# PENGEMBANGAN BUKU INTERAKTIF “PERJALANAN MENGENAL NILAI

**PANCASILA” SEBAGAI UPAYA INTERNALISASI NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA SD DI LINGKUNGAN KELUARGA**

**Cindy Fiola Cesarria**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([cindy.17010644177@mhs.unesa.ac.id](mailto:cindy.17010644177@mhs.unesa.ac.id) )

# Hendrik Pandu Paksi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([hendrikpaksi@unesa.ac.id](mailto:hendrikpaksi@unesa.ac.id) )

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Buku Interaktif mengenai materi lambang dan nilai- nilai Pancasila untuk siswa usia Sekolah Dasar sebagai suatu upaya penginternalisasian nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga. Penelitian pengembangan Buku Interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 4 tahapan pengembangan. Pada setiap tahapannya dilakukan proses evaluasi. Pengumpulan data menggunakan angket, kuisioner, dan wawancara. Subjek uji coba calon pengguna dalam penelitian ini berjumlah empat orang yang meliputi satu orang siswa SD kelas awal (kelas II), satu orang siswa SD kelas tinggi (kelas V), dan orang tua/wali murid dari kedua orang siswa tersebut. Penelitian ini mengembangkan produk berupa Buku Interaktif yang berjudul “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila”. Hasil validasi media dalam penelitian memperoleh persentase sebesar 87% yang dikategorikan sangat valid, dan hasil validasi materi memperoleh hasil persentase sebesar 97% yang dapat dikategorikan sangat valid. Hasil penelitian pada kelayakan media yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan hasil sebesar 91% yang berkategori sangat layak, dan hasil angket respon orang tua mendapatkan hasil sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Buku Interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam penginternalisasian nilai-nilai Pancasila pada siswa Sekolah Dasar di lingkungan keluarga.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Buku Interaktif, Nilai-nilai Pancasila, Lingkungan Keluarga.

# Abstract

*The aims of this study is to develop an interactive book on the subject of Pancasila symbols and the values of Pancasila for elementary school students as an effort to internalize the values of Pancasila in the family environment. This Interactive Book uses Research and Development (R&D) research method which is using the ADDIE model with 4 stages. In every stage, there was an evaluation process. This research is using questionnaires, digital questionnaires, and interviews for collecting data. The test subjects in this study were four subjects including one person in early grade elementary school student (grade II), one person in high grade elementary school student (grade V), and the parents.* *The product in this research is an interactive book entitled "Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila". The results of validation from the media experts show the percentage of 87% which was categorized as very valid, and the results of validation from the material experts show the percentage of 97% which could be categorized as very valid. The results of the research on the feasibility media from the responses of students showed the percentage of 91% which was categorized as very feasible, and the results from the parents about the feasibility an interactive book show the percentage of 90% were very feasible category. Based on the results of this study, it can be concluded that the Interactive Book "Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila" is suitable for learning media in internalizing the values of Pancasila in elementary school students especially in the family environment.*

***Keywords:*** *Research and Development, Interactive Book, Values of Pancasila, Family Environment.*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 tercatat telah menginfeksi sebanyak 116.521.281 orang dan lebih dari 2,5 juta jiwa meninggal dunia per Maret 2021 (World Health Organization, 2021). Adanya pandemi telah memberikan banyak pengaruh hampir di seluruh sektor kehidupan masyarakat, tak terkecuali sektor pendidikan (Syafrida, 2020). Pada sektor pendidikan, dampak dari pandemi Covid-19 adalah diberlakukannya kebijakan belajar dari rumah. Di Indonesia kebijakan ini pertama kali

dilaksanakan pada 16 Maret 2020.

Kebijakan belajar dari rumah dilaksanakan berdasarkan SE Kemendikbud No. 4 Tahun 2020 yang menyatakan bahwa kesehatan dari para siswa dan seluruh warga sekolah, baik kesehatan lahir maupun batin merupakan pertimbangan yang paling utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan. Namun faktanya, kebijakan belajar dari rumah masih dalam kondisi yang belum ideal dan terdapat banyak hambatan dalam pelaksanaannya.

Hambatan tersebut antara lain pelaksanaan kurikulum yang belum tepat, kurang jelasnya arahan dari pemerintah, faktor kesiapan sumber daya manusia baik siswa, guru, maupun orang tua siswa yang kurang, serta sarana dan prasarana yang terbatas (Fieka Nurul, 2020). Hambatan kebijakan belajar dari rumah salah satunya berkaitan dengan pelaksanaan kurikulum yang belum tepat di lapangan. Berdasarkan Keputusan Mendikbud RI No. 719/P/2020, kurikulum kondisi khusus merupakan bentuk penyederhanaan kurikulum nasional dimana satuan pendidikan tidak diharuskan untuk menyelesaikan seluruh capaian kurikulum baik untuk kelulusan dan kenaikan kelas. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Namun pada implementasinya, masih banyak sekolah dan tenaga pendidik yang belum memahami pedoman tersebut dengan tepat. Hal ini ditengarai dari banyaknya pengaduan yang diterima oleh KPAI baik dari siswa maupun orang tua siswa mengenai problematika pembelajaran dari rumah (KPAI, 2020).

Asmuni (2020) mengemukakan bahwa terdapat beberapa problematika yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Problematika yang pertama, materi pelajaran yang disajikan guru secara daring tidak dapat dipahami oleh semua siswa secara menyeluruh sehingga pemahaman yang diperoleh siswa berdasarkan tafsiran/sudut pandangnya sendiri. Problematika yang kedua, tidak semua guru memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi pada saat pelaksanaan pembelajaran daring, sehingga guru terkendala dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Problematika yang ketiga, guru mengalami keterbatasan dalam mengontrol para siswa terutama pada aspek penilaian sikap, khususnya dalam ruang lingkup pendidikan karakter. Oleh sebab itu menurut Handayani et al. (2020) dibutuhkan suatu bentuk peningkatan kualitas dan intensitas dalam mempererat kerja sama antara orang tua siswa dengan pihak sekolah secara terus menerus dalam pengelolaan pendidikan karakter di masa pandemi. Pendidikan karakter adalah hal mutlak yang wajib diimplementasikan karena pada hakikatnya semua pendidik bertujuan membentuk karakter bangsa (Santika, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang memuat tentang pendidikan karakter di SD adalah PPKn. Berdasarkan lampiran Permendiknas RI Nomor 22 Th 2006, tujuan pembelajaran PPKn adalah menciptakan peserta didik yang aktif, bertanggungjawab, serta dapat bertindak tegas pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Selain itu, berdasarkan Ketetapan BSNP (2016) PPKn juga bertujuan untuk 1) mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, serta rasional ketika menghadapi isu kewarganegaraan, 2) membentuk tanggung jawab, mutu, kecerdasan, dan tindakan siswa dalam bermasyarakat hingga bernegara, 3) membentuk pribadi siswa berdasarkan karakter-karakter yang ada pada masyarakat Indonesia, sehingga dapat berdampingan dengan bangsa lain secara demokratis dan positif, 4) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinter-

aksi dengan bangsa lain dengan memamfaatkan teknologi.

