Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • Mai 2025 • 42 - 53
DOI:



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Book Creator Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Sila Pancasila Di Kelas 2 Sekolah Dasar Gugus III Kota Sawahlunto

Syilfa Nirwana[1], Muhammadi[2], Reinita[3], Yarisda Ningsih[4]

[1,2,3,4] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
[1]syilfanirwana@gmail.com, [2]ajomuhammadi@gmail.com, [3]reinita.rei@gmail.com, [4]yarisdaningsih@fip.unp.ac.id

Received: 15 Januari Accepted: 25 April 2025 Published: 12 Mai 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis book creator pada materi Sila Pancasila di kelas II SD yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, lembar validasi produk, angket praktikalitas respon guru, angket praktikalitas respon peserta didik, soal pretest dan soal postest. Subjek uji coba yaitu kelas II SDN 06 Lumindai yang berjumlah 31 orang. Subjek penelitian yaitu kelas II SDN 15 Lumindai yang berjumlah 12 orang dan kelas II SDN 29 Lumindai yang berjumlah 11 orang. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif berbasis book creator sangat valid, sangat praktis dan efektif. Berdasarkan hasil akhir dari ketiga validator memperoleh persentase 85,67% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas respon guru memperoleh persentase 95,1% kategori sangat praktis dan hasil praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase 92,8% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya hasil uji efektivitas di SDN 06 Lumindai terlihat bahwa persentase ketuntasan pada pertemuan 1, yaitu pretest 83,87% dan postest 93,54%. Sedangkan pada pertemuan 2, persentase ketuntasan pretest 78,06% dan postest 92,58%. Berdasarkan hasil perhitungan uji efektivitas di SDN 15 Lumindai terlihat bahwa persentase ketuntasan pada pertemuan 1, yaitu pretest 73,33% dan postest 91,67%. Sedangkan pada pertemuan 2, persentase ketuntasan pretest 75% dan postest 90,83%. Berdasarkan hasil perhitungan uji efektivitas di SDN 29 Lumindai terlihat bahwa persentase ketuntasan pada pertemuan 1, yaitu pretest 71,81% dan postest 87,27%. Sedangkan pada pertemuan 2, persentase ketuntasan pretest 67,27% dan postest 87,27%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis book creator. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis book creator pada materi Sila Pancasila di kelas II SD telah dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, *book creator*, model ADDIE, Pendidikan

Pancasila

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on book creators on the Pancasila Principles material in grade II of elementary school that are valid, practical and effective for use in the learning process. The type of research used in this study is Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model. Data collection uses documentation, interviews, product validation sheets, teacher response practicality questionnaires, student response practicality questionnaires, pretest questions and posttest questions. The trial subjects were grade II of SDN 06 Lumindai totaling 31 people. The research subjects were grade II of SDN 15 Lumindai totaling 12 people and grade II of SDN 29 Lumindai totaling 11 people. The results of this study showed that interactive learning media based on book creators were very valid, very practical and effective. Based on the final results of the three validators, the percentage was 85.67% with a very valid category. The results of the teacher's response practicality obtained a percentage of 95.1% in the very practical category and the results of the student's response practicality obtained a percentage of 92.8% in the very practical category. Furthermore, the results of the effectiveness test at SDN 06 Lumindai showed that the percentage of completion at meeting 1, namely pretest 83.87% and posttest 93.54%. While at meeting 2, the percentage of completion of the pretest was 78.06% and posttest 92.58%. Based on the results of the effectiveness test calculation at SDN 15 Lumindai, it was seen that the percentage of completion at meeting 1, namely pretest 73.33% and posttest 91.67%. While at meeting 2, the percentage of completion of the pretest was 75% and posttest 90.83%. Based on the results of the effectiveness test calculation at SDN 29 Lumindai, it was seen that the percentage of completion at meeting 1, namely pretest 71.81% and posttest 87.27%. While at meeting 2, the percentage of completion of the pretest was 67.27% and posttest 87.27%. This shows that student learning outcomes have increased after using interactive learning media based on book creators. Thus, it can be concluded that interactive learning media based on book creators on the Pancasila Principles material in grade II of elementary school has been declared valid, practical and effective for use in learning.
Keywords: *development, learning media, book creator, ADDIE model, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar pada kemajuan bangsa. Menurut (Friska et al., 2023) Pendidikan merupakan suatu bagian penting bagi setiap orang untuk menemukan hal-hal baru dan menjadikan manusia lebih bermanfaat dan berkembang yang diturunkan dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Menurut Reinita (2019) Pendidikan secara menyeluruh dalam setiap luas bertujuan untuk mewujudkan tercapainya setiap kurikulum secara pembelajaran.

