

VALIDASI *E-BOOK* BERWAWASAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Christanty Rahayu¹, Wendri Wiratsiwi²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban¹, christ15rahayu@gmail.com¹
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban², wendriwiratsiwi3489@gmail.com²

Article history:

Received Agst 25, 2022

Revised, Des 26, 2022

Accepted, Des 29, 2022

Kata Kunci:

*validasi, E-Book,
pendidikan karakter,
PPKN*

Keywords:

*validate, E-Book,
character education,
civic education*

Abstrak. Pada saat ini, pendidikan di Indonesia berpacu pada kurikulum 2013 yang mengutamakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Tujuan penelitian ini secara umum untuk mengembangkan *E-Book* berwawasan karakter pada pembelajaran PPKN kelas VI sekolah dasar, dan secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan *E-Book* yang telah dikembangkan. Dengan adanya *E-Book* berwawasan karakter, diharapkan dapat membantu guru dalam mengintegrasikan nilai karakter pada proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reaserch and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Terdapat 5 tahap model ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi dengan para ahli mendapatkan kriteria "valid" dengan presentase skor yang diperoleh dari ahli materi 92% dan ahli media 97%. Dengan demikian, *E-Book* berwawasan karakter layak dan valid digunakan sebagai bahan ajar PPKN Kelas VI Sekolah Dasar.

Abstract. At this time, education in Indonesia is based on the 2013 curriculum which prioritizes Strengthening Character Education (PPK). The purpose of this study in general is to develop a character-oriented E-Book in learning Civics for grade VI elementary schools, and specifically aims to describe the validity of the E-Book that has been developed. With the character-oriented E-Book, it is hoped that it can help teachers integrate character values in the learning process. The method used in this research is R&D (*Reaserch and Development*) using the ADDIE model. There are 5 stages of the ADDIE model, namely *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. The data collection technique in this research is a questionnaire. The data collection instrument used is the validation sheet of material experts and media experts. The results of the validation test with experts obtained the criteria of "valid" with a percentage score obtained from material experts 92% and media experts 97%. Thus, E-Books with character insight are feasible and valid to be used as teaching materials for civic education Class VI Elementary Schools.

PENDAHULUAN

Pada saat ini, pendidikan di Indonesia berpacu pada kurikulum 2013 yang mengutamakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk mengembangkan dan membentuk karakter bangsa sehingga dapat membangun bangsa yang berkarakter [1]. Penanaman nilai-nilai karakter pada anak selalu dilakukan secara intensif baik itu dalam lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan ataupun lingkungan masyarakat.

Salah satu contoh penerapan pendidikan karakter dalam mata pelajaran yaitu pada pembelajaran kelas VI Tema 7 khususnya mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mata pelajaran PPKn yang memuat materi tentang nilai-nilai Pancasila, siswa diharapkan mampu memahami serta dapat menerapkan nilai – nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga adanya pembelajaran PPKn ini, merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan dan membentuk karakter siswa seperti nilai-nilai yang dikandung dari setiap butir sila Pancasila.

Dalam mengimplementasikan pendidikan karakter pada proses pembelajaran, perlu adanya sebuah bahan ajar yang menarik, mudah dipahami oleh siswa, dan memuat nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator yang bertugas menyampaikan materi kepada siswa harus memahami bahwa bahan ajar sangatlah penting untuk membantu mengintegrasikan nilai pendidikan karakter pada proses pembelajaran [2]. Bahan ajar merupakan pegangan bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran [3]. Bahan ajar dapat berupa buku cetak maupun buku elektronik yang mencakup materi – materi pembelajaran dan soal latihan yang dikembangkan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Bahan ajar kurikulum 2013 harus berbasis pendidikan karakter, hal ini dikarenakan kurikulum 2013 berpacu pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) [4].

Namun bahan ajar PPKn yang disediakan oleh pemerintah dan penerbit belum ada yang memusat pada pendidikan karakter, sehingga nilai-nilai tersebut hanya disampaikan secara lisan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Bahan ajar yang dimiliki oleh siswa hanya buku paket tematik. Pada dasarnya buku paket tematik memuat banyak mata pelajaran, hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai masih kurang optimal, karena isi materi yang disajikan masih bersifat umum dan kurang detail. Selama pembelajaran menggunakan buku paket tematik, siswa lebih banyak menyimak penjelasan dari guru. Hal ini membuat siswa mudah jenuh dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Kurangnya bahan ajar yang menarik juga membuat karakter siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi kurang baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku elektronik atau *E-Book* berwawasan karakter melalui aplikasi *website to APK builder pro*. Selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, dengan adanya *E-Book* berwawasan karakter ini diharapkan dapat membentuk karakter siswa kelas VI menjadi lebih baik. Diantaranya membentuk karakter disiplin, jujur, tanggung jawab, gemar membaca, dan peduli terhadap sesama.

E-Book adalah buku yang disusun lalu diubah kedalam bentuk digital sehingga dapat ditampilkan pada layar komputer atau handphone [5], hal ini sejalan dengan pendapat [6] dengan menggunakan *E-Book*, siswa tidak perlu khawatir untuk membeli buku, dan cara menggunakan *E-Book* juga lebih mudah serta nyaman karena *E-Book* dapat diakses melalui *smartphone (gadget)*, *laptop* maupun komputer.

