

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
KELAS VIII DI SMP**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Teknologi Pendidikan**



Oleh:

**RIDHO APRILIA NUGRAHA
NIM. 22155007**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Ridho Aprilia Nugraha**
NIM. : 22155007

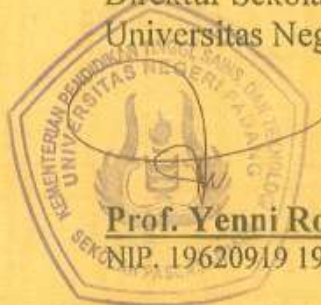
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
------	--------------	---------

Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D.
Pembimbing



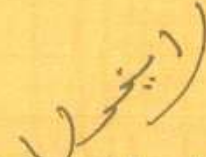
18 Feb. 2025

Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,

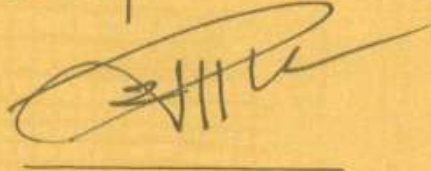
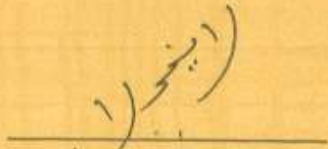


Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,


Dr. Ravendra, M.Pd.
NIP. 19880912 201504 1 002

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D.</u> (Ketua)	
2.	<u>Prof. Zellhendri Zen, M.Pd., Ph.D.</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Dr. Rayendra, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa :

Nama : Ridho Aprilia Nugraha

NIM. : 22155007

Tanggal Ujian : 22 Agustus 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
KELAS VIII DI SMP**

Tidak pernah diberikan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu program tinggi lain dan tidak memuat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain, seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 18 Februari 2025
Yang memberi pernyataan



Ridho Aprilia Nugraha
NIM.22155007

ABSTRAK

Ridho Aprilia Nugraha. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas VIII Di SMP. Tesis. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 14 Kerinci, proses pembelajaran masih menggunakan media belajar berupa buku cetak, bahan ajar cetak yang digunakan masih dibawah tahun 2000-an dan sumber yang sesuai silabus belum ada, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Buku Saku Digital Berbasis *Android* dilengkapi dengan audio, video, gambar serta animasi yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berfikirnya dalam proses pembelajaran. Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan Buku Saku Digital *Android* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang Valid, Praktis dan Efektif.

Jenis penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE adalah Analisis, Perancangan, Desain, Implementasi dan Evaluasi. Uji validitas dilakukan dengan 3 orang ahli, ahli media 1 orang, ahli materi 1 orang dan ahli bahasa 1 orang. Uji coba dilakukan dengan 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan 22 orang peserta didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media buku saku digital berbasis *android* dengan skor 82 dengan kategori “Sangat Valid”. Validitas materi memperoleh nilai 82 dengan kategori “Sangat Valid”. Validitas Bahasa adalah 85 dengan kategori “Sangat Valid”. Uji coba praktikalitas dari pendidik adalah 98 dengan kategori “Sangat Praktis”, uji coba praktikalitas peserta didik adalah 96 dengan kategori “Sangat Praktis”. Uji efektivitas media pembelajaran buku saku digital dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terdapat perbedaan hasil belajar dan ketuntasan klasikal antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan data tersebut media pembelajaran buku saku digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII di SMP valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Buku Saku, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRACT

Ridho Aprilia Nugraha. 2024. Development of Android-Based Digital Pocket Book Learning Media in Class VIII Pancasila and Citizenship Education Subjects in Middle Schools. Thesis. Padang State University Postgraduate School

Based on observations in Pancasila and Citizenship Education lessons at SMP Negeri 14 Kerinci, the learning process still uses learning media in the form of printed books, the printed teaching materials used are still under 2000 and there are no sources that match the syllabus, which has an impact on low student learning outcomes. . One of the learning media that can be used in the learning process is an Android-based Digital Pocket Book equipped with audio, video, images and animations which can help students to develop their thinking skills in the learning process. The goal to be achieved is to produce an Android Digital Pocket Book on the subjects of Pancasila and Citizenship Education that is Valid, Practical and Effective.

