



PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOKLET PADA MATERI ARTI LAMBANG NEGARA INDONESIA SISWA KELAS III SD

Oleh:

Cindy Dinda Putri^{1*}, Yenny Puspita², Kiki Aryaningrum³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

*Email: cindyindaputri05@gmail.com¹, yennypuspita673@gmail.com², kikiaryaningrum86@gmail.com³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2434>

Submitted: 22/11/24

Article info:
Accepted: 17/01/25

Published: 28/02/25

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran *E-Booklet* berbasis digital tematik kelas III sekolah dasar, mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui pengembangan produk *E-Booklet* yang valid dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan *E-Booklet* ini adalah R&D (*Research and Development*), pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III.B Sekolah Dasar Negeri 82 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian penelitian ini yaitu observasi, tes, angket, berdasarkan hasil dari ahli validator dari ketiga bidang yaitu, media, materi dan bahasa. Dimana validator dalam pengembangan ini ada 3 validator yang mencakup 3 bidang tersebut, sehingga persentase validator ahli media sebesar 87,5%, validator ahli materi 90%, dan validator ahli bahasa 90% yang dikategorikan “sangat valid”. Kemudian uji coba kelompok kecil (*small group*) memperoleh persentase sebesar 86,6%, dan uji coba lapangan memperoleh persentase 94,4% yang dikategorikan “sangat efektif”.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *E-Booklet*, Digital.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar dari nilai-nilai agama dan budaya serta responsif terhadap kebutuhan perubahan zaman.

Guru yang profesional ialah guru yang memenuhi beberapa aspek kompetensi yang diperlukan. Kompetensi guru diatur dalam Undang - Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 yaitu tentang guru dan dosen pasal 10 ayat 1, ada beberapa aspek kompetensi yang harus dipenuhi oleh seorang guru di Negara Kesatuan Republik Indonesia. adapun kompetensi tersebut yaitu, Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial, dan Kompetensi Profesional. Guru bukan hanya harus ber-kompetensi, tapi juga harus dicintai dan diidolakan peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi guru menerapkan cara – cara agar pembelajaran dapat bermakna (Fauzan & Lubis, 2020, h.138).

Pembelajaran di SD merupakan suatu proses yang dimana peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman baru. Pada proses ini perencanaan pembelajaran terhubung dengan penerimaan informasi dalam bentuk nyata. Perencanaan pembelajaran adalah perumusan yang akan dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran secara nyata (Fauzan & Lubis, 2020, h. 6). Di dalam pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang



dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu tujuan pembelajaran pada aspek sikap, aspek pengetahuan, serta aspek keterampilan (Fauzan & Lubis, 2020, h. 9).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat kampus mengajar angkatan 6 di SD Negeri 82 Palembang yang berlangsung selama 1 minggu, lebih tepatnya pada hari senin – sabtu tanggal 14 -19 Agustus 2023 diketahui bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas III hanya memanfaatkan buku tema sebagai media pembelajaran, yang dimana berisi tulisan teks yang panjang dan sedikit sekali gambar yang ada pada buku tersebut. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan kurang tertarik pada pelajaran. Selain itu, siswa merasa cepat bosan karena metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan tidak menarik, peserta didik juga belum bisa memahami pentingnya Arti Gambar Pada Lambang Negara Indonesia “Burung Garuda”. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran PPKn tersebut yaitu pada materi arti lambang negara Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau biasa dikenal sebagai PPKn adalah hasil pengembangan yang sebelumnya biasa dikenal sebagai PKn atau Pendidikan Kewarganegaraan, mata pelajaran PPKn sudah diajarkan sejak MI/SD. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah yang bersifat terintegrasi, dan memiliki peranan penting dalam membekali peserta didik untuk menjadi individu yang lebih baik di dalam masyarakat (Putro & Sumardjoko, 2023). Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang di dalamnya mengajarkan tentang suatu norma, nilai, dan juga moral. Dalam pembelajaran PPKn diajarkan norma, yaitu suatu aturan yang diterapkan dan harus dipatuhi oleh peserta didik. Nilai, berhubungan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia. Moral, ialah perbuatan, tingkah laku serta ucapan dalam berinteraksi dengan manusia lain (Ambarwati, dkk., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang efektif pada saat waktu pembelajaran ialah media *E-Booklet*, karena media ini mudah dibawa kemana – mana juga dapat digunakan dimana saja. Media yang dapat digunakan adalah media elektronik. Hal tersebut didukung oleh Utami (2021) media pembelajaran apabila dikembangkan secara elektronik dinyatakan efektif juga layak dipakai pada saat proses pembelajaran. Menurut Citraningsih & Wiranata (2022), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan individu dalam memanfaatkan sumber digital.

