

Pengembangan Media E-Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Manda Eriyansari^{1*}, Kurniana Bektiningsih²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*eriyansarimanda@students.unnes.ac.id

Submit	Review	Publish
20 Februari 2026	24 Februari 2026	30 Maret 2026

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan media e-book yang valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas fase B pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi makna dan penerapan sila-sila Pancasila. Menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) di SDN Sekaran 01 periode November 2025-Januari 2026, hasil penilaian media divalidasi oleh ahli media (skor 95%, sangat layak) dan ahli materi (93%, sangat layak). Uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar (paired t-test sig. 0,001; N-Gain 0,68 sedang), dengan respons guru (92%) dan siswa (90%) positif, sehingga media ini efektif mendukung pembelajaran interaktif dan kontekstual.

Kata Kunci: e-book, Pendidikan Pancasila, model ADDIE, hasil belajar

Abstract

This development research aims to produce a valid, feasible, and effective e-book media to improve the learning outcomes of phase B students in Pancasila Education, specifically the meaning and application of the Pancasila principles. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model at SDN Sekaran 01 from November 2025 to January 2026, the media assessment results were validated by media experts (score 95%, very feasible) and material experts (93%, very feasible). A large group trial showed a significant increase in learning outcomes (paired t-test sig. 0.001; N-Gain 0.68 moderate), with positive responses from teachers (92%) and students (90%), indicating that this media effectively supports interactive and contextual learning.

Keywords: e-book, Pancasila Education, ADDIE model, learning outcomes

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Dita Elha RimahDani, Shaleh, 2023). Efektivitas kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh strategi, metode, serta media pembelajaran yang digunakan (Hasriadi, 2022). Penelitian dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran* menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang inovatif dan terencana mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kegiatan belajar mengajar memiliki peran yang sangat strategis karena bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berakarakter, demokratis, dan bertanggung jawab (Fierna et al., 2023). Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Huda et al., 2025). Melalui Pendidikan Pancasila, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang ideologi negara, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan sikap religius, humanis, nasionalis, demokratis, dan berkeadilan sosial.

Tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berakarakter, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Septiani et al., 2022). Manfaat dari pembelajaran ini tidak hanya

dirasakan dalam aspek akademik, tetapi juga dalam pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa (Amrullah et al., n.d.). Pendidikan Pancasila membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap permasalahan kebangsaan, menumbuhkan semangat persatuan, serta memperkuat komitmen terhadap norma dan aturan yang berlaku (Auzy et al., 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi beberapa kendala dalam pelaksanaannya di sekolah (Septiana, Tantan, Irfan & Samhan, 2025). Proses pembelajaran cenderung teoritis dan lebih berfokus pada hafalan materi daripada pemahaman nilai secara mendalam (Husna, 2025). Metode dan media yang kurang variatif juga membuat minat serta motivasi belajar siswa menjadi rendah (Resti, 2024). Akibatnya, pembentukan karakter dan sikap kewarganegaraan peserta didik belum berkembang secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik (Wastriami, 2016). Media ini dapat berupa media cetak, visual, audio, maupun digital yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas dan menarik (Yusup et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Heryani et al., 2022).

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah sarana pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital dan aplikasi untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Aulia, 2025). Media ini mencakup e-book, video pembelajaran, platform daring, dan aplikasi interaktif yang dapat diakses melalui komputer maupun smartphone (Nafiqoh & Nurcahyani, 2025). Penggunaannya membantu guru menyajikan materi secara lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Wastriami, 2016). Media berbasis teknologi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan serta kemandirian belajar siswa (Yusup et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Heryani et al., 2022).

Media e-book merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang disajikan dalam format buku digital dan dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, tablet, maupun smartphone (Aulia, 2025). Media e-book memiliki berbagai keunggulan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran di era digital. Salah satu kelebihanannya adalah kemudahan akses, karena siswa dapat membuka materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik (Nafiqoh & Nurcahyani, 2025).