Tujuan tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran PPKn di SD yang mana dalam kegiatan belajar mengajarnya berfokus pada siswa (*active students learning*) dan menggunakan pendekatan inquiri (*inquiry approach*). Pada paradigma baru, karakteristik pembelajaran PPKn di SD antara lain 1) melatih siswa dalam pembelajaran untuk dapat berpikir kritis, 2) melibatkan siswa untuk dapat memilih, mengenali, serta memecahkan masalah, 3) melatih siswa untuk dapat berpikir sesuai dengan metode ilmiah, dan 4) melatih keterampilan sosial siswa yang sejalan dengan pendekatan inkuiri (Depdiknas, 2002:11). Oleh sebab itu, PPKn sangatlah penting dalam menciptakan kepribadian bangsa yang berkualitas dan mengembangkan kemampuan para siswa untuk menjadi warga negara yang baik (*good citizen*), terutama bagi siswa Sekolah Dasar yang merupakan pondasi generasi penerus bangsa karena di dalam mata pelajaran ini sarat dengan nilai-nilai Pancasila.

Pada hakikatnya Pancasila merupakan ideologi bangsa yang berasal dari nilai adat istiadat, nilai-nilai budaya, serta nilai-nilai religius pada pandangan hidup masyarakat Indonesia, sehingga ideologi Pancasila bukanlah hasil dari pemikiran seseorang atau bahkan kelompok tertentu, seperti ideologi lain yang ada di dunia (Kaelan, 2012: 30). Secara harfiah Pancasila diartikan sebagai dasar yang mempunyai lima elemen atau lima butir aturan tingkah laku yang penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhammad Yamin (dalam Gesmi, 2018:1) yang mengatakan bahwa Pancasila adalah lima dasar pedoman atau aturan mengenai tingkah laku yang baik dan penting.

Secara filsafat terdapat tiga nilai dalam Pancasila yakni nilai material, nilai vital, dan nilai kerohanian. Semua nilai tersebut akan bermuara dalam wujud norma yang menjadi suatu anjuran dalam pelaksanaannya. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila merupakan nilai kerohanian, namun suatu nilai kerohanian juga mencakup adanya nilai material dan nilai vital. Hal ini dapat diartikan bahwa nilai-nilai kerohanian yang terkandung di dalam Pancasila juga mengandung nilai-nilai lain yang sistematis dan hierarkis, yang dimulai dari sila Ketuhanan Yang Maha Esa hingga sila Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia sebagai tujuan (Kaelan, 2012:127). Sehingga dapat diketahui bahwa nilai-nilai yang terkandung di dalam masing-masing sila Pancasila merupakan satu kesatuan nilai- nilai yang luhur dan diyakini kebenarannya serta perlu untuk diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pancasila merupakan ideologi dasar negara Indonesia yang bersifat terbuka, yakni suatu ideologi yang dapat menyerap nilai-nilai baru yang bermanfaat bagi kehidupan bangsa. Namun apabila bangsa Indonesia tidak cermat dalam memilih dan memilah informasi yang masuk, maka masyarakat Indonesia memungkinkan terseret arus ideologi luar yang bertentangan dengan ideologi Pancasila. Hal ini justru akan membuat Pancasila perlahan-lahan dilupakan,

baik nilai-nilainya ataupun bentuk implementasinya pada kehidupan sehari-hari, terutama dalam era globalisasi di masa pandemi ini yang mana membuat generasi penerus bangsa khususnya siswa SD menjadi lebih mudah menjangkau media informasi, karena setiap harinya melaksanakan pembelajaran dari rumah melalui *smart phone* dan sudah akrab dengan teknologi.

Seiring bertambahnya waktu, pada faktanya mata pelajaran PPKn khususnya mengenai materi Pancasila perlahan-lahan mulai terlupakan, apalagi dalam pembelajaran di masa pandemi ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti, dari 105 responden yang berasal dari siswa SD yang duduk di kelas 1-6 di Surabaya Barat, sebanyak 57,1% siswa menyatakan bahwa mereka kurang tertarik dalam pembelajaran PPKn terutama pada materi Pancasila. Hal ini karena menurut 61,9% siswa banyak materi yang harus dihafal, 57,1% siswa menyatakan bahwa guru langsung menyuruh mengerjakan latihan soal tanpa memberikan penjelasan materi terlebih dahulu, selain itu 60% siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media lain selain buku tema. Sehingga sebagian besar siswa mengetahui Pancasila hanya dari Buku Tema dan sumber belajar yang digunakan siswa ketika mempelajari materi Pancasila hanyalah Buku Tema (97,1%).

Hasil observasi peneliti pada angket kuesioner juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menyebutkan bunyi Pancasila dan mengerti lambang masing-masing sila dengan benar, namun sebanyak 63,8% siswa belum mengetahui arti dari lambang masing-masing sila pada Pancasila. Selain itu, 72,4% siswa belum mengerti sikap apa saja yang sesuai dengan implementasi nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Dari permasalahan tersebut, dapat diamati kurangnya minat belajar para siswa dalam pembelajaran PPKn dikarenakan mereka hanya sebatas menerima teori dan mengerjakan soal-soal, namun tidak dilibatkan secara langsung dalam implementasinya. Akibatnya, siswa cenderung bosan, tidak bersemangat, dan materi yang diperoleh akan berlalu begitu saja. Oleh karenanya, dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk bisa membantu para siswa dalam mempelajari materi Pancasila.

