

Pemanfaatan E-book Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Pemahaman Bhinneka Tunggal Ika pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Surabaya

Laila Vika Safitri

(Universitas Negeri Surabaya), 24041965003@mhs.unesa.ac.id

Harmanto

(Universitas Negeri Surabaya), harmanto@unesa.ac.id

Oksiana Jatningsih

(Universitas Negeri Surabaya), oksianajatningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book digital* pada materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika untuk peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Surabaya. Permasalahan penelitian diidentifikasi melalui observasi lapangan dan wawancara yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan bahan ajar konvensional, menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami makna filosofis semboyan Bhinneka Tunggal Ika secara kontekstual. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan melibatkan 35 peserta didik kelas XI RPL 2 sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi guru, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book digital* yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari guru sebesar 90,67% dengan kategori "Sangat Valid", memenuhi standar kelayakan dari aspek kesesuaian materi, keakuratan isi, sistematika penyajian, tampilan visual, kebahasaan, dan kegunaan media dalam pembelajaran. Sementara itu, respon peserta didik terhadap *e-book digital* menunjukkan skor rata-rata 78,33% dengan kategori "Valid", yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif, menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman peserta didik terhadap makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika melalui integrasi multimedia dan fitur interaktif yang kontekstual. *E-book digital* ini juga memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan literasi digital peserta didik dengan memanfaatkan teknologi terkini untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Kata Kunci: *e-book digital*, media pembelajaran, Bhinneka Tunggal Ika, Literasi Digital, Pendidikan Pancasila, SMK

Abstract

This research aims to develop digital e-book learning media on the meaning of the motto Bhinneka Tunggal Ika for grade XI students at SMK Negeri 2 Surabaya. The research problem was identified through field observations and interviews, which showed that learning was still dominated by lecture methods using conventional teaching materials, causing students to have difficulty understanding the philosophical meaning of the Bhinneka Tunggal Ika motto in context. This study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model, involving 35 students in class XI RPL 2 as test subjects. Data collection was conducted through observation, interviews, teacher validation questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the developed digital e-book obtained a teacher validation score of 90.67% in the "Highly Valid" category, meeting the eligibility standards in terms of material suitability, content accuracy, presentation systematics, visual appearance, language, and media usability in learning. Meanwhile, student responses to the digital e-book showed an average score of 78.33% in the "Valid" category, indicating that this learning medium is effective, interesting, easy to use, and helps students understand the meaning of the Bhinneka Tunggal Ika motto through the integration of multimedia and contextual interactive features. This digital e-book also makes a significant contribution.

Keywords: *digital e-book, learning media, Bhinneka Tunggal Ika, Civic Education, vocational high school.*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi keniscayaan di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, yang menuntut integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Hermawan dkk., 2024:112). Di tingkat global, UNESCO (2023) melaporkan bahwa 85% institusi pendidikan di negara-negara maju telah mengadopsi media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan abad ke-21. Perkembangan ini sejalan dengan tuntutan Sustainable Development Goals (SDGs) poin ke-4 yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas dan inklusif melalui pemanfaatan teknologi digital (United Nations, 2024). Literasi digital menjadi kunci utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk dapat beradaptasi dengan cepat terhadap kemajuan teknologi, yang kini sudah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Hal ini juga sejalan dengan arahan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang melalui Program Merdeka Belajar mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital peserta didik (Kemendikbudristek, 2023:45).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi muda yang memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara (Wahyuni dkk., 2022:234). Materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi sangat fundamental dalam konteks Indonesia sebagai negara multikultural dengan keberagaman suku, agama, ras, dan budaya. Survei Badan Pusat Statistik (2024) menunjukkan Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa, 718 bahasa daerah, dan 6 agama resmi yang diakui negara. Dengan integrasi teknologi digital, *e-book* ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi digital mereka dengan cara yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang menyiapkan tenaga kerja terampil menghadapi tantangan ganda: membekali peserta didik dengan kompetensi teknis sekaligus karakter kewarganegaraan yang kuat (Nasution dkk., 2025:156). Data Direktorat Pembinaan SMK (2024) menunjukkan bahwa 72% SMK di Indonesia telah memiliki akses infrastruktur digital berupa komputer dan internet, namun pemanfaatan teknologi tersebut untuk pembelajaran masih belum optimal, khususnya pada mata pelajaran non-kejuruan seperti *Pendidikan Pancasila*. SMK Negeri 2 Surabaya sebagai salah satu SMK unggulan di Jawa Timur memiliki peserta didik dengan karakteristik heterogen dan fasilitas teknologi memadai, sehingga berpotensi menjadi tempat pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital.

Perkembangan teknologi pembelajaran digital, khususnya *e-book*, telah menunjukkan efektivitas dalam

meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan (Syahputra, 2024:112; Prasetyo, 2025:102). *E-book digital* merupakan media pembelajaran elektronik yang menyajikan materi dalam format buku elektronik dengan tampilan visual menarik, dilengkapi elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, audio, dan hyperlink yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone (Wijaya & Kusuma, 2024:156). Keunggulan *E-book digital* dibandingkan bahan ajar konvensional terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, portabel, ramah lingkungan (paperless), dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native (Hermawan dkk., 2024:115). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *E-book digital* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui integrasi multimedia serta fitur pencarian dan navigasi yang memudahkan akses informasi (Rahmawati & Putri, 2024:70).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru *Pendidikan Pancasila* di SMK Negeri 2 Surabaya pada bulan Oktober 2024, ditemukan beberapa permasalahan fundamental dalam pembelajaran materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Pertama, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan bahan ajar konvensional berupa buku teks yang kurang menarik bagi peserta didik (hasil wawancara, 15 Oktober 2024). Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami makna filosofis semboyan Bhinneka Tunggal Ika serta implementasinya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kedua, hasil analisis kebutuhan terhadap 35 peserta didik kelas XI menunjukkan bahwa 82% peserta didik menyatakan kesulitan dalam memahami makna mendalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika karena penyajian yang terlalu teoritis dan kurang kontekstual (hasil angket, 18 Oktober 2024). Ketiga, bahan ajar yang tersedia belum mampu menyajikan contoh-contoh konkret penerapan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika dalam konteks kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah, masyarakat, dan dunia kerja yang multikultural.

Tantangan dalam pembelajaran *Pendidikan Pancasila* di era digital juga mencakup kesenjangan literasi digital di kalangan guru, keterbatasan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, dan minimnya bahan ajar digital yang secara spesifik dirancang untuk materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika (Gultom dkk., 2024:198; Sapitri, 2025:145). Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa guru *Pendidikan Pancasila* di SMK masih menghadapi kendala dalam mengadopsi media pembelajaran digital secara maksimal untuk menyajikan materi yang bersifat filosofis dan abstrak seperti makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika (Hingide dkk., 2021:167). Di sisi lain, karakteristik peserta didik generasi Z yang memiliki kecenderungan tinggi terhadap penggunaan teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran *Pendidikan Pancasila* (Arifin, 2025:89).

Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyajikan materi secara menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik. Materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika memerlukan penyajian yang tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga mampu membangun pemahaman mendalam tentang nilai-nilai keberagaman, toleransi, dan persatuan dalam kehidupan berbangsa (Wahyuni dkk., 2022:237). *E-book digital* memiliki potensi untuk menyajikan materi ini secara lebih kontekstual melalui integrasi multimedia yang menampilkan contoh-contoh nyata keberagaman Indonesia, cerita inspiratif tentang toleransi, serta visualisasi penerapan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika dalam berbagai aspek kehidupan dengan fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi konten secara mandiri (Wijaya & Kusuma, 2024:159).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran *E-book digital* dalam berbagai konteks pembelajaran. Syahputra (2024:115) mengembangkan *e-book* interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA dengan hasil validitas ahli media 89%, ahli materi 87%, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa hingga 15%. Penelitian ini menunjukkan bahwa *E-book digital* efektif untuk pembelajaran mata pelajaran yang bersifat konseptual seperti Sejarah dan Pendidikan Kewarganegaraan. Rahmawati & Putri (2024:72) mengembangkan *E-book digital* berbasis Android untuk pembelajaran Biologi dengan tingkat validitas 90% dan praktikalitas 88%, serta terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Prasetyo (2025:106) meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari *mean pre-test* 48,57 menjadi *post-test* 76,32.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Pendidikan Pancasila* juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Sari & Wibowo (2024:145) mengembangkan *e-book* interaktif untuk pembelajaran *Pendidikan Pancasila* di SMP dengan hasil validasi ahli materi 88% dan ahli media 90%, serta efektif meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa *E-book digital* efektif untuk pembelajaran *Pendidikan Pancasila*, namun fokus penelitian lebih pada jenjang SMP dan belum mengeksplorasi materi Bhinneka Tunggal Ika secara spesifik. Di tingkat SMK, penelitian oleh Nasution dkk. (2025:162) melakukan meta-analisis terhadap 21 artikel jurnal tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SMK dengan hasil menunjukkan effect size rerata sebesar 1,115 (kategori kuat), yang mengindikasikan dampak positif signifikan media digital terhadap hasil belajar siswa SMK.

Terkait dengan materi Bhinneka Tunggal Ika, beberapa penelitian telah dilakukan namun belum fokus pada pengembangan media *e-book digital*. Penelitian di tingkat sekolah menengah pertama dan atas lebih banyak mengeksplorasi implementasi nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika melalui kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), namun belum mengembangkan

media pembelajaran digital yang komprehensif (Aprilia & Suhartono, 2024:156). Wahyuni dkk. (2022:240) menunjukkan bahwa pemahaman terhadap konsep-konsep keberagaman dan toleransi dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang menyajikan contoh-contoh konkret dan kontekstual. Penelitian tentang pengembangan bahan ajar digital untuk materi *Pendidikan Pancasila* di SMK juga telah dilakukan, namun belum ada yang secara spesifik mengembangkan *E-book digital* untuk materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika di kelas XI SMK (Hermawan dkk., 2024:118).

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan terkait pengembangan *E-book digital* dalam pembelajaran, beberapa keterbatasan dan kesenjangan (research gap) dapat diidentifikasi. Pertama, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Pendidikan Pancasila* berbasis *e-book* masih sangat terbatas, khususnya untuk jenjang SMK dan pada materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang memiliki karakteristik abstrak dan filosofis (Sari & Wibowo, 2024:150). Sebagian besar penelitian *E-book digital* difokuskan pada mata pelajaran eksakta seperti Matematika, IPA, dan IPAS, sementara mata pelajaran sosial-humaniora seperti *Pendidikan Pancasila* masih kurang mendapat perhatian (Rahmawati & Putri, 2024:75). Padahal, karakteristik materi *Pendidikan Pancasila* yang sarat nilai dan konsep abstrak memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif melalui media digital yang kaya konten multimedia.

Kedua, dari aspek konteks penelitian, sebagian besar penelitian pengembangan *E-book digital* dilakukan di jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama, sementara penelitian di jenjang SMK masih terbatas (Nasution dkk., 2025:168). Padahal, peserta didik SMK memiliki karakteristik unik sebagai calon tenaga kerja yang memerlukan tidak hanya kompetensi teknis tetapi juga pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan yang kuat, khususnya terkait keberagaman dan toleransi untuk menghadapi dunia kerja yang kompleks dan multikultural. Ketiga, penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran untuk materi Bhinneka Tunggal Ika belum mengoptimalkan fitur-fitur interaktif *e-book* yang dapat menyajikan contoh-contoh konkret penerapan nilai-nilai keberagaman dalam konteks kehidupan nyata peserta didik SMK, seperti hyperlink ke sumber referensi, video dokumenter keberagaman Indonesia, dan audio narasi penjelasan konsep (Syahputra, 2024:120).

Berdasarkan identifikasi kesenjangan di atas, penelitian ini mengambil posisi strategis dengan mengembangkan *e-book digital* yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika di kelas XI SMK Negeri 2 Surabaya. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam domain teknologi pendidikan dan pembelajaran *Pendidikan Pancasila*, dengan mengembangkan media pembelajaran yang menyajikan materi secara interaktif dan kontekstual melalui integrasi multimedia (gambar, video, animasi, audio, dan hyperlink) serta fitur navigasi yang memudahkan akses informasi, sehingga relevan

dengan kehidupan peserta didik SMK dalam konteks keberagaman Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi kesenjangan di atas, tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *E-book digital* pada materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Surabaya. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk *E-book digital* yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran *Pendidikan Pancasila* materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika; (2) menguji efektivitas dan kepraktisan penggunaan *E-book digital* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika; serta (3) mengidentifikasi respons guru dan peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran *E-book digital* yang dikembangkan.

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah keilmuan teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang mengintegrasikan prinsip-prinsip desain instruksional dan teori pembelajaran konstruktivisme. Penelitian ini juga memberikan kontribusi empiris dalam bidang pembelajaran *Pendidikan Pancasila* dengan menyajikan model pengembangan media pembelajaran *E-book digital* untuk materi yang bersifat filosofis dan abstrak seperti makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Temuan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media pembelajaran serupa untuk mata pelajaran *Pendidikan Pancasila* atau materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik serupa.

