

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELBOO AUVIS (ELEKTRONIK BOOK AUDIO VISUAL) PEMBELAJARAN PPKN KELAS X SMA

Ella Meizura<sup>1</sup>, Minto Santoso<sup>2</sup>, M. Iqbal Baihaqi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Universitas Islam Balitar, Indonesia

Corresponding author email: [ellameizura1205@gmail.com](mailto:ellameizura1205@gmail.com)

### Article History

Received: 7 August 2023  
Approved: 17 August 2023

### ABSTRACT

*Teaching materials are any form of tools used by teachers in the learning process that provide information to students in accordance with the applied curriculum reference. Based on interviews with teachers from three schools, including SMAN 1 Blitar, SMAN 3 Blitar, and SMAN 4 Blitar, a change from the 2013 Curriculum to the Merdeka Curriculum was found, especially in class (X), to enhance student learning after the Covid-19 pandemic. During the learning process, teachers faced challenges in the form of varying levels of student enthusiasm. The use of printed books such as school textbooks and Student Worksheets (LKS) resulted in students being less interested in reading thick books. Based on these issues, the researcher became interested in developing an instructional material product in the form of an e-book and evaluating the feasibility of the developed product. The research subjects were Civic Education teachers and students of Class X in senior high school. Data collection techniques included product validation sheets and usage response questionnaires. The results of this study showed the development of the ELBOO AUVIS (Electronic Book Audio Visual). The material expert validation percentage was 98.4%, categorized as highly valid; the media expert validation was 85.5%, also highly valid; and the language expert validation was 90%, again highly valid. In the teacher's usage response test, the average percentage obtained was 94.5%, categorized as a very good assessment, while the student's usage response obtained an average percentage of 90.2%, also categorized as very good.*

**Keywords:** *Teaching Materials, Ebook, Flip PDF Corporate Edition, Pancasila And Civic Education.*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

## LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan kita, ini artinya setiap insan manusia memiliki hak untuk mengenyam pendidikan dalam hidupnya. Dengan adanya pendidikan, tiap individu dapat mengembangkan dirinya untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya. Pendidikan tersebut didapatkan dari lingkungan tempat kita berinteraksi yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Dunia pendidikan selalu berkaitan erat dengan adanya kurikulum. Kurikulum adalah suatu alat yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran oleh satuan pendidikan di Indonesia (Angga, dkk, 2022). Pada tahun 2022 ini terjadi pergantian kurikulum kembali yang disebut dengan Kurikulum Merdeka. Implementasi dari Kurikulum Merdeka ini belum sepenuhnya dijalankan oleh seluruh sekolah. Hal ini dikarenakan kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) terkait kelonggaran yang diberikan kepada satuan pendidikan menerapkan implementasi kurikulum. Implementasi dari Kurikulum Merdeka ini disesuaikan dengan kesiapan guru beserta tenaga pendidikan di sekolah (Andari, 2022). Perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka ini dirancang oleh Kemendikbudristek sebagai upaya

untuk pemulihan krisis pembelajaran akibat dari Covid-19 (Nugraha, 2022).

Dengan adanya pergantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka dapat mendorong peserta didik untuk beradaptasi dengan proses pembelajaran baru pasca pandemi. Pada tahun pelajaran 2022/2023 kurikulum merdeka diimplementasikan oleh satuan pendidikan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka berfokus pada aspek ketrampilan (projek) guna mengembangkan kemampuan serta kepribadian (karakter) dari peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan sebuah proyek dengan sasaran para pelajar Indonesia yang dirancang oleh Kemendikbudristek berisikan penguatan nilai-nilai luhur Pancasila. Dengan adanya proyek ini diharap menjadi langkah dalam usaha mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas melalui peserta didik. Peserta didik dibimbing untuk tanggap terhadap lingkungannya melalui proses pembelajaran yang direncanakan. Sehingga dalam pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik dan perkembangan zaman diperlukan pemanfaatan teknologi untuk mempermudah akses secara luas dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran wajib di sekolah adalah mata pelajaran Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang berisikan materi tentang dinamika perwujudan dari nilai-nilai luhur Pancasila. Secara garis besar mata pelajaran tersebut memiliki tujuan dalam menumbuhkan rasa nasionalisme serta nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia kepada siswa supaya mampu memenuhi hak dan menjalankan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia secara seimbang. Apalagi dengan adanya Kurikulum Merdeka ini dapat lebih efektif dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter Pancasila dengan adanya Profil Pelajar Pancasila.