Menurut Hamidjojo dalam Arsyad (2019:4) media merupakan semua wujud merupakan semua wujud perantara yang dipergunakan oleh manusia dalam proses menyebarkan pesan yang berupa pendapat, ide, atau gagasan agar sampai kepada yang dituju. Sehingga apabila dikaitkan dalam proses pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2019:3) media pembelajaran merupakan sesuatu baik berupa materi, manusia, ataupun kejadian yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi pelajaran dan dapat memberikan siswa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap.

Media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar karena memiliki empat fungsi yakni 1) fungsi atensi sebagai penarik perhatian dan konsentrasi siswa, 2) fungsi afektif sebagai pembangkit sikap dan emosi siswa, 3) fungsi kognitif sebagai perantara memperlancar pemahaman

siswa, dan 4) fungsi kompensatoris yang berperan membantu siswa yang kesulitan menerima materi dalam bentuk lisan ataupun teks (Levie & Lentz, 1982). Selain itu menurut Daryanto & Karim (2017) media pembelajaran juga bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengurangi verbalitas, memudahkan siswa membangun pengetahuannya sendiri dalam kegiatan belajar mandiri, memberikan persepsi yang sama antar siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.

Media pembelajaran yang hendak dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku interaktif. Dalam Merriam- Webster Dictionary, buku merupakan sekumpulan lembar kertas baik kosong maupun berisi tulisan yang disusun ke dalam suatu wujud dengan sampul di bagian depan dan belakang. Buku disebut juga sebagai kitab dan merupakan suatu lembaran kertas berbentuk jilid yang berisi tulisan ataupun kosong (KBBI, 2020). Sedangkan interaktif bermakna suatu keadaan yang ditandai dengan adanya sifat saling aksi, aktif, dan berhubungan satu sama lain. Sehingga buku interaktif dapat disimpulkan sebagai sebuah media cetak berupa kitab yang dikembangkan secara sistematis agar dapat memberikan hubungan saling aktif dengan pembacanya.

Buku interaktif dipilih karena pembelajaran berbasis teks interaktif merupakan suatu media yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar secara mandiri (Arsyad, 2019:87). Hal ini sesuai dengan penelitian Isti Amalia (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran buku interaktif yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta minat siswa. Pernyataan dari hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh penelitian Siregar et al. (2020) yang menunjukkan terdapat perubahan aspek kognitif pada siswa setelah menggunakan media buku interaktif. Selain itu menurut Triwulandari (2014) buku interaktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan buku lain, diantaranya tidak terlalu banyak tulisan, banyak ilustrasi untuk menarik minat dan konsentrasi pembacanya, mengandung pesan-pesan dan instruksi untuk mengajak pembacanya melakukan sesuatu. Sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai pengembangan buku interaktif dengan judul “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila”. Buku interaktif yang dikembangkan ini akan mengemas materi makna lambang dan internalisasi nilai-nilai Pancasila.

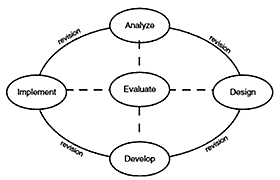
Internalisasi merupakan suatu upaya pemasukan nilai-nilai dalam diri seseorang yang dapat membangun pola pikir dalam memaknai suatu pengalaman (Siti Nurjanah, 2017:103). Sehingga internalisasi nilai-nilai Pancasila dapat dimaknai sebagai suatu proses pemasukan nilai-nilai Pancasila sebagai upaya pembentukan kepribadian, cara berpikir, dan tingkah laku warga negara yang diwujudkan dalam pengamalan sikap serta perilaku di kehidupan sehari-hari. Proses internalisasi nilai-nilai Pancasila dapat dilakukan dimana saja seperti di lingkungan masyarakat,

lingkungan pendidikan, baik formal maupun non formal, serta lingkungan keluarga yang merupakan lingkungan paling dekat bagi seorang individu. Sehingga buku interaktif ini akan dirancangan untuk dapat dibaca dan digunakan bersama orang tua, agar para orang tua dapat mengarahkan dan memantau pertumbuhan karakter anak yang sesuai dengan implementasi nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan kehidupan sehari- hari. Buku interaktif ini juga dapat digunakan untuk mengisi kegiatan anak di rumah agar dapat mengurangi penggunaan gawai. Buku interaktif ini tidak hanya dapat dibaca, namun juga dapat dikerjakan dan dialami secara langsung oleh para siswa. Sehingga harapannya, dengan adanya buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” dapat menjadi alat bantu bagi siswa, guru, dan orang tua dalam melaksanakan pendidikan karakter selama masa pandemi khususnya pada pembelajaran PPKn materi Pancasila di Sekolah Dasar.

Tujuan dari penelitian pengembangan buku interaktif ini antara lain yang pertama, 1) mendeskripsikan proses pengembangan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” sebagai upaya internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa Sekolah Dasar di lingkungan keluarga, dan 2) mengetahui kevalidan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” sebagai upaya internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa Sekolah Dasar di lingkungan keluarga. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1) bagaimana prosedur pengembangan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” sebagai upaya penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa Sekolah Dasar di lingkungan keluarga?, dan 2) bagaimana kevalidan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” sebagai upaya penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa Sekolah Dasar di lingkungan keluarga?.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2018:297) yang mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk serta mengetahui keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Dipilihnya model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini dikarenakan penyusunan model ini terdiri atas tahapan yang bersifat sistemastis dan terprogram, serta pemecahan masalah dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tegeh & Kirna, 2013). Dalam penelitian ini, akan dilakukan empat tahap model ADDIE yang mana dalam setiap tahapannya dilakukan evaluasi. Evaluasi berperan dalam memperkuat suatu produk maupun prosedur yang akan dikembangkan sehingga dapat menciptakan produk yang berkualitas baik.



Gambar 1.