E-Booklet adalah salah satu yang termasuk ke dalam media elektronik. Media *E-Booklet* adalah media *electronic learning* atau *e-learning*. *E-learning* adalah pembelajaran berbasis teknologi elektronik internet yang dimana dapat meningkatkan keterampilan juga memudahkan peserta didik dalam menerima pengetahuan. Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* sangat efektif serta bisa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa (Sari, dkk., 2020). *E-Booklet* adalah media pembelajaran yang bisa dipakai pada saat proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas. *E-Booklet* mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yaitu salah satunya ialah dapat membuat siswa lebih mudah memahami suatu konsep maupun fakta dalam proses pembelajaran, *E-Booklet* mempunyai Desain yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan selama proses mengajar (Kandela, 2021). Peneliti menggunakan media *E-Booklet* karena media ini merupakan jenis media yang mudah untuk digunakan di manapun karena dalam bentuk elektronik sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran karena bisa diakses lewat handphone, laptop maupun komputer. Juga materi yang sudah terangkum sehingga ringkas dan mudah dimengerti oleh peserta didik, serta media *E-Booklet* memiliki desain yang menarik sehingga bisa menarik minat peserta didik untuk lebih semangat belajar.

Dalam pengembangan penelitian media *E-Booklet* adanya beberapa penelitian diantaranya yaitu Asinta & Prasetyaningtyas (2021) dengan judul, “Pengembangan *E-Booklet* Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS Kelas V” yang dilakukan pada tingkat SD dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan.

Begitu juga hasil dari penelitian lain oleh Marcellina, Karyadi, Parlindungan, Uliyandari & Sutarno (2023, hal. 110 - 120) dengan judul “Pengembangan *E-Booklet* Lemea Lebong Sebagai Media Pembelajaran Materi Bioteknologi untuk siswa SMP” yang dilakukan pada tingkat SMP dinyatakan layak untuk digunakan. Dan penelitian yang dilakukan oleh Alfarid (2023, hal. 93 - 104) dengan judul,



“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Booklet* Berbasis Nilai Keislaman Pada Materi Animalia di Kelas X SMA/MA” yang dilakukan pada tingkat SMA/MA dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Pada penelitian “Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Arti Lambang Negara Indonesia Siswa Kelas III SD” berbeda dengan penelitian sebelumnya, perbedaannya terletak pada *E-Booklet* yang dihasilkan. Peneliti akan memodifikasi *E-Booklet* yang dihasilkan dengan desain yang lebih menarik. Perbedaan lainnya terletak pada materi yang digunakan, pada penelitian sebelumnya materi yang digunakan berbeda pada penelitian ini, satuan pendidikan yang dilakukan untuk penelitian juga berbeda.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran *E-Booklet* untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan judul, “Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Arti Lambang Negara Indonesia Siswa Kelas III SD”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah metode Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2021, hal. n Metode penelitian dan pengembangan, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai Research and Development, adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Metode penelitian dan pengembangan dapat juga dipahami sebagai pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menyelidiki, merancang, memproduksi, serta menguji keabsahan produk yang telah diciptakan.

Model pembelajaran ADDIE merupakan salah satu model yang memiliki langkah-langkah dasar dalam sistem pembelajaran yang mudah dipahami dan dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa *E-Booklet* yang mengajarkan PPKn mengenai arti lambang negara Indonesia untuk siswa kelas III di tingkat Sekolah Dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN -- spasi 1, time news roman, font 11

3.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Model ADDIE mempunyai 5 tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis melakukan analisis kurikulum juga analisis kebutuhan peserta didik, kemudian setelah melakukan analisis, peneliti mulai merancang desain untuk media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia mulai dari cover, isi, sampai cover belakang media. Setelah di desain produk dikembangkan menjadi sebuah media dengan menggunakan aplikasi canva. Media yang sudah jadi kemudian di validasi oleh para ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa.