Terdapat penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu oleh [7] Pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan *E-Book* Bermuatan Nilai-nilai Karakter pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2020/2021”. Dari penelitian tersebut, hasil skor uji validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 91,67% dengan kualifikasi “sangat baik” dan ahli media pembelajaran 95% dengan

kualifikasi “sangat baik”. Hasil uji pengguna pada 12 orang siswa diperoleh skor 97,50% dengan kualifikasi “sangat baik”.

Berdasarkan hasil yang didapatkan, maka peneliti memilih penelitian tersebut sebagai acuan karena terdapat sebuah persamaan yaitu mengembangkan produk berupa *E-Book* PPKn yang memuat nilai-nilai karakter untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Namun terdapat sebuah perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikembangkan saat ini yaitu adanya pembaharuan. Pembaharuan dalam penelitian ini terletak pada produk yang akan dikembangkan. Jika dalam penelitian sebelumnya *E-Book* yang dikembangkan belum berbasis aplikasi *android*, maka pada penelitian saat ini *E-Book* akan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi *android* melalui aplikasi *website to APK builder pro* sehingga dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

Tujuan penelitian ini, secara umum untuk menghasilkan *E-Book* berwawasan karakter melalui aplikasi *website to APK builder pro* dan secara khusus untuk mendeskripsikan kevalidan *E-Book* berwawasan karakter. Dengan demikian diharapkan pengembangan ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mengintegrasikan nilai pendidikan karakter pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, di mana pada tahap selanjutnya akan dilakukan uji keefektifan pada produk yang dihasilkan [8]. Dalam penelitian dan pengembangan ini model yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE. Terdapat 5 tahapan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* [3]. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena langkah-langkah dari model ADDIE lebih sistematis dan efektif sehingga sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun prosedur dari model ADDIE yaitu: (1) Analisis (*Analyze*), yaitu pada tahap analisis yang akan dilakukan adalah mengidentifikasi masalah-masalah yang sedang terjadi pada tempat penelitian; (2) Desain (*Design*), hal yang dilakukan pada tahap desain adalah merancang desain bahan ajar (*E-Book*); (3) Pengembangan (*Develop*), tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain rancangan *E-Book* yang telah disusun dan menguji coba kevalidan serta kelayakan *E-Book* yang sudah dirancang; (4) Implementasi (*Implement*), pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba lapangan. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan *E-Book*; (5) Evaluasi (*Evaluate*), pada tahap evaluasi, peneliti melakukan analisis terkait hasil data yang diperoleh pada tahap implementasi.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditentukan maka, secara khusus penelitian artikel ini berhenti pada tahap *develop* (pengembangan). Dimana pada tahap tersebut, setelah *E-Book* dikembangkan selanjutnya *E-Book* akan melewati tahap uji coba lapangan awal atau dalam penelitian ini merupakan uji validasi oleh para ahli.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan *E-Book* ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data uji validasi yaitu berupa pendapat serta saran yang diperoleh dari para validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor lembar validasi dari para ahli materi dan ahli media. Subjek yang digunakan untuk melakukan uji coba produk adalah para ahli materi dan ahli media yaitu Bapak/Ibu dosen dengan kriteria tingkat pendidikan minimal S2 dan berpengalaman dalam bidangnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kevalidan. Data validasi diperoleh dari hasil lembar instrumen validasi melalui dua para ahli, diantaranya ahli materi dan ahli media. Rumus untuk menghitung data hasil validasi adalah sebagai berikut [9] :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

- P = Presentase skor (%)
n = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan E-Book berwawasan karakter adalah sebagai berikut [10]:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan *E-Book*

| Presentase (%) | Kriteria Valid |
|----------------|----------------|
| 76 – 100 % | Valid |
| 56 – 75 % | Cukup valid |
| 40 – 55 % | Kurang valid |
| 0 – 39 % | Tidak valid |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdiri dari 2 (dua) validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Proses validasi ini dilakukan dengan memperlihatkan dan menjelaskan cara penggunaan produk *E-Book* yang telah dibuat. Para validator menilai produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria yang sudah disajikan dalam instrumen validasi. Instrumen validasi ahli materi terdiri dari aspek kurikulum, aspek penyajian, aspek kualitas isi, dan aspek kebahasaan. Instrumen validasi ahli media terdiri dari aspek penyajian, aspek desain tampilan, dan aspek kemudahan penggunaan. Hasil dari validasi diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Kriteria Penilaian | Skor |
|----------------------------|--|-------|
| A. Aspek Kurikulum | | |
| 1. | Kesesuaian isi <i>E-Book</i> dengan Kompetensi Dasar (KD) | 5 |
| 2. | Kesesuaian isi <i>E-Book</i> dengan Indikator | 4 |
| 3. | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator | 5 |
| B. Aspek Penyajian | | |
| 4. | Judul | 5 |
| 5. | Peta konsep materi | 5 |
| 6. | Petunjuk penggunaan <i>E-Book</i> | 5 |
| 7. | Kesesuaian materi yang dipelajari dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 8. | Tugas/soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan | 4 |
| 9. | Dapat digunakan secara individu maupun kelompok | 4 |
| 10. | Kesesuaian gambar dengan materi | 5 |
| 11. | Ketersediaan kunci jawaban | 4 |
| 12. | <i>Game</i> sesuai dengan materi yang disajikan | 5 |
| C. Aspek Kualitas Isi | | |
| 13. | Materi yang disajikan mudah dipahami | 5 |
| 14. | Memuat nilai-nilai pendidikan karakter | 5 |
| 15. | Mengembangkan kemampuan berpikir kritis | 4 |
| 16. | Meningkatkan rasa ingin tahu siswa | 4 |
| D. Aspek Kebahasaan | | |
| 17. | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan siswa | 5 |
| 18. | Kesesuaian ilustrasi dengan pesan yang ingin disampaikan | 5 |
| 19. | Kesesuaian penggunaan tanda baca | 4 |
| 20. | Keefektifan kalimat | 5 |
| Jumlah skor yang diperoleh | | 92 |
| Presentase skor (%) | | 92 % |
| Kriteria | | Valid |

