

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN KELAS V MELALUI BUKU SAKU DIGITAL

I. Noerdiansyah¹, I.N. Sudiana², Sariyasa³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: irham.noerdiansyah@gmail.com¹, nyoman.sudiana@undiksha.ac.id²,
sariyasa@undiksha.ac.id³

Abstrak

Pentingnya pengintegrasian teknologi ke dalam materi pembelajaran saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku saku digital untuk meningkatkan hasil PPKn kelas V SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research Development*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek penelitian ini adalah 82 siswa kelas V, 6 orang ahli, dan 2 orang guru. Instrumen pengumpulan data pada kuesioner terdiri dari validasi aspek materi, bahasa, dan kegrafikan. Kemudian instrumen angket respon guru dan respon siswa. Teknik analisis data pada pengembangan buku saku digital ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini diantaranya adalah hasil validasi ahli materi sebesar 5,00 dengan kategori sangat baik dengan skor maksimum 5.00, kemudian ahli bahasa sebesar 4,50 dengan kategori sangat baik dengan skor maksimum 5.00, dan ahli kelayakan kegrafikan sebesar 4,43 dengan kategori sangat baik dengan skor maksimum 5.00. Hasil tahapan *one to one evaluation* dan *small group evaluation* yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 3,6 untuk *one to one evaluation* dan 3,4 untuk *small group* dan termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil efektivitas juga menunjukkan bahwa presentasi ketuntasan menunjukkan 100% peserta didik memiliki nilai yang tuntas, artinya materi dalam buku digital mampu dipahami. Pada nilai perolehan (*N-Gain*) mendapat hasil perolehan termasuk kategori sedang sehingga bahan ajar buku digital memiliki pengaruh dengan kategori sedang terhadap pemahaman materi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa buku saku digital yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan pada pembelajaran PPKn kelas V SD.

Kata Kunci : Buku Saku, Digital, PPKn

Abstract

The importance of integrating technology into current learning materials. This study aims to produce a digital pocket book to improve the results of Civics learning for fifth-grade elementary school. This research uses the type of research development or Research Development, using the ADDIE development model. The subjects of this study were 82 fifth grade students, 6 experts, and 2 teachers. The data collection instrument on the questionnaire consists of validating aspects of material, language, and graphics. Then the teacher response questionnaire instrument and student responses. Data analysis techniques in the development of this digital pocket book use qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this study include the validation results of material experts of 5.00 with a very good category with a maximum score of 5.00, then a linguist of 4.50 with a very good category with a maximum score of 5.00, and a graphic feasibility expert of 4.43 with a very good category with a maximum score of 5.00. The results of the one to one evaluation and small group evaluation stages obtained an average result of 3.6 for the one to one evaluation and 3.4 for the small group and are included in the very practical category so they can be used in the learning process. The effectiveness results also show that the completeness presentation shows 100% of students have a complete score, meaning that the material in the digital book is understandable. In the acquisition value (*N-Gain*) the acquisition results are in the moderate category so that digital book teaching materials have a medium category effect on students' understanding of the material. Based on the results of the study, it can be concluded that the digital pocket book developed is valid, practical, and effective so that it can be used in Civics learning for fifth-grade elementary school.

Keywords : Pocketbook Digital, Civics Learning; PPKn

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini bergerak maju ke dalam format baru, terutama dalam praktik pemanfaatan teknologi digital dalam penyampaian ilmu pengetahuan. Menariknya, akibat merebaknya COVID-19, teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat pelengkap, tetapi berperan sebagai perangkat utama dalam proses pembelajaran. Berbagai inovasi dilakukan untuk adaptasi terhadap pesatnya perkembangan teknologi sejalan dengan arah perkembangan pendidikan dalam menyongsong abad 21 yang ditandai dengan integrasi digital dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut antara lain melakukan pembelajaran melalui pembelajaran online (Ningsih dan Jayanti, 2016). Pelaksanaan pembelajaran online memerlukan dukungan baik dari segi keterampilan guru dalam merancang pembelajaran maupun ketersediaan sumber belajar karena substansi pembelajaran harus tetap sama dengan modus pembelajaran tatap muka. Hal ini sebagai upaya untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi di era revolusi digital saat ini.

Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, tanggap dan inovatif (Khaulani *et al.*, 2019; Sumardjoko & Musyiam, 2018). Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah: 1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti-korupsi, 3) berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, 4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung/tidak langsung

dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Khaulani *et al.*, 2019; Murdiono, 2014; Sumardjoko & Musyiam, 2018).

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang fokus untuk membentuk warga negara yang cerdas dan berkarakter. Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Jelas bagi kita bahwa PPKn bertujuan mengembangkan potensi individu warganegara, Untuk mencapai visi, misi dan tujuan PPKn tersebut, seorang guru hendaknya mampu merancang pembelajaran di kelas secara kreatif, dan inovatif (Khaulani *et al.*, 2019; Luh *et al.*, 2013; Mediatati & Suryaningsih, 2017). Dalam hal ini, PPKn diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai moral yang baik kepada setiap individu. terdapat permasalahan yang sering terjadi di sekolah salah satunya adalah banyaknya siswa yang tidak memiliki buku paket bahkan menurutnya 33% sampai dengan 43% siswa di sekolah dasar tidak memiliki buku di empat mata pelajaran utama salah satunya adalah PPKn. Oleh sebab itu, seorang guru diperlukan untuk menyampaikan materi yang lebih mencoba kreatif atau melakukan inovasi yang baru agar peserta didik dapat memahami pembelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013 sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih menekankan pada peran aktif peserta didik. Selain itu juga, hasil wawancara kepada peserta didik diketahui bahwa keinginan peserta didik dalam pembelajaran yang mengharap materi pembelajaran

disajikan lebih menarik dan tidak hanya mengandalkan buku paket sekolah karena pada penggunaannya buku paket tidak bisa di bawa kemana saja serta tidak dapat digunakan setiap saat sehingga peserta didik sangat memerlukan buku yang praktis serta dapat mudah di akses dan di gunakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V diketahui bahwa semuanya sudah memiliki telepon seluler masing-masing dan mayoritas menggunakan *smartphone* android.

Permasalahan tersebut harus ada solusinya. Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan menyediakan bahan ajar yang menarik seperti buku saku yang dilengkapi dengan sketsa dan gaya penulisan yang berbeda dengan buku pelajaran pada umumnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun peserta didik di tuntut untuk belajar secara mandiri ditambah lagi dengan kecanggihan teknologi Google yang bisa mengakses apa pun akan tetapi kemandirian setiap peserta didik berbeda-beda sehingga diperlukan penekanan aktivitas belajar yang penuh tanggung jawab agar dapat mencapai hasil belajar yang baik. Untuk itu juga, penyajian bahan ajar yang akan dikembangkan dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, suplemen video pembelajaran, serta soal-soal untuk mengasah kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi yang disediakan dalam buku saku digital.

Buku saku digital adalah buku elektronik dengan sajian materi ringkas yang mudah dibawa ke mana-mana dan kapan saja bisa dibaca dan memudahkan serta menarik minat siswa dalam menguasai materi pembelajaran (Chairudin & Dewi, 2021). Buku ini merupakan buku elektronik dengan sajian materi ringkas yang mudah dibawa ke mana-mana dan kapan saja bisa dibaca dan memudahkan serta menarik minat siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Keunggulan buku saku digital tersebut tercipta dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* yang memiliki fitur-fitur pembuatan aplikasi berbasis android. Kelebihan buku saku berbasis android ini praktis untuk dibawa

ke mana saja dan dibaca kapan saja melalui *smartphone* sehingga dapat digunakan sebagai suplemen untuk siswa belajar mandiri (Zuliana *et al.*, 2021). Materi yang disajikan dalam buku saku berbasis android ini lebih sederhana, tetapi tidak meninggalkan konsep yang harus dipahami (Larasati, 2022). Buku saku berbasis android ini dilengkapi contoh soal, latihan soal yang dapat dijadikan sebagai pengayaan, serta gambar-gambar yang mendukung materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Sulistri *et al.*, (2020) yang menyatakan bahwa buku saku digital berbasis etnosains secara umum mudah dipahami dan menarik untuk digunakan karena memiliki konsep tampilan baru yang runtut terintegrasi dengan budaya lokal dan desain yang sesuai perkembangan. Kemudian penelitian lain juga dilakukan dan menemukan bahwa buku saku digital berbasis STEM yang dikembangkan berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik (Komarudin *et al.*, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku saku digital untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas V SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research Development*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE Sugiyono, (2016) dan menggunakan evaluasi formatif Tessmer. Subyek pengembangan buku saku digital untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng ini terdiri dari 82 orang siswa, 2 guru dan 6. Secara lebih rinci ahli yang dimaksud adalah pakar dibidang bahan ajar untuk memvalidasi kelayakan isi, kebahasaan dan kelayakan media. Sedangkan siswa terdiri dari 82 orang siswa untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan penggunaan buku saku digital materi Hak dan Kewajiban kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng.