Model Pengembangan ADDIE

Prosedur pengembangan diawali dengan tahap analisis yang berupa analisis masalah dan analisis kebutuhan. Tahap analisis masalah meliputi analisis kegiatan pembelajaran siswa SD dalam pelaksanaan belajar dari rumah dan analisis kendala pembelajaran PPKn materi Pancasila pada siswa SD selama pelaksanaan belajar dari rumah. Tahap analisis selanjutnya adalah analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan desain dan konten materi pada buku interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, dan ditutup dengan proses evaluasi. Tahap 2 adalah tahap perancangan yang difokuskan pada beberapa proses kegiatan yakni (1) perancangan kerangka materi prototipe, (2) perancangan desain prototipe, (3) perancangan instrumen penilaian prototipe, (4) evaluasi. Tahap ke-3 adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan proses yang dilakukan antara lain, (1) perealisasian hasil rancangan produk, (2) validasi materi dan validasi media, (3) revisi perbaikan dan penyempurnaan produk, (4) evaluasi. Tahap terakhir adalah tahap implementasi, yang mana dilakukan (1) uji coba produk media skala kecil, (2) pengambilan data melalui angket respon siswa dan orang tua siswa, (3) evaluasi.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah satu orang siswa SD kelas II (kelas awal), satu orang siswa SD kelas V (kelas tinggi), dan orang tua/wali murid dari kedua orang siswa tersebut yang bertempat tinggal di sekitar lingkungan tempat tinggal peneliti. Pelaksanaan uji coba media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” dilaksanakan di rumah masing - masing siswa sebagai antisipasi pandemi Covid-19 saat ini. Adapun desain uji coba terbatas dilakukan dengan mengimplementasikan produk media serta memberikan angket respon siswa dan orang tua siswa guna mengetahui tingkat kevalidan produk media yang dikembangkan.

Jenis data yang digunakan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari respon siswa dan orang tua/wali siswa yang berkaitan dengan kualitas produk media serta kritik dan saran dari validator ahli materi dan validator ahli media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penskoran angket respon siswa dan angket respon orang tua/wali, serta hasil penskoran validasi materi maupun validasi media yang mengacu kepada skala *likert*. Data-data dalam penelitian ini diperoleh menggunakan

instrumen pengumpulan data yang berupa (1) lembar validasi materi, (2) lembar validasi media, (3) lembar angket respon siswa, dan (4) lembar angket respon orang tua/wali dari siswa.

## Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria** | **Skor** |
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup Baik | 3 |
| Kurang Baik | 2 |
| Sangat Kurang Baik | 1 |

Teknik analisis terbagi menjadi dua tahap yakni teknik analisis data hasil validasi dan teknik analisis data hasil angket respon pengguna. (1) teknik analisis data hasil validasi diolah dan dihitung dengan metode deskriptif persentasi berdasarkan rumus sebagai berikut :

PSP = Σ Nilai seluruh aspek 𝑥 100%

Σ Jumlah aspek x N

(Arthana, 2005:103)

Rumus di atas digunakan untuk menghitung data yang telah diperoleh pada proses validasi guna mengetahui tingkat kevalidan dari media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila”. Pengukuran tingkat kevalidan produk mengacu pada kriteria menurut Arthana & Damajanti (2005) dengan diberikan sedikit modifikasi dari penulis sebagai berikut :

## Tabel 2. Presentase Kriteria

|  |  |
| --- | --- |
| **Penilaian** | **Kriteria** |
| 85% ≤ PSP ≤ 100% | Sangat Valid |
| 60% ≤ PSP ≤ 84% | Valid |
| 45% ≤ PSP ≤ 59% | Belum Valid |
| PSP ≤ 44% | Tidak Valid |

Analisis data dilanjutkan pada proses (2) teknik analisis data hasil angket respon pengguna. Setelah data hasil angket respon pengguna diperoleh, maka selanjutnya akan dilakukan perhitungan pada setiap butir jawabannya. Perhitungan tersebut juga dilakukan dengan persamaan rumus deskriptif persentase. Rumus yang telah dipaparkan, merupakan rumus yang akan digunakan untuk menghitung data yang diperoleh dari hasil angket respon pengguna, guna mengetahui dan mengukur tingkat kelayakan dari media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila”. Pengukuran tingkat kelayakan produk mengacu pada kriteria berikut :

## Tabel 3. Presentase Kriteria Kelayakan

|  |  |
| --- | --- |
| **Penilaian** | **Kriteria** |
| 0% - 20% | Tidak Layak |
| 21% - 40% | Kurang Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

(Arthana & Damajanti, 2005)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan, peneliti menerapkan tahap pengembangan model ADDIE dimana tahapan penelitian dibatasi hingga pada implementasi uji coba skala kecil. Berikut diuraikan rincian hasil pada tahap penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan :

**Tahap Analisis (*Analyze*)**

Pada penelitian ini, analisis masalah dilakukan melalui pengamatan dan wawancara tidak terstruktur (terbuka) dengan beberapa siswa yang duduk di kelas I hingga VI SD di sekitar tempat tinggal peneliti dikarenakan masih adanya pandemi Covid-19. Tahap analisis dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2020. Hasil analisis masalah dalam kegiatan belajar dari rumah menunjukkan bahwa 19 dari 20 orang siswa merasa kesulitan dan kurang nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran dari rumah. Para siswa menuturkan beberapa keluhan dalam pelaksanaan pembelajaran dari rumah antara lain, 1) belajar dari rumah membuat para siswa merasa semakin sulit untuk memahami materi pelajaran dari hari ke hari. Hal ini karena mereka sulit memahami materi yang disampaikan guru dalam bentuk *powerpoint*, catatan, video, serta pemaparan materi melalui *video conference* jarang sekali dilakukan. Kendala yang kedua, 2) para siswa merasa sulit fokus dan tidak nyaman karena lingkungan belajar yang kurang kondusif. Sering kali para siswa merasa sulit berkonsentrasi dan menjadi tidak nyaman ketika sedang belajar, karena lingkungan rumah yang ramai. Beberapa siswa juga menuturkan bahwa seringkali orang tua mereka kurang sabar dan memarahi mereka pada saat mengajarkan materi atau tugas yang belum mereka pahami. Kendala yang terakhir, 3) para siswa sering bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses belajar dari rumah. Hal ini terjadi karena kebijakan belajar dari rumah yang telah berjalan selama satu tahun membuat mereka menjadi bosan dan sedikit malas karena terlalu lama di rumah.

Proses pembelajaran yang kurang bervariasi juga merupakan salah satu faktor dari munculnya rasa bosan yang dialami. Selanjutnya, tahap analisis kendala pembelajaran PPKn materi Pancasila menunjukan hasil bahwa 1) sebagian besar siswa belum memahami materi makna lambang Pancasila dan Nilai-nilai Pancasila, 2) para siswa kesulitan memahami materi Pancasila karena banyak materi yang harus dihafal, 3) sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku Tematik, 4) para siswa kurang tertarik ketika mempelajari materi Pancasila karena tidak digunakan media lain selain buku Tematik, 5) para siswa merasa bosan karena hanya diberikan tugas dan latihan soal saja tanpa diberikan penjelasan materi dan kesimpulan di akhir pembelajaran, 6) para siswa menjadi malas mengerjakan tugas materi Pancasila di buku Tematik karena guru tidak mengoreksi jawaban, sehingga mereka tidak mengetahui benar tidaknya jawaban mereka.