Pada tahap selanjutnya yaitu implementasi, pelaksanaan dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan pada kelas III SD. Kegiatan penelitian dilakukan di SD Negeri 82 Palembang dengan menggunakan kelas III.B sebagai uji coba kelompok kecil dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti dan uji coba lapangan dengan menggunakan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Dan pada tahap terakhir yaitu evaluasi, evaluasi dilakukan setelah uji coba produk untuk mengetahui kekurangan pada produk dan dilakukan perbaikan.

3.2 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal dari pengembangan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Pada tahap ini terdiri dari beberapa analisis, yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum.

1. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik di dapat dari hasil observasi di SD Negeri 82 Palembang. Kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya mata pelajaran PPKn masih terfokus pada penggunaan buku tematik, sehingga kegiatan pembelajaran belum bisa meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar dan peserta didik cepat merasa bosan. Siswa SD kelas III mempunyai karakteristik kontekstual dimana pembelajaran kontekstual ini menekankan antara materi dengan kehidupan nyata yang bisa



dilihat oleh peserta didik, artinya pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung peserta didik bisa melihat langsung yang sedang dipelajari. Seperti pada materi Arti Lambang Negara Indonesia peserta didik bisa melihat langsung gambar burung garuda yang ada dalam media *E-Booklet*. Juga peserta didik suka sekali pada hal yang berwarna – warni yang dimana itu bisa menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

2. Analisis kurikulum

Pada analisis kurikulum peneliti mencari tahu kurikulum yang digunakan pada SD Negeri 82 Palembang, yang dimana masih menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran PPKn yang dimana memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator.

Berdasarkan hasil analisis di atas, peneliti bisa menjadikan hasil tersebut untuk acuan dalam pembuatan media pembelajaran *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn. Diharapkan dengan adanya media *E-Booklet* ini, yang dimana di dalamnya terdapat materi arti lambang negara indonesia, bunyi naskah pancasila, makna simbol pancasila, pentingnya bersyukur kepada tuhan, dan contoh perilaku salah satu sila pancasila. Yang diharapkan bisa meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar serta peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

3.3 Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis tahap selanjutnya yaitu tahap desain (*design*), pada tahap ini peneliti membuat desain dari media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan beberapa fitur desain untuk membuat CV, halaman desain, buku, poster, brosur dan sebagainya. Pada tahap ini peneliti merancang tampilan media *E-Booklet*, rancangan media terdiri dari sampul depan (*cover*), kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi, latihan soal, dan penutup.

1. Desain cover depan media *E-Booklet*

Pada cover depan peneliti membuat desain semenarik mungkin karna ini merupakan tampilan awal dari media *E-Booklet* agar peserta didik tertarik pada proses pembelajaran dan meningkatkan rasa ingin tahu pada media *E-Booklet* yang ditampilkan. Desain cover dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Desain Cover Media *E-Booklet*

2. Desain tampilan media *E-Booklet*

Pada media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia terdapat desain tampilan yang dirancang peneliti, desain tampilan terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang dapat di lihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2 Desain Tampilan Media E-Booklet

3. Desain materi

Tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat desain materi dari media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Pada pembuatan materi media E-Booklet ini, peneliti membuat materi yang sesuai dengan kompetensi dan indikator. Dalam materi disajikan lambang negara indonesia yaitu burung garuda beserta makna dari setiap simbol pancasila yang disajikan, untuk membuat tampilan menjadi lebih menarik peneliti menambahkan beberapa elemen gambar animasi yang sesuai dengan materi yang disajikan. Desain materi dapat di lihat pada gambar berikut.





Gambar 3.3 Desain Materi Media E-Booklet

4. Desain cover belakang media E-Booklet

Selanjutnya yaitu desain belakang pada media E-Booklet Arti Lambang Negara Indonesia, yang dapat di lihat pada gambar berikut.



Gambar 4.4 Desain Cover Belakang Media E-Booklet

3.4 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan peneliti akan mengembangkan sebuah produk yaitu media E-Booklet Arti Lambang Negara Indonesia yang telah dirancang dari awal yang disebut tahap design (perencanaan). Aplikasi yang digunakan dalam membuat design media E-Booklet adalah dengan menggunakan aplikasi canva. Kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, validasi dilakukan oleh Bapak Aan Suriadi, M.Pd., Ibu Ermini, S.H.,M.M., dan Ibu Nuraisah, S.Pd. Validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu untuk memvalidasi media, materi dan bahasa dari media E-Booklet Arti Lambang Negara Indonesia yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Nama Validator