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi guru *Pendidikan Pancasila* di SMK Negeri 2 Surabaya khususnya, dan guru *Pendidikan Pancasila* pada umumnya, dalam bentuk produk media pembelajaran *E-book digital* yang siap digunakan sebagai alternatif bahan ajar inovatif. Media pembelajaran ini dapat memfasilitasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam menyampaikan makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika kepada peserta didik. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, fleksibel (dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat digital), portabel, dan ramah lingkungan, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri yang mendorong pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai keberagaman dan toleransi. Bagi institusi sekolah, penelitian ini dapat menjadi model inovasi pembelajaran digital yang dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain, sehingga mendukung pencapaian visi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Bagi Kementerian Pendidikan dan pembuat kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan terkait pengembangan media pembelajaran digital yang efektif untuk mata pelajaran *Pendidikan Pancasila* di jenjang SMK, yang sejalan

dengan tujuan Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan Profil Pelajar Pancasila.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk *e-book digital* sebagai media pembelajaran pada materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika untuk peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi langkah Borg & Gall, yang meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain oleh ahli, revisi desain, uji coba produk, revisi akhir, dan implementasi produk hasil pengembangan (Alfiah, 2025:3; Ikram et al., 2024:5; Ndare, 2025:7). Literasi digital menjadi fokus utama dalam pengembangan produk ini, dengan tujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan digital peserta didik dalam mengakses, mengevaluasi, dan mengaplikasikan informasi secara efektif melalui media digital interaktif.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI RPL 2 SMK Negeri 2 Surabaya pada tahun ajaran berjalan. Pemilihan kelas XI RPL 2 sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas ini secara representatif memiliki karakteristik yang relevan dengan kebutuhan pengembangan media digital, yakni tingkat pemanfaatan teknologi yang tinggi, kurikulum yang adaptif terhadap inovasi, serta kemudahan integrasi pembelajaran berbasis TIK di kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak. Selain itu, kelas XI dinilai sudah memiliki bekal pengetahuan dasar mengenai Pendidikan Pancasila, sehingga dapat memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap penggunaan *e-book digital* dalam memahami makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika (Masbahah, 2020:15).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sesuai dengan karakteristik pengembangan media pendidikan modern (Branch, 2009:3; Alfiah, 2025:4). Tahapan yang dilakukan meliputi: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran, (2) perancangan struktur dan konten *e-book digital*, (3) pengembangan *e-book* berbasis aplikasi atau perangkat lunak tertentu, (4) implementasi dengan uji coba terbatas di kelas XI RPL 2, serta (5) evaluasi efektivitas dan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli maupun respons peserta didik agar media yang dikembangkan benar-benar layak dan sesuai kebutuhan pembelajaran (Alfiah, 2025:5).

Model ADDIE dipilih karena memiliki keunggulan pada sistematika tahapan yang terstruktur, adanya evaluasi pada setiap fase yang memungkinkan produk dikembangkan secara bertahap dengan feedback yang jelas. ADDIE juga sangat fleksibel dalam adaptasi untuk pengembangan berbagai tipe media pembelajaran, baik berbasis teks, visual, audio, maupun digital interaktif (Branch, 2009; Pitriani, 2021). Implementasi ADDIE pada pengembangan *e-book digital* terbukti memudahkan peneliti untuk mendokumentasikan setiap proses,

menganalisis kebutuhan secara komprehensif, mengembangkan produk berbasis kebutuhan nyata di lapangan, dan memastikan produk akhir benar-benar teruji secara valid dan praktis implementatif sekaligus mendukung peningkatan literasi digital peserta didik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar (*needs assessment*), karakteristik peserta didik, analisis materi Pendidikan Pancasila dengan penekanan pada makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika, serta menganalisis situasi, lingkungan, dan perangkat digital yang digunakan siswa di kelas XI RPL 2. Hasil observasi awal dan wawancara mendalam dengan guru menemukan bahwa siswa membutuhkan media inovatif yang tidak hanya menampilkan konten teks, namun juga visualisasi dan hyperlink ke sumber ilmiah, serta lebih adaptif untuk literasi digital generasi Z (Anafi, 2022).

2. Tahap Design

Tahap design dilaksanakan dengan membuat kerangka struktur *e-book digital*, menentukan format tampilan, gaya bahasa, serta menyusun storyboard halaman per halaman berdasarkan urutan kompetensi dasar yang akan dicapai. Konten materi yang dipilih adalah bahasan tentang makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika, nilai-nilai persatuan dalam kebhinekaan, dan contoh-contoh pengamalan di kehidupan sekolah dan masyarakat. Desain media memperhatikan prinsip user friendly, navigasi sederhana, ilustrasi menarik, serta memungkinkan adanya interaksi berupa latihan soal, rangkuman visual, dan tautan video pembelajaran. Instrumen validasi dan angket respons siswa mulai dirancang pada tahap ini untuk memastikan setiap aspek penilaian dapat terakomodasi (Sugihartini, 2018; Fadhila, 2022).

3. Tahap Development

Pada tahap pengembangan, *e-book digital* diwujudkan secara nyata dengan menggunakan aplikasi pendukung yaitu canva. Seluruh desain konten yang telah disusun pada tahap sebelumnya diubah ke format digital interaktif, dipercantik dengan infografis, gambar, dan video. Pada tahap ini, dilakukan pula validasi produk kepada ahli materi Pendidikan Pancasila, ahli media pembelajaran, serta uji keterbacaan oleh guru dan sejumlah peserta didik. Seluruh masukan dari para ahli serta saran dari pengguna dipakai untuk melakukan revisi dan perbaikan hingga produk akhir layak untuk uji implementasi (Fadhila, 2022; Pitriani, 2021).

4. Tahap Implementation

Tahap implementasi dilaksanakan dengan mengujicobakan *e-book digital* kepada siswa kelas XI RPL 2 dalam proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila. Pada pelaksanaan uji coba terbatas ini, peneliti memantau efektivitas penggunaan *e-book* melalui observasi langsung, diskusi kelompok dengan siswa, serta dokumentasi hasil pembelajaran. Instrumen angket digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap kemudahan, kemenarikan, serta kebermanfaatannya. Hasil observasi juga

digunakan untuk memantau kendala teknis dan nonteknis yang ditemukan selama proses penerapan.

5. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap akhir tahapan, yaitu evaluasi desain, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengevaluasi kinerja akhir media *e-book digital*, efektivitas peningkatan pemahaman siswa pada materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika, serta tingkat kepuasan pengguna (Branch, 2009; Fadhila, 2022). Metode evaluasi juga memanfaatkan data hasil angket validasi ahli, rekapitulasi tanggapan siswa, serta perbandingan skor *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan: (1) observasi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi pembelajaran; (2) wawancara kepada guru dan peserta didik terkait penggunaan media digital; (3) angket validasi kepada guru dan peserta didik untuk menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas *e-book*; serta (4) dokumentasi hasil pengembangan produk yang dijadikan bahan penilaian. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi media, angket tanggapan peserta didik dan guru, serta dokumen hasil produk (Ndare, 2025:9; Ikram et al., 2024:7).

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa metode yang saling melengkapi. Observasi lapangan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kondisi nyata proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan pemanfaatan media di kelas sehingga peneliti memperoleh gambaran awal konteks pengembangan *e-book digital*. Wawancara dengan guru dan peserta didik dimaksudkan untuk menggali secara lebih mendalam pengalaman, persepsi, dan harapan mereka terhadap penggunaan media digital, khususnya *e-book*, dalam pembelajaran. Angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik berfungsi untuk menilai kualitas, kelayakan, kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta indikasi efektivitas *e-book* dalam mendukung pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti tertulis maupun visual, seperti modul ajar, foto kegiatan pembelajaran, serta hasil produk *e-book* yang telah dikembangkan sebagai dasar penilaian dan pelaporan hasil penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat kondisi awal pembelajaran dan penggunaan media, pedoman wawancara bagi guru dan peserta didik untuk memastikan data yang diperoleh terarah sesuai fokus penelitian, angket validasi media dan materi untuk para ahli, angket tanggapan peserta didik dan guru untuk mengetahui respons serta tingkat kepraktisan *e-book*, serta dokumen hasil produk sebagai bahan penilaian kualitas akhir pengembangan (Ndare, 2025; Ikram et al., 2024).

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara berurutan dalam beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan observasi awal di kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran serta memotret

sejauh mana media digital sudah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua, peneliti melaksanakan wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila dan beberapa peserta didik terpilih untuk mengonfirmasi temuan observasi dan menggali kebutuhan fitur, tampilan, dan konten *e-book* yang dianggap diperlukan.

Ketiga, setelah prototipe *e-book digital* selesai disusun, peneliti menyebarkan angket validasi kepada guru untuk memperoleh penilaian terhadap aspek isi, tampilan, keterpakaian, dan kebermanfaatannya *e-book*, kemudian melakukan revisi produk berdasarkan masukan tersebut. Keempat, *e-book* yang telah direvisi diujicobakan dalam pembelajaran, dan peneliti mengumpulkan data melalui angket tanggapan peserta didik dan guru mengenai kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya produk, disertai pengumpulan dokumentasi berupa foto, tangkapan layar, serta file akhir *e-book* sebagai bukti dan bahan analisis lebih lanjut.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus persentase untuk mengukur tingkat kelayakan dan kemenarikan produk *e-book* berdasarkan penilaian guru dan peserta didik sebagai pengguna. Respon yang diperoleh dari angket dihitung dengan rumus:

$$P(\%) = \frac{\sum R}{N \times S} \times 100\%$$

Keterangan:

- $P(\%)$ = Presentase respon yang diperoleh
- $\sum R$ = Jumlah skor total jawaban responden (guru dan peserta didik)
- N = Jumlah responden (guru dan peserta didik)
- S = Skor tertinggi tiap butir angket

Rumus ini digunakan untuk mengetahui presentase hasil penilaian kualitas/kelayakan menurut guru dan peserta didik terhadap produk (*e-book* atau bahan ajar yang dikembangkan).

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor

Respon Validator (%)	Keterangan
0 - 20	Sangat Kurang (SK)
21 - 40	Kurang (K)
41 - 60	Cukup (C)
61 - 80	Valid (V)
81 - 100	Sangat Valid (SV)

Dalam penelitian tersebut ditetapkan jika minimal nilai kelayakan setelah dirata-rata mendapatkan nilai “Cukup (C)”, maka *e-book digital* tersebut layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan e-book digital pada materi Makna Semboyan Bhinneka Tunggal Ika sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMK Negeri 2 Surabaya. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi guru dan peserta didik, serta dokumentasi. Setiap teknik pengumpulan data tersebut digunakan untuk saling melengkapi sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait kebutuhan, kelayakan, dan

efektivitas e-book digital yang dikembangkan. Dalam konteks literasi digital, e-book ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga memperkuat keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif untuk pembelajaran.

Penelitian pengembangan *e-book digital* pada materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika telah diujikan kepada 35 peserta didik kelas XI RPL 2 SMK Negeri 2 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *e-book digital*, serta menelaah respon peserta didik setelah menggunakan produk dalam kegiatan pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta angket hasil respon peserta didik. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Dalam proses ini, e-book digital diharapkan tidak hanya memenuhi kebutuhan akademis tetapi juga berfungsi sebagai alat yang memperkaya literasi digital peserta didik, dengan menyediakan akses ke berbagai sumber informasi secara interaktif.

Observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa menggambarkan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, mudah digunakan, dan menyajikan materi secara visual serta aktual. Fitur-fitur utama *e-book* hasil pengembangan meliputi: desain visual yang menarik dan konsisten; konten materi makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang mendalam dan aktual; menu navigasi intuitif; serta integrasi multimedia pendukung seperti gambar, ilustrasi, dan video pendek berkaitan dengan keragaman budaya Indonesia. Hal ini sesuai dengan hasil lembar observasi yang mengidentifikasi respons positif siswa terhadap tampilan awal hingga fitur utama yang diberikan (Anafi, 2022; Fadhila, 2022).

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pengajaran konvensional. Guru telah mencoba menggunakan beberapa media digital sederhana, tetapi penggunaannya belum optimal dan belum mampu menarik minat belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik sering mengalami kesulitan memahami materi konseptual, terutama yang berkaitan dengan nilai kebangsaan, karena penyajian materi sebelumnya kurang memvisualisasikan konteks nyata kehidupan. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya media pembelajaran digital yang lebih interaktif, mudah digunakan, dan relevan dengan karakteristik belajar generasi saat ini.

Wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila menguatkan temuan observasi. Guru menyampaikan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis visual dibandingkan teks panjang dalam buku paket. Guru juga menyampaikan perlunya media digital yang dapat menuntun peserta didik untuk memahami makna semboyan secara kontekstual. Sementara itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel melalui telepon genggam maupun laptop. Peserta didik

menyatakan lebih mudah memahami materi yang dilengkapi ilustrasi, contoh peristiwa, serta penjelasan singkat yang tidak membosankan.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila menguatkan bahwa *e-book digital* sangat memudahkan pengelolaan pembelajaran, memperkaya variasi metode mengajar, dan meningkatkan minat belajar siswa terutama di era teknologi. Guru juga mencatat bahwa fitur visual dan hyperlink membantu siswa lebih kritis mengenal keragaman budaya dan memahami konsep “Bhinneka Tunggal Ika” secara kontekstual, bukan sekadar normatif. Hal ini didukung dokumentasi lapangan berupa foto aktivitas pembelajaran, catatan refleksi siswa, dan hasil pengamatan langsung saat implementasi. Peserta didik mengapresiasi kehadiran *e-book* sebagai solusi atas keterbatasan buku cetak, mengurangi ketergantungan pada materi konvensional, serta menumbuhkan motivasi untuk mengeksplorasi materi lebih luas. Masukan dari siswa pada tahap uji coba juga menjadi dasar utama penyempurnaan navigasi dan penambahan konten multimedia yang relevan ke dalam *e-book*.

Untuk memastikan *e-book digital* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, dilakukan proses validasi oleh ahli yang berkompeten, yaitu guru mata pelajaran terkait. Validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas isi, struktur penyajian, tampilan, serta kebermanfaatannya *e-book* dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui proses penilaian yang sistematis, guru memberikan evaluasi terhadap berbagai aspek kevalidan sehingga dapat diketahui sejauh mana produk memenuhi standar pedagogis dan kurikulum yang berlaku. Hasil validasi ini menjadi dasar penting dalam menentukan kelayakan *E-book* sebelum digunakan pada tahap uji coba kepada peserta didik.

Hasil Validasi Kelayakan *E-book Digital*

Data hasil validasi kelayakan media pembelajaran pada penelitian ini diperoleh melalui proses penilaian yang dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari dua orang guru Pendidikan Pancasila dari SMKN 2 Surabaya. Kedua validator tersebut dipilih berdasarkan kompetensi profesional, pengalaman pedagogik, serta pemahaman mendalam terhadap materi Pendidikan Pancasila sehingga mampu memberikan penilaian yang akurat, objektif, dan komprehensif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi ini memiliki peran penting dalam memastikan bahwa *e-book digital* yang menjadi produk penelitian benar-benar memenuhi standar kelayakan akademik maupun praktis sebelum diterapkan dalam lingkungan pembelajaran.

Ruang lingkup penilaian mencakup berbagai aspek esensial yang harus dipenuhi oleh suatu media pembelajaran, meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan isi, sistematika penyajian, kualitas tampilan visual, kebahasaan, serta kegunaan *E-book* dalam mendukung proses pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Setiap aspek tersebut dinilai secara cermat menggunakan instrumen validasi yang telah dirancang untuk mengukur kelayakan media dari perspektif pedagogis dan teknologi pembelajaran. Melalui

pendekatan ini, hasil validasi tidak hanya memberikan informasi mengenai tingkat kelayakan *e-book*, tetapi juga menjadi dasar dalam mengidentifikasi aspek yang telah optimal maupun yang masih memerlukan perbaikan.

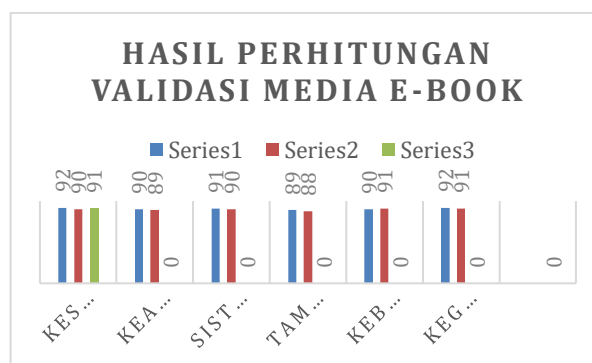
Selain berfungsi sebagai tolok ukur kualitas, hasil penilaian para ahli ini juga berperan penting dalam memperkuat keandalan dan kredibilitas produk pengembangan. Penggunaan dua validator memungkinkan dilakukannya triangulasi penilaian sehingga menghasilkan data yang lebih stabil dan reliabel dibandingkan jika penilaian dilakukan oleh satu ahli saja. Dengan demikian, hasil validasi dapat dijadikan acuan kuat untuk menegaskan bahwa *e-book digital* yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai kebhinekaan yang membutuhkan penyajian visual dan konteks aplikatif yang kuat.

Berdasarkan keseluruhan proses validasi tersebut, diperoleh skor yang menunjukkan tingkat kelayakan *e-book digital* pada setiap aspek yang telah dinilai. Skor dari kedua validator kemudian dirata-ratakan untuk memberikan gambaran umum mengenai kualitas *E-book* secara menyeluruh. Adapun hasil penilaian kelayakan media *e-book digital* tersebut, sebagai berikut akan dideskripsikan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Validasi Media *E-book*

No.	Aspek yang Divalidasi	Skor (%) V1	Skor (%) V2	Rata-Rata (%)
1.	Kesesuaian Materi	92	90	91
2.	Keakuratan Isi	90	89	89,5
3.	Sistematika Penyajian	91	90	90,5
4.	Tampilan Visual	89	88	88,5
5.	Kebahasaan	90	91	90,5
6.	Kegunaan <i>E-book</i> dalam Pembelajaran	92	91	91,5
Rata-rata Persentase Validitas				90,67% (Sangat Valid)

Keterangan: V1 (Validator Guru Pancasila 1)
V2(Validator Guru Pancasila 2)



Gambar 1 Hasil Perhitungan Validasi Media *E-book*

Berdasarkan tabel 2 diatas, proses validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berperan sebagai ahli materi dan sekaligus evaluator kelayakan perangkat pembelajaran. Guru diminta menilai beberapa aspek kevalidan yang meliputi: (1) kesesuaian materi, (2) keakuratan isi, (3) sistematika penyajian, (4) tampilan visual, (5) kebahasaan, dan (6) kegunaan media dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa *E-book* digital memperoleh nilai 90,67%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa secara substansial, *E-book* telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Guru menilai bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan yang ditetapkan dalam kurikulum tingkat sekolah menengah kejuruan. Penyajian konten dinilai cukup sistematis, dimulai dari pengantar makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika, konteks historis, makna filosofis, hingga penerapannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Penggunaan ilustrasi, infografis, dan hyperlink turut mendukung tampilan visual yang menarik serta memudahkan peserta didik memahami hubungan antarkonsep.

Selain itu, aspek kebahasaan dinilai komunikatif serta mudah dipahami. Guru juga memberikan apresiasi terhadap fitur interaktif yang terdapat dalam *E-book* seperti kuis singkat, refleksi mandiri, serta tautan menuju video edukasi. Komponen-komponen tersebut memperkuat nilai kevalidan karena dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Secara keseluruhan, hasil validasi guru menjadi indikator kuat bahwa *e-book* yang dikembangkan telah siap untuk diuji cobakan di lingkungan kelas.