Tahap analisis kemudian dilanjutkan pada proses analisis kebutuhan dengan penyebaran kuesioner melalui *Google Form* pada tanggal 9 – 15 Desember 2020. Dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan menunjukkan hasil 1) 91,4% siswa menyatakan bahwa buku interaktif merupakan media yang menarik untuk dijadikan buku pendamping dalam mempelajari materi Pancasila, 2) 68,6% siswa menyukai buku yang terdapat banyak cerita di dalamnya, 3) 59% siswa menginginkan terdapat misi/tantangan yang harus diselesaikan di dalam buku interaktif, 4) 58,1% menginginkan buku interaktif yang latihan soalnya tidak terlalu banyak, 5) sebanyak 53,3% siswa menginginkan kegiatan-kegiatan di dalam buku interaktif dapat dikerjakan bersama orang tua, 32,4% siswa menginginkan ada kegiatan menggambar dan 22,9% mewarnai. Kemudian 43,8% siswa menginginkan terdapat game seperti teka-teki silang, dan untuk tampilan desain buku interaktif, 57,1% siswa menyukai desain buku yang berwarna-warni, 45,7% siswa menyukai desain buku yang bercorak lucu dan banyak gambar di dalamnya. 37,1% siswa menginginkan desain gambar seperti bentuk komik, dan 25,7% siswa menyukai buku interaktif yang dilengkapi stiker.

## Evaluasi Tahap Analisis

Setelah peneliti melakukan proses analisis masalah dan analisis kebutuhan, tahap berikutnya dilanjutkan dengan melakukan tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan bantuan dosen pembimbing guna memfokuskan pokok permasalahan dari kendala pembelajaran untuk menentukan konsep materi dan konsep desain dari produk yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap evaluasi ini yakni didapati perlunya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn selama masa pandemi terutama dalam materi Makna Lambang dan Nilai- Nilai Pancasila. Media pembelajaran yang perlu dikembangkan pada pembelajaran PPKn materi Pancasila adalah dalam bentuk buku interaktif. Buku interaktif yang akan dikembangkan adalah buku interaktif jenis *participation*. Menurut Oey, dkk (2013:4-6) buku interaktif *participation* ialah buku interaktif yang berisi jalan cerita yang dilengkapi dengan tanya jawab serta instruksi yang sistematis dalam melaksanakan sesuatu untuk menguji penyampaian yang ada pada isi cerita. Buku interaktif jenis ini sesuai dengan kriteria dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

**Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan dilakukan pada tanggal 2 Januari 2021. Pada tahap perancangan kerangka materi prototipe, kegiatan diawali dengan studi literatur untuk mengumpulkan referensi. Studi literatur dilakukan dengan merujuk kepada jurnal penelitian Nasution (2019) dan Sardiman (2012) mengenai makna lambang dan nilai Pancasila, Buku Tematik Kurikulum 2013 “Berbagai Pekerjaan” dan “Pahlawanku”, serta Buku Teks Pengayaan PPKn Kurikulum 2013 terbitan Erlangga. Rancangan materi yang disajikan berupa Makna Lambang Sila-

sila Pancasila dan Nilai-nilai Pancasila, berdasarkan kompetensi dasar sebagai berikut :

3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.

4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan nilai sila- sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut :

1. Setelah mencermati teks bacaan pada buku interaktif, siswa dapat menjelaskan hubungan simbol dengan makna Pancasila pada masing-masing sila dengan benar.
2. Setelah melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi melalui panduan buku interaktif, siswa dapat memberikan contoh pengamalan dari masing- masing sila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

Setelah perancangan kerangka materi prototipe telah ditentukan, kegiatan selanjutnya yakni merancang desain prototipe dengan membuat *storyboard* media buku interaktif guna mempermudah proses pengembangan. *Storyboard* buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” terbagi menjadi 5 bagian sesuai dengan urutan sila pada Pancasila. Perancangan kerangka materi prototipe media dan *storyboard* dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Word* versi 2019.

Pada tahap ini juga ditentukan rancangan konsep visual dari desain buku interaktif yang berupa 1) ukuran buku : 14,5 cm x 18 cm, 2) jenis sampul : *hard cover* kertas art paper, 3) laminasi sampul : laminasi doff, 4) jenis kertas : fancy bluish white, 5) jenis jilid : spiral/*wire binding*, dan 5) media pendukung : pembatas buku dan stiker. Selain itu juga ditentukan rancangan desain cover, desain layout, ilustrasi tokoh, judul buku, serta pemilihan font. Sehingga secara keseluruhan, struktur rancangan buku interaktif terdiri atas : 1) sampul depan, 2) duplikat sampul, 3) halaman identitas pemilik buku, 4) pengenalan tokoh, 5) Perjalanan 1 : Bintang, 7) Perjalanan 2 : Rantai, 8) Perjalanan 3 : Pohon Beringin, 9) Perjalanan 4 : Kepala Banteng, 10) Perjalanan 5 : Padi dan Kapas, 11) penutup, 12) sampul belakang.

Pada masing-masing bagian Perjalanan terdiri atas : 1) peta perjalanan, 2) lembar panduan aktivitas, 3) materi Lambang dan Nilai Pancasila, 4) lembar penarikan kesimpulan, 5) lembar pengamatan dan refleksi, 6) lembar tantangan, dan 7) game. Isi konten dalam masing-masing bagian akan disusun dengan urutan yang berbeda-beda untuk menghindari kesan monoton dan membuat bosan pembaca.

Setelah tahap perancangan kerangka materi dan perancangan desain prototipe selesai, maka tahap selanjutnya yaitu perancangan instrumen penilaian. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan yakni penyusunan instrumen uji validasi materi dan uji validasi media, serta penyusunan angket respon pengguna bagi siswa dan orang tua/wali siswa.