Pada era digital saat ini, media e-book menjadi salah satu sumber belajar yang semakin relevan dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan (Faiz et al., 2022). Perkembangan teknologi serta tingginya penggunaan perangkat seperti smartphone dan tablet mendorong pemanfaatan e-book sebagai alternatif bahan ajar yang praktis dan mudah diakses (Khikmawati et al., 2021). E-book tidak hanya menggantikan fungsi buku cetak, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui integrasi multimedia dan fitur digital (Suhada et al., 2025). Kehadirannya mendukung pembelajaran yang fleksibel, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Sesuai penelitian terdahulu (Farikha S, 2024) media e-book menjadi bagian penting dalam inovasi pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di zaman sekarang.

Berdasarkan temuan lapangan yang didukung oleh penelitian, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan bahan ajar cetak sehingga menyebabkan rendahnya minat, motivasi, dan pemahaman siswa (Sari et al., 2025). Selain itu, pembelajaran juga cenderung kurang interaktif dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam memahami nilai-nilai Pancasila (Ndare, 2025). Media e-book yang digunakan pun umumnya masih bersifat statis dan belum memanfaatkan fitur interaktif secara optimal. Oleh karena itu, dikembangkan e-book interaktif yang dilengkapi video, animasi, kuis, dan fitur clickable. Perbedaan ini menjadi keunggulan utama karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dibandingkan e-book sebelumnya.

Selain itu, penerapan e-book dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi makna dan penerapan sila pancasila, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara

signifikan melalui elemen visual seperti animasi, video makna dan penerapan sila pancasila, dan kuis interaktif (Br et al., 2021). Pendekatan ini tidak hanya memudahkan siswa memahami makna dan peran sila pancasila, tetapi juga mendorong apresiasi nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan (Mahbubi, 2024). Dengan demikian, e-book berpotensi mengatasi keterbatasan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, sehingga hasil belajar siswa lebih optimal dan sesuai standar capaian pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research dan development) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran e-book berbasis pendekatan contextual teaching and learning. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dalam mengembangkan produk baru yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada bulan November- Januari 2026 di SDN Sekaran 01.

Desain pengembangan yang digunakan yaitu merujuk pada ADDIE yang terdiri dari lima sistematis, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Penggunaan model ini diperkuat oleh pendapat (Siregar, 2025) yang menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan dilakukan secara terstruktur, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani, 2024). Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dengan guru kelas I V, serta masukan dan komentar dari ahli media terkait penggunaan e-book. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui hasil penskoran angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik (Jailani, 2023) (Zulkifli et al., 2025). Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui hasil perbandingan hasil pretest dan posttest serta perhitungan N-Gain, uji paired sample t-test, dan uji normalitas (Harianja et al., 2024)(Saputra, 2022) (Gustati, 2025).

HASIL

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media e-book serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam pendidikan pancasila. Model ADDIE digunakan untuk melaksanakan pengembangan media. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat mengidentifikasi makna sila-sila pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui penyajian permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat menganalisis makna sila-sila Pancasila dengan mengaitkannya pada permasalahan yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat secara tepat. (Menganalisis – Orientasi Masalah).
2. Peserta didik dapat mengevaluasi berbagai sikap dan perilaku dalam permasalahan yang disajikan untuk menentukan kesesuaiannya dengan nilai-nilai sila Pancasila melalui diskusi kelompok secara santun dan bertanggung jawab. C5 (Mengevaluasi – Penyelidikan dan Diskusi).
3. Peserta didik dapat merancang dan menyajikan solusi atau produk sederhana sebagai upaya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil pemecahan masalah. C6-(Mencipta – Penyajian dan Refleksi Solusi).