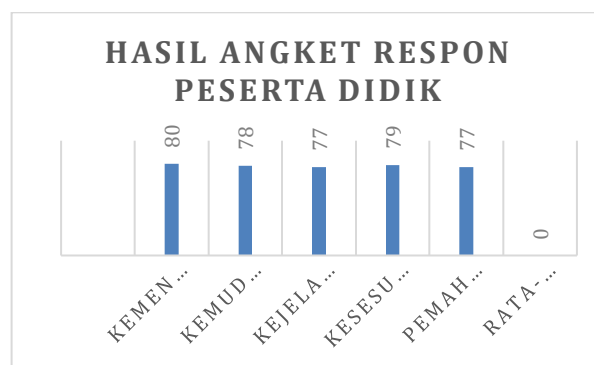
Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap *E-book Digital*

Untuk mengetahui sejauh mana *e-book digital* yang dikembangkan dapat diterima dan dimanfaatkan secara efektif oleh peserta didik, dilakukan pengukuran melalui angket respon setelah siswa menggunakan *e-book* tersebut dalam proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai kualitas pengalaman belajar yang dirasakan peserta didik, meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, kesesuaian ilustrasi, serta kebermanfaatan *E-book* dalam membantu pemahaman konsep kebhinekaan. Penggunaan instrumen angket menjadi langkah penting dalam mengevaluasi efektivitas media dari sudut pandang pengguna langsung, karena peserta didik merupakan pihak yang merasakan secara nyata kemudahan maupun hambatan dalam penggunaan *E-book*. Hasil angket yang diperoleh kemudian diolah dalam bentuk persentase untuk menunjukkan kecenderungan respon peserta didik secara keseluruhan. Data ini tidak hanya berguna sebagai indikator keberhasilan pengembangan media, tetapi juga memberikan dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan jika terdapat aspek yang dinilai kurang optimal. Adapun hasil lengkap penilaian respon peserta didik

terhadap *e-book digital* tersebut, sebagai berikut akan dideskripsikan melalui Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor (%)
1	Kemenarikan tampilan <i>e-book</i>	80
2	Kemudahan penggunaan	78
3	Kejelasan penyampaian materi	77
4	Kesesuaian contoh dan ilustrasi	79
5	Pemahaman materi Bhinneka Tunggal Ika	77
	Rata-Rata Penilaian	78,33%
	Kategori	Valid



Gambar 2. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil pada tabel 3, dapat diketahui bahwa respon peserta didik terhadap *e-book digital* berada pada kategori baik dengan rata-rata skor sebesar 78,33%. Skor tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan penilaian positif terhadap *E-book* yang dikembangkan, terutama pada aspek kemenarikan tampilan dan kesesuaian ilustrasi yang mampu membantu pemahaman konsep secara lebih konkret. Selain itu, skor pada aspek kemudahan penggunaan dan kejelasan materi juga menunjukkan bahwa *E-book* telah memberikan pengalaman belajar yang mudah diakses dan tidak menimbulkan hambatan teknis berarti bagi peserta didik. Hal ini memperlihatkan bahwa media digital yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah dipahami.

Temuan ini juga sejalan dengan teori kognitif multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pemahaman peserta didik akan meningkat apabila materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan visual pendukung yang tersusun secara sistematis. *E-book* digital yang dikembangkan telah mengintegrasikan elemen-elemen tersebut, sehingga mampu memfasilitasi proses pengolahan informasi dalam memori jangka pendek dan jangka panjang. Selain itu, sesuai dengan prinsip Constructivist Learning Theory, peserta didik membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan media dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, *E-book* digital menyediakan contoh kasus, ilustrasi, serta representasi visual yang memungkinkan peserta didik

mengkonstruksi pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kebhinekaan secara lebih kontekstual.

Dari perspektif media pembelajaran, hasil respon peserta didik mendukung pendapat Heinich et al. (2005) bahwa media yang efektif adalah media yang mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *E-book* digital memenuhi kriteria tersebut melalui tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, serta materi yang disajikan secara ringkas dan relevan. Dengan demikian, data respon peserta didik tidak hanya menunjukkan bahwa *E-book* diterima dengan baik, tetapi juga mengindikasikan bahwa media ini telah berfungsi sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis dan teori pembelajaran yang mendasarinya, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Proses ini menjadi tahap krusial dalam penelitian pengembangan karena hasil validasi tidak hanya menggambarkan kualitas awal produk, tetapi juga menentukan sejauh mana *E-book* tersebut dapat diterima dan digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Validasi ganda oleh dua guru memberikan tingkat reliabilitas yang lebih tinggi karena setiap skor yang diberikan melewati proses triangulasi antarpemilai. Dengan demikian, hasilnya dapat dijadikan dasar yang kuat untuk menyimpulkan kelayakan media sekaligus memperbaiki komponen yang masih memerlukan penyempurnaan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua guru Pendidikan Pancasila serta respon yang diberikan oleh peserta didik setelah menggunakan *E-book* digital, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai tingkat kelayakan dan keterterimaan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini mengindikasikan bahwa penggunaan e-book digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan meningkatkan literasi digital peserta didik. Kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi menjadi faktor penting yang mendukung peningkatan keterampilan digital mereka, yang pada gilirannya membantu pemahaman mereka terhadap konsep-konsep seperti Bhinneka Tunggal Ika. Penilaian dari guru menunjukkan persentase sebesar 90,67% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-book* digital telah memenuhi standar kelayakan dari sisi substansi materi, penyajian, tampilan visual, kebahasaan, serta kegunaannya dalam mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, respon peserta didik menunjukkan persentase rata-rata sebesar 78,33% dengan kategori “Valid”, yang mengindikasikan bahwa *E-book* digital diterima dengan baik, menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi yang dipelajari. Rata-rata dari 5 aspek yang dinilai adalah 78,33%, yang menunjukkan bahwa e-book digital dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan berperan positif dalam meningkatkan literasi digital mereka. Dengan demikian, baik hasil validasi ahli maupun angket respon peserta didik secara konsisten menunjukkan bahwa *e-book digital* yang dikembangkan telah layak dan efektif digunakan sebagai

media pembelajaran. Rekapitulasi hasil tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4, Rekapitulasi Hasil Validasi Guru dan Respon Peserta Didik terhadap *E-book Digital*