## Evaluasi Tahap Perancangan

Evaluasi dilaksanakan pada isi materi dan desain produk

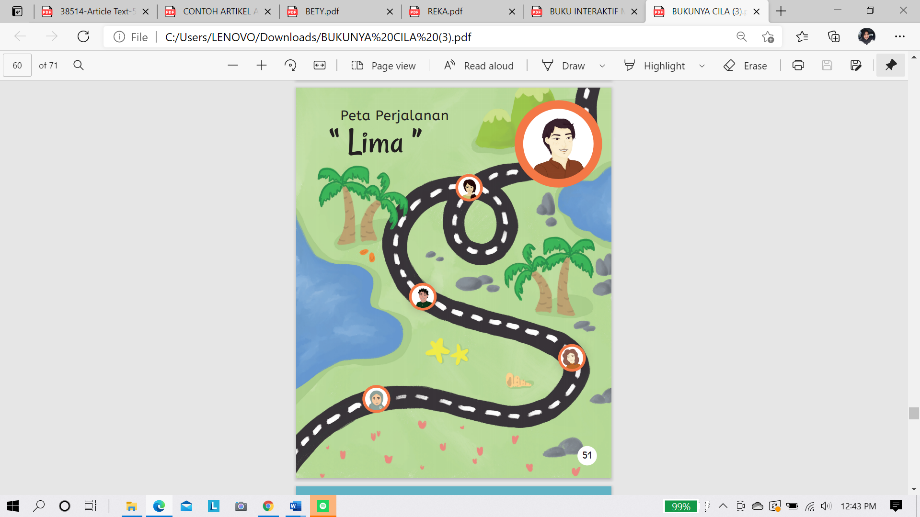
media buku interaktif yang sesuai dengan kriteria media pembelajaran menurut Cahyadi (2019) antara lain mengenai aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kerapian dan kejelasan, keluwesan, serta kepraktisan. Hasil dari proses evaluasi berupa perbaikan pemilihan font, warna font, serta ukuran buku agar mudah dibaca. Pada tahap ini juga dilakukan revisi judul buku interaktif berdasarkan masukan dari dosen penguji, yang semula berjudul “Perjalanan Menuju Lima” menjadi “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila”. Hal ini dilakukan guna menghindari kesalahan penafsiran pada judul buku dalam sudut pandang anak usia sekolah dasar. Selain itu pada tahap evaluasi juga dilakukan revisi jenis kertas yang sebelumnya menggunakan jenis kertas book paper menjadi kertas fancy bluswhite karena lebih tebal, serta tidak mudah kusut dan robek, sehingga dapat lebih awet apabila digunakan oleh siswa usia sekolah dasar dan sesuai dengan pendapat Sundayana (dalam Niken, 2019) yang mengemukakan bahwa media atau alat peraga hendaknya bersifat tahan lama.

**Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan adalah tahapan perealisasian produk yang akan dikembangkan dari hasil akhir tahap analisis dan hasil akhir tahap perancangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu pembuatan buku interaktif yang dilakukan sesuai dengan hasil rancangan pada tahap sebelumnya. Proses pembuatan produk buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” mulai dilakukan pada tanggal 22 Februari 2021 hingga tanggal 19 Maret 2021. Dalam proses ini memerlukan waktu pengerjaan yang sedikit lama dikarenakan membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam penyusunan setiap layout per halamannya, dan pembuatan detail ilustrasi gambar beserta penyesuaian tone warna pada masing-masing halaman membutuhkan kepiawaian dan waktu yang tidak sebentar.

Sehingga untuk menciptakan media pembelajaran buku interaktif ini, peneliti menggunakan Adobe Photoshop CC 2018 dalam pembuatan layout isi buku. Sedangkan pembuatan ilustrasi untuk masing- masing halaman, desain sampul depan, dan desain sampul belakang menggunakan Adobe Illustrator CC 2018.

Setelah proses pembuatan buku interaktif selesai, desain buku tersebut disimpan dalam format PDF untuk kemudian dikonsultasikan dan dilakukan validasi produk oleh validator media dan validator materi. Pada proses validasi, para validator akan diberikan instrumen penilaian yang telah disusun pada tahap perancangan. Validator diminta untuk memberikan penilaiain terhadap hasil pengembangan buku interaktif berdasarkan butir-butir aspek kelayakan, serta memberikan saran dan komentar mengenai isi materi buku interaktif. Saran dan komentar yang diperoleh dari validator akan digunakan sebagai perbaikan dan penyempurnaan buku interaktif tahap akhir sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi. Berikut ini beberapa tampilan desain final dari buku interaktif setelah dilakukan revisi tahap akhir :

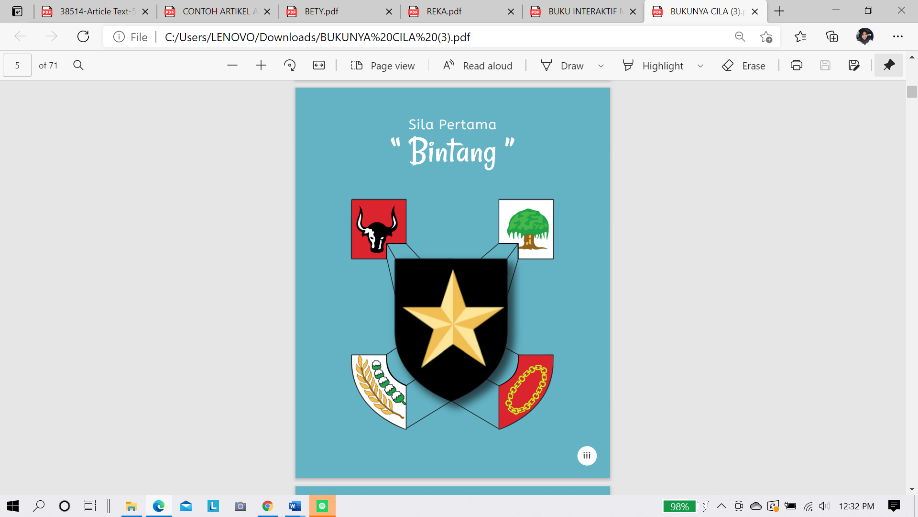


Gambar 2.

Sampul Depan

Gambar 3.

Peta Perjalanan



Gambar 5.

Tampilan Materi

Gambar 4.