No	Nama Validator	Instansi	Keahlian
1.	Aan Suriadi, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	Ahli Media
2.	Ermini, S.H.,M.M	Universitas PGRI Palembang	Ahli Materi
3.	Nuraisah, S.Pd	SD Negeri 82 Palembang	Ahli Bahasa, Ahli Materil

Saat melakukan proses validasi para ahli yang disertai dengan masukan dan saran yang akan menjadi bahan referensi untuk revisi, terdapat revisi instrumen oleh validator ahli materi yaitu Ibu Ermini, S.H.,M.M. Oleh sebab itu peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator yang dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 hasil revisi instrumen validator ahli materi

Tampilan sebelum revisi	Keterangan



No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)				
2	Kemudahan materi dengan indikator				✓
3	Materi yang disajikan ringkas dan jelas				
4	Keberatan aspek materi				
5	Materi mudah dipahami oleh peserta didik				
6	Penataan urutan materi dalam media pembelajaran E-Booklet				
7	Pemilihan materi dapat menambah pengetahuan peserta didik				
8	Pemilihan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik				
9	Materi sesuai dengan tingkatan peserta didik				
10	Materi dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri				

Sebelum revisi, penulisan dalam tabel berada di tengah dan tidak terdapat penjelasan materi yang digunakan

Kesimpulan :

Secara umum media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn

- (.....) Layak digunakan
- (✓) Layak digunakan dengan revisi
- (.....) Tidak layak digunakan

Komentar dan Saran

.....

Palembang,
 Validator Ahli Materi
 ✓
 Ermimi, S.H.,M.M
 NIDN 0217066701

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi Arti Lambang Negara Indonesia sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)				✓
2	Kemudahan materi Arti Lambang Negara Indonesia dengan indikator				✓
3	Materi Arti Lambang Negara Indonesia yang disajikan ringkas dan jelas				✓
4	Keberatan aspek materi Arti Lambang Negara Indonesia				✓
5	Materi Arti Lambang Negara Indonesia mudah dipahami oleh peserta didik				✓
6	Penataan urutan materi dalam media pembelajaran E-Booklet				✓
7	Pemilihan materi dapat menambah pengetahuan peserta didik				✓
8	Pemilihan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik				✓
9	Materi Arti Lambang Negara Indonesia sesuai dengan tingkatan peserta didik				✓
10	Materi dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri				✓

setelah revisi validator menyarankan untuk penulisan berada di samping dan menambahkan penjelasan materi Arti Lambang Negara Indonesia yang digunakan

Kesimpulan :

Secara umum media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn

- (✓) Layak digunakan
- (.....) Layak digunakan dengan revisi
- (.....) Tidak layak digunakan

Komentar dan Saran

Indikator yang digunakan layak ✓/ perubahan warna sesuai dengan judul halaman ts. sekalian

Palembang,
 Validator Ahli Materi

 Ermimi, S.H.,M.M
 NIDN 0217066701

Setelah revisi instrumen dilakukan, pada tahap selanjutnya para ahli menilai kevalidan pada media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia dengan menggunakan angket validasi yang terdiri dari validasi media, materi dan bahasa. Adapun lembar angket validasi dapat di lihat dibawah ini :

a. Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk menilai media yang telah dibuat oleh peneliti media *E-Booklet* yaitu desain *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Aspek yang akan dinilai yaitu tampilan media *E-Booklet*, kemenarikan media, kesesuaian media dan lain sebagainya. Berikut hasil validasi ahli media :

Hasil validator Bapak Aan Suriadi, M.Pd sebagai validator ahli media

Tabel 3.3 Hasil validasi ahli media

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
1	Materi lengkap sesuai dengan KI dan KD				✓
2	Tampilan cover media <i>E-Booklet</i> bagus dan menarik				✓
3	Media dapat menarik perhatian peserta didik			✓	
4	Ukuran gambar dalam media <i>E-Booklet</i> sesuai (proporsional)			✓	
5	Variasi warna yang disajikan sesuai dan menarik				✓
6	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat dan mudah dibaca			✓	



7	Kejelasan tampilan gambar pada media <i>E-Booklet</i>	√
8	Media <i>E-Booklet</i> memperjelas dan mempermudah pembelajaran	√
9	Kualitas gambar jelas	√
10	Kesesuaian penggunaan foto/gambar	√
Jumlah		35
Skor Maksimal		40

Kesimpulan :