Menurut Gilang, W., Supentri, S., & Hardian, M. (2023), salah satu misi yang diemban PPKn merupakan sebagai pendidikan karakter, Selain itu PPKn juga dianggap sebagai pendidikan politik atau pendidikan demokrasi, pendidikan moral dan pendidikan hukum di sekolah. Tujuan utama berdasarkan pendidikan karakter ini yaitu membentuk karakter itu sendiri, sebagaimana karakter adalah suatu penilaian seorang pribadi atau individu dan karakter pun dapat memberi kesatuan atas kekuatan dalam mengambil sikap disetiap situasi.

Penelitian dilakukan di tiga Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar, dan SMAN 4 Kota Blitar ditemui berbagai permasalahan yang dihadapi guru PPKn pada kegiatan belajar mengajar. Penggalan data dilakukan

dengan cara melakukan wawancara bersama guru PPKn kelas X dan penyebaran angket kebutuhan siswa kelas X SMA. Peneliti memperoleh data berupa perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka pasca *pandemic Covid-19*. Diperlukan penyajian materi yang berbeda untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi PPKn. Siswa-siswi lebih tertarik dengan penggunaan bahan ajar berbasis digital/elektronik. Serta akses internet siswa yang mudah. Sedangkan dari sekolah tidak menyediakan bahan ajar berbasis elektronik untuk menunjang pembelajaran PPKn siswa.

Bahan ajar adalah bahan pembelajaran berupa teks, sarana dan informasi tersusun dengan sistematis lengkap dengan standart kompetensi hendak dipahami oleh siswa serta diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung (Prastowo, 2016:17). Bahan ajar dibutuhkan bagi seorang pendidik ketika kegiatan belajar dan mengajar berlangsung untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran bagi peserta didik (Wahyudi, A. 2022:58).

Menurut Nikita (2021) bahan ajar memuat beberapa tujuan seperti kesesuaian dengan tuntutan kurikulum, meningkatkan proses pembelajaran lebih efektif dan interaktif, mengubah peran guru menjadi fasilitator, mempermudah siswa memperoleh bahan ajar alternatif dan bahan ajar dapat digunakan sebagai evaluasi

tercapainya hasil pembelajaran. Dengan tercapainya tujuan tersebut, bahan ajar berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi siswa.

Pengembangan bahan ajar sangat diperlukan untuk menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan acuan dari kurikulum yang digunakan guna memfasilitasi proses pembelajaran yang dilangsungkan dengan mengikuti perkembangan ilmu teknologi. Sehingga bahan ajar dapat berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang optimal dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hilmi,2020).

Menurut Wariyanto (2017) *ebook* dapat diartikan sebagai buku yang didesain dalam bentuk elektronik yang memerlukan sarana elektronik untuk membacanya. Seiring dengan perkembangan teknologi, *ebook* berkembang menjadi bahan ajar elektronik interaktif dengan memanfaatkan media interaktif. Media interaktif adalah teknologi yang dapat memberikan informasi melalui gambar, video, audio dan grafis. Sehingga *ebook* interaktif dapat digunakan dalam menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media (Arsyad,2011)

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan

pengembangan produk bahan ajar dalam bentuk *ebook*. Pengembangan produk berupa elektronik pernah dilakukan peneliti sebelumnya antara lain Lia Nitami, dkk (2021) mengembangkan bahan ajar PPKn berbasis e-modul pada materi makna kedaulatan dan demokrasi Pancasila di kelas VIII SMP Negeri 19 Kota Jambi, Rinne Dewi Safitri & Hermanto pengembangan *ebook* interaktif materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI bagi siswa kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya, dan Afriska Yurniawat dkk mengembangkan modul elektronik Ayo Berkarakter Pancasila untuk pembelajaran jarak jauh SMA/SMK/MA kelas XI semester 2 layak digunakan dalam pembelajaran dengan dilengkapi gambar dan video pembelajaran menarik bagi siswa.