This type of research is research and development (R&D) by adopting the ADDIE development model. The stages of the ADDIE development model are Analysis, Planning, Design, Implementation and Evaluation. The validity test was carried out with 3 experts, 1 media expert, 1 material expert and 1 language expert. The trial was carried out with 1 teacher of Pancasila and Citizenship Education subjects and 22 students

The research results show that the level of validity of Android-based digital pocket book media is with a score of 82 in the "Very Valid" category. The validity of the material received a score of 82 in the "Very Valid" category. Language validity is 85 in the "Very Valid" category. The practicality test from educators was 98 in the "Very Practical" category, the practicality test for students was 96 in the "Very Practical" category. Testing the effectiveness of digital pocket book learning media was declared effective in improving student learning outcomes because there were differences in learning outcomes and classical completion between pretest and posttest learning outcomes. Based on these data, the digital pocket book learning media for class VIII Pancasila and Citizenship Education subjects in junior high schools is valid, practical and effective for use in learning.

Keyword : *Media, Pocket Books, Pancasila and Citizenship Education*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, yang penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas izin dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan Tesis yang Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII SMP”.

Tesis ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Padang. Selama penulis menyelesaikan tesis ini, penulis banyak sekali mendapatkan pertolongan dari berbagai pihak yang berwenang. Untuk itu dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. selaku pembimbing tesis saya yang telah banyak memberikan waktu, petunjuk, saran, serta pengarahan dalam pelaksanaan penelitian hingga penyelesaian tesis ini.
2. Bapak Prof. Drs. Zellhendri Zen, M.Pd., Ph.D. selaku penguji satu yang telah menyumbangkan pikiran saran dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
3. Bapak Dr. Rayendra, M.Pd., selaku penguji dua dan sebagai Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memfasilitasi dan banyak memberi bantuan, dukungan serta motivasi kepada penulis.

4. Bapak dan Ibu dosen beserta staf administrasi Program Studi S2 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bantuan dari segi perkuliahan serta ilmu pengetahuan bagi saya selama mengikuti perkuliahan
5. Ibu Dr. Fatmariza H, M.Hum., Bapak Dr. Ramalis Hakim M.Pd., dan Ibu Dr. Yenni Hayati, SS, M.Hum yang telah berkenan menjadi validator karena telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam kegiatan validasi media, materi dan bahasa, sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini.
6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 14 Kerinci yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini.
7. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tersayang, Bapak Pambudi, S.Pd, Ibu Watini dan Abang Aditya Pramudita, S.Pd, yang selalu mendoakan, meberikan dukungan, menyemangati, dan menasehati dengan sepenuh hati hingga akhirnya tesis ini dapat diselesaikan.
8. Sahabat Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2021 dan 2022, Yakub, Siti Rahma, Laura, Jodi, Fajri, Indri, Egica, Syukraini, Tiwi, Novra, bersama-sama melewati manis dan pahitnya kegiatan perkuliahan.
9. Keluarga Besar Ikatan Pelajar dan Mahasiswa Kayu Aro Sumatera Barat (IPMKA SUMBAR)
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan Namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan tesis ini bermanfaat bagi kita semua

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Padang, Agustus 2024

Ridho Aprilia Nugraha
NIM. 22155007

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Pengembangan.....	13
E. Spesifikasi Produk	13
F. Manfaat Penelitian.....	15
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
H. Definisi Operasional	16
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 16
A. Landasan Teori.....	16
B. Media Pembelajaran.....	17
C. Media Pembelajaran Buku Saku Digital	28
D. Articulate Storyline	37
E. Android	41
F. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	45
G. Kawasan Teknologi Pendidikan	47
H. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas	60
I. Penelitian Relevan.....	63
J. Kerangka Konseptual	65
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 66
A. Jenis Penelitian.....	69
B. Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE.....	62
C. Prosedur Pengembangan	79
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	80
E. Teknik Analisis Data.....	86

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	90
A. Hasil Pengembangan	97
B. Praktikalitas Buku Saku Digital	119
C. Efektifitas Media Buku Saku Digital Berbasis Android	121
D. Pembahasan.....	129
E. Keterbatasan Penelitian	141
BAB V PENUTUP	135
A. Simpulan	135
B. Implikasi.....	144
C. Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN	151

