

**PENGEMBANGAN INTERACTIVE BOOK
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI MUSYAWARAH DI KELAS III**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Alivia Luthfansa Dhiaulhaq
1904006

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI MUSYAWARAH DI KELAS III**

oleh
Alivia Luthfansa Dhiaulhaq

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Alivia Luthfansa Dhiaulhaq
Universitas Pendidikan Indonesia
Februari 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

ALIVIA LUTHFANSA DHIAULHAQ

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI MUSYAWARAH DI KELAS III

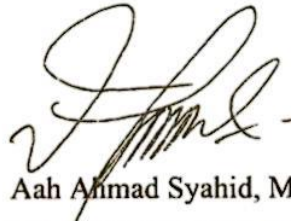
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ani Nur Aeni, M. Pd
NIP. 197608222005022002

Pembimbing II



Aah Ahmad Syahid, M. Pd
NIP. 920171219870621101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Sumedang



Dr. Julia, M. Pd
NIP. 198205132008121002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN INTERACTIVE BOOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MUSYAWARAH DI KELAS III

Oleh
Alivia Luthfansa Dhiaulhaq
1904006

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn khususnya di materi nilai-nilai Pancasila sila ke-4 yaitu Musyawarah. Peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar pada siswa yang memberikan dampak kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang di pelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu *Interactive Book* diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang muncul tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu, metode R&D dengan pendekatan *mix methode* dan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu wawancara dan tes pemahaman berupa soal sebanyak 15 soal pilihan ganda. Pengujian dilakukan menggunakan *software SPSS* versi 26 yaitu uji-W (*Wilcoxon*) dikarenakan data hasil penelitian pada nilai *Posttest* berdistribusi tidak normal. Pengukuran menggunakan uji *N gain* untuk mengukur dan melihat berapa persentase peningkatan nilai sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Interactive Book*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian terdapat perubahan nilai *Pretest-Posttest* setelah perlakuan dengan memakai *i-book* sebesar 0,47 (47%) dengan kriteria **sedang**. Hal ini membuktikan bahwa adanya peningkatan atau perubahan ke arah yang lebih baik terkait pemahaman siswa di kelas III SD Panyingkiran II.

Kata Kunci: *multimedia, digital, media pembelajaran, abad 21, pengembangan*

ABSTRACT

PENGEMBANGAN INTERACTIVE BOOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MUSYAWARAH DI KELAS III

Oleh
Alivia Luthfansa Dhiaulhaq
1904006

This research aims for knowing enhancement understanding student lesson PKn especially in the material values of the 4th precept Pancasila, namely 'Musyawarah'. Researcher found some problems related to the lack innovation in the use of learning media so that cause low interest learning in students who provide impact lack of understanding student on the material being studied. By using learning media digital based is Interactive Book expected could resolve problems that arise. Method research used is, R&D method with approach mix method and the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Research design use One Group Pretest-Posttest Design. The data collection technique used that is interviews and tests understanding in the form of 15 questions of choice double. Testing done use SPSS software version 26, namely the W-test (Wilcoxon) due to the result data research on value Posttest is not normally distributed. Measurement use the N gain test for measure and see how many percentage enhancement before and after values treatment using learning media Interactive Book. Research results showing that based on testing there is change mark Pretest -Posttest after treatment with wear i-book of 0.47 (47%) with criteria medium. This proves that Interactive Book make an improvement or change in a better direction related to understanding students in class III SD Panyingkiran II.

Keywords: multimedia, digital, learning media, 21st century, development

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teori	6
1.4.2 Manfaat Praktik	6
1.4 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	9
2.1.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	9
2.1.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	10
2.1.3 Landasan Ilmiah dan Landasan Hukum PKn	11
2.1.4 PKn di Sekolah Dasar (SD).....	11
2.1.5 Pengertian Pancasila.....	12

2.1.6	Pengertian Sila-sila Pancasila.....	14
2.1.7	Pengertian Nilai-nilai Pancasila	14
2.1.8	Makna Nilai-nilai setiap Sila Pancasila.....	14
2.2	Hakikat Media Pembelajaran	16
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	16
2.2.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran	18
2.2.3	Peranan dan Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.2.4	Posisi Media Pembelajaran.....	20
2.2.5	Klasifikasi dan Pemilihan Media.....	21
2.4	Hakikat Multimedia Pembelajaran Interaktif	24
2.3.1	Pengertian Multimedia	24
2.3.2	Manfaat Multimedia	24
2.3.3	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran.....	25
2.3.4	Dampak Multimedia sebagai Media Pembelajaran Interaktif.....	25
2.3.5	Pengertian <i>Interactive Book</i> sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD	26
2.3.6	Manfaat dan Fungsi <i>Interactive Book</i> sebagai Media Pembelajaran di SD	26
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Desain Penelitian	27
3.2	Partisipan dan Waktu Penelitian.....	28
3.2.1	Partisipan Penelitian	28
3.2.2	Waktu Penelitian	28
3.3	Definisi Operasional.....	30
3.3.1	Media Pembelajaran <i>Interactive Book</i>	30
3.3.2	Media Pembelajaran Multimedia	31

3.3.3 Pembelajaran Digital	31
3.3.4 Pengembangan Media Pembelajaran.....	32
3.4 Instrumen Penelitian.....	32
3.5 Prosedur Penelitian.....	33
3.4.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	34
3.4.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	35
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	35
3.4.4 Tahap Uji Coba/Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
3.4.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36
3.6 Analisis Data	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Temuan.....	38
4.2 Pembahasan	40
4.2.1 Tahap <i>Analysis</i>	40
4.2.2 Tahap <i>Design</i>	41
4.2.3 Tahap <i>Development</i>	42
4.2.4 Tahap <i>Implementation</i>	44
4.2.5 Tahap <i>Evaluation</i>	45
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Implikasi	50
5.3 Rekomendasi	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	55
RIWAYAT HIDUP	124

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu "Malaikatku" Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah Dalam Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 4549-4557.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 102-113.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E-book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1214-1222.
- Anggraini, Y. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran e-Book Novelmatika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Amanah Pendidikan dan Pengajaran*, 35-48.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Asti, M. W., Hendracipta, N., & A Syachruroji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran darah di Sekolah Dasar. *Basicecu*, 47-64.
- Bakry, N. M. (2015). *PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Daryanto. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Basicedu*, 3931-3944.
- Francisca, Zahra, J. O., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS uku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5268-5277.
- Limanto, D. A. (2015). Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari-hari Perjuangan Nasional untuk Anak Usia 6-11 Tahun. *DKV Adiwarna*, 17.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Pendidikan dan Sains*, 418-430.
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Cakrawala Pendas*, 1318-1329.
- Prahatiningtyas, S., Novitasari, D., & Pratiwi, N. S. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Implementasi Media Interaktif e-book

Selama Pembelajaran Daring diSMK Patriot Peterongan Jombang. *Physics Education and Applied Physics*, 1-6.

- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Sistem dan Teknologi Informasi*, 1.
- Rahayu, A. S. (2013). *PENDIDIKAN PANCASILA & KEWARGANEGARAAN (PPKn)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Basicedu*, 2099-2104.
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar "KINO DAN KITA ANAK SHOLEH" Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa SD Kelas 1. *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 826-837.
- Sahriani, I., Arsyad, M., & Ma'ruf. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Tandur Berbasis Inkuiri Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bungoro. *Pendidikan Fisika*, 113-126.
- Siregar, Mutia, S., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *PKM SCR*, 828-834.
- Sudin, A., & Iswara, P. D. (2019). *Media Pembelajaran Serta Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surtati, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Taileleu, E. S. (2017). Peningkatan Pemahaman Siswa dengan Menggunakan Media Book Garis Bilangan yang Melibatkan Siswa Secara Langsung. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 398-406.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV. Buku Baik Yogyakarta.
- Wahiddah, S. A., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 4182-4191.
- Waluyo, B. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT. *Jurnal An-Nur*, 229-250.