secara optimal untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dan inovatif. Sesuai dengan perkembangan teknologi, *E-bookstory* dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas tenaga pendidik dalam menghasilkan konten yang menarik. Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *e-bookstory* serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Pendidikan Pancasila

menggunakan media *e-bookstory* pada materi kekayaan suku bangsaku. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, validasi ahli, respon siswa. Berdasarkan uji kelayakan, media pembelajaran *e-bookstory* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menurut ahli media memenuhi kategori layak dengan rata-rata 95% dan menurut ahli materi memenuhi kategori layak dengan rata-rata 86%.

Kata Kunci: *E-bookstory*, Karakter Cinta Damai, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Pendidikan Sekolah Dasar menjadi fondasi utama pendidikan, karena pendidikan Sekolah Dasar merupakan alas, pijakan dan pedoman teoritis yang dijadikan titik tolak dalam menjalankan dan mengembangkan praktik pendidikan terutama pada jenjang pendidikan dasar (Ujud dkk., 2023). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sebuah perwujudan tindakan mendidik dan dididik yang bersifat fundamental. Bagi peserta didik pendidikan adalah sarana yang memungkinkan tumbuh menjadi pribadi yang berbeda dari sebelumnya. (Nabillah & Abadi, 2019).

Siswa sekolah dasar merupakan cikal bakal penguatan

potensi dan bakat individu Sekolah Dasar adalah tahap pertama pendidikan formal bagi siswa untuk mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, kreatif, terampil, berbudi pekerti yang santun, cinta dan bangga terhadap tanah air (Nuryani, 2024). Karena Sekolah Dasar sebagai alas, pijakan, dan pedoman teoritis yang dianggap sebagai titik tolak dalam membimbing dan mengembangkan praktik pendidikan, khususnya di sekolah dasar, Oleh karena itu Sekolah Dasar dianggap sebagai fondasi pendidikan. Selain membekali siswa dengan pengetahuan dan kecakapan dasar, pendidikan dasar juga membantu menciptakan sikap dasar yang dibutuhkan masyarakat umum (Mustadi, 2020). Sekolah Dasar memiliki fungsi edukatif daripada fungsi pengajaran, dimana upaya bimbingan dan pembelajaran diorientasikan pada pembentukan

landasan kepribadian yang kuat untuk menciptakan kualitas pendidikan.

Sebagai salah satu faktor penentu kualitas hidup manusia, kualitas pendidikan harus ditingkatkan secara seimbang dengan upaya menghasilkan manusia berkualitas tinggi. Kualitas ini harus ditingkatkan di semua bidang studi, termasuk Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban, cinta damai, cinta tanah air, serta berjiwa sosial Indonesia. Pengajaran Pancasila dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan Dasar (Akhyar & Dewi, 2022). Peraturan Pemerintah Nomor 4 mengenai Standar Pendidikan Nasional menetapkan bahwa Pancasila menjadi mata Pelajaran yang wajib di Indonesia karena mengingat peserta didik sudah berkewajiban sebagai warga negara untuk mempelajari, mendalami, serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila adalah jenis pendidikan di sekolah dasar yang bertujuan untuk memudahkan

kehidupan masyarakat agar kelak mereka dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembentukan watak dan sikap peserta didik didorong oleh pendidikan Pancasila melalui materi pendidikan yang berkaitan dengan norma-norma lokal. (Iskandar, 2017). Banyak hal yang perlu diketahui anak dalam pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar yaitu diantaranya menumbuhkan rasa toleransi, menghargai perbedaan, perilaku anti kekerasan, bekerja sama tanpa membedakan dan lain sebagainya. Untuk memudahkan pembelajaran bagi siswa, materi pendidikan perlu divariasikan agar siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan mandiri sesuai harapan. Melalui pendidikan Pancasila, siswa akan diberikan bekal untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan nalar mereka, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih lancar.