DAFTAR TABEL

1. Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas VIII.....	7
2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	43
3. Aspek Penilaian dalam media dan sumbernya	53
4. Penentuan Skor <i>Skala Likert</i>	72
5. Kisi Kisi Penilaian Validator Materi	73
6. Kisi Kisi Penilaian Validator Media	74
7. Kisi Kisi Penilaian Validator Siswa	75
8. Kategori Validitas Media	76
9. Kriteria Interpretasi Angket Validitas	77
10. Kategori Praktikalitas Media	78
11. Koefisien Validitas Butir Soal	79
12. Kriteria Reabilitas Soal	80
13. Indeks Kesukaran Soal.....	81
14. Indeks Daya Beda Soal	82
15. Klasifikasi Nilai Normalitas Gain	84
16. Bahan Ajar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	90
17. Hasil Penilaian Validasi Instrumen	101
18. Hasil Penilaian Validator Media	103
19. Hasil Penilaian Validator Materi	105
20. Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	107
21. Aspek Penilaian Validasi	108
22. Hasil Uji Praktikalitas Guru	109
23. Hasil Uji Praktikalitas Siswa	109
24. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas	110
25. Uji Validitas Soal.....	111
26. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	112
27. Hasil Uji Daya Beda Soal	112
28. Rekapitulasi	113
29. Revisi Validator Bahasa	115

30. Revisi Validator Media	116
31. Revisi Validator Materi	117

DAFTAR GAMBAR

1. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran	16
2. Kerucut <i>Edgar Dale</i>	20
3. Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i>	34
4. Halaman Utama <i>Articulate Storyline</i>	34
5. Lembaran Kerja <i>Articulate Storyline</i>	35
6. Kerangka Konseptual	61
7. Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE	64
8. Halaman Kerja.....	93
9. Halaman <i>Log in</i>	94
10. Halaman Menu Utama.....	94
11. Halaman Petunjuk	95
12. Halaman Penggunaan <i>Triggrs</i>	96
13. Halaman Materi Pembelajaran	97
14. Halaman Materi	97
15. Halaman Materi Video	98
16. Halaman Tombol Soal	99
17. Halaman Soal.....	99
18. Halaman Website 2 Apk <i>Bulder</i>	100

DAFTAR LAMPIRAN

1. <i>Storyboar</i>	
2. Wawancara guru dan siswa.....	
3. Validasi Media.....	
4. Validasi Materi.....	
5. Validasi Bahasa.....	
6. Surat balasan dari SMP Negeri 14 Kerinci.....	
7. Angket responden peserta didik.....	
8. Angket praktikalitas guru.....	
9. Surat penelitian.....	
10. Validasi dan reabilitas.....	
11. Kesukaran.....	
12. Daya beda.....	
13. Praktikalitas uji coba peserta didik.....	
14. Praktikalitas peserta didik.....	
15. Praktikalitas pendidik.....	
16. Hasil rekapitulasi uji gain materi 1.....	
17. Hasil rekapitulasi uji gain materi 2.....	
18. Hasil rekapitulasi uji gain materi 3.....	
19. Silabus.....	
20. Rencana pelaksanaan pembelajaran.....	
21. Dokumentasi.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia tidak bisa terlepas dari tujuannya, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang terdapat dalam pembukaan UUD 1945. Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pernyataan di atas menjadi tantangan bagi para pendidik untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Tentu saja mencapai kondisi tersebut bukanlah hal yang mudah, karena menuntut keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas. Berdasarkan tujuan pendidikan di atas pendidikan

bukan hanya melahirkan orang-orang terdidik dan kompeten dalam bidang keilmuan yang dipelajarinya, tetapi lebih dari itu pendidikan merupakan proses bagaimana memanusiakan manusia yang juga siap bersaing sesuai bidang keilmuan dan karakter yang dimilikinya baik secara nasional, regional, dan internasional. Melihat tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Yulispa & Junaidi, 2020).

Mengingat pentingnya pendidikan itu bagi kehidupan bangsa dan negara, maka hampir seluruh negara di dunia ini menangani secara langsung mengenai masalah- masalah yang berhubungan dengan pendidikan. Sampai saat ini pemerintah terus melakukan pembenahan dalam dunia pendidikan. Berbagai kebijakan tentang pendidikan terus dirumuskan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional seperti memberikan biaya pendidikan gratis terhadap semua jenjang pendidikan bagi seluruh warga negara, menyediakan sumber belajar, menyediakan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, dan teknologi dalam dunia pendidikan.

Perkembangan dan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak dikembangkan terutama dalam proses pembelajaran. Bidang kajian teknologi pendidikan menghendaki adanya penyediaan berbagai media pembelajaran serta sumber belajar pada proses pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran saat ini telah mengarah pada digitalisasi dan mengharuskan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi sebagai

upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik.