Tampilan Awal

Bab

## Evaluasi Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap desain buku interaktif yang masih dalam format PDF sebelum dilanjutkan ke proses percetakan. Proses evaluasi dilakukan dengan bimbingan validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi memberikan masukan untuk memperbaiki gambar ilustrasi yang ada pada “Perjalanan 2 : Rantai” dengan menggunakan tema sikap prihatin, agar sesuai dengan pengamalan nilai Pancasila sila ke-2. Selain itu ahli materi juga memberikan masukan untuk merevisi penggunaan kalimat agar sesuai dengan PUEBI. Untuk masukan dari ahli media berupa : 1) penambahan spesialisasi jenjang kelas di halaman sampul, 2) penyamaan halaman duplikat sampul dengan sampul depan, 3) perbaikan huruf kapital pada kata “Pancasila” yang masih menggunakan huruf kecil pada beberapa halaman. Namun karena buku interaktif ini dikembangkan untuk semua jenjang kelas pada tingkat sekolah dasar, maka revisi yang dilakukan adalah menambahkan nama penulis pada halaman sampul depan. Setelah semua masukan untuk perbaikan telah dilakukan, maka proses percetakan buku interaktif siap dilakukan.

**Penerapan (*Implementasi*)**

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap penerapan. Pada tahap penerapan, penelitian difokuskan pada

uji coba skala kecil atau terbatas mengenai kelayakan penggunaan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” sebagai media pembelajaran dalam penginternalisasian Nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga. Subjek uji coba kelayakan media dilakukan pada satu orang siswa SD kelas awal dan satu orang siswa SD kelas tinggi beserta orang tua/wali masing- masing siswa. Uji coba media dilaksanakan di rumah masing- masing siswa dikarenakan buku interaktif ini dirancang untuk dapat dibaca dan digunakan bersama di lingkungan keluarga. Uji coba media dilaksanakan selama lima hari, sesuai dengan banyaknya bagian perjalanan dalam buku interaktif. Uji coba media dilaksanakan pada tanggal 31 Maret – 4 April 2021.

Pelaksanaan uji coba diawali dengan wawancara tidak terstruktur/terbuka terhadap siswa calon pengguna mengenai makna lambang Pancasila dan nilai-nilai Pancasila. Hasil wawancara dari kedua siswa calon pengguna menunjukan bahwa siswa sudah mengetahui lambang dari masing-masing sila, namun 85% belum mengerti makna dari lambang tersebut. Sedangkan mengenai nilai-nilai Pancasila, secara keseluruhan siswa kelas awal masih kebingungan dalam menyebutkan sikap apa saja yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Ketika diberikan beberapa contoh sikap, siswa masih sulit untuk menentukan sikap tersebut merupakan contoh sikap yang sesuai dengan sila ke berapa dalam Pancasila. Untuk siswa kelas tinggi, sudah dapat menyebutkan beberapa sikap yang sesuai dengan nilai Pancasila, namun jika diperintahkan mengelompokkan contoh sikap dengan pengamalan sila ke berapa dari sikap tersebut, siswa masih sedikit kesulitan.

Setelah proses wawancara selesai, siswa diberikan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” dan dijelaskan mengenai cara penggunaannya. Setelah selesai mengerjakan buku interaktif tersebut bersama keluarga, peneliti memberikan lembar angket respon pengguna untuk siswa dan orang tua/wali siswa guna mengetahui kelayakan media serta kritik dan saran mengenai buku interaktif tersebut.

## Evaluasi Tahap Penerapan

Setelah proses uji coba dan proses pengisian lembar angket respon pengguna selesai, peneliti menggunakan lembar angket tersebut sebagai bahan evaluasi mengenai kelayakan media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila”. Berdasarkan lembar angket tersebut, respon yang diperoleh antara lain 1) siswa menyatakan bahwa buku interaktif ini dapat membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan karena tidak terasa apabila sedang belajar, 2) siswa senang karena banyak gambar dan cerita yang menarik, 3) siswa senang karena di dalam buku interaktif terdapat game sehingga tidak bosan dan selalu penasaran apa kegiatan selanjutnya di setiap bagian “Perjalanan”.

Respon yang diperoleh dari orang tua/wali siswa antara lain 1) buku interaktif dapat membantu para orang tua mengalihkan perhatian anak dari penggunaan gawai ataupun menonton

televisi secara terus menerus, 2) terdapat kolom validasi yang dapat membuat orang tua dapat berkontribusi dalam memantau apa saja yang telah dipelajari anak setiap harinya, hal ini sangat membantu para orang tua yang bekerja, 3) buku ini dapat mendekatkan anak dengan orang tuanya, 4) dapat meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar yang berpedoman kepada Pancasila, 5) tampilan dan isi buku sangat menarik dan jelas, namun terdapat sedikit kekurangan dalam buku ini mengenai ukuran font tulisan yang sedikit terlalu kecil. Menurut pendapat salah satu orang tua siswa, anak usia SD biasanya masih kurang teliti dalam membaca tulisan dan lama kelamaan dapat menimbulkan rasa jenuh dalam membaca apabila menggunakan font yang terlalu kecil. Evaluasi ini menjadi evaluasi tahap akhir dalam pengembangan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” agar dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn khususnya materi Lambang dan Nilai-nilai Pancasila.

## Kelayakan Media

Media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” dapat dikatakan layak untuk digunakan setelah melalui tahapan sebagai berikut 1) proses validasi media, 2) proses validasi materi, 3) proses analisis data.

Validasi media dilakukan sesuai dengan aspek-aspek yang telah dikembangkan dalam instrumen validasi media yang terdiri atas 18 pernyataan. Pernyataan-pernyataan tersebut meliputi aspek 1) desain tampilan, 2) petunjuk penggunaan, 3) tulisan, 4) bahasa, 5) kemudahan, dan 6) keseimbangan. Proses validasi media dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2021. Validator ahli media pada penelitian ini adalah dosen PGSD UNESA yang memiliki keahlian pada bidang Seni Rupa dan Desain. Hasil validasi media memperoleh kevalidan media dengan persentase sebesar 87%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Arthana & Damajanti (2005), persentase sebesar 87% termasuk ke dalam kategori sangat valid.

Tahap selanjutnya yakni validasi materi. Proses validasi materi dilakukan sesuai dengan aspek 1) pembelajaran, 2) isi materi, 3) penyajian, dan 4) kelayakan, yang terdiri atas 14 butir pernyataan. Proses validasi materi pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2021. Validator ahli materi pada penelitian ini merupakan dosen PGSD UNESA yang memiliki keahlian pada bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil validasi materi memperoleh kevalidan media sebesar 97% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid.