Terdapat banyak materi yang terkandung dalam materi Pendidikan Pancasila. Salah satu materi Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar di kelas III yaitu berbeda itu indah. Dengan materi tersebut siswa

diharapkan bisa mengetahui bhineka tunggal ika. Pengenalan bhineka tunggal ika pada siswa Sekolah Dasar bertujuan untuk menanamkan dan membangun karakter siswa-siswi agar mampu menghargai perbedaan dan menjaga persatuan. Hal ini akan menciptakan suasana sekolah yang aman, nyaman dan tentram. Dengan pengenalan semboyan bhineka tunggal ika perilaku siswa yang menyimpang seperti tidak menghargai perbedaan antar sesama, memilih-milih teman karena perbedaan ras, bangsa, budaya dan yang lainnya akan berkurang.

Namun pada kenyataannya karakter tersebut belum sepenuhnya terlihat. Pada saat peneliti melakukan survey lapangan dengan observasi di SD Negeri 1 Cilaja dan melakukan wawancara terhadap guru kelas 3 menyatakan bahwa karakter cinta damai belum sepenuhnya terlihat. Sering terjadi konflik antar teman pada saat jam istirahat seperti ejek-mengejek, berkelahi, memukul, membedakan teman dan memilih-milih teman untuk bergaul sehingga hal ini tidak menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan tentram.

Sedangkan pada saat peneliti bertanya mengenai media pembelajaran guru kelas 3 mengakui cukup kebingungan dalam menciptakan media pembelajaran terutama pada mata pendidikan Pancasila, menurutnya perlu adanya inovasi baru mengenai media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran interaktif agar dapat membantu terciptanya pembelajaran dua arah. Sehingga guru merasa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantunya dalam menyampaikan materi terutama untuk menanamkan karakter cinta damai pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Dilihat dari permasalahan diatas, terdapat solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan penerapan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas dan kerjasama. *E-bookstory* menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan ketertarikan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Buku cerita berbasis teknologi menjadi hal yang layak di era digitalisasi sekarang ini. Dimana Teknologi Informasi dan Komunikasi

mencakup banyak berbagai hal, salah satunya adalah buku digital yang bisa menampilkan teks, gambar dan lainnya di dalam layar. Hal ini dijelaskan oleh Pujiani, dkk (2023) bahwa:

"the e-storybook presents a viable answer in our digital age, where Information and Communication Technology (ICT) permeates everything. The same as a common e-book, an e-storybook incorporates multimedia to support the text on the screen" (Pujiani dkk., 2023).

E-bookstory adalah media buku berbasis digital yang berisi edukasi untuk siswa. *E-bookstory* termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis teknologi karena dikemas dengan modern dan interaktif. *E-bookstory* memanfaatkan teknologi seperti komputer, laptop dan *smartphone* untuk mengaksesnya. *E-bookstory* didalamnya terdapat tulisan, gambar, animasi dan bahkan terdapat audio. Desain *e-bookstory* ini dirancang dengan sangat menarik, penuh warna, dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa (Gogahu & Prasetyo, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Putrislia & Airlanda (2021) Media *e-book* dapat mengungkapkan informasi yang tidak dapat dijelaskan oleh guru melalui kata atau frasa spesifik. Keabstrakkan materi dapat dibandingkan dengan keberadaan buku digital. Media cerita *e-book* digunakan untuk meningkatkan minat siswa. Media ini memperoleh tingkat respons sebesar 88% dari ahli media yang pertama dan 100% dari ahli media yang kedua. Hasilnya, media *e-bookstory* memiliki tingkat "Sangat Tinggi" yang dapat digunakan (Putrislia & Airlanda, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan karakter cinta damai melalui media *e-bookstory* kepada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Cilaja. Manfaat dari *e-bookstory* ini adalah agar memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang guru sampaikan dan tidak membosankan. Selain itu, guru juga dapat menanamkan karakter cinta damai pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila melalui media *e-bookstory* agar tidak monoton karena media ini memiliki gambar dan video yang menarik. Oleh karena itu penelitian ini berbeda dengan

penelitian sebelumnya karena keterbaruan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *e-bookstory* untuk menanamkan karakter cinta damai pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode Borg and Gall menurut Prof. Nana Syaodih Sukmadinata. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, karena keterbatasan waktu peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan atau memodifikasi menjadi 3 tahapan menurut (Sukmadinata, 2010) yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan uji efektivitas. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Cilaja dan dengan jumlah siswa yang 28 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Pada penelitian ini data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data yang berasal dari

siswa dan data yang berasal dari guru. Data yang berasal dari siswa akan memberikan informasi tentang hasil belajar siswa setelah menerapkan media *e-bookstory*, sedangkan data yang berasal dari guru akan memberikan gambaran tentang masukan dan saran terhadap media pembelajaran. Adapun tahapan pada penelitian ini adalah:

1. Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan terdapat 2 tahap, antara lain sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Pada tahap ini peneliti mengkaji dan mempelajari konsep-konsep atau teori yang berkaitan dengan variabel penelitian. Utamanya adalah terkait dengan karakter cinta damai yang akan ditanamkan pada kelas III siswa Sekolah Dasar, selain itu peneliti juga mengkaji mengenai media pembelajaran *e-bookstory* yang akan dikembangkan untuk alat alternatif guru saat mengajar.

b. Survey Lapangan pra-penelitian

Pada tahap ini bertujuan untuk pengumpulan data yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah. Wawancara, studi dokumenter dan

pengamatan terhadap proses belajar mengajar dilakukan sebagai upaya pengumpulan data. Pada umumnya survey lapangan ini menggambarkan kondisi dimana belum adanya produk ataupun alat yang bersifat interaktif untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada. Maka dengan adanya pengembangan produk diharapkan dapat berguna untuk meringankan masalah yang terdapat di lapangan.

2. Pengembangan

Setelah selesai pada tahap studi pendahuluan, maka dilanjut pada tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan produk media pembelajaran. Untuk lebih jelas berikut merupakan penjabaran dari masing-masing tahap yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang terjadi dan menentukan solusi yang tepat. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru kelas III SD Negeri 1 Cilaja. Kebutuhan yang diperlukan

guru secara umum adalah membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk membantu menanamkan karakter cinta damai.

b. Perancangan Media dan Validasi Ahli

Pada tahap ini peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Setelah dikembangkan, media tersebut selanjutnya di validasi oleh ahli di dalam bidangnya yaitu ahli media. Setelah mendapatkan masukan-masukan dari para ahli peneliti merevisi sebelum di uji cobakan pada tahap selanjutnya.

c. Produk Model

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan hasil dari uji coba luas dan uji coba terbatas agar media menjadi efektif dan layak sebelum diuji cobakan pada tahap terakhir.

3. Efektifitas

Tahap terakhir adalah tahap uji efektivitas, tahap ini

bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan tes *pretest-posttest* pada sekolah yang peneliti jadikan untuk uji coba efektivitas yaitu di SD Negeri 1 Cilaja.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan Media

Pengembangan media *e-bookstory* terlahir dari wawancara analisis kebutuhan guru kelas III SD Negeri 1 Cilaja. Dari hasil wawancara tersebut guru kelas III membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar membuat siswa tertarik untuk belajar, karena antusias siswa jika belajar tidak dan menggunakan media sangat berbeda. Di era teknologi ini, guru sangat membutuhkan media pembelajaran digital yang dapat membantunya dalam mentransfer materi pembelajaran. media yang guru butuhkan yaitu media yang sangat praktis dan awet sehingga penggunaan media dapat berlangsung dalam jangka panjang. Tidak hanya itu, guru juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantunya untuk

menanamkan karakter cinta damai melalui mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Kekayaan Suku Bangsaku”. Materi kekayaan suku bangsaku berisi tentang keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia, mulai dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, makanan daerah, lagu daerah, alat musik daerah, bahasa daerah, serta agama dan kepercayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Oleh karena itu peneliti membuat media *e-bookstory* yang dikemas dengan interaktif dan berbasis teknologi, media yang memiliki faktor visual yang menarik, sederhana dan tidak mudah rusak, media yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, media yang awet dan dapat digunakan dimana saja, media yang dapat digunakan terus menerus tidak hanya sekali pakai dan dapat digunakan dimana saja.

Media *e-bookstory* adalah buku digital yang dapat mengedukasi siswa secara modern karena memiliki desain visual dan fitur yang interaktif yang dapat diakses di berbagai media elektronik seperti smartphone, tablet dan komputer sehingga dapat menarik

perhatian siswa. (Gogahu & Prasetyo, 2020). Desain *e-bookstoory* ini



dirancang dengan sangat menarik, penuh warna dan gambar yang dapat menumbuhkan rasa suka terhadap buku yang akan timbul di dalam diri siswa. Berikut adalah beberapa tampilan dari media pembelajaran *e-bookstory* pada materi Kekayaan Suku Bangsa kelas III SD Negeri 1 Cilaja.