Responden	Skor (%)	Kriteria
Guru	90,67	Sangat Valid
Peserta didik	78,33	Valid

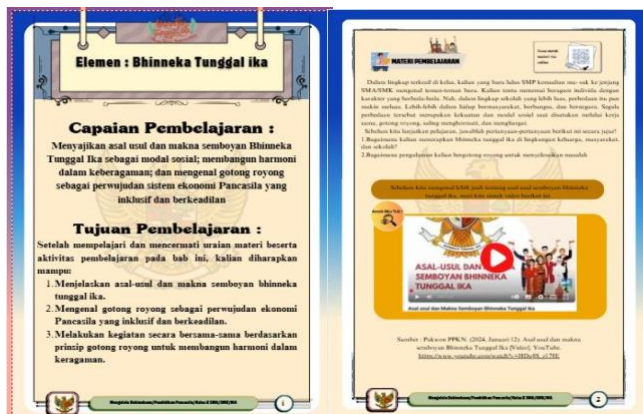
Berdasarkan hasil validasi oleh guru dan respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa *e-book digital* yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian guru menunjukkan kategori “Sangat Valid”, sedangkan respon peserta didik berada pada kategori “Valid”, sehingga secara keseluruhan *E-book* mampu memenuhi aspek pedagogis, kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta membantu pemahaman materi pembelajaran.

E-book Digital

Rancangan *e-book digital* disusun sebagai tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan bahwa desain, struktur, dan tata letak materi selaras dengan kebutuhan peserta didik serta prinsip pembelajaran yang efektif. Penyusunan rancangan ini tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika dan navigasi, tetapi juga didasarkan pada hasil evaluasi sebelumnya, yaitu validasi oleh guru dan respon peserta didik sebagaimana tersaji dalam tabel. Hasil validasi guru yang berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa rancangan *E-book* telah sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran dari segi isi, bahasa, maupun tampilan. Sementara itu, respon positif dari peserta didik pada kategori valid menguatkan bahwa desain dan rancangan *E-book* mampu menarik perhatian, mudah digunakan, serta mendukung pemahaman materi. Oleh karena itu, rancangan *E-book* yang ditampilkan berikut ini merupakan representasi dari pengembangan yang telah melalui tahap penilaian dan penyempurnaan berdasarkan masukan para ahli dan pengguna. Adapun rancangan visual *e-book digital* sebagai berikut.



Gambar 3. Ilustrasi halaman sampul *e-book digital*



Gambar 4. Ilustrasi materi *e-book digital*

Rancangan *e-book digital* yang ditampilkan pada gambar tersebut merupakan representasi visual dari struktur dan konsep desain yang telah dirumuskan pada tahap pengembangan. Rancangan ini menunjukkan bagaimana setiap elemen mulai dari halaman awal, navigasi menu, penyajian materi, ilustrasi pendukung, hingga fitur interaktif yang diintegrasikan secara sistematis untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Setiap bagian dari rancangan *e-book* dirancang dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan, kelogisan alur materi, serta kemudahan penggunaan, sehingga peserta didik dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan memahami isi pembelajaran secara lebih mendalam. Tampilan visual yang disusun secara proporsional dan konsisten juga dimaksudkan untuk meningkatkan perhatian serta meminimalkan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, rancangan ini menjadi landasan utama dalam pengembangan produk akhir *e-book digital* dan mencerminkan bagaimana media pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian yang dilaksanakan di SMKN 2 Surabaya, maka hasilnya bisa disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan *e-book digital* pada materi Makna Semboyan Bhinneka Tunggal Ika terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli. Validasi yang dilakukan oleh dua guru Pendidikan Pancasila dari SMK Negeri 2 Surabaya menunjukkan bahwa *e-book digital* memperoleh skor rata-rata 90,67% dengan kategori Sangat Valid, sehingga dinyatakan memenuhi standar kelayakan dari aspek kesesuaian materi, keakuratan berdasarkan Gambar 3. Ilustrasi halaman sampul *e-*

book digital kebahasaan, dan kegunaan media dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa *e-book digital* yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip pedagogis dan desain media yang baik, serta siap diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI. Penggunaan *e-book digital* ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep Pancasila, tetapi juga secara signifikan berkontribusi pada peningkatan literasi digital peserta didik. Hasil ini didukung oleh penilaian dua guru Pendidikan Pancasila dari SMK Negeri 2 Surabaya yang memberikan skor rata-rata 90,67% dengan kategori Sangat Valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa *e-book digital* telah memenuhi komponen kelayakan media pembelajaran yang meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan isi, sistematika penyajian, kualitas tampilan visual, dan aspek kebahasaan yang komunikatif. Validitas yang tinggi ini mencerminkan bahwa struktur konten *e-book* telah disusun secara logis, materi disajikan secara runtut dan mudah dipahami, sedangkan tampilan visual dan ilustrasi mampu mendukung pemahaman konsep secara efektif. Selain itu, adanya fitur interaktif seperti hyperlink, contoh ilustratif, dan kuis reflektif semakin memperkuat fungsinya sebagai media pembelajaran modern yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri maupun terstruktur di kelas. Dengan demikian, *e-book digital* dinyatakan layak sebagai bahan ajar pendukung yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Bhinneka Tunggal Ika.

2. *E-book digital* yang dikembangkan efektif dan diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai media pembelajaran interaktif dan kontekstual. Berdasarkan angket respon peserta didik, diperoleh skor rata-rata 78,33% dengan kategori Valid, yang menunjukkan bahwa *e-book digital* mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman konsep kebhinekaan secara lebih konkret. Peserta didik merasa terbantu melalui tampilan visual, ilustrasi, dan konten berbasis multimedia yang mendukung pemrosesan informasi sesuai teori multimedia learning dan teori konstruktivisme. Dengan demikian, *e-book digital* dinyatakan efektif dan relevan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap makna Bhinneka Tunggal Ika. Selain itu, hasil respon peserta didik juga menunjukkan bahwa *e-book digital* mendorong mereka untuk berpikir kritis dan memahami makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika melalui konteks yang lebih dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Hal ini sesuai dengan prinsip *Constructivist Learning Theory* yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media dan lingkungan belajar serta meningkatkan literasi digital mereka dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, *e-book digital* yang dikembangkan tidak hanya layak secara substansial, tetapi juga efektif dalam

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebhinekaan serta mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih modern, fleksibel, dan relevan di era digital.