Instrumen pengumpulan data pada kuesioner terdiri dari validasi aspek materi, bahasa, dan kegrafikan. Kemudian instrumen angket respon guru dan respon siswa. Kisi-kisi instrumen validasi dapat dilihat pada Tabel 1 dan

instrumen angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 2. Kisi-kisi instrumen anget respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3. Kisi-kisi tes hasil belajar PPKn dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi

No	Komponen	Indikator	Butir
1	Kelayakan Materi	Kesesuaian dengan KD dan Tema	1,2
		Kesesuaian materi dengan buku saku	3,4
		Mengandung nilai pendidikan dalam melaksanakan hak dan kewajiban	5,6,7
		Lugas	8
2	Kelayakan Kebahasaan	Komunikatif	9
		Dialogis dan Interaktif	10,11
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	12,13
3	Kelayakan Kegrafikan	Tata letak	14,15

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Komponen	Indikator	Butir
1	Ketertarikan	Tampilan buku saku digital	1
		Penyajian materi	2,3
		Ilustrasi	4
2	Materi	Kemudahan	5,6
		Kesesuaian	7,8,9,10
3	Bahasa	Kejelasan	11,12,13
		Topografi	14,15

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Komponen	Indikator	Butir
1	Ketertarikan	Tampilan Buku Saku digital	1,2,3
		Ilustrasi	4,5
2	Materi	Kemudahan	6,7
		Kesesuaian	8
3	Bahasa	Kejelasan	9
		Tipografi	10

Tabel 4. Kisi-kisi tes hasil belajar PPKn

No	Kompetensi Yang di Uji	Indikator Soal	Bentuk soal/ No Soal
1	Memahami hak, kewajiban dan tanggung Jawab dalam kehidupan sehari-hari	Disajikan definisi hak, kewajiban dan tanggung jawab, peserta didik mampu mengetahui definisi tersebut	PG/ 1,2,3,
2		Disajikan pernyataan, peserta didik mampu menunjukkan hak-hak anak	PG/ 4
3		Disajikan permasalahan pelanggaran aturan hukum, peserta didik mampu menjelaskan pelanggaran hukum yang akan dikenai	PG/ 5,6,7,8
4		Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menjelaskan hak dan tanggung jawab sebagai warga sekolah	PG/ 9, 10, 11, 12

No	Kompetensi Yang di Uji	Indikator Soal	Bentuk soal/ No Soal
5		Disajikan bacaan, peserta didik dapat mengemukakan sikap atas bacaan tersebut	PG/ 13, 14,15
6		Disajikan gambar, peserta didik dapat menunjukkan kewajiban di sekolah dan di rumah	PG/ 16, 17
7		Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menunjukkan sikap menjaga keutuhan NKRI	PG/ 18, 19, 20

Teknik analisis data pada pengembangan buku saku digital ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan dan menganalisis data-data yang dinyatakan dengan kalimat dan kata-kata dan analisis deksriptif kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengumpulan data berupa tes pilihan ganda untuk uji efektivitas. Uji validitas buku saku digital ini meliputi kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan sajian dan kelayakan kegrafikan, dan uji kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku saku digital Materi Hak dan Kewajiban pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng ini dirancang menggunakan model ADDIE yang memiliki lima langkah, yakni 1) analisis, 2) perencanaan, 3) pengembangan, 4) implementasi dan 5) evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan analisis standar isi (kompetensi inti dan kompetensi dasar) untuk membuat jaring tema, jaring sub tema sehingga menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang di harapkan, dan menyusun indikator dan ranah kognitif.