Setelah proses validasi selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan proses analisis data dari hasil angket respon pengguna yakni siswa dan orang tua/wali siswa. Hasil yang diperoleh dari angket respon pengguna antara lain sebagai berikut :

## Tabel 4. Hasil Angket Respon Pengguna

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Subjek Uji Coba** | | **Penilaian** | **Rata-rata Penilaian** |
| Siswa | Ghifary (kelas awal) | 85% | 91% |
| Angel (kelas tinggi) | 96% |
| Orang tua/wali siswa | Bunda Dian | 85% | 90% |
| Bunda Heny | 95% |

Berdasarkan tabel diatas, persentase yang diperoleh dari subjek uji coba siswa dan orang tua/wali siswa termasuk dalam kategori sangat layak menurut Arthana & Damajanti (2005). Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengembangan media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” untuk siswa usia Sekolah Dasar dinilai sangat layak sebagai media pembelajaran dan penginternalisasian nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga.

## PENUTUP

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain sebagai berikut : 1) proses pengembangan media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi empat langkah yakni analisis, perancangan, pengembangan, dan penerapan, dimana pada setiap tahap dilakukan evaluasi. 2) aspek yang menjadi tolok ukur dalam pengembangan media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” antara lain validasi media, validasi materi, dan kelayakan media.

Hasil yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut menunjukkan persentase validasi media sebesar 87% dan persentase validasi materi sebesar 97%. Kelayakan media yang diperoleh dari analisis data angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 91% dan angket respon orang tua/wali siswa menghasilkan persentase sebesar 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” dinilai sangat layak untuk media pembelajaran siswa usia Sekolah Dasar dalam penginternalisasian nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga.

## Saran

Penelitian pengembangan buku interaktif ini tentu tidaklah luput dari kekurangan dan kesalahan, sehingga beberapa saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan media buku interaktif “Perjalanan Mengenal Nilai Pancasila” bagi keberlanjutan media yang dikembangkan, antara lain : 1) hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penulis berikutnya dalam mengembangkan produk yang serupa dengan lebih

diperdalam mengenai materi “Lambang dan Nilai-nilai Pancasila” ataupun dengan mengembangkan variasi materi lainnya, 2) hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penulis berikutnya dalam mengembangkan produk yang bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran lainnya dengan menciptakan media yang dapat digunakan di lingkungan keluarga sebagai bentuk dari kepedulian terhadap gerakan literasi keluarga, 3) hasil penelitian ini dapat ditindaklanjuti mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggari, Angi St,dkk. 2017c. Berbagai Pekerjaan: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas

IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Anggari, Angi St,dkk. 2017d. Pahlawanku: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Arsyad, Azhar. (2019). Media Pembelajaran. Depok : Rajawali Pers.

Arthana, I. K. P., & Damajanti, D. (2005). Evaluasi Media Pembelajaran. Teknologi Pendidikan-UNESA.

Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. Jurnal Paedagogy, 7(4), 281-288.

BKG for Education. 2013. PPKn : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722). Springer Science & Business Media.

BSNP. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.

Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Kota Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia.

Daryanto & Karim, S. (2017). Pembelajaran abad 21. In Gaya Media.

Depdiknas. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.

Gesmi, I., Sos, S., & Yun Hendri, S. H. (2018). Buku Ajar Pendidikan Pancasila. Uwais Inspirasi Indonesia.

Handayani, F., & Hasanah, A. (2020). MODEL PENGELOLAAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH PADA MASA PANDEMI. FASTABIQ: JURNAL STUDI ISLAM, 1(2), 145-156.

Kaelan & Zubaidi. (2012). Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta : Paradigma.

KBBI Daring. (2020). Definisi Buku. Diperoleh pada 19 Januari 2021, dari [https://kbbi.kemdikbud.go.id](https://kbbi.kemdikbud.go.id/).

KEBUDAYAAN, M. P. D., & INDONESIA, R. (2020).Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus.

KEBUDAYAAN, M. P. D., & INDONESIA, R. (2020). Surat

Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19).

Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional. (2020, 11 Maret). Tanya Jawab Covid-19. Diperoleh pada 2 Januari 2021, dari [https://covid19.go.id/.](https://covid19.go.id/)

KPAI. (2020, 14 April). KPAI Terima 213 Pengaduan Pembelajaran Jarak Jauh. Diperoleh pada 3 Januari 2021, dari [https://www.kpai.go.id/.](https://www.kpai.go.id/)

Levie, W. Howard dan Levie, Diane. (1975). Pictorial Memory Processes. AVCR Vol. 23 No. 1 Spring 1975.pp.81-97.

Merriam-Webster, Incorporated. (2021). Dictionary of Book. Diperoleh pada 19 Januari 2021, dari [https://www.merriam-webster.com/.](https://www.merriam-webster.com/)

Nasution, T. (2019). PANCASILA DALAM KONTEKS PENDIDIKAN NILAI. Jurnal Al-Fatih, 2(1), 66-78.

Niken, Mutiara. 2019. Keefektifan Media Pembelajaran Game Edukasi Siklus Hidrologi Berbasis Mobile Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Gugus Budi Utomo Kota Semarang [skripsi]. Semarang (ID) : Universitas Negeri Semarang.

Oey, F. W., Waluyanto, H. D., dan Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia bagi Anak 7-12 Tahun. Jurnal Petra. Vol. 1 (2) : 4.

Permendikbud. (2016). Standar Isi pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

RI, B., Lt, G. N. I., & Subroto, J. J. G. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19.

Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. Indonesian Values and Character Education Journal, 3(1), 8-19.

Sardiman, A. M. MAKNA LAMBANG GARUDA PANCASILA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA.

Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR), 3, 828-834.

Siti, Nurjanah. (2017). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila pada Pelajar (Upaya Mencegah Aliran Anti Pancasila di Kalangan Pelajar). El-Wasathiya : Jurnal Studi Agama Vol 5. No 1, pp. 99-106.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Syafrida, S., & Hartati, R. (2020). Bersama melawan virus covid 19 di Indonesia. SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I, 7(6), 495-508.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. Jurnal

Ika, 11(1).

Puslitjaknov. (2008). Metode Penelitian Pengembangan. Jakarta : Depdiknas.

Triwulandari, Puspita. (2014). Perancangan Buku Pop-up Pentingnya Mengonsumsi Sayursayuran bagi Anak. Jakarta : Telkom University.

World Health Organization. (2021). WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard. Diperoleh pada 2 Maret 2021, dari [https://covid19.who.int/.](https://covid19.who.int/)