Pendidikan pada saat ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan sistem revolusi Industri 4.0. Menurut (Anita et al., 2022) Pembelajaran pada era 4.0 ini menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan membuat sistem yang digunakan sangat mendukung pembelajaran. Seperti adanya platform-platform yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut Wijaya dan Rakhmawati (2015) dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi adalah suatu inovasi yang mampu menciptakan dan menawarkan sebuah keefektifan pada proses pembelajaran yang terimplementasi dalam suatu bentuk media pembelajaran berbasis komputer. 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.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut (Pandini & Muhammadi, 2021) media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikan pesat sesuai dengan kemajuan teknologi dapat menyampaikan materi yang ingin disampaikan melalui pesan pembelajaran, kemudian penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi peserta didik untuk lebih banyak belajar serta dapat meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru, salah satunya adalah *Book Creator.*

Book creator adalah suatu platfrom digital yang digunakan untuk membuat buku digital yang dilengkapi dengan barbagai fitur interaktif seperti gambar, video, audio, dan hyperlink, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Fitri & Reinita, 2022) *Book creator* ini tersedia dalam bentuk web yang dapat langsung diakses menggunakan hp atau laptop tanpa harus mengunduh aplikasi atau software tertentu. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya dimanapun berada selama terhubung dengan koneksi internet. Salah satu keuntungan *book creator* adalah dapat menyediakan sebuah informasi berupa gambar atau bahkan video, sehingga peserta didik lebih cenderung semangat dalam belajar. Penggunaan *book creator* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang penting didalam membentuk warga negara hidup selaras dan sesuai dengan Nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Habibullah & Suyanti, 2024) Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang penting didalam membentuk sebuah warga negara yang hidup untuk selaras dengan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tanggal 6-11 November 2024 di kelas II SDN 06 Lumindai, SDN 15 Lumindai, SDN 29 Lumindai dan SDN 25 Balai Batu Sandaran, penulis menemukan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di keempat sekolah tersebut khususnya terkait penggunaan media pembelajaran. Meskipun keempat sekolah sudah di fasilitasi dengan wifi, proktor, laptop dan speaker, penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Guru kurang bisa memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik seperti hanya difokuskan menggunakan media wordwall, quiziz dan video pembelajaran dari youtube. Selain itu, partisipasi peserta didik yang rendah dan membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik serta interaktif. Peserta didik juga mengungkapkan sulitnya memahami materi pelajaran yang sangat banyak sehingga menyebabkan kesulitan mengingat materi yang diajarkan dan berdampak pada hasil belajarnya.

Melihat permasalahan diatas, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik serta relevan dengan materi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran hendaknya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan pokok bahasan materu agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran selain untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan guru adalah *book creator*. Menurut (Sianipar & Harianja 2022) *Book creator* adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat buku yang atraktif, dikatakan atraktif karena tools atau elemen-elemen fasilitas yang tersedia tidak hanya berupa tulisan dan gambar, buku atau bacaan biasa, namun juga dapat menyisipkan record audio bahkan video.