Secara umum media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn

(√) Layak digunakan

() Layak digunakan dengan revisi

() Tidak layak digunakan

(Sumber : olah data peneliti)

Dari tabel di atas hasil validasi ahli media diperoleh dengan skor 35 dengan skor maksimal 40. Penjabaran hasil penelitian oleh validator melalui angket validasi media terhadap media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase ketuntasan} = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi media di atas memperoleh nilai dengan persentase 87,5% termasuk ke dalam penilaian kategori valid yaitu 81% - 100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 87,5%.

b. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai materi yang telah dibuat pada media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Aspek yang akan dinilai yaitu aspek kesesuaian materi, kebenaran materi, keakuratan materi dan lain sebagainya. Aspek kevalidan materi ini dinilai untuk mengetahui materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dalam penyajiannya. Berikut hasil validasi ahli materi :

Hasil validator Ibu Ermini, S.H.,M.M dan Ibu Nuraisah, S.Pd sebagai validator ahli materi

Tabel 3.4 Hasil validasi ahli materi Ibu Ermini, S.H.,M.M

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
1	Materi Arti Lambang Negara Indonesia sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)				√
2	Kesesuaian materi Arti Lambang Negara Indonesia dengan indikator				√
3	Materi Arti Lambang Negara Indonesia yang disajikan ringkas dan jelas			√	
4	Kebenaran aspek materi Arti Lambang Negara Indonesia				√
5	Materi Arti Lambang Negara Indonesia mudah dipahami oleh peserta didik			√	
6	Penataan urutan materi dalam media media pembelajaran <i>E-Booklet</i>			√	
7	Pemilihan materi dapat menambah pengetahuan peserta didik				√
8	Pemilihan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik			√	
9	Materi Arti Lambang Negara Indonesia sesuai dengan tingkatan peserta didik				√
10	Materi dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri				√
Jumlah		36			
Skor Maksimal		40			

**Kesimpulan :**

Secara umum media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn

- () Layak digunakan
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

(sumber : olah data peneliti)

Dari tabel di atas hasil validasi ahli materi diperoleh dengan skor 36 dengan skor maksimal 40. Penjabaran hasil penelitian oleh validator melalui angket validasi materi terhadap media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase ketuntasan} = 90\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi di atas memperoleh nilai dengan persentase 90% termasuk ke dalam penilaian kategori valid yaitu 81% - 100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 90%.

Tabel 3.5 Hasil validasi ahli materi Ibu Nuraisah, S.Pd

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
1	Materi Arti Lambang Negara Indonesia sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)				√
2	Kesesuaian materi Arti Lambang Negara Indonesia dengan indikator				√
3	Materi Arti Lambang Negara Indonesia yang disajikan ringkas dan jelas			√	
4	Kebenaran aspek materi Arti Lambang Negara Indonesia			√	
5	Materi Arti Lambang Negara Indonesia mudah dipahami oleh peserta didik			√	
6	Penataan urutan materi dalam media media pembelajaran <i>E-Booklet</i>			√	
7	Pemilihan materi dapat menambah pengetahuan peserta didik				√
8	Pemilihan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik				√
9	Materi Arti Lambang Negara Indonesia sesuai dengan tingkatan peserta didik				√
10	Materi dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri				√
	Jumlah				36
	Skor Maksimal				40

Kesimpulan :

Secara umum media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn

- () Layak digunakan
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

(sumber : olah data peneliti)

Dari tabel di atas hasil validasi ahli materi diperoleh dengan skor 36 dengan skor maksimal 40. Penjabaran hasil penelitian oleh validator melalui angket validasi materi terhadap media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase ketuntasan} = 90\%$$



Berdasarkan hasil penilaian validasi materi di atas memperoleh nilai dengan persentase 90% termasuk ke dalam penilaian kategori valid yaitu 81% - 100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 90%.

c. Validasi Bahasa

Validasi Bahasa dilakukan untuk menilai Bahasa yang telah dibuat pada media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Aspek yang akan dinilai yaitu aspek kesesuaian Bahasa, tulisan pada media *E-Booklet*, dan lain sebagainya. Berikut hasil validasi ahli Bahasa :

Hasil validator Ibu Nuraisah, S.Pd sebagai validator ahli bahasa

Tabel 3.6 Hasil validasi ahli bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
1	Tulisan bisa dibaca dengan jelas				√
2	Ketepatan dalam tanda baca			√	
3	Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan EYD			√	
4	Kesesuaian bahasa dengan level peserta didik				√
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				√
Jumlah					18
Skor Maksimal					20