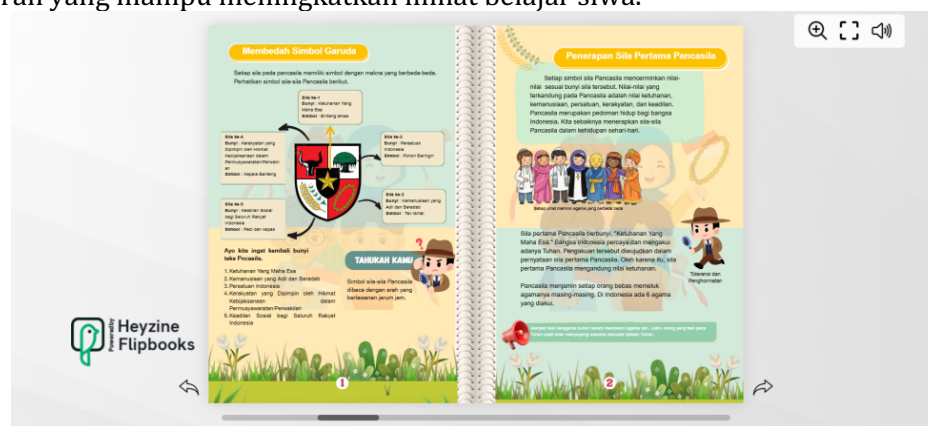
Pada tahap analisis, Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Sekaran 01, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi makna dan penerapan sila pancasila Indonesia masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Dari 28 siswa, hanya 6 siswa (21%) yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan. Hasil niali harian menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 62, sementara KKM yang ditetapkan adalah 75. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa belum pernah digunakan media pembelajaran berbasis digital dalam materi tersebut. Data ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan yaitu bahan ajar berupa *E-Book*. Yang difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi makna dan penerapan sila pancasila dengan pendekatan *deep learning*. Adapun capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) fase B materi makna dan penerapan sila pancasila disajikan pada tabel 1.



Gambar 1. Desain Bahan Ajar *E-Book* Pada Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil analisis siswa SD N Sekaran 01, diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara *konvensional*. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari. Dalam menjawab tantangan tersebut, peneliti memunculkan ide untuk menginovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siwa.



Gambar 2. Bahan ajar *E-book* pada website Heyzine

Pada tahap design, peneliti menyusun rancangan e-book berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya penggunaan media digital. Peneliti terlebih dahulu menyusun kerangka materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya dilakukan perancangan tampilan visual yang menarik dengan pemilihan warna cerah, ilustrasi kontekstual, serta penggunaan bahasa yang sederhana sesuai karakteristik siswa kelas IV.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

Penilaian	
Skor total	69
Skor maksimal	72
Presentase	95%
Kriteria	Sangat layak

Aplikasi Canva dipilih karena menyediakan berbagai template edukatif yang memudahkan penyusunan layout halaman. Setiap halaman dirancang memuat kombinasi teks, gambar, dan video pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Video disisipkan melalui tautan interaktif yang dapat diakses secara langsung. Setelah desain selesai, file dikonversikan ke aplikasi Heyzine untuk menghasilkan tampilan flipbook agar menyerupai buku cetak dan memudahkan navigasi halaman. Pada tahap *development*, media bahan ajar e-

book yang telah dikembangkan kemudian di ujikan kepada ahli. Hasil penilaian oleh ahli media disajikan pada tabel 2.

Penilaian ahli media dilakukan menggunakan instrumen yang terdiri dari 18 butir pernyataan dengan skala Likert 1–4. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 72. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor total sebesar 69. Presentase kelayakan dihitung menggunakan rumus. Berdasarkan tabel 2 skor total yang diperoleh yaitu 69 yang persentasenya 95%. Kriteria media tersebut yaitu sangat layak dengan sedikit perbaikan dan diperbolehkan untuk dilanjutkan ke tahap rencana pembelajaran. Adapun hasil rencana pembelajaran oleh ahli materi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

Penilaian	
Skor total	71
Skor maksimal	76
Presentase	93%
Kriteria	Sangat layak

Penilaian ahli materi dilakukan menggunakan instrumen yang terdiri dari 19 butir pernyataan dengan skala Likert 1–4. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 76. Berdasarkan tabel 3 presentasi akhir yang diperoleh yaitu dengan skor 71 dan presentase 93% dengan kriteria sangat layak. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba 9 peserta didik. Pada tahap ini peserta didik diberikan soal pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media e-book. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,230	9	,185	,873	9	,131
posttest	,234	9	,166	,853	9	,080

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada tahap *implementation* ini diketahui nilai pretest dan posttest berdistribusi **normal**, dengan nilai signifikansi sebesar $0,131 > 0,05$ (pretest) dan $0,080 > 0,05$ (posttest). Oleh karena itu dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test, Adapun hasil uji paired sample test pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Uji Sample Paired T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-28,071	-11,649	8	<,001

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan hasil signifikan sebesar 0,001 ($< 0,05$) dengan nilai t hitung -11,649, dimana rata-rata nilai siswa melonjak drastis dari 48,89 menjadi 83, 89. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar e-book memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis terakhir dilakukan uji N-Gain untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar secara individu maupun klasikal. Berikut tabel data uji N-Gain :