Pada penelitian sebelumnya, media pembelajaran interaktif *book creator* sudah teruji dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Habibullah dan Suyanti (2024) menyatakan bahwa penggunaan *book creator* layak, praktis dan efektif digunakan pada kelas I SD baik dikelas maupun mandiri. Penelitian oleh Friska, Susilawati dan Restiara (2023) menyatakan bahwa pengembangan e-modul berbasis *book creator* sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *book creator* untuk mengatasi minimnya masalah media pembelajaran yang digunakan guru dan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Book Creator* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Sila Pancasila Kelas 2 Sekolah Dasar Gugus III Kota Sawahlunto**

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istiah *Research and Development (R & D). Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media media pembelajaran interaktif berbasis *book creator*. 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.

Model Pengembangan

Model pengembangan adalah dasar dalam mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE untuk merancang proses pembelajaran. Menurut Hamzah (2019) Model ADDIE terdiri 5 tahapan yang harus dilakukan oleh penulis agar tercipta produk yang benar benar valid untuk digunakan dalam pembelajaran, yaitu analysis (analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan identifikasi masalah), design (merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, 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.

Uji Coba Produk

1. **Subjek Uji Coba**
   Setelah melakukan observasi dan wawancara pada beberapa Sekolah Dasar di Gugus III Sawahlunto. Maka penulis akan melakukan uji coba pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *book creator* ini di kelas 2 SD Negeri 06 Lumindai yang berjumlah 31 orang terdiri dari 19 laki-laki dan 12 perempuan. Kemudian akan dilanjutkan penelitian di kelas 2 SD Negeri 15 Lumindai dan SD Negeri 29 Lumindai.
2. **Jenis Data Uji Coba**
   Dari uji coba produk yang dilakukan, dapat menghasilkan data yang bisa digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan penulis. Data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan intrument pengambilan data yang sudah disiapkan berupa skala dan penilaian/respon. Data yang akan diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan dari hasil wawancara dan angket. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *book creator* yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik sebagai subjek pengembangan.

Instrumen Pengumpulan Data

1. **Instrumen Validitas**
   Instrumen validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk melihat valid atau tidaknya media pembelajaran *book creator* yang dikembangkan oleh penulis. Validasi ini akan dilakukan sebelum uji coba produk yang dikembangkan. Instrumen validasi terdiri atas penilaian media, penilaian bahasa dan penilaian materi yang akan dilakukan oleh ahli.
2. **Instrumen Praktikalitas**
   Lembar praktikalitas diperlukan untuk mengetahui penilaian guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *book creator* yang sudah di uji cobakan. Fungsinya sendiri yaitu untuk mengetahui penilaian guru dan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan media pembelajaran tersebut.
3. **Instrumen Efektivitas**
   Instrumen efektivitas digunakan untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran *book creator* dalam pembelajaran. Instrumen efektivitas akan dilakukan melalui pretest dan posttest saat untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah memakai media pembelajaran book creator ini.

Teknik Analisis Data

1. **Analisis Validitas**
   Data hasil uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis book creator dianalisis dengan Skala Likert. Responden memberikan jawaban dengan bentuk checklist (√) terhadap indicator berupa pernyataan yang telah ditentukan, (Sugiyono, 2014). Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing- masing kategori dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert

Skor	**Kategori**
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Modifikasi: Riduwan dan Sunarto (2015)

Hasil lembar validasi dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto dalam (Okta & Muhammadi, 2021) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :
NP : Nilai Persen yang dicari
R : Perolehan Skor
SM : Skor Maksimum

Untuk menentukan hasil akhir validitas ini menggunakan rumus yang dikemukan oleh Setyosari (2010) yaitu:

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

Keterangan: $\bar{X}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

n = Jumlah responden

Tabel 2 Kategori Validitas

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

Sumber: *Riduwan dan Sunarto (2015)*

2. Analisis Praktikalitas

Data hasil tanggapan dari siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *book creator* melalui angket yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan rubric 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

Modifikasi: Okta & Muhammadi (2021)

Hasil lembar praktikalitas dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto dalam (Okta & Muhammadi, 2021) yaitu:

$$\text{NP} = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Persen yang dicari

R : Perolehan Skor

SM : Skor Maksimum

Setelah nilai praktikalitas diperoleh, kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kepraktisan seperti tabel berikut:

Tabel 4 Kategori Praktikalitas

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

Sumber: *Riduwan dan Sunarto (2015)*

3. Analisis Efektivitas

Penggunaan media pembelajaran *book creator* dikatakan efektif apabila ada peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan *book creator*.

$$persentase\ ketuntasan = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kategori Kefektifan

Rentang %	Kategori Valid
81% - 100%	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Tidak efektif

0% - 20%	Sangat tidak efektif

Sumber: *Riduwan dan Sunarto (2015)*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

a. Analisis kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan terdiri dari hasil analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru ditemukan bahwa: a) guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran, b) guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik, c) guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran tidak terpusat kepada guru melainkan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik ditemukan bahwa: a) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bisa dipelajari dimana saja, karena waktu belajar di sekolah sangat singkat sehingga tidak semua materi pembelajaran bisa dipahami dengan baik, b) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, c) peserta didik sangat antusias kalau seandainya pembelajaran menggunakan komputer atau laptop karena dianggap menarik dan tidak membosankan.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menelaah kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri 06 Lumindai, SD Negeri 15 Lumindai dan SD Negeri 29 Lumindai yaitu kurikulum merdeka. Tujuan dari analisis kurikulum yaitu mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka.

c. Analisis sarana dan prasarana

Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis book creator tentu membutuhkan sarana dan prasarana yang dapat mendukung pengembangan tersebut. Contohnya seperti laptop, wifi dan proyektor. Di SD Negeri 06 Lumindai pihak sekolah sudah menyediakan wifi, 4 proyektor dan 15 laptop. SD Negeri 15 Lumindai pihak sekolah sudah menyediakan wifi, 3 proyektor dan 16 laptop. Sedangkan SD Negeri 29 Lumindai pihak sekolah sudah menyediakan wifi, 2 proyektor dan 10 laptop. Lokasi sekolah tersebut juga didukung oleh jaringan yang memadai, sehingga bisa mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis book creator ini.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain (perancangan), penulis merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator.* Media pembelajaran ini dirancang untuk memudahkan proses penyampaian materi kepada peserta didik serta untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD materi Sila Pancasila.

Langkah kegiatan tahap desain yaitu:

a) Menentukan *software* pengembangan

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *software book creator.*

b) Menyusun perangkat pembelajaran penyajian

Setelah menentukan *software* yang akan digunakan, langkah selanjutnya yaitu menyusun perangkat pembelajaran. Pada tahap ini penulis mengumpulkan perangkat pembelajaran yang mendukung untuk membuat media pembelajaran. Diantara perangkat pembelajaran tersebut adalah materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar, audio dan beberapa hal penting lainnya.

Susunan dari media pembelajaran ini terdiri dari : (1) cover, (2) info grafis, (3) biodata penulis, (4) kata pengantar, (5) daftar isi, (6) petunjuk penggunaan, (7) petunjuk belajar, (8) capaian dan tujuan pembelajaran, (9) peta konsep, (10) materi pembelajaran, (11) video pembelajaran, (12) audio penjelasan materi, (13) gambar tentang materi, (14) e-lkpd, (15) e-evaluasi, (16) daftar pustaka.

c) Membuat Rancangan Awal

Aplikasi book cretaor dapat dibuka melalui google dengan mencari bookcreator.com.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan uji validasi media pembelajaran interaktif berbasis *book creator* oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan dengan ketiga dosen validator mendapatkan hasil yang baik setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan validator sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis *book creator* yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4 Persentase Validasi

Aspek Yang Dinilai	**Persentase (%)**	**Kategori**
Materi	89%	Sangat Valid
Bahasa	80%	Valid
Media	88%	Sangat Valid
Keseluruhan	**85,67%**	**Sangat valid**

4. Tahap Implementasi

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *book creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD yang penulis kembangkan dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas II SD baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba yaitu SDN 06 Lumindai memperoleh hasil 97,9% untuk respon guru dan 96,3% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian di SDN 15

Lumindai memperoleh hasil 95,8% untuk respon guru dan 92,01% untuk respon peserta didik. Kemudian tingkat persentase kepraktisan di sekolah penelitian di SDN 29 Lumindai memperoleh hasil 91,6% untuk respon guru dan 90,1% untuk respon peserta didik. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis book creator sudah praktis dan layak digunakan.