Kesimpulan :

Secara umum media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn

(√) Layak digunakan

() Layak digunakan dengan revisi

() Tidak layak digunakan

(sumber : olah data peneliti)

Dari tabel di atas hasil validasi ahli materi diperoleh dengan skor 18 dengan skor maksimal 20. Penjabaran hasil penelitian oleh validator melalui angket validasi bahasa terhadap media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$\text{Persentase ketuntasan} = 90\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi bahasa di atas memperoleh nilai dengan persentase 90% termasuk ke dalam penilaian kategori valid yaitu 81% - 100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 90%.

3.5 Tahap Pelaksanaan (Implementation)

Produk yang telah dinyatakan valid oleh para validator, selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti memberikan angket kepada peserta didik dalam uji coba kelompok kecil kepada 12 peserta didik dan memberikan soal tes dalam uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan pada media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia.

a. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 10 September 2024 di dalam ruang kelas III.B di SD Negeri 82 Palembang kepada 12 orang. Sebelum peneliti membagikan angket respon kepada peserta didik, peneliti menampilkan dahulu media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia dengan menggunakan proyektor, kemudian menjelaskan isi yang ada pada media tersebut kepada peserta didik dan setelah itu dibagikan angket untuk menilai produk pengembangan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Berikut aktivitas uji coba kelompok kecil yang dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3.5 Siswa mengisi angket respon (uji coba kelompok kecil)

Hasil persentase angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 12 peserta didik.

Tabel 3.7 Rekapitulasi hasil angket uji coba kelompok kecil

No	Nama Siswa	Persentase (%)
1.	M. Gibran Alvero	90%
2.	Ririn	87,5%
3.	Musyahir	85%
4.	Engeline	87,5%
5.	Carissa	87,5%
6.	Muhammad Jaga Balah	87,%
7.	Riski Romadon	82,5%
8.	Meisya Anugrah	87,5%
9.	Muhammad Bima	85%
10.	Desvita	87,5%
11.	Sintya Ramadani	87,5%
12.	Raditiyah	85%
Jumlah		416
Rata - Rata		86,6%

(Sumber : Olah Data Peneliti)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{416}{480} \times 100\% = 86,6\%$$

Dari tabel 4.7 angket respon peserta didik yang di uji pada tahap uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan menguji coba 12 peserta didik. diketahui bahwa peserta didik memberikan respon positif atau baik yang bisa dilihat dari hasil angket respon peserta didik dalam penggunaan media E-



Booklet Arti Lambang Negara Indonesia sebesar 86,6% siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap media *E-Booklet*.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk menilai hasil keefektifan dengan memberikan soal tes uraian singkat berjumlah 5 soal yang akan dilakukan di kelas III.B SD Negeri 82 Palembang. Sebelum membagikan soal kepada peserta didik peneliti memaparkan atau menjelaskan terlebih dahulu materi Arti Lambang Negara Indonesia kepada peserta didik, peneliti menjelaskan satu – persatu materi yang ada dalam media *E-Booklet* kemudian siswa menyimak apa yang disampaikan, setelah itu peneliti bertanya kepada peserta didik tentang materi yang telah disampaikan untuk mengetahui apakah peserta didik sudah mengerti terhadap materi yang disampaikan. Baru setelah itu peneliti membagikan soal tes kepada peserta didik yang akan diuji coba dengan 18 orang siswa, berikut tabel hasil analisis keefektifan yaitu :

Tabel 3.8 hasil penilaian keefektifan media

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria Tuntas/ Tidak Tuntas
1.	Raisa	90	Tuntas
2.	Rahmat Ahirul Rizeki	50	Tidak Tuntas
3.	Muhammad Agustian	80	Tuntas
4.	Raditiyah	90	Tuntas
5.	Muhammad Bima	90	Tuntas
6.	Musyahir	70	Tuntas
7.	Desvita Permata Sari	90	Tuntas
8.	Muhammad Fadil	90	Tuntas
9.	Sintya Ramadani	90	Tuntas
10.	Dila Pitriyanti	90	Tuntas
11.	Riski Romadon	90	Tuntas
12.	Kayla Anggraini	70	Tuntas
13.	Muhammad Jaga Balah	90	Tuntas
14.	Ririn	90	Tuntas
15.	Engelin	90	Tuntas
16.	Salsabila Agustina	70	Tuntas
17.	Meisya	90	Tuntas
18.	Carissa	90	Tuntas
Banyak peserta didik yang tuntas			17