Simpulan ditulis secara singkat dan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon peserta didik, serta uji coba implementasi *e-book digital* dalam pembelajaran, penelitian ini memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital. Saran-saran ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *e-book digital* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta memberikan arah bagi penelitian dan pengembangan media pembelajaran selanjutnya. Adapun saran-saran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran untuk Implementasi Pembelajaran
Berdasarkan kelayakan dan efektivitas *e-book digital* yang telah terbukti melalui validasi guru dan respon peserta didik, disarankan agar guru Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Surabaya serta sekolah lain memanfaatkan *e-book digital* ini secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sehari-hari, yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Guru dapat mengintegrasikan *e-book* ke dalam kegiatan pembelajaran mandiri, diskusi kelompok, maupun presentasi kelas untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif seperti hyperlink, ilustrasi, dan video, peserta didik tidak hanya belajar materi, tetapi juga dilatih untuk lebih aktif menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran mereka. Guru perlu memberikan bimbingan awal terkait cara penggunaan *e-book* agar peserta didik dapat memanfaatkan fitur-fitur ini secara optimal, sehingga mendukung peningkatan literasi digital mereka.
2. Saran untuk Pengembangan dan Penelitian Lanjutan
Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *e-book digital* dengan cakupan materi Pendidikan Pancasila yang lebih luas serta menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif, seperti animasi, simulasi, kuis adaptif, atau evaluasi

berbasis gamifikasi. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak atau diterapkan pada sekolah dengan karakteristik berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas media. Evaluasi lanjutan juga dapat menggunakan metode eksperimen penuh untuk menganalisis pengaruh *e-book digital* terhadap hasil belajar secara lebih mendalam, termasuk mengukur sejauh mana media digital ini turut berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan literasi digital peserta didik di berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adina, A.B., Handoko, F.F., Setyarini, I.I., Septisetyani, E.P., Riyanto, S. & Meiyanto, E., 2008. Ethanollic Extract Litrus aurantifolia Increase Sensitivity MCF7 Cell line towards Doxorubicin, Proceeding, Yogyakarta: Kongres Ilmiah ISFI ke-16, ISBN:978-979-95107-6-2. pp. 55-629.
- Aprilia, R., & Suhartono, S. (2024). Implementasi nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 150-165. <https://doi.org/10.xxxxx/jpk.2024.14.2.150>
- Arifin, N. (2025). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 85-98. <https://doi.org/10.xxxxx/jpk.2025.15.1.85>
- Arifin, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 89-102. <https://doi.org/10.xxxxx/jtp.2025.19.2.89>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Statistik keberagaman sosial budaya Indonesia 2024. Jakarta: BPS Indonesia. <https://www.bps.go.id/publication/2024/keberagaman-indonesia>
- De Porter, B. & Hernacki, M., 1992. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Direktorat Pembinaan SMK. (2024). Laporan infrastruktur teknologi informasi SMK se-Indonesia tahun 2024. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fatimah, A.S., 2020. Deteksi Residu Antibiotik dalam Minuman Susu Aneka Rasa Menggunakan Metode Yogurt Test. Tesis, Fakultas Kedokteran Hewan IPB, Bogor.
- Gultom, S., Rahman, A., & Hidayat, T. (2024). Strategi guru dalam mengatasi tantangan pembelajaran PPKn di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 195-210. <https://doi.org/10.xxxxx/jpk.2024.14.2.195>
- Hermawan, D., Sari, P., & Wijaya, A. (2024). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. *Jurnal Teknologi*

- Pendidikan, 22(1), 110-125. <https://doi.org/10.xxxxx/jtp.2024.22.1.110>
- Hingide, M., Suryani, D., & Pratama, R. (2021). Literasi digital guru PPKn dalam pembelajaran era pandemi. *Jurnal Civic Education*, 9(2), 165-178. <https://doi.org/10.xxxxx/jce.2021.9.2.165>
- Kemendikbudristek. (2023). Panduan implementasi kurikulum merdeka pada satuan pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kemendikbudristek. (2024). Laporan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tingkat SMK tahun 2024. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Mahmudi, A., Suherman, & Prabowo, A. (2022). Pengembangan LKPD berorientasi HOTS pada pembelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 9(2), 142-156. <https://doi.org/10.xxxxx/jrpm.2022.9.2.142>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Muhimatunnafingah, S., Rosyidi, A.H., & Sulisty, U. (2018). Perbandingan efektivitas modul digital dan modul cetak terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 130-142. <https://doi.org/10.xxxxx/jtp.2018.6.2.130>
- Nasution, F.R.A., Siregar, M., & Harahap, L. (2025). Meta-analisis: Evaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam mendukung pembelajaran di SMK. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 5(2), 155-172. <https://doi.org/10.xxxxx/vocational.2025.5.2.155>
- Prasetyo, B.A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Papahan tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(2), 98-112. <https://doi.org/10.xxxxx/primed.2025.5.2.98>
- Rahmawati, D., & Putri, A.S. (2024). Pengembangan e-book digital berbasis Android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 65-78. <https://doi.org/10.xxxxx/jitp.2024.11.1.65>
- Sapitri, S., Widhiastuti, R., & Purnomo, E. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 138-152. <https://doi.org/10.xxxxx/jpd.2025.16.1.138>
- Sari, N.P., & Wibowo, A. (2024). Pengembangan e-book interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah menengah pertama. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 140-155. <https://doi.org/10.xxxxx/jtpi.2024.14.2.140>
- Smith, J., 1975. A Source of Information. In: W. Jones, ed. 2000. *One Hundred and One Ways to Find Information about Health*. Oxford: Oxford University Press. pp. 44-68.
- Sujimat, D.A., 2000. Penulisan Karya Ilmiah. Makalah disampaikan pada Pelatihan Penelitian bagi Guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo, 19 Oktober 2000. Tidak diterbitkan. MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo.
- Suparno, 2000. Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah. In: Ali Saukah and M.G. Waseso, eds. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- Syahputra, H. (2024). Pengembangan e-book interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 7(2), 110-125. <https://doi.org/10.xxxxx/jpsi.2024.7.2.110>
- UNESA, 2023. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education – A tool on whose terms?* Paris: UNESCO Publishing. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf000038572_3
- United Nations. (2024). *Sustainable development goals report 2024: SDG 4 – Quality education*. New York: UN Publications. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2024>
- Violine, M., 2009. *Gaya Bahasa Teenlit: Pilihan dan Pembentukan Kata*. Available at: <http://nyanyianbahasa.wordpress.com> [Accessed 28 November 2020].
- Wahab, A. & Lestari, L.A., 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Wahyuni, E., Suryani, L., & Hidayat, S. (2022). Integrasi literasi digital dalam pembelajaran berbasis teks argumentatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(3), 234-248. <https://doi.org/10.xxxxx/jpbsi.2022.11.3.234>
- Wijaya, K.A., & Kusuma, R.D. (2024). E-book digital sebagai media pembelajaran inovatif di era digital: Tinjauan teoritis dan praktis. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 150-165. <https://doi.org/10.xxxxx/jtpp.2024.12.1.150>
- Winardi, G., 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.