Tabel 5. Persentase Praktikalitas

Nama Sekolah	Respon Guru	Respon Peserta Didik
SDN 06 Lumindai	97,9%	96,3%
SDN 15 Lumindai	95,8%	92,01%
SDN 29 Lumindai	91,6%	90,1%
Persentase keseluruhan	95,1%	92,8%

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator dan juga komentar dan saran dari guru dan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran interaktif berbasis book creator pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis book creator pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan. Hasil uji validitas diperoleh dari tiga kategori yaitu: pada aspek materi diperoleh hasil 89% dengan kategori sangat valid, pada aspek bahasa diperoleh hasil 80% dengan kategori valid, dan pada aspek media diperoleh hasil 88% dengan kategori sangat valid. Total secara keseluruhan persentase validitas yaitu 85,67% dengan kategori sangat valid.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis book creator pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD yang penulis kembangkan dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas II SD baik di sekolah uji coba maupun di

sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba yaitu SDN 06 Lumindai memperoleh hasil 97,9% untuk respon guru dan 96,3% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian di SDN 15 Lumindai memperoleh hasil 95,8% untuk respon guru dan 92,01% untuk respon peserta didik. Kemudian tingkat persentase kepraktisan di sekolah penelitian di SDN 29 Lumindai memperoleh hasil 91,6% untuk respon guru dan 90,1% untuk respon peserta didik. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis book creator sudah praktis dan layak digunakan.

3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis book creator pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas. Hal ini dilihat dari hasil pretest dan postest yang dilakukan peserta didik selama dua kali pertemuan. Berdasarkan hasil perhitungan uji efektivitas di SDN 06 Lumindai terlihat bahwa persentase ketuntasan pada pertemuan 1, yaitu pretest 83,87% dan pretest 93,54%. Sedangkan pada pertemuan 2, persentase ketuntasan pretest 78,06% dan postest 92,58%. Berdasarkan hasil perhitungan uji efektivitas di SDN 15 Lumindai terlihat bahwa persentase ketuntasan pada pertemuan 1, yaitu pretest 73,33% dan pretest 91,67%. Sedangkan pada pertemuan 2, persentase ketuntasan pretest 75% dan postest 90,83%. Berdasarkan hasil perhitungan uji efektivitas di SDN 29 Lumindai terlihat bahwa persentase ketuntasan pada pertemuan 1, yaitu pretest 71,81% dan pretest 87,27%. Sedangkan pada pertemuan 2, persentase ketuntasan pretest 67,27% dan postest 87,27%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis book creator.

REFERENSI

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

Fitri, D. A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Lkpd Liveworksheets Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sd. Autentik : *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 220–225. https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.224

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

Friska, S., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling,* 3(1), 217–228.

Habibullah, M., & Suyanti, I. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aku Mengenal Indonesia Kelas I MI*. 01(1), 16–23.

Hafiz, M. (2017). Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang

Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Jurnal Ta'adib* 16, 1, 28–43.

Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) : Uji Produk Kuantitaif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif.* Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.

Okta, S., & Muhammadi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Narasi Sejarah. *Basic Educatioun Studies*, 4(1), 1374–1381.

Pandini, P., & Muhammadi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash Di Kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1672–1684.

Reinita. (2019). *Pengaruh Model Cooperative Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Pkn SD. Kemajuan dalam Ilmu Sosial, Pendidikan dan Penelitian Humaniora.*

Riduwan & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Riyana, Cepi, dkk. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan*

Setyosari, Punaji. (2008). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas

Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. Pengabdian Masyarakat Dan 382–388. https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/299%0Ahttps://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/download/299/221

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suhendri, H. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar

Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi. *Jurnal Pendidikan Informatika*. 10(2), 18.