Menurut Ridwan (2012), pembelajaran merupakan penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau ditemukan sendiri oleh individu (belajar secara otodidak). Proses pembelajaran juga bisa dikatakan suatu kegiatan yang melibatkan individu dalam upaya memperoleh pengetahuan, dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar serta menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pengintegrasian ini dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam bidang teknologi serta meningkatkan hasil belajar. Menurut Budiman (2017), tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan, proses penyampaian pesan ini dapat dilakukan secara *synchronously* (pada waktu yang sama) dan *asynchronously* (pada waktu yang berbeda). Hal ini menegaskan bahwa proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Pendidik bukan sebagai satu-satunya sumber belajar atau sumber informasi,

melainkan berperan sebagai fasilitator, dan motivator dalam pembelajaran. Ada beberapa strategi pembelajaran serta media pembelajaran yang bisa diintegrasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di era digitalisasi saat sekarang ini untuk meningkatkan keaktifan serta kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dapat membentuk suatu pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku seseorang, sehingga bagi warga negara menjalankan kehidupan bermasyarakat sesuai nilai-nilai yang berlaku dalam Pancasila. (Gita dan Rohman, 2019: 7).

Dengan mempelajari PPKn peserta didik diharapkan dapat memenuhi tujuan negara yang terdapat didalam alinea keempat Pembukaan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, mengkaji upaya pembentukan diri warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai dan perilaku nyata dalam kehidupan sebagai cerminan warga negara yang cerdas dan berkarakter. sehingga dengan mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

warga negara dapat berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dilaksanakan oleh guru di sekolah harus diupayakan agar kegiatan di dalam kelas dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Dalam kenyataannya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering dipandang dengan sebelah mata dan diremehkan serta terkesan kurang menarik bahkan terasa membosankan karena hanya begitu-begitu saja. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa serta bernegara di kalangan generasi muda. Pembelajaran PPKN bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, cinta tanah air, kesadaran berkonstitusi, serta semangat kebhinekaan di tengah kemajemukan bangsa Indonesia. Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat sejumlah tantangan yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran PPKN di sekolah, khususnya di tingkat SMP (Aprianto et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) SMP Negeri 14 Kerinci Bapak Aditya Pramudita, S.Pd. Pada tanggal 7 Agustus 2023 proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di dalam kelas guru terdapat sejumlah persoalan tentang pembelajaran.

Persoalan tersebut diantaranya yaitu Permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

1. Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran yang Inovatif : Dalam beberapa kasus, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas-tugas tertulis, yang kurang menarik minat siswa. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas pada buku teks dan materi cetak lainnya, tanpa memanfaatkan teknologi digital yang lebih dekat dengan keseharian siswa.
2. Tantangan dalam Penanaman Nilai-Nilai Pancasila : Pada era digital ini, siswa terpapar oleh berbagai pengaruh luar melalui media sosial dan internet, yang dapat bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Kondisi ini membuat penanaman nilai-nilai Pancasila menjadi lebih kompleks, memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dengan situasi nyata yang dihadapi siswa.
3. Keterbatasan Waktu dalam Pengajaran PPKN : Kurikulum yang padat seringkali menyebabkan alokasi waktu untuk pembelajaran PPKN menjadi terbatas. Hal ini membuat guru kesulitan dalam menggali lebih dalam setiap topik, terutama dalam diskusi tentang isu-isu aktual yang relevan dengan materi PPKN, seperti masalah toleransi, keberagaman, dan keadilan sosial.
4. Kurangnya Kesadaran Siswa terhadap Isu-Isu Kewarganegaraan : banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami pentingnya isu-isu

kewarganegaraan seperti hak asasi manusia, demokrasi, dan partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman langsung atau keterlibatan mereka dalam kegiatan yang terkait dengan kewarganegaraan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa

Guna mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran PPKn, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran dan pengembangan media yang relevan dengan dunia digital yang sudah akrab bagi siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti buku saku digital yang dapat diakses melalui perangkat *Android*. Media pembelajaran buku saku digital untuk kelas VIII SMP ini diusulkan sebagai upaya untuk mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran PPKn di kelas (Anjani et al., 2021). Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama sebagai berikut:

1. *Analysis* Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan untuk memahami permasalahan pembelajaran PPKn. Ditemukan bahwa metode pembelajaran yang ada belum cukup menarik minat siswa, serta pemanfaatan teknologi digital masih belum optimal.
2. *Design* Berdasarkan hasil analisis, dilakukan perencanaan struktur konten dan tampilan buku saku digital. Desain visual dibuat menarik, dengan fitur-fitur interaktif seperti teks, gambar, video, dan kuis yang mendukung pembelajaran materi PPKn sesuai kurikulum.