Pengembangan bahan ajar elektronik yang pernah dikembangkan sebelumnya mudah untuk digunakan, menarik serta efisien, sehingga pada penelitian ini peneliti melakukan pengembangan bahasan dari materi bahan ajar elektronik berupa *ebook* pada pembelajaran PPKn kelas X SMA serta analisis kebutuhan masalah di 3 sekolah. Selain itu, *ebook* yang dikembangkan peneliti menggunakan aplikasi Flip PDF Coporate Edition dilengkapi audio visual. Dengan adanya audio visual bertujuan untuk memvasilitasi kebutuhan gaya belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian yang dikembangkan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar ebook pembelajaran materi bab 3 tentang Bhinneka Tunggal Ika kelas X SMA. Perbedaan produk yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu berupa dilengkapinya dilengkapi modul ajar sesuai kurikulum yang berlaku pada saat ini. Pada penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan dari 3 gaya belajar siswa meliputi auditori, kinestetik dan visual dengan adanya audio, video pembelajaran dan tugas yang telah disediakan. Selain itu, dilengkapi dengan adanya refleksi, evaluasi serta tes perkembangan sikap siswa.

#### METODE PENELITIAN

Teknik analisis data penelitian yang dilakukan yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian RnD menurut Sugiyono (2016:297) dibatasi pada tahap revisi produk setelah uji coba produk dilakukan. Penelitian diukur dengan uji validitas dan uji lapangan terbatas. Uji validitas bersama 9 validator dengan memberikan angket validasi ahli meliputi 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 3 ahli bahasa. Validator ahli terdiri dari dosen dan guru yang berspesifikasi minimal stratata 1 (S1). sedangkan uji coba produk dilakukan uji lapangan terbatas dengan memberikan angket respon penggunaan produk oleh guru dan siswa.

Teknik sampling yang digunakan peneliti merupakan teknik sampling random. Penggunaan teknik sampling ini karena mengumpulkan data secara acak mewakili satu populasi guna menghindari bias dari populasi. Sampel penelitian ini yaitu 1 guru PPKn dan 7 siswa secara random di kelas X dari SMAN 1 Kota Blitar. Rancangan penelitian menggunakan model simulasi instruksional yang mana setelah dilakukan simulasi penggunaan guru dan siswa. Teknik pengumpulan data berupa angket respon guru dan siswa atas penggunaan bahan ajar *ELBOO AUVIS*. Angket respon penggunaan guru dan siswa bertujuan mengetahui keefektifan produk dalam pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan ialah angket respon penggunaan guru dan siswa bertujuan untuk mendapatkan penilaian awal terhadap penggunaan produk. Analisis Angket respon penggunaan guru dan siswa dengan menghitung *persentase* skor berdasarkan skala likert tabel berikut ini

**Tabel 1.1 Ukuran Alternatif Jawaban**

Skor	Kriteria Skor
1	Tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Skore penilaian yang diperoleh dihitung dalam skala likert dengan rumus :

$$\text{Rumus Skala Likert Pk} = \frac{s}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Pk : Nilai kategori keefektifan

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor ideal

Kriteria keefektifan dan item pada instrumen hasil respon guru dan siswa.

Penentuan tingkat kemudahan penggunaan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan seperti tabel berikut ini:

**Tabel 1.2 Ukuran Alternatif Jawaban Respon penggunaan Guru dan Siswa**

Persentase	Kriteria Keefektifan
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
0-20	Tidak Baik

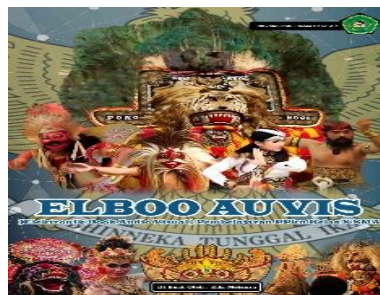
Rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{skore akhir} = \frac{\text{jumlah skore yang didapat}}{\text{jumlah skore maksimal}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah pengembangan produk bahan ajar ELBOO AUVIS (ELEKTRONIK BOOK AUDIO VISUAL) pembelajaran PPKn kelas X SMA pada materi Bab 3 Bhinneka Tunggal Ika. Desain pengembangan bahan ajar ELBOO AUVIS untuk pembelajaran PPKn kelas X adalah sebagai berikut ;