Tabel 6. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	9	,45	,82	,6830	,11457
NGain_persen	9	45,45	81,82	68,2985	11,45733
Valid N (listwise)	9				

Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata yaitu 0,68 atau (68%) yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media bahan ajar e-book efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap *evaluation*, evaluasi diberikan dalam bentuk angket kepada guru dan peserta didik terhadap media bahan ajar e-book. Berdasarkan angket, respons guru memperoleh presentase sebesar 92% sedangkan respons siswa memperoleh presentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media bahan ajar e-book baik dan layak untuk dikembangkan. Persentase tersebut diperoleh dari perhitungan skor angket yang dikonversikan ke dalam bentuk persentase kelayakan dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa e-book yang dikembangkan menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, berdasarkan saran dan komentar yang diberikan, media telah sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan menghasilkan temuan yang saling berkaitan dan mendukung efektivitas media e-book dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tahap *analysis* (Analisis) menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih didominasi metode ceramah sehingga hasil belajar rendah, dengan rata-rata awal 48,89. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara pembelajaran ideal dan praktik di lapangan, sehingga diperlukan media inovatif berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan teori analisis kebutuhan dalam model ADDIE yang menekankan identifikasi masalah sebagai dasar pengembangan.

Pada tahap *design* (Desain) dilakukan dengan merancang e-book berbasis pendekatan contextual teaching and learning (CTL), mengintegrasikan teks, gambar, dan video melalui Canva dan Heyzine. Pendekatan kontekstual bertujuan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan motivasi belajar.

Tahap *development* (Pengembangan) menghasilkan media yang divalidasi oleh ahli media dengan persentase 95% dan ahli materi 93%, keduanya berkategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa e-book telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan sesuai standar pengembangan media pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap *implementation* (Implementasi) menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 48,89 menjadi 83,89 (kenaikan 35 poin). Uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$) yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Nilai N-Gain sebesar 0,68 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan efektivitas pembelajaran pada tingkat sedang hingga tinggi.

Pada tahap *evaluation* (Evaluasi) menunjukkan respons guru sebesar 92% dan siswa sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menandakan bahwa e-book efektif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media e-book dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian (Farikha S, 2024) menyatakan bahwa e-book menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Selain itu, penelitian (Br et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan e-book dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik. Hal ini juga diperkuat oleh (Khikmawati et al., 2021) yang menyatakan bahwa e-book dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena kemudahan akses dan tampilannya yang lebih praktis. Lebih lanjut, (Suhada et al., 2025) menjelaskan bahwa e-book yang terintegrasi dengan multimedia mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga menunjukkan kebaruan (novelty) berupa pengembangan e-book yang dilengkapi video, game edukatif, kuis interaktif, serta fitur klik dan navigasi digital. Fitur tersebut berfungsi meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan siswa sehingga e-book tidak hanya menjadi bahan bacaan, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif dan kontekstual.

SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa e-book dengan mengacu pada tahapan model ADDIE. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, produk yang dihasilkan memperoleh kategori sangat layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada pokok bahasan makna dan penerapan sila Pancasila. Hasil pengujian efektivitas juga memperlihatkan adanya peningkatan capaian belajar peserta didik setelah media diterapkan, yang dibuktikan melalui perbedaan yang berarti antara skor pretest dan posttest serta perhitungan *N-Gain* yang berada pada tingkat sedang. Hal ini menunjukkan bahwa e-book yang dikembangkan terbukti memiliki mutu yang baik, mampu mendukung hasil belajar, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di masa sekarang. Penelitian pengembangan e-book ini hanya menyajikan materi secara digital, tetapi juga dilengkapi fitur interaktif seperti video, kuis, dan elemen clickable yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini memberikan alternatif inovatif media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