3. *Development* Konten pembelajaran kemudian dikembangkan menjadi aplikasi Android yang mudah diakses. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri dengan efektif melalui bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang menarik.
4. *Implementation* Media pembelajaran ini diuji coba di kelas VIII SMP untuk menilai efektivitasnya. Guru dilibatkan sebagai fasilitator dalam penggunaan buku saku digital ini.
5. *Evaluation* Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Umpan balik dari siswa dan guru digunakan untuk melakukan perbaikan, dengan fokus pada validitas, praktikalitas, dan efektivitas buku saku digital dalam pembelajaran PPKn.

Melalui penerapan model ADDIE dalam pengembangan buku saku digital ini, diharapkan pembelajaran PPKn di tingkat SMP dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Solusi ini diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk generasi muda yang berkarakter serta kompeten (Anjani et al., 2021; Ridwan, 2012; Budiman, 2017).

Berdasarkan keunggulan-keunggulan ini, buku saku digital menawarkan solusi pembelajaran yang lebih efisien, efektif, dan menarik di era modern, memberikan manfaat besar bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran serta pengembangan media yang lebih relevan dengan dunia digital yang akrab bagi siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti buku saku digital, yang dapat diakses melalui perangkat Android siswa. Dalam menghadapi tantangan tersebut, salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran buku saku digital PPKn kelas VIII SMP. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mengatasi berbagai persoalan dalam pembelajaran PPKn di kelas (Anjani et al., 2021).

Adapun media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung berupa buku teks guru menggunakan buku teks sebagai referensi utama dalam mengajarkan konsep-konsep dasar dan memberikan contoh-contoh praktis, video pembelajaran

Sumber belajar cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran masih dibawah tahun 2000-an seperti:

1. Buku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII, terbitan Bumi Aksara (1999).
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMP Kelas VIII, karya Drs. Sunaryo (1999).
3. Lembar Kerja Siswa (LKS) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII, terbitan CV. Putra Nugraha (1998).

4. Majalah Tematik Tentang Sejarah Perjuangan Negara Indonesia, terbitan Yayasan Putra Bangsa (1997).

Adapun media pendukung lainnya yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung berupa video pembelajaran. Guru menggunakan video untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami hanya melalui teks, seperti proses ilmiah, sejarah peristiwa penting, atau demonstrasi eksperimen. Video juga digunakan untuk menambah variasi dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Setelah menonton video, guru biasanya melakukan diskusi kelas untuk memastikan siswa memahami konten dan dapat mengaitkannya dengan materi yang sedang dipelajari. Adapun Lembar Kerja Siswa (LKS) Guru menggunakan LKS untuk memberikan latihan tambahan atau untuk menguji pemahaman siswa setelah penjelasan materi. LKS juga bisa berfungsi sebagai panduan bagi siswa untuk melakukan kegiatan tertentu, seperti eksperimen atau proyek kelompok. LKS sering digunakan dalam kegiatan belajar mandiri atau kelompok, di mana siswa dapat bekerja bersama atau secara individual untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Data hasil belajar siswa SMP Negeri 14 Kerinci Semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini diperoleh dari guru Mata

Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP Negeri

14 Kerinci, sebagai berikut ini:

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Tahun Ajaran
2023/2024 Semester Ganjil

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai <76 (KKM)	Persentase	Nilai ≥ 76 (KKM)	Persentase
1	VIII D	16	6	37,50%	10	62,50%
2	VIII E	18	7	38,89%	11	61,11%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pemahaman siswa yang masih kurang terhadap materi serta pemanfaatan media yang belum efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Untuk mengatasi kendala ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara efektif, meningkatkan pemahaman, dan memotivasi siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan paparan penjelasan tersebut timbul masalah yang perlu dikaji terkait penerapan model pembelajaran jarak jauh dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini pun mengangkat judul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII SMP.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran belum optimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam pengembangannya.
2. Pelaksanaan pembelajaran kelas masih konvensional dengan ceramah yang monoton.
3. Pemahaman siswa kurang terhadap materi dan pemanfaatan media kurang efektif.
4. Kurangnya sumber dan media pembelajaran bagi peserta didik di kelas dan di luar kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan buku saku digital PPKn kelas VIII berbasis *android* ?
2. Bagaimana Validitas buku saku digital berbasis *android* untuk PPKn kelas VIII?
3. Bagaimana Praktikalitas buku saku digital berbasis *android* PPKn kelas VIII?
4. Bagaimana Efektivitas buku saku digital berbasis *android* PPKn VIII?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Buku Saku Digital berbasis *android* PPKn kelas VIII yang valid?
2. Menghasilkan Buku Saku Digital berbasis *android* PPKn kelas VIII yang praktis?
3. Menghasilkan Buku Saku Digital berbasis *android* PPKn kelas VIII yang efektif?

E. Spesifikasi Produk

Pembuatan produk melibatkan sejumlah langkah untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam pembuatan produk.

1. Tujuan dan kebutuhan produk menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan konsumen dan mengatasi tantangan pasar. Kebutuhan produk harus inovatif, efisien, dan sesuai dengan tren serta preferensi pengguna.
2. Riset dan pengembangan (R&D) melibatkan penelitian teknologi terkini, bahan inovatif, dan metode produksi yang efisien menghasilkan prototipe untuk evaluasi dan pengujian.
3. Perencanaan produksi masuk jadwal, alokasi sumber daya, dan manajemen rantai pasok, mengidentifikasi standar kualitas dan spesifikasi produk.

4. Desain produk mendetailkan desain produk, termasuk pemilihan bahan, bentuk, warna, dan fitur, memperhatikan aspek estetika dan fungsionalitas.
5. Pembuatan prototipe membuat prototipe produk untuk pengujian dan evaluasi desain, menerima umpan balik dari pengguna dan melakukan perbaikan.
6. Pemilihan bahan dan sumber daya memilih bahan sesuai dengan spesifikasi produk, menetapkan pemasok yang menyediakan bahan berkualitas.
7. Proses produksi implementasi metode produksi yang telah direncanakan, melakukan pengawasan kualitas selama proses produksi.
8. Pengujian kualitas melakukan pengujian kualitas produk jadi sesuai dengan standar, mengidentifikasi dan memperbaiki cacat atau ketidak sesuaian.
9. *Packing* dan pemasaran merancang kemasan menarik dan fungsional, menyiapkan kampanye pemasaran yang efektif.
10. Distribusi dan logistic menetapkan jalur distribusi produk ke pasar mengelola logistik untuk distribusi efisien.
11. Pelayanan purna jual menyediakan layanan purna jual, termasuk perbaikan, pemeliharaan, dan dukungan pelanggan menerima umpan balik konsumen untuk perbaikan produk.
12. Evaluasi dan perbaikan berkelanjutan melakukan evaluasi menyeluruh terhadap seluruh proses pembuatan produk memperbaiki atau meningkatkan produk berdasarkan umpan balik dan hasil evaluasi.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk hal-hal berikut :

Adapun manfaat dalam pengembangan ini adalah:

1. Bagi guru, buku saku digital bisa jadi alat bantu dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, diharapkan bisa mandiri dengan buku saku digital berbasis *android*.
3. Bagi peneliti, Media Pembelajaran dapat memperkaya peneliti dalam mengembangkan buku saku digital berbasis *android* melalui teknologi yang sering digunakan sehari-hari.
4. Bagi pengembang keilmuan, buku saku digital berbasis *android* adalah sumber pengetahuan dan perbandingan untuk penelitian.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran buku saku digital berbasis *android* sebagai alat bantu dalam pembelajaran mandiri, dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, proses belajar menjadi lebih efektif, media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan lebih jelas dan mudah dipahami.

Pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital berbasis *android*, adalah untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII SMP. Media pembelajaran ini dibuat secara komprehensif dengan tujuan agar materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa menjadi kesatuan yang

utuh dan terhubung secara berkesinambungan, isi dari buku saku digital ini dirancang secara terpadu atau integrated, mencakup berbagai komponen seperti teks, grafik, gambar, animasi, audio, dan video. Selain itu, buku saku digital ini juga menuntut pemahaman dan penggunaan beragam aplikasi pendukung lainnya. Media pembelajaran ini dirancang sebagai alternatif yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas. Penulis menyadari adanya keterbatasan seperti kapasitas, waktu, dan biaya dalam pengembangan media pembelajaran ini, sehingga hanya fokus pada pengelolaan materi tentang Semangat Kebangkitan Nasional 1908, Sumpah Pemuda dalam bingkai bhineka Tunggal ika, Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia.

H. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul Pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis *android* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII SMP. Untuk menghindari kesalah pahaman dalam mengartikan masalah peneliti mencantumkan beberapa definisi operasional diantaranya:

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan dan menguji buku saku digital yang bertujuan menguji keefektifan buku saku digital supaya buku saku digital berbasis android dapat berfungsi dan bermanfaat (Sulistri, Sunarsih, and Utama 2020). Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

sebuah usaha yang sistematis dan terukur untuk merancang serta menyusun sebuah media pembelajaran buku saku digital berbasis *android*.

2. Media Pembelajaran Buku Saku Digital

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki efektivitasnya, membuatnya menarik, dan memberikan manfaat kepada peserta didik. Buku saku digital dalam penelitian ini berbentuk aplikasi ataupun dicetak sehingga akan bisa lebih efektif dan efisien, dibawa kemana-mana, dan buku saku digital ini akan dibuat semenarik mungkin supaya siswa tidak mudah bosan dalam mempelajarinya. (Wulandari, Nasution, and Amri 2023).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk dalam bentuk media pembelajaran Buku Saku Digital berbasis *android* yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII SMP Negeri 14 Kerinci. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu: pertama, analisis (*analysis*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis, yaitu analisis kompetensi, analisis karakteristik siswa, analisis materi/isis dan analisis *content*/pembelajaran. Kedua, desain (*design*). Kegiatan yang dilakukan, yaitu mendesain media pembelajaran Buku Saku Digital berbasis *android* yang akan dikembangkan. Ketiga, pengembangan (*development*). Kegiatan yang dilakukan, yaitu validasi dari ahli media, materi dan bahasa. Keempat, implementasi (*implementation*). Kegiatan yang dilakukan, yaitu melakukan uji coba diberikan kepada seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian dengan jumlah 22 siswa. Kelima, evaluasi (*evaluation*). Evaluasi formatif dilakukan pada setiap langkah-langkah model ADDIE. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah *posttest* dan *pretest* selesai dilaksanakan. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa, Buku Saku Digital berbasis *android* pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 14 Kerinci dinyatakan valid, praktis dan efektif.

2. Hasil uji validitas berdasarkan analisis validasi angket ahli materi diperoleh nilai presentase 85% dengan kategori sangat valid. Analisis validasi angket ahli bahasa diperoleh nilai presentase 90% dengan kategori sangat valid, dan analisis validasi angket ahli media diperoleh nilai presentase 82% kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, buku saku digital berbasis *android* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII D SMP Negeri 14 Kerinci dinyatakan valid.

B. Implikasi

Penelitian dan pengembangan buku saku digital berbasis *android* mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP Negeri 14 Kerinci Hasil penelitian menunjukkan buku saku digital berbasis *android* ini dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, berikut implikasi dari penelitian dan pengembangan ini

1. Media pembelajaran buku saku digital berbasis *android* ini membantu guru/pendidik dalam menyajikan materi yang sulit dipahami siswa terutama materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami.

2. Selain memudahkan materi, buku saku digital berbasis *android* ini juga memudahkan guru saat melaksanakan proses pembelajaran
3. Buku saku digital berbasis *android* ini dapat digunakan secara berulang, artinya siswa bisa melihat kembali buku saku digital berbasis *android* ini jika masih kurang memahami materi yang dibahas dan bias digunakan kapa saja dan dimana saja
4. Siswa menggunakan buku saku digital berbasis *android* agar dapat memberikan kesempatan berfikir dan mengembangkan kreatifitas dalam memahami materi pembelajaran

C. Saran

Berdasarkan dari hasil pemaparan tentang buku saku digital berbasis *android* maka saran yang peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Buku saku digital berbasis *android* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII SMP Negeri 14 Kerinci dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran lain yang lebih spesifik agar dapat membantu proses berlangsungnya pembelajaran mata materi lain.
2. Kebijakan dalam pendidikan disarankan agar dapat menyediakan fasilitas, sumber dana, sarana dan prasarana, agar tujuan pendidikan dapat tersampaikan dengan baik dan untuk memaksimalkan aktivitas belajar di kelas dengan mengadakan pelatihan-pelatihan, *webinar*,

workshop untuk meningkatkan profesionalitas guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran.

3. Peneliti selanjutnya, diharapkan untuk merancang buku saku digital yang lebih kreatif, lebih baik, inovatif, dan lebih memudahkan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat digunakan sebaik mungkin oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
4. Kepada peserta didik yang menggunakan buku saku digital di sekolah agar menggunakan kembali secara mandiri di rumah sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih paham dan mengerti secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Alifia Rohimatul, dan M. A. (2021). Development of Physics Learning Media Using IPRO (Interactive Presentation PowerPoint) Animation on the Global Warming Topic. *Journal of Science Education Education*.
- Afhara. (2013). *Pengaruh strategi pembelajaran berbasis kecerdasan jamak dan gaya belajar terhadap hasil belajar pendidikan Agama Islam Siswa SD Sabilina Kecamatan Percut Sei. Medan*. Pascasarjana UIN Sumatera Utara.
- Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa Tengah: Cipta Artha Media.
- Andrianti, Yeni, Retno Susanti, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.
- Anggraini, W., Anwar, Y. & M. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7E Materi Sistem Sirkulasi Pada Manusia untuk Kelas XI SMA. *Pembelajaran Biologi*
- Arnol, R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnalmahasiswa.Unesa*. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>
- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- _____. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo. 95–110.
- Bentri, A. (2017). *Mastery of primary school teacher pedagogy competency in curriculum 2013 implementation in Indonesia*. COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education, 2(2), 78–84. <https://doi.org/10.23916/0020170210020>
- Brown, M. E., & Green, T. D. (2019). Maximizing resource efficiency in instructional design: Applying ADDIE in the digital age. *Educational Media International*, 56(2), 123-136.
- Borg and Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.

- Budiman, H. (2017). *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. 8(I), 31–43
- Cantika, H., Zuwirna, Z., Syafril, S., & Eldarni, E. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PKN Kelas X di SMAN 6 Padang. *Jurnal Family Education*, 3(1), 55-58.
- Darmansyah, D. (2020). Inovasi dan Peran Teknologi Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Donald, A. (1982). *Introduction to Research in Education* Terj. Arif Furqon. Usaha Nasional.
- Gina Dewi Lestari Nur. (2014). *Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri Di Smpn 1 Panumbangan*.
- Gulo, W. (2010). *Metodologi Penelitian*. Grasindo.
- Hafiedz, R., & Nurhamida, D. 2023. Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54-64.
- Hernawan, H, A., Permasih, H., & D, L. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat UPI
- Hidayati, A. (2018). Analysis of the factors affecting the effectiveness of character-based instructional video implementation to early childhood education in Padang. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.32698/051>
- Hidayati, A. (2019). The analysis of influencing factors of learning styles, teacher's perceptions and the availability of learning resources in elementary schools in Padang, West Sumatra. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012149>
- Hidayati, A. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Web Based Learning Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Kota Padang. *Jurnal Family Education*, 2(4).
- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575-4584

- Isnaneny, & Fatma, Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Program Studi Pendidikan Biologi UMS pada Materi Sistem Gerak Manusia. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(1).
- Johnson, A., & Parrish, P. (2022). Designing digital learning environments with ADDIE: Best practices and case studies. *International Journal of Educational Technology*, 37(2), 105-118.
- Junaidi, K. (2016). Sistem pendidikan pondok pesantren di Indonesia (suatu kajian sistem kurikulum di Pondok Pesantren Lirboyo). *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 95–110.
- Kusumawati, F., & Setyadi, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia*.
- Kusumawati, F., & Setyadi, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *London: Longman Inc*.
- McGriff, S. (2019). The systematic approach to instructional design: A comparative study. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 25-32.
- Octova, A., Bentri, A., Putra, A., Hidayati, A., & Rahmi, A. (2014). Implimentasi Kurikulum 2013 di Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 88-99.
- Peterson, C. (2020). The ADDIE model: A simple and effective method for instructional design. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1-5.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putra, N. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Reynolds, A. J., dan Walberg, H. J. (1992). A structural model of science achievement and attitude: An extension to high school. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Ridwan, A. S. (2012). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT bumi aksara
- Rifin, Rita Wahyuni, Henri Septanto, dan I. W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *Journal of Information Management* 2.

- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. 2021. Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2021). Continuous improvement in instructional design: Leveraging the ADDIE model for ongoing evaluation. *Instructional Science*, 49(4), 421-440.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi & Prateknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. (2010b). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*. Kencana Prenada Media Group..
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*,a Jakarta: Rineka Cipta
- Yeni, F. 2017. *Pengembangan Sumber Daya Pembelajaran*. Padang: Sukabina Press.
- Yeni J, F., Zen, Z., & Darmansyah, D. (2018). Pendidikan Penelitian.
- Yusuf, A., Syafril, S., Zuwirna, Z., & Hidayati, A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Informatika Pada Kurikulum Sekolah Penggerak Untuk Siswa Kelas X SMA. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 11-21.
- Zen, Z. (2019). Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi: Menuju Pendidikan Masa Depan. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).