1. Tampilan awal membuka ELBOO AUVIS



Tampilan sampul ELBOO AUVIS

2. Peta konsep dari materi BAB 3 Tentang Bhinneka Tunggal Ika
3. Isi materi BAB 3 Tentang Bhinneka Tunggal Ika terdapat audio dan video pembelajaran dan dilengkapi dengan penugasan kelompok/individu
4. Terdapat ruang diskusi yang disediakan
5. Evaluasi, refleksi, tes perkemangan sikap siswa
6. Halaman Modul Ajar
7. Daftar Pustaka

Tahap yang dilakukan setelah desain produk selesai yaitu melakukan validasi bersama validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa. Menurut Sugiyono (2018:414) validasi adalah kegiatan dalam menilai desain produk oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam penilaian produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi yang diperoleh peneliti:

### 1. Hasil Validasi Materi

Penilaian validasi dari 3 validator ahli materi pada tahap 1 menunjukkan bahwa

rata-rata persentase sebesar 98,4%. Persentase tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid", artinya produk telah dinilai sangat layak dan sesuai dengan materi yang diajarkan pada siswa di sekolah.

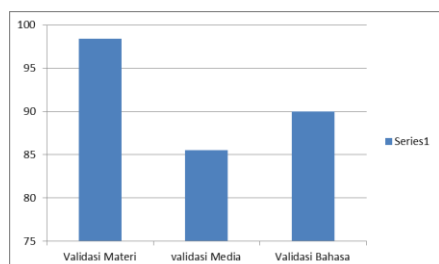
**2. hasil Validasi Media**

Hasil validasi dari 3 validator ahli media menunjukkan bahwa rata-rata presentase sebesar 85,5%. Persentase tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid", produk yang dikembangkan dinilai sangat layak dan sesuai dari segi media, tampilan, kualitas, dan hasil yang dihasilkan.

**3. Hasil Validasi Bahasa**

Hasil skor dari 3 validator ahli bahasa menunjukkan bahwa rata-rata persentase sebesar 90%. Persentase tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid". Ini berarti materi atau produk dinilai oleh ahli bahasa telah memenuhi standar dan kriteria yang diharapkan dalam hal bahasa.

Berdasarkan uraian hasil penilaian oleh validator ahli diatas dapat disajikan sesuai diagram batang berikut:



Gambar 1.1 hasil validasi ahli

Keterangan :

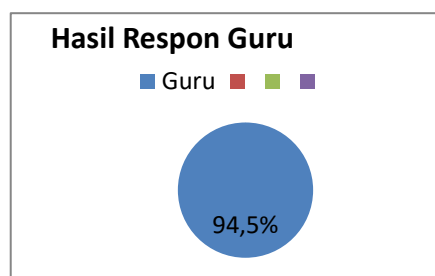
Validasi Materi: 98,4%

Validasi Media: 85,5%

Validasi Bahasa: 90%

Setelah dilakukan validasi dengan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terdapat saran untuk penyempurnaan produk. Sehingga peneliti memperbaiki produk terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba lapangan terbatas dengan guru dan siswa. Sugiyono (2018:415) mengatakan bahwa pengujian bertujuan memperoleh informasi terkait pengembangan terhadap produk lebih efektif dan efisien dari produk sebelumnya. Setelah dilakukan revisi produk berdasarkan saran dari validator ahli selanjutnya di uji penggunaannya. Berikut tabel berdasarkan hasil respon penggunaan guru dan siswa :

Hasil penilaian angket respon guru sebagai berikut:

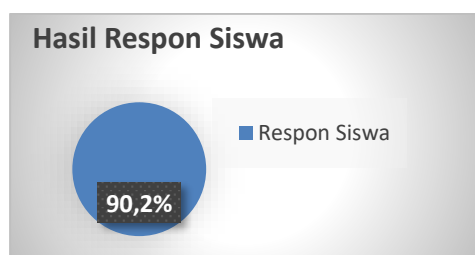


Gambar 1.2 Diagram Hasil Respon Guru

Berdasarkan tabel 1.6 hasil respon guru terhadap penggunaan produk memperoleh rata-rata 94,5%, ini artinya persentase tersebut masuk dalam kategori penilaian