1

Gambar

Tampilan cover e-bookstory

Dengan tampilan *background* yang menarik dan terdapat gambar beberapa orang-orang yang berbeda suku, warna kulit dan berbeda agama.

Hal ini menunjukkan bahwa pada media ini akan membahas mengenai perbedaan-



perbedaan atau

keragaman yang ada di Indonesia.

Gambar 2

Tampilan materi topik suku bangsa

Dengan tampilan *background* dan warna yang menarik pada topik suku bangsa terdapat 38 nama provinsi dengan gambar peta daerah masing-masing bangsa agar siswa bisa mengenal peta lokasi bangsa tersebut.

Gambar 3

Tampilan topik tarian daerah

Tarian daerah di desain dengan menarik dan penuh warna, terdapat 38 provinsi dengan tarian daerah yang berbeda-beda. Pada topik ini tidak hanya nama tarian saja namun terdapat fitur yang dapat di klik oleh pengguna agar dapat menonton tarian tersebut agar siswa dapat mempelajari tarian daerah ini secara visual.

Kelayakan Media Pembelajaran

Uji kelayakan media dilakukan untuk memvalidasi media yang dikembangkan oleh peneliti sebelum di uji cobakan. Uji kelayakan atau validasi media ini dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Uji kelayakan media dilakukan oleh salah satu dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan yang memang ahli dalam bidangnya. Uji kelayakan dilakukan dengan memberikan angket validasi dengan skor penilaian menggunakan skala likert mulai dari 1 sampai 5. Angket validasi media terdiri dari 20 pertanyaan yang saling berkaitan.

Tabel 1

Hasil Validasi Ahli Media



No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Aspek Tampilan dan Desain	38
2.	Aspek Interaktivitas	25

3.	Aspek Animasi	13
4.	Aspek Teknologi dan Kompabilitas	19
Jumlah Skor		95
Skor Maksimal		100
Persentase Kelayakan		95%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil uji validitas dari beberapa kriteria penilaian dalam media pembelajaran yang telah dibuat dan diuji oleh ahli media salah satu dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan menghasilkan persentase kelayakan 95%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *e-bookstory* dinyatakan layak menurut ahli media.

Tabel 2

Hasil Validasi Ahli Materi

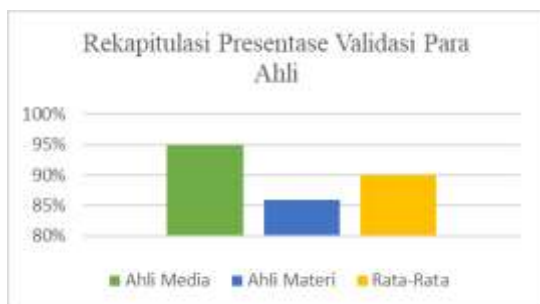
No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Kelayakan Isi	33
2.	Kedalaman dan Keeluasaan Materi	33
3.	Struktur dan Sistematis	20
Jumlah Skor		86
Skor Maksimal		100
Persentase Kelayakan		86%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil uji validitas dari beberapa kriteria penilaian dalam media pembelajaran yang telah dibuat dan diuji oleh ahli media salah satu dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan menghasilkan persentase kelayakan 86%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *e-bookstory* dinyatakan layak menurut ahli media.

Gambar 4

Rekapitulasi Persentase Validasi para Ahli

Berdasarkan data tersebut, validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 95%, sedangkan validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86%. Dari hasil validasi para ahli tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 90%. Berdasarkan rekapitulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media



pembelajaran *e-bookstory* termasuk pada kategori "Sangat Layak" untuk

digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Topik A kelas III SD Negeri 1 Cilaja.