Jumlah peserta didik
18

(Sumber : Olah Data Peneliti)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan di atas, diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas dengan jumlah peserta didik 18 orang. Penjabaran hasil uji cpba lapangan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{peserta didik yang tuntas}}{\text{banyak peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{17}{18} \times 100\% = 94,4\%$$

Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada table 4.8 bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas III.B mencapai 94,4% yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn materi Arti Lambang Negara Indonesia dengan menggunakan media *E-Booklet* masuk ke dalam kriteria Sangat Efektif.



Gambar 3.6 siswa mengerjakan soal tes uji coba lapangan

3.6 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan (*research and development*) yang akan dilakukan peneliti yang diawali dengan tahapan analisis (analisis kebutuhan dan analisis kurikulum), setelah itu dilakukan tahapan desain dengan mendesain produk media *E-Booklet* yang dikembangkan, selanjutnya tahapan pengembangan, dan tahapan implementasi untuk bisa menerapkan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia. Pada tahap evaluasi digunakan untuk melihat valid, efektif tidaknya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah menerapkan tahapan – tahapan di atas, maka akan didapatkan hasil dari pengembangan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pembelajaran PPKn yang sebelumnya telah melakukan validasi oleh validator.

Penilaian oleh para validator ahli media memperoleh skor 87,5%, penilaian ahli materi memperoleh skor 90%, dan penilaian ahli bahasa memperoleh skor 90%, dapat dikategorikan bahwa sangat valid untuk digunakan. Selanjutnya tahapan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang diujikan dengan 12 orang peserta didik mendapatkan persentase nilai angket respon sebesar 86,6%, dan tahapan ke dua yaitu uji coba lapangan yang diujikan dengan 18 orang peserta didik dengan membagikan 5 soal esai mendapat persentase sebesar 94,4%. Berdasarkan hasil angket validasi yang telah diisi oleh para validator dan peserta didik maka peneliti menyimpulkan bahwa media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia yang dikembangkan valid, efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

3.7 Pembahasan

Pada pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada pelajaran PPKn di kelas III.B SD Negeri 82 Palembang. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui kevalidan dan keefektifan dari pengembangan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia pada siswa kelas III.B Sekolah Dasar. Setelah melakukan beberapa uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, dalam mengembangkan produk akan terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan, yaitu :



1. Kekurangannya :
 - a) Terdapat materi yang perlu pembahasan lebih mendalam yaitu pada makna simbol pancasila yang memerlukan pembahasan serta penjelasan lebih mendalam.
 - b) Dalam menggunakan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia membutuhkan cukup waktu untuk penggunaannya, karena harus mempersiapkan laptop, proyektor, dan menyambungkan laptop ke proyektor agar media bisa ditampilkan.
2. Kelebihannya :
 - a) Media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia dapat digunakan dimana saja karna penggunaannya praktis bisa dibuka melalui handphone, laptop maupun komputer.
 - b) Media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia bisa membantu peserta didik untuk lebih semangat belajar karena desain dan tampilan media yang menarik dan kreatif sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
 - c) Media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia mempermudah peserta didik untuk lebih memahami materi Arti Lambang Negara Indonesia karna materi Arti Lambang Negara Indonesia yang disajikan dari media singkat tetapi jelas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian berjudul Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Arti Lambang Negara Indonesia Siswa Kelas III SD yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil pengembangan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia dinyatakan valid berdasarkan data yang diperoleh melalui validasi media yang diperoleh sebesar 87,5%, ahli materi diperoleh sebesar 90%, dan ahli bahasa diperoleh sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid.
2. Hasil pengembangan media *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia dinyatakan efektif berdasarkan data yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil yang diperoleh sebesar 86,6% dan uji coba lapangan yang diperoleh sebesar 94,4% yang termasuk ke dalam kategori sangat efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A. Nasrullah, H. Mahfud, & F. P. Adi 2020 Upaya peningkatan pemahaman makna simbol - simbol pancasila melalui model mind mapping pada siswa kelas III SD Negeri Tunggulsari 1 tahun ajaran 2019 / 2020 Didakt. Dwija Indria 8(2)
- Al Ishmah, Q., Aljupri, S. K., Romdani, A. S., & Nuraini, A. (2023). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Di Sd. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 31-36.
- Alfarid, N. (2023, August). Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet berbasis Nilai Keislaman pada Materi Animalia di Kelas X SMA/MA. In *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science* (Vol. 3, pp. 93-104).
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 6(2), 351-357.
- Ambarwati, A., Arafat, Y., & Aryaningrum, K. (2022). Analisis pembelajaran ppkn menggunakan media audio visual kelas iii sd yayasan brk. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1), 8-13.
- Artika, U., Rofiqah, S. A., & Effendi, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Booklet pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 3(2), 71-83.
- Asinta, D., & Prasetyaningtyas, F. D. (2021). Pengembangan E-Booklet Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Magistra*, 12(2), 2021.
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 106-116).