“sangat baik” terhadap pemakaian produk yang telah dikembangkan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji lapangan terbatas bersama siswa dengan memberikan angket respon siswa. Hasil uji lapangan terbatas oleh 7 orang siswa PPKn kelas X SMA sebagai berikut:



Gambar 1.3 Angket Respon Siswa

Berdasarkan tabel 1.7 menunjukkan respon siswa terhadap penggunaan produk yang dikembangkan memperoleh rata-rata presentase 90,2%, ini artinya persentase tersebut masuk dalam kategori penilaian “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan dari validasi dan uji coba lapangan terbatas dinyatakan valid dan efektif dalam konteks pembelajaran, hal ini sesuai dengan pengembangan bahan ajar yang dikemukakan Hilmi (2020) terkait kontribusi secara signifikan dari pengembangan bahan ajar dalam menciptakan proses belajar secara optimal dan mendukung siswa mencapai tujuan pembelajaran. Diperkuat dengan pentingnya bahan ajar sangat bagi seorang pendidik dalam suatu proses pembelajaran karena

dapat meningkatkan meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran bagi peserta didik (Wahyudi, A. 2022:58).

Ebook yang dikembangkan dalam penelitian layak dan menarik untuk aktivitas pembelajaran karena dilengkapi dengan adanya audio, video, gambar,. Hal ini pendapat Arsyad (2011) bahwa ebook berkembang menjadi bahan ajar elektronik interaktif dengan memanfaatkan media interaktif.

## KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar ELBOO AUVIS (Elektronik Book Audio Visual) pembelajaran SMA Kelas X divalidasi kepada validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa. Hasil penilaian dari 3 validator ahli materi mendapatkan presentase 98,4% dalam “Sangat Valid”. Kemudian hasil penilaian 3 validator ahli media mendapat rata-rata presentase 85,5% kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil penilaian 3 validator ahli bahasa persentase sebesar 90% kategori “Sangat Valid”. Pada tahap uji coba produk dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui respon penggunaan produk oleh 1 guru PPKn dan 7 siswa kelas X SMA Negeri 1 Kota Blitar. Dengan hasil perolehan data angket respon guru PPKn terhadap produk bahan ajar ELBOO AUVIS (Elektronik Book Audio Visual) terhadap penggunaan produk memperoleh persentase



94,5%, kategori penilaian “sangat baik”, dari angket respon siswa memperoleh persentase 90,2% kategori “sangat baik”. Dengan demikian bahan ELBOO AUVIS (Elektronik Book Audio Visual) pembelajaran PPKn kelas X SMA dikatakan valid serta layak digunakan dalam pembelajara

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Gilang, W., Supentri, S., & Hardian, M. (2023). Pengaruh Pembelajaran Ppkn Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Di Smpn 4 Kampar Kiri Tengah. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1-10.
- Hilmi. 2020. *Evaluasi Bahan Ajar Cetak Bahasa Arab Untuk Tingkat Madrasah Aliyah*. Vol. 9. No. 2, hlm. 95-96.
- Nikita. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project-Based Learning Di Kelas IV Min 40 Aceh Besar*. Fakultas Tarniyah Dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar Raniry Darussalam: Banda Aceh.
- Nitami, Lia. Irwan, dan Dona Sariyani.2021. *“Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis e-Modul pada Materi Makna Kedaulatan dan Demokrasi Pancasila di kelas VIII SMP Negeri 19 Kota Jambi”*. Skripsi. Universitas Jambi.
- Nur Hadi Waryanto, B. S. 2017. *Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik Interaktif*. Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA. 33-40.
- Prastowo, A. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DIVA Press
- Safitri, Rinne Dwi dan Hermanto. (2022). *“Pengembangan E-Book Interaktif Materi Mewaspadai Ancaman Terhadap Kedudukan NKRI Bagi Siswa Kelas Xi Ips 2 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya”*. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Volume 10 Nomor 3 Tahun 2022, 668-682.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, Adip. (2022). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS*. Vol 2, No. 1, hlm, 58.
- Yurniawati, Afriska., dkk. (2021). *Pengembangan Modul Elektronik Ayo Berkarakter Pancasila Untuk Pembelajaran Jarak Jauh SMA/SMK/MA Kelas XI Semester 2*. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PPKn Dan Sosial Budaya*, 6 (1), 545-560.