SARAN

Penulis menyadari bahwa penulisan artikel ini belum sepenuhnya sempurna, maka penulis berharap agar terdapat pengembangan dan penyempurnaan media e-book yang telah dibuat, baik dari segi isi materi, tampilan, maupun fitur interaktifnya. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan semua yang menggunakan. Berdasarkan hal tersebut, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media e-book dengan cakupan materi yang lebih luas serta mengujicobakan pada jumlah sampel yang lebih besar dan beragam. Selain itu, pengembangan fitur interaktif dapat terus ditingkatkan agar lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Bagi guru, media e-book ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Terima kasih kepada kepala SDN Sekaran 01 beserta seluruh guru dan siswa yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ahli media dan ahli materi atas bimbingan serta validasi yang berharga; dosen pembimbing atas arahan ilmiahnya; serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan moral. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan PPKn di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, A., Indonesia, U. P., Alfath, M., Purnama, F., Indonesia, U. P., Lestari, N., Indonesia, U. P., Nurfauziah, R., Indonesia, U. P., & Indonesia, U. P. (n.d.). *Manfaat pembelajaran pendidikan pancasila terhadap rasa nasionalisme mahasiswa fpbs upi*.
- Aulia. (2025). *No Title*. 4(2), 4420–4427.
- Auzi, C., Saragi, D., Ndonga, Y., & Negeri, U. (2024). *Peran Pendidikan Pancasila dalam Mencegah Radikalisme pada Kalangan Siswa Sekolah Dasar*. 721–729. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>.
- Br, Y. F., Simamora, H., & Efarina, U. (2021). *Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. April, 36–39. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1774>
- Dita Elha RimahDani, Shaleh, N. (2023). *VARIASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR Dosen , UIN Sunan Kalijaga , Yogyakarta , Indonesia Dosen , UIN Raden Fatah , Palembang , Indonesia Abstrak*. 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7352–7359.
- Farikha S. (2024). *Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka*. 4(1), 45–53.
- Fierna, M., Lusie, J., Faniya, P., Helna, P., Krisnaufal, S., Pamulang, U., & Banten, P. (2023). *Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah*. 7(2), 1983–1988.

- Gustati. (2025). *N-Gain Sebagai Alat Ukur Pemahaman Mahasiswa Pada Akuntansi Keuangan Lanjutan 1*. 27(1), 11–24.
- Harianja, M. R., Yusup, M., Siahaan, S. M., Sriwijaya, U., & Kunci, K. (2024). *Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi*. 13. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hasriadi. (2022). *Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi Pendahuluan*. 12(1), 136–151.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD*. 31(1), 17–28.
- Huda, K., Febrianti, D., & Nabilah, R. S. (2025). *Landasan dan Tujuan Pendidikan Pancasila Basis And Objectives of Pancasila Education*. 5(3), 1364–1368.
- Husna. (2025). 1 2 3 4. 11.
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., & Susilo, A. (2021). *Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus*. 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v3i1.14671>
- Mahbubi. (2024). *PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PAI*. 168–176.
- Nafiqoh, H., & Nurcahyani, R. D. (2025). *Development of E-Books as Educational Media to Introduce Disasters to Early Childhood*. 17, 2021–2029. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.7462>
- Ndare. (2025). *PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Resti. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR* Resti Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Rizka Annisa Wati Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Salamun Ma ' Arif Universitas Sriwijaya , Palembang. 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Saputra, G. Y. (2022). *Uji T Berpasangan (Paired T-Test) Terhadap Pengaruh Perbedaan Jumlah Jam Terapi Applied Behaviour Analysis (ABA) Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Autisme*. 2(03), 379–387.
- Sari, D., Ma, D., Jamil, M., & Harahap, I. (2025). *DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PPKN BERBASIS SISTEM INFORMASI DI SMPIT INSAN UTAMA 2*. 3, 48–61.
- Septiana, Tantan, Irfan, P., & Samhan, S. (2025). *Educatus : Jurnal Pendidikan TANTANGAN DAN KENDALA PELAKSANAAN PENDIDIKAN*. 3(2), 36–44.
- Septiani, I., Apriani, A., & Izzah, L. (2022). *Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan*. 1(2).
- Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani, D. A. S. (2024). *TEHNIK ANALISIS DATA KUANTITATIF DAN KUALITATIF DALAM PENELITIAN ILMIAH*. 15(2), 79–91.
- Suhada, D., Riski, M., & Anwar, S. (2025). *Studi Literature : Perkembangan dan Dampak Penggunaan E-Book Dalam Dunia Pendidikan*. 3(4), 5213–5221.
- Wastriami, A. M. (2016). *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*.
- Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. (2023). *Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). *dengan Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas*. 1(2), 55–68.