Tidak hanya validasi dari ahli media dan ahli materi, media ini juga diukur dengan respon siswa. Respon siswa memiliki penting didalam penelitian ini. Melalui tanggapan langsung dari siswa sebagai pengguna utama, peneliti dapat memperoleh gambaran nyata mengenai sejauh mana media yang dikembangkan mampu menarik perhatian, dipahami, dan digunakan dengan mudah oleh siswa. Angket respon siswa sebagai salah satu indikator untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang disebarkan kepada siswa setelah penggunaan media, yang bertujuan untuk memperoleh informasi terkait ketertarikan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi dan tampilan. Angket respon siswa dilakukan dengan memberikan angket respon siswa dengan skor penilaian menggunakan skala likert mulai dari 1 sampai 5. Angket validasi media terdiri dari 20 pertanyaan yang saling berkaitan. Penggunaan angket respon

siswa bertujuan untuk memperoleh informasi terkait kebermanfaatan, keterbacaan, kemudahan penggunaan serta daya tarik media *e-bookstory* dalam proses pembelajaran yang mereka ikuti. Berikut hasil respon peserta didik di kelas III SD Negeri 1 Cilaja:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.010}{2.300} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan respon siswa diatas terdapat hasil 87%. Hal ini mendapatkan respon yang dapat dikategorikan berdasarkan skala *likert* menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dari penerapan media pembelajaran *e-bookstory* yang diberikan pada peserta didik.

Uji Efektivitas

Setelah media pembelajaran dikembangkan dan melewati tahap uji coba terbatas serta uji coba luas, peneliti melakukan uji efektivitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media terhadap hasil belajar siswa baik dari segi pemahaman materi maupun

penanaman karakter cinta damai. Pengukuran efektivitas dilakukan menggunakan dua alat ukur, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi “Kekayaan suku bangsaku” sekaligus melihat sejauh mana siswa menunjukkan sikap cinta damai dalam konteks sederhana. Sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui sejauh mana siswa paham terhadap materi dan menunjukkan sikap karakter cinta damai.

Tabel 3

Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

	Nilai Maximum	Nilai Minimum
<i>Pretest</i>	30	80
<i>Posttest</i>	50	100
Rata-rata	56.07	77,14

Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang berjumlah 28 orang siswa, pada hasil *pretest* terdapat 19

peserta didik yang belum tuntas mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 70, sedangkan pada hasil *posttest* terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 70 ke atas.

Hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Cilaja pada hasil *pretest* memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 56,07 dan hasil nilai pada *posttest* memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 77,1429. Adapun dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa sesudah diberikannya perlakuan (*treatment*) dapat disimpulkan terbukti adanya peningkatan atau pengaruh yang signifikan dengan diterapkannya media pembelajaran *e-bookstory* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Cilaja.

Tahapan berikutnya untuk melihat efektivitas ketuntasan kelas pada materi Kekayaan Suku Bangsa yang Harmonis. Hasil perhitungan ketuntasan >76% dikategorikan efektif. Data perolehan tersebut digunakan melalui perhitungan *N-Gain*, sebagai berikut:

	N	Min	Max	Mean	Std Dev
Ngain Score	28	.17	1.00	.5230	.19557
Valid N	28				

(listwise
)

Berdasarkan hasil perhitungan hasil *N-Gain* tersebut maka hasil yang diperoleh yaitu sebesar 52% dan dikategorikan cukup efektif dengan kemampuan siswa bertaraf sedang. Dengan demikian efektivitas media pembelajaran *e-bookstory* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran *e-bookstory* untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Cilaja, maka dapat disimpulkan hasil uji kelayakan media pembelajaran *e-bookstory* dinyatakan layak oleh ahli media dengan persentase kelayakan 95%, ahli materi dengan persentase kelayakan 86%. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Cilaja pada hasil nilai *pretest* memiliki rata-rata sebesar 50,07 dan hasil nilai pada *posttest* memiliki rata-rata sebesar 77,14 terbukti adanya peningkatan yang signifikan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup

materi dan uji coba yang dilakukan dalam skala terbatas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, serta melakukan pengujian pada lebih banyak sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih generalis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144.
<http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/J>

IPGSD/article/view/102

- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nuryani, I. (2024). *Faktor Faktor Penentu Keberhasilan Pendidikan*.
- Pujiani, T., Zuhurillah, I., Sukmawati, I. D., & Listiani. (2023). The effectiveness of e-storybook in improving young learners' vocabulary mastery. *TEFLIN International Conference in conjunction with 3rd ENGLISH Education International Conference*, 330–338.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>
- Sukmadinata, N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