- Fauzan & Lubis, M. A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Fitriani, R., Mahrudin, M., & Irianti, R. (2023). Validitas E-Booklet Keanekaragaman Jenis Ikan Di Sungai Irigasi Rawa Desa Tanipah Kecamatan Mandastana Pada Konsep Animalia. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 1-13.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hasdina, H., & Khaira, K. (2022). Pengembangan Media Booklet Kimia Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Siswa SMA/MA. *Edusainstika: Jurnal Pembelajaran MIPA*, 2(2), 89-93.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334.
- Indonesia. *Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI)*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pembuatan permainan edukasi bahasa inggris berbasis android. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 12-22.
- Marcellina, R. J., Karyadi, B., Parlindungan, D., Uliyandari, M., & Sutarno, M. (2023). Pengembangan E-Booklet Lemea Leborg sebagai Media Pembelajaran Materi Bioteknologi untuk Siswa SMP. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 6(1), 110-119.
- Najat, S., Herawati, S., Intiana, S. R. H., & Shaumy, R. L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas 1 SD Negeri 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(1), 85-90.
- Nuraini, A., Khadijah, U. L. S., & Radiah, S. (2023). Dokumentasi Pelaksanaan Tradisi Hajat Laut pada Media E-Booklet dalam Upaya Pelestarian Budaya Lokal Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Artefak*, 10(1), 29-42.
- Prananta, R., & Safitri, N. Q. L. (2023). Tahapan Pembuatan E-Booklet Sebagai Media Informasi Objek Wisata Kedung Kandang di Desa Wisata Nglanggeran. *Jurnal Elektronik Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (E-SOSPOL)*, 9(4), 393-405.
- Putra, G. P. U., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Profil pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (ppkn) materi simbol-simbol pancasila kelas IV di SD. *Didaktika Dwija Indria*, 9(3).
- R. Kristiawan & N. Mediatati 2019 Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ppkn Di Kelas X (Sepuluh) Kgsb-B Smk Negeri 2 Salatiga J. Ppkn 7(1) 105-1
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603-611.
- Rahmawati, R., Marsudi, M., & Sultani, Z. I. M. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Berbasis Sejarah Lokal Pemerintahan Kota Blitar (1906-1945) Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Kota Blitar. *Jurnal Artefak*, 8(2), 137-158.
- Rayanto, Y. H. & Sugiyanti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Santosa, S., & Zaenuri, Z. (2022). Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1495-1504.



- Santoso, G., Karim, A. A., & Maftuh, B. (2023). Kajian Lambang Negara Indonesia Burung Garuda untuk Membumikan Rasa Nasionalisme, Perjuangan, dan Patriotisme Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 171-183.
- Sari, R. P. (2023). Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu Pada Pembelajaran Ppkn Di SD. *Progresif Kognitif dan Kemampuan*, 2(3), 171-179.
- Setiawan, H., & Wardhani, H. A. K. (2018). Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Keanekaragaman Jenis Nepenthes. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Sinaga, H., Silalahi, M. V., & Situmorang, M. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet pada Materi Keanekaragaman Hayati terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7116-7130.
- Sopanda, L., Susiaty, U. D., & Hartono, H. (2023). Desain Media E-Booklet Terintegrasi Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Materi Relasi Dan Fungsi. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, 2(1), 188-201.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sularmi, S. H. M. (2017). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Simbol-Symbol Sila Pancasila Melalui Model Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(2).
- Sulistyaningrum, D. A., Wibawanto, H., & Purwanti, E. (2022, September). Pelatihan google classroom menggunakan model ADDIE untuk guru sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 5, No. 1, pp. 267-273).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13-23.
- Yuwono, T. D. P. L., & Prastowo, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 27-32.