Pada tahap perencanaan dilakukan pengembangan bahan ajar buku digital sesuai dengan validasi ahli, melakukan validasi produk bahan ajar buku digital oleh dosen ahli, dan melakukan revisi produk (instrumen). Kemudian pada tahap pengembangan memproduksi *prototype* produk pengembangan materi Hak dan Kewajiban yang disusun sedemikian rupa

dalam sebuah buku digital. Kemudian menambahkan gambar dan sketsa pendukung yang bertujuan untuk memberikan stimulus peserta didik dan membuat peserta didik tertarik untuk membaca. Terdapat dua proses pembuatan buku digital ini. Pertama menggunakan aplikasi *Canva* untuk pembuatan hasil materi dan desain gambar agar terlihat menarik dan interaktif. Setelah peneliti selesai membuat desain visual semua halaman buku digital, maka akan digabungkan menjadi pdf sesuai urutan halamannya. Kedua, peneliti menggunakan aplikasi *fliphtml5*, dimana aplikasi ini dapat memudahkan peneliti untuk membuat *flipbook* berbasis web.

Kemudian pada tahap implementasi setelah bahan ajar buku digital telah memenuhi standar validitas selanjutnya akan di implementasikan ke Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng. Selanjutnya pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi penggunaan bahan ajar berbentuk buku digital yang telah disusun. Evaluasi yang digunakan yakni evaluasi formatif. Evaluasi formatif berhubungan dengan penelitian pengembangan untuk memperbaiki atau merevisi produk pengembangan yang dihasilkan.

Buku saku digital ini terdiri dari halaman, yang telah mencakup kompetensi yang akan di uji yaitu memahami hak, kewajiban dan tanggung Jawab dalam kehidupan sehari-hari. Buku saku ini berbentuk *flipbook* yaitu memiliki tampilan seperti buku elektronik sehingga lebih interaktif untuk digunakan. Gambar buku saku digital dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Buku Saku Digital

Selanjutnya buku saku digital ini dilakukan uji validasi. Hasil uji Kevalidan buku saku digital dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validitas Buku Saku Digital

No	Aspek	Hasil Validitas	Kategori
1	Materi Pembelajaran	5.00	Sangat Baik
2	Bahasa	4.50	Sangat Baik
3	Kelayakan Kefrafikan	4.43	Sangat Baik

Buku Saku Digital Materi Hak dan Kewajiban pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng Kembali diuji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan. Uji coba ini terdiri dari dua yaitu *one to one evaluation* dan *Small Group Evaluation*. Tahap *one to one evaluation* bertujuan untuk melihat kepraktisan buku saku digital. Tahap ini melibatkan 6 orang peserta didik yang mewakili tingkatan peserta didik tinggi, sedang dan rendah. Pada pelaksanaannya, peneliti memperkenalkan terlebih dahulu buku saku digital materi hak dan kewajiban kepada peserta didik. Selanjutnya, selama proses *one to one* berlangsung, peneliti berperan sebagai observer dalam proses pembelajaran menggunakan buku saku digital. Mempersilahkan keenam orang peserta didik untuk membaca terlebih dahulu buku saku digital yang telah disediakan kepada masing-masing peserta didik. Setelahnya mempersilahkan para siswa untuk mengerjakan soal yang terdapat pada buku saku digital. Selanjutnya keenam peserta didik tersebut diberikan waktu untuk mengisi angket yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar buku saku digital. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada peserta didik selama proses *one to one* didapat hasil rata-rata keseluruhan dari 6 peserta didik sebesar 3,97 dan termasuk dalam kategori praktis. Nilai tersebut diperoleh berdasarkan hasil penghitungan rata-rata angket pada 6 orang peserta sehingga termasuk kedalam kategori praktis.

Pada tahap *small group evaluation*, bahan ajar diujicobakan kepada kelompok peserta didik, yang terdiri dari 15 orang peserta didik. Tujuan tahap *small group evaluation* adalah untuk mengukur tingkat kepraktisan bahan ajar ketika digunakan dalam proses pembelajaran secara berkelompok. Selama proses *small group evaluation* berlangsung peneliti berperan sebagai observer tetapi peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai bahan ajar *pocket book* yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada peserta didik selama proses *small group evaluation* didapat rata-rata hasil angket terhadap tahap *small group evaluation* yaitu sebesar 4,47 termasuk dalam kategori sangat praktis.

Efektivitas buku saku digital Materi Hak dan Kewajiban pada Mata Pelajaran PPKn terhadap Hasil Belajar Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng dilakukan dengan membandingkan uji coba *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan pada saat awal sebelum dilakukan pembelajaran dan uji coba yang merupakan langkah untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mengetahui informasi tentang materi Hak dan Kewajiban, sedangkan *Posttest* dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi Hak dan Kewajiban peserta didik setelah dilakukannya uji coba bahan ajar buku saku digital. Hasil perbandingan *Pretest dan Posttest* untuk kelompok VA diperoleh hasil *pretest* mendapatkan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95, sedangkan hasil *posttest* terendah mendapatkan nilai 70 dan nilai tertinggi 100 hasil tersebut menunjukkan adanya perbandingan nilai yang sangat signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Kemudian kelompok VB hasil *pretest* mendapatkan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 95, sedangkan hasil *posttest* terendah mendapatkan nilai 70 dan nilai tertinggi 100 hasil tersebut menunjukkan adanya perbandingan nilai yang sangat signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Kelompok VC hasil *pretest* mendapatkan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 95, sedangkan hasil *posttest* terendah mendapatkan nilai 70 dan nilai

tertinggi 100 hasil tersebut menunjukkan adanya perbandingan nilai yang sangat signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Setelah itu, dilakukan uji N-gain. Hasil N-gain kelompok VA hasil *pretest* dan *posttest* didapat *N-gain* dengan nilai 0,423 termasuk kedalam kategori sedang sehingga bahan ajar buku saku digital memiliki pengaruh dengan kategori sedang terhadap pemahaman materi peserta didik dan dapat dikatakan bahan ajar buku saku digital layak dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban. Kemudian hasil N-gain kelompok VB hasil *pretest* dan *posttest* didapat *N-gain* dengan nilai 0,356 termasuk kedalam kategori sedang sehingga bahan ajar buku saku digital memiliki pengaruh dengan kategori sedang terhadap pemahaman materi peserta didik dan dapat dikatakan bahan ajar buku saku digital layak dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban. Kemudian kelompok VC hasil *pretest* dan *posttest* didapat *N-gain* dengan nilai 0,428 termasuk kedalam kategori sedang sehingga bahan ajar buku saku digital memiliki pengaruh dengan kategori sedang terhadap pemahaman materi peserta didik dan dapat dikatakan bahan ajar buku saku digital layak dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku saku digital dengan materi Hak dan Kewajiban. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-April dengan subjek penelitian berupa produk bahan ajar berupa buku saku digital dan objek penelitian adalah peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng. Penelitian ini menggunakan kombinasi model pengembangan ADDIE dan evaluasi formatif Tessmer. Proses rancangan bangun buku saku digital ini peneliti terlebih dahulu menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang mana peneliti menggunakan evaluasi formatif Tessmer pada tahapan

evaluasi. Pemilihan model pengembangan ADDIE pada penelitian ini dikarenakan model pengembangan ADDIE merupakan model yang berorientasi pada pengembangan produk khususnya bahan ajar. Kemudian pada evaluasi formatif Tessmer terdiri atas tahapan, *self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation dan small group evaluation*.

Buku saku digital di rancang dengan menggunakan bantuan aplikasi *Canva* dan *Fliphtml5* yang diharapkan dapat diakses secara online oleh guru dan siswa dimana saja. Kemudahan akses buku saku digital juga menjadi pertimbangan seiring dengan perkembangan pembelajaran daring. Selain itu, rancangan buku saku digital di desain menarik dan interaktif. Hal ini diharapkan bahwa sesuai teori konstruktivistik, ketika sebuah proses pembelajaran berlangsung, guru hanya berperan sebagai fasilitator saja (Murnaka & Yuniarti, 2018). Guru tidak memindahkan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi guru hanya memberikan stimulus yang baik. Selanjutnya guru menyediakan kebutuhan yang diperlukan peserta didik, seperti pembuatan bahan ajar buku saku digital. Dengan demikian, peserta didik dapat membangun pengetahuan yang dia peroleh sendiri melalui pengalaman belajar. Bahan ajar yang telah disediakan oleh guru akan mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Tanpa harus pergi ke sekolah, peserta didik dapat melihat dan memahami materi pembelajaran PPKn melalui gambar dan penjelasan yang didapatnya. Karena waktu yang terus berjalan dan selalu mengalami perubahan, guru mesti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun sendiri konsep pengetahuan mengenai Hak dan Kewajiban dalam mata pelajaran PPKn. Hal ini dikarenakan bahan ajar buku saku digital memiliki kelebihan diantaranya 1) materi yang disampaikan dapat diseragamkan, 2) pembelajaran menjadi lebih jelas, menyenangkan dan menarik dengan menggunakan buku saku digital karena desainnya yang menarik dan dicetak dengan *full colour*, 3) menghemat waktu dan tenaga, dalam membawanya

dan memanfaatkannya kapan dan dimana saja, 4) sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar dapat dikembangkan melalui penulisan materi dan rumusan yang singkat dan jelas pada buku saku yang menarik dan *full colour* (Prayitno & Mardianto, 2020; Reza & Purwanti, 2017; Setiyani et al., 2020; Suarsana & Mahayukti, 2013) .

Buku saku digital ini berkategori efektif. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik, yaitu guru hanya berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kebutuhan peserta didik, salah satunya yaitu media atau bahan ajar dan peserta didik akan membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan dengan stimulus yang diberikan oleh guru. Hal itu dikarenakan buku saku digital ini, guru menyediakan materi dan media pembelajaran dengan tujuan peserta didik merasa tertarik untuk belajar hingga menjadi pembelajaran yang bermakna, pada akhirnya peserta didik mampu menyusun dan menghubungkan sendiri pengetahuannya (Murnaka & Yuniarti, 2018). Beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh (Anita et al., 2021) yang menemukan bahwa buku saku digital berbasis STEM terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa merupakan media pembelajaran yang memiliki kategori layak dan menarik sehingga dapat diaplikasikan kepada siswa.

Bahan ajar buku saku merupakan salah satu bahan ajar berbentuk cetak yang berukuran kecil berisikan sebuah informasi yang dapat disimpan di dalam saku sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dengan keadaan apapun, karena buku saku tersebut dapat dibawa kemana-mana. Bahan ajar buku saku digital ini cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Hal ini dikarenakan buku saku digital ini menarik minat belajar siswa sehingga ini nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Karena minat belajar yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang tinggi pula (Falah & Fatimah, 2019; Hindatulatifah, 2017; Listyarini, et

al., 2018; Meyanasari & Widiyanto, 2017; Sulistyawati, 2020; Waluya et al., 2019).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Jelas bagi kita bahwa PKn bertujuan mengembangkan potensi individu warganegara (Andayani, 2015; Sulkipani, 2017; Sumardjoko & Musyiam, 2018; Suwarni, 2019), Untuk mencapai visi, misi dan tujuan PKn tersebut, seorang guru hendaknya mampu merancang pembelajaran di kelas secara kreatif, dan inovatif (Khaulani et al., 2019; Luh et al., 2013; Mediatati & Suryaningih, 2017).

Buku saku digital adalah buku elektronik dengan sajian materi ringkas yang mudah dibawa ke mana-mana dan kapan saja bisa dibaca dan memudahkan serta menarik minat siswa dalam menguasai materi pembelajaran (Chairudin & Dewi, 2021). Buku ini merupakan buku elektronik dengan sajian materi ringkas yang mudah dibawa ke mana-mana dan kapan saja bisa dibaca dan memudahkan serta menarik minat siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Keunggulan buku saku digital tersebut tercipta dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* yang memiliki fitur-fitur pembuatan aplikasi berbasis android. Kelebihan buku saku berbasis android ini praktis untuk dibawa ke mana saja dan dibaca kapan saja melalui *smartphone* sehingga dapat digunakan sebagai suplemen untuk siswa belajar mandiri (Zuliana et al., 2021). Materi yang disajikan dalam buku saku berbasis android ini lebih sederhana, tetapi tidak meninggalkan konsep yang harus dipahami (Larasati, 2022). Buku saku berbasis android ini dilengkapi contoh soal, latihan soal yang dapat dijadikan sebagai pengayaan, serta gambar-gambar yang mendukung materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa buku saku digital dengan materi Hak dan Kewajiban untuk peserta didik kelas V yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Kevalidan produk dapat dilihat berdasarkan hasil dari *expert review* yang terdiri dari ahli materi yakni memperoleh nilai rata-rata ahli materi sebesar 5, ahli bahasa sebesar 4,5, dan ahli kelayakan kegrafikan sebesar 4,43 sehingga terkategori sangat baik dalam penyajiannya. Selain itu, buku saku digital ini juga dikatakan praktis Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil tahapan *one to one evaluation* dan *small group evaluation* yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 3,6 untuk *one to one evaluation* dan 3,4 untuk *small group* dan termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Andayani, S. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran TAI (Team Assisted Individualization) Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN Gadingrejo 01 Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 4(4), 37-48. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/2176>.
- Anita, Y., Thahir, A., Komarudin, K., Suherman, S., & Rahmawati, N. D. (2021). Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 401-412. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.1004>
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951-962. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25-35. <https://doi.org/10.33603/e.v6i1.1226>
- Hindatulatifah, H. (2017). Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Dengan Metode Dan Bahan Ajar Iqro' Braille Pada Siswa Kelas III SDLB-A Yeketunis Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 203-232. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jpai.2017.142-03>
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18-25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>
- Komarudin, K., Utari, I. D., Farida, F., & Suherman, S. (2021). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM Terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(2), 97-106. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i2.3221>
- Larasati, D. E. (2022). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Mata Pelajaran Ppkn Kelas VII SMP. *Jurnal: Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 139-148. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um019v7i1p139-148>
- Listyarini, D.W., As'Ari, A.R., & Ruraidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(5), 538-543. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17>

- [977/jptpp.v3i5.10930](https://doi.org/10.23887/jis.v1i2.10146)
- Mediatati, N., & Suryaningsih, I. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 113.
<https://doi.org/10.23887/jis.v1i2.10146>
- Meyanasari, S., & Widiyanto, W. (2017). Pengaruh Minat Dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ips Man 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2015/2016. *Economic Education Analysis Journal*, 6(2), 602-611.
<https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/16448>
- Murdiono, M. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Wawasan Global Warga Negara Muda. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 349–357.
<https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2379>
- Murnaka, N. P., & Yuniarti, N. (2018). Efektifitas Model Pembelajaran Learning Cycle 5e Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1), 28–37.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.10957>
- Ningsih, Y. L., & Jayanti. (2016). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial. *RAFA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–11.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jpmrafa/article/view/1237>
- Prayitno, P., & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171–181.
<https://doi.org/http://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>
- Reza, M. F. A., & Purwanti, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis Android Materi Ajar Gerak Dan Gaya Di Smk 1 Kedungwuni. *Edu Komputika Journal*, 4(2), 1–1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/edukomputika.v4i2.13684>
- Setiyani, S., Fitriyani, N., & Sagita, L. (2020). Improving student's mathematical problem solving skills through Quizizz. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 5(3), 276–288.
<https://doi.org/10.23917/jramathedu.v5i3.10696>
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 193.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2171>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistri, E., Sunarsih, E., & Utama, E. G. (2020). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 522–531.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2842>
- Sulistiyawati, E. (2020). Keefektifan pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal ditinjau dari prestasi , minat belajar , dan apresiasi terhadap matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 6(1), 27–42.

<https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i1.1421>

- Sulkipani, S. (2017). Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk mengembangkan kesadaran bela negara mahasiswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 51-62. <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14561>.
- Sumardjoko, B., & Musyiam, M. (2018). Model of civic education learning based on the local wisdom for revitalizing values of pancasila. *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 201–211. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i2.18037>
- Suwarni, N. W. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKN. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 330–337. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/21467/13375>
- Waluya, E. B., Hakim, L., & Sakti, N. C. (2019). Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Insert Ekonomi Syariah dengan Intervening Kecerdasan Spiritual Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Kota Malang. *Jurnal Penelitian*, 13(2), 325-352. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jp.v13i2.6001>.
- Zuliana, L., Yunarti, Y., & Sulistiowati, D. L. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Kontekstual pada Materi Relasi dan Fungsi. *Journal of Mathematics Educariton*, 2(1), 84–95. http://repository.radenintan.ac.id/676/1/SKRIPSI_TIRA_AMBARWATI_11_11.pdf