

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF ANKOR
(ANTI KORUPSI) PADA PENGUATAN P5 DI KELAS IV SDN 1
SOJOMERTO**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Dewi Sri Puspitasari 34302000029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
ISLAM SULTAN AGUNG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**“PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF ANKOR
(ANTI KORUPSI) PADA PENGUATAN P5 DI KELAS IV
SDN 1 SOJOMERTO”**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

Oleh


Dewi Sri Puspitasari


34302000029

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II


Sari Yustiana, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211316029


Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211312012

Mengetahui, Ketua
Program Studi,


Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF ANKOR
(ANTI KORUPSI) PADA PenguATAN P5 DI KELAS IV
SDN 1 SOJOMERTO**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Dewi Sri Puspitasari

3430200029

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 20 Mei 2024

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai

Persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan

Program studi guru sekolah dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd. (NIK 211315026)
Penguji 1 : Jupriyanto, S.Pd.,M.Pd. (NIK 211313013)
Penguji 2 : Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd (NIK 211312012)
Penguji 3 : Sari Yustiana, S.Pd.,M.Pd. (NIK 211316029)

Semarang, 28 Mei 2024

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhamad Afandi, M.Pd.,M.H

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dewi Sri Puspitasari

NIM : 34302000029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengembangan pada Pengembangan Media *E-Book* Interaktif AnKor (Anti Korupsi) pada penguatan P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 17 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Dewi Sri Puspitasari

34302000029

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Teruslah berbuat baik kepada orang lain, meskipun terkadang kebaikan yang kita lakukan meskipun kebaikan yang kita lakukan tidak terlihat dimata orang lain.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Diri saya sendiri yang telah bertahan dari awal sampai selesai,
2. Keluarga saya, terutama ibu yang telah memberikan doa serta dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung,
3. Dosen PGSD UNISSULA terutama dosen pembimbing saya yaitu Ibu Sari Yustiana, M.Pd., dan Ibu Dr. Rida Fironika Kusumadesi, M.P.d., yang telah membimbing saya dari awal mengerjakan skripsi sampai selesai,
4. Ilham Fathu Rohman yang telah membantu, memberikan saran, memberikan semangat dorongan, motivasi dan selalu siap direpotkan sewaktu-waktu tanpa batas,

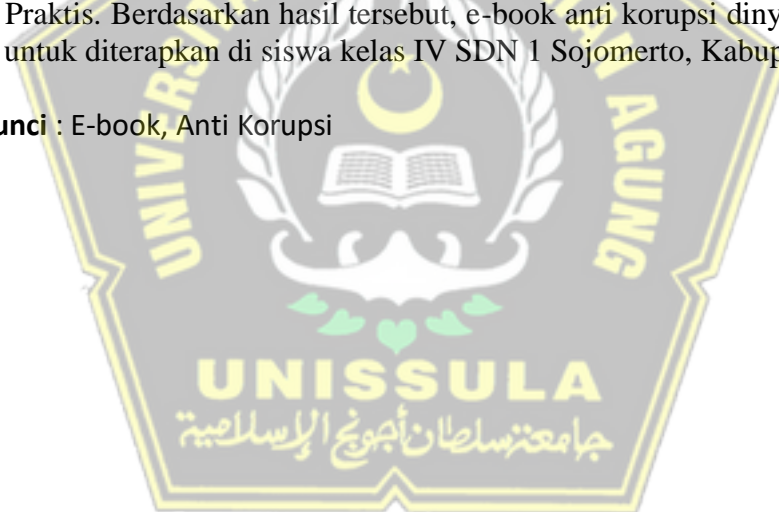
ABSTRAK

Puspitasari, Puspitasari. 2023. Pengembangan Media *E-Book* Interaktif AnKor (Anti Korupsi) pada penguatan P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto, *Skripsi*. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ihsan Sultan Agung. Pembimbing I : Sari Yustiana, S.Pd.,M.Pd., Pembimbing II : Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book anti korupsi, kelayakam, serta kepraktisannya. Latar belakang dari penelitian ini yaitu implementasi P5 yang masih kurang, selain itu juga pendidikan anti-korupsi terdapat keterbatasan pemahaman guru dan media pembelajaran untuk diajarkan kepada peserta didik. Kelebihan dari buku ini adalah penyajian materi yang jelas dan sederhana sehingga mudah untuk dipahami dan dicerna siswa.

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate) adalah model yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan dari lima tahapan tersebut, pengembangan e-book anti korupsi menghasilkan persentase dari kedua validator sebesar 85% kategori Layak. Persentase kepraktisan dari uji respon siswa sebesar 99,25% kategori Sangat Praktis, dan uji respon guru sebesar 98% kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil tersebut, e-book anti korupsi dinyatakan layak dan praktis untuk diterapkan di siswa kelas IV SDN 1 Sojomerto, Kabupaten Kendal.

Kata kunci : E-book, Anti Korupsi



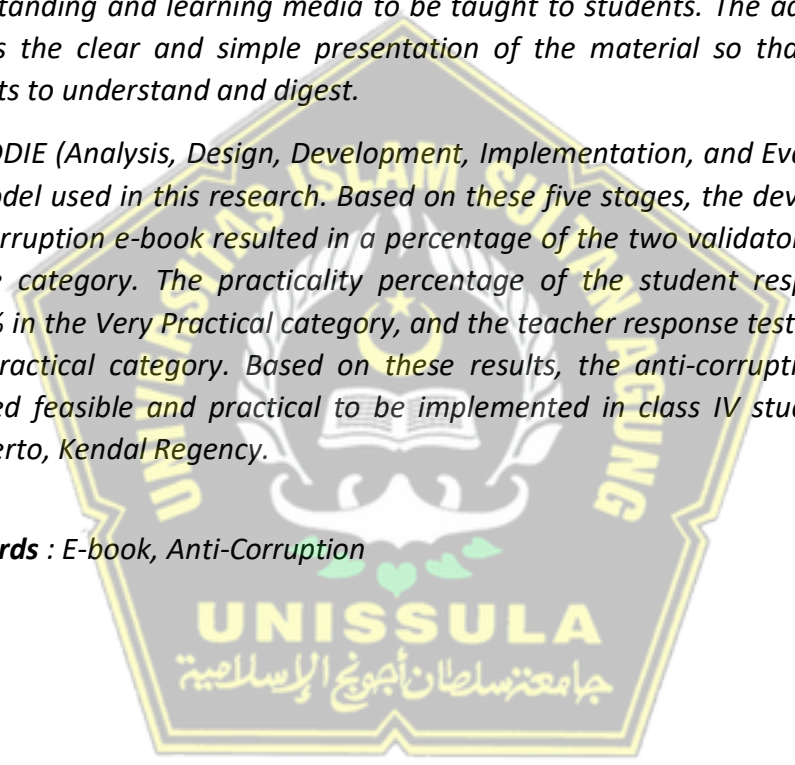
ABSTRAK

Puspitasari, Puspitasari. 2023. Development of AnKor Interactive E-Book Media (Anti Corruption) in strengthening P5 class IV SDN 1 Sojomerto, Thesis. Primary School Teacher Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Ihsam Sultan Agung University. Supervisor I: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd.

This research aims to develop an anti-corruption e-book, its feasibility and practicality. The background to this research is that the implementation of P5 is still lacking, apart from that, anti-corruption education also has limited teacher understanding and learning media to be taught to students. The advantage of this book is the clear and simple presentation of the material so that it is easy for students to understand and digest.

The ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate) model is the model used in this research. Based on these five stages, the development of an anti-corruption e-book resulted in a percentage of the two validators of 85% in the Eligible category. The practicality percentage of the student response test was 99.25% in the Very Practical category, and the teacher response test was 98% in the Very Practical category. Based on these results, the anti-corruption e-book was declared feasible and practical to be implemented in class IV students at SDN 1 Sojomerto, Kendal Regency.

Keywords : *E-book, Anti-Corruption*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan pada Pengembangan Media *E-Book* Interaktif AnKor (Anti Korupsi) pada penguatan P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto”. Skripsi disusun untuk memenuhi salah satu tugas akademik yang merupakan kewajiban mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung khususnya bagi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari bahwa penelitian skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum, selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Unissula.
2. Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Fakultas Keeguruan dan Ilmu Pendidikan Unissula.
3. Dr. Rida Fironika K., M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan untuk belajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Rida Fironika K., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh staff pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh Pendidikan.
7. Kepala Sekolah SD N 1 Sojomerto yang telah memberikan kesempatan saya untuk melakukan penelitian,
8. Teman saya Ida Slamet Riyadi, Ainil Mardiyah, Febrisya Putri Fouren, Novie Fransiska, Dellia Putri Antono, dan Taniya Natasya yang sudah membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi,
9. Teman Forum Genre Kendal yaitu Safa Atika Sitoresmi, Khumdatul Ni'mah, Ananda Fitra Aditya, Calvin Septyan Himawan yang memberikan aura positif dan memberikan rasa keceriaan sehingga menimbulkan rasa semangat,
10. Teman dari SMA Visa Maisyatana, Zulfa Adita, Nokha Alfiana, Evie Wijayanti, Vionita Erin, dan Imas Afifah yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi,
11. Dan teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2020, terutama kelas B.

Dalam penulisan penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk

menyempurnakan skripsi ini. Demikianlah skripsi ini disusun, semoga bermanfaat bagi diri penulis dan khususnya untuk pembaca.

Semarang, 14 Mei 2024

Dewi Sri Puspitasari

34302000029



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8

2.1.2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	17
2.1.3 Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)	21
2.1.4 Dimensi P5	26
2.2 Penelitian yang Relevan	28
2.3 Kerangka Berfikir.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Prosedur Penelitian.....	34
3.3 Desain rancangan Produk.....	37
3.4 Sumber Data dan Subjek Penelitian	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6 Uji Kelayakan.....	50
3.7 Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Perancangan Produk.....	53
4.1.2 Hasil Produk.....	55
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	73
4.2 Pembahasan	75
BAB V. PENUTUP.....	82
5.1 Simpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Media.....	47
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Respon Guru.....	48
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	49
Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Validasi	51
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kepraktisan	52
Tabel 4. 1 Hasil Validasi E-book oleh Ahli	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3. 1 Desain Cover E-book.....	38
Gambar 3. 2 Desain Halaman Judul.....	38
Gambar 3. 3 Desain Kata Pengantar.....	39
Gambar 3. 4 Desain Daftar Isi.....	40
Gambar 3. 5 Desain Do'a Sebelum Belajar.....	40
Gambar 3. 6 Desain Isi Materi.....	41
Gambar 3. 7 Desain Halaman Video Edukasi.....	41
Gambar 3. 8 Desain Halaman Quiz.....	42
Gambar 3. 9 Desain Halaman Penugasan P5.....	43
Gambar 3. 10 Desain Halaman Do'a Setelah Belajar.....	43
Gambar 3. 11 Desain Biodata Penulis.....	44
Gambar 3. 12 Desain Cover Belakang.....	45
Gambar 3. 13 Desain Glosarium.....	45
Gambar 3. 14 Desain Daftar Pustaka.....	46
Gambar 4. 1 Cover Depan.....	56
Gambar 4. 2 Halaman Judul.....	57
Gambar 4. 3 Kata Pengantar.....	58
Gambar 4. 4 Daftar Isi.....	59
Gambar 4. 5 Do'a Sebelum Belajar.....	60
Gambar 4. 6 Halaman Materi.....	61

Gambar 4. 7 Halaman Video Edukasi	62
Gambar 4. 8 Halaman Quiz	62
Gambar 4. 9 Halaman Penugasan P5.....	63
Gambar 4. 10 Do'a Sesudah Belajar.....	64
Gambar 4. 11 Biodata Penulis	65
Gambar 4. 12 Rangkuman Materi	66
Gambar 4. 13 Glosarium.....	67
Gambar 4. 14 Daftar Pustaka.....	68
Gambar 4. 15 Cover Belakang	69
Gambar 4. 16 Revisi Daftar Pustaka.....	71
Gambar 4. 17 Revisi Penugasan P5.....	72
Gambar 4. 18 Grafik Kelayakan E-Book Anti Korupsi.....	78
Gambar 4. 19 Grafik Hasil Uji Kepraktisan	79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Wawancara Guru Kelas	88
Lampiran 2. Lembar Validasi Media Oleh Ahli	89
Lampiran 3. Lembar Validasi Angket Respon Guru	91
Lampiran 4. Lembar Angket Respon Siswa	93
Lampiran 5. Surat Izin Penelitiian	95
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	96
Lampiran 7. Hasil Lembar Validasi Media.....	97
Lampiran 8. Hasil Lembar Angket Respon Guru.....	102
Lampiran 9. Hasil Lembar Angket Respon Siswa	104
Lampiran 10. Daftar Nama Siswa.....	152
Lampiran 11. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	153



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aset penting dalam kehidupan, terutama pada anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Pendidikan juga adalah usaha sadar yang terencana dalam mewujudkan suasana dalam belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan anak (Sonia et al., 2023) seperti yang dijelaskan pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 (UU RI, 2003). Menyadari hal tersebut, sekolah diperlukan sebagai tempat dimana anak dapat tumbuh sebagai individu.

Salah satu cara untuk mewujudkan hal ini adalah melalui pendidikan dasar. Metode dimana siswa memperoleh keterampilan dasar disebut sebagai pendidikan sekolah dasar (Taufiq et al., 2014). Siswa bersiap untuk berpikir kritis, terlibat secara tepat dalam situasi sosial, dan secara aktif dan penuh mengembangkan kepribadian mereka melalui pendidikan dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat signifikan. Paradigma berpikir, bertindak, dan membentuk perilaku diri sendiri dan warga negara Indonesia sangat dipengaruhi oleh pendidikan dasar.

Pendidikan anti korupsi kini hadir sebagai sayatan atau menjadi bagian dari pendidikan karakter (Halimah et al., 2021). Karena pendidikan pada hakikatnya adalah proses anti korupsi, maka anak-anak dapat mulai membangun karakter anti-korupsi sejak Sekolah Dasar atau pada awal pendidikannya. Akar permasalahan bangsa ini perlu pendidikan anti-korupsi itu sebagai bentuk upaya memperbaiki citra dan sebagai upaya menyelamatkan generasi muda saat ini dari permasalahan korupsi itu.

Kasus korupsi di Indonesia merupakan momok yang menakutkan dan menjadi penyebab utama buruknya kemajuan negara (Setiadi, 2016). Praktik korupsi berpotensi menimbulkan kerugian yang besar, fakta ini didukung oleh data Kejaksaan Agung Republik Indonesia. Kejaksaan Agung Republik Indonesia menyajikan data hasil penanganan perkara pidana yang dimana hasil tersebut telah menimbulkan kerugian negara dan kerugian perekonomian negara pada tahun 2022 mencapai Rp 142 triliun, sekaligus mencatatkan rekor perolehan tertinggi (Kurniawan, 2023)

Pendidikan anti-korupsi belum mendapatkan perhatian khusus dari pemangku kebijakan Pendidikan (Wibawa, 2021). Saat ini belum ada pendidikan khusus yang diberikan untuk pendidikan anti-korupsi. Hal ini juga sesuai dengan permasalahan yang peneliti temukan di SDN 1 Sojomerto, dikarenakan pemahaman guru terhadap cara mengajar anak

masih terbatas, maka belum ada pembelajaran anti-korupsi. Selain itu, siswa juga akan kesulitan memahami penjelasan yang teoritis mengenai korupsi karena masih bersifat abstrak. Akan tetapi pada kurikulum Merdeka ini terdapat program Proyek Penguatan Profil Siswa Pancasila merupakan program P5 yang terdapat pada Kurikulum Merdeka (Suzetasari et al., 2023). Keberadaan program P5 berupaya memberikan akses kepada anak terhadap media terbaik untuk mengembangkan karakter, kompetensi, dan sikapnya yang sejalan dengan makna yang terkandung di dalam Pancasila. Dengan adanya program P5 ini tentu akan sejalan dengan pendidikan anti-korupsi sebagai sayatan dari pendidikan karakter (Sulistiyaningrum, 2023).

Wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru di SDN 1 Sojomerto pada hari Kamis tanggal 07 September 2023 yaitu bersama Bapak Abdul Fatah, S.Pd., yang mengajar di kelas IV menyatakan bahwa implementasi P5-nya sangatlah masih kurang, selain itu juga untuk pendidikan anti-korupsi terdapat keterbatasan pemahaman guru dan media pembelajaran untuk diajarkan kepada peserta didik. Apalagi korupsi merupakan sebagai isu sensitif yang tentunya akan sulit jika dipaparkan secara ceramah dan teoritis. Serta masih ditemukan kasus-kasus kecil korupsi, seperti dimana siswa mencontek, bolos sekolah, datang terlambat.

Dari permasalahan yang dijelaskan, mengenai permasalahan diatas dimana belum terdapat media pembelajaran untuk pendidikan anti korupsi dengan tantangan dimana beberapa guru di SDN 1 Sojomerto belum begitu paham dengan teknologi, namun untuk prasarana teknologi disana sudah ada sehingga tersedianya prasarana tersebut menjadi peluang. Maka dari analisis kebutuhan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menunjang keberhasilan pemahaman guru dan peserta didik dalam pendidikan anti-korupsi. Media yang inovatif dan kreatif menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.

Media yang dapat digunakan adalah media berupa *e-book*. *E-book* dikembangkan sesuai materi yang diperlukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila didukung dengan sarana penunjang berupa media *e-book* interaktif yang bertujuan untuk mendongkrak keberhasilan proses Pendidikan anti-korupsi pada penguatan P5. Penerapan cara mengajar dengan *e-book* ini dapat dimanfaatkan pendidik sebagai alternatif untuk memfasilitasi keberhasilan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dibutuhkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik paham dan memiliki sikap anti korupsi berupa *e-book* yang berjudul “Pengembangan Media *E-Book* Interaktif AnKor (Anti Korupsi) pada penguatan P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto”.

1.2 Pembatasan Masalah

Masalah dibatasi pada :

- 1) Penelitian hanya dilakukan di SDN 1 Sojomerto.
- 2) Fokus penelitian pada siswa kelas IV SDN 1 Sojomerto.
- 3) Pengembangan media hanya terbatas pada *e-book* anti korupsi.
- 4) Materi dalam *e-book* hanya mencakup topik anti korupsi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kelayakan Media *E-Book* Interaktif Ankor (Anti Korupsi) pada P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto?
- 2) Bagaimana kepraktisan Media *E-Book* Interaktif Anti Korupsi pada kegiatan P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kelayakan Media *E-Book* Interaktif Ankor (Anti Korupsi) pada P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto.
- 2) Mengetahui kepraktisan Media *E-Book* Interaktif Anti Korupsi pada kegiatan P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada teori pendidikan dengan mengidentifikasi efektivitas media *e-book* interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait pencegahan korupsi (AnKor) dan penguatan karakter P5 (Pendidikan Anti Korupsi) di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *e-book* ini sebagai alat pengajaran inovatif untuk menyampaikan materi anti korupsi dengan cara yang menarik dan efektif.

b. Bagi Siswa