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

$$P = \frac{92}{100} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, *E-Book* yang telah dinilai oleh ahli materi dengan pernyataan sebanyak 20 poin mendapatkan skor sebanyak 92 dengan presentase 92%. Maka dengan hasil presentase yang diperoleh tersebut, *E-Book* berwawasan karakter berada pada kriteria valid untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Kriteria Penilaian | Skor |
|----------------------------|--|-------|
| A. | Aspek Penyajian | |
| 1. | Kesesuaian isi <i>E-Book</i> dengan Kompetensi Dasar (KD) | 5 |
| 2. | Kesesuaian <i>E-Book</i> dengan indicator | 5 |
| 3. | Kesesuaian <i>E-Book</i> dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 4. | Kejelasan petunjuk penggunaan <i>E-Book</i> | 4 |
| 5. | Kejelasan penggambaran peta konsep yang akan dipelajari | 4 |
| B. | Aspek Desain Tampilan | |
| 6. | Kemenarikan desain cover <i>E-Book</i> | 5 |
| 7. | Kemenarikan tampilan desain isi <i>E-Book</i> | 5 |
| 8. | Pemilihan <i>font</i> (jenis <i>font</i> , ukuran, warna) pada isi <i>E-Book</i> | 5 |
| 9. | Kemenarikan gambar <i>E-Book</i> | 5 |
| 10. | <i>Layout</i> , tata letak <i>E-Book</i> | 5 |
| A. | Aspek Kemudahan Penggunaan | |
| 11. | Dapat digunakan secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> | 5 |
| 12. | Dapat digunakan kapanpun dan dimanapun | 5 |
| Jumlah skor yang diperoleh | | 58 |
| Presentase skor (%) | | 97% |
| Kriteria | | Valid |

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, *E-Book* yang telah dinilai oleh ahli media dengan pernyataan sebanyak 12 poin mendapatkan skor sebanyak 58 dengan presentase 97%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria valid digunakan.

SIMPULAN

E-Book berwawasan karakter yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validasi para ahli yang mendapatkan kriteria “valid”. Hasil uji validasi ahli materi mendapatkan skor dengan presentase 92% dan ahli media mendapatkan skor dengan presentase 97%. *E-Book* yang telah melalui uji validasi ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran PPKn

Kelas VI. Dengan adanya muatan pendidikan karakter yang disajikan dalam *E-Book* dapat membantu guru dalam mengintegrasikan nilai pendidikan karakter pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Apriliani, A. Maksum, P. A. Wardhani, S. Yuniar, and S. Setyowati, "Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, p. 129-145, 2021.
- [2] E. Suratno and W. Wiratsiwi, "Kelayakan Modul IPS Berwawasan Pendidikan Karakter Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Kelas V Sekolah Dasar," *Educ. Hum. Dev. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 143–148, 2018.
- [3] R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019.
- [4] M. Maulida, M. Wati, and S. An'nur, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Mendukung Implementasi Kurikulum 2013," *Berk. Ilm. Pendidik. Fis.*, vol. 3, no. 1, p. 11, 2015.
- [5] I. Reynaldo, *Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma*. 2020. [Online]. Available: [http://repository.radenintan.ac.id/10732/1/PUSAT 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/10732/1/PUSAT%201-2.pdf).
- [6] T. Susilawati and Rusdinal, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah", *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 2, pp. 378–387, 2022.
- [7] N. Filivani, "Pengembangan E- Book Bermuatan Nilai-nilai Karakter Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2020/2021," *Undiksa*, vol.13 no.1, pp. 31–48, 2016.
- [8] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.
- [9] W. Wiratsiwi, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Materi Kecepatan Dan Debit", *Pros. Semin. Nas. Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 606–612, 2020.
- [10] Khoirudin, "Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) pada Materi Animalia Kelas X-Mipa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," pp. 36–51, 2019. [Online]. Available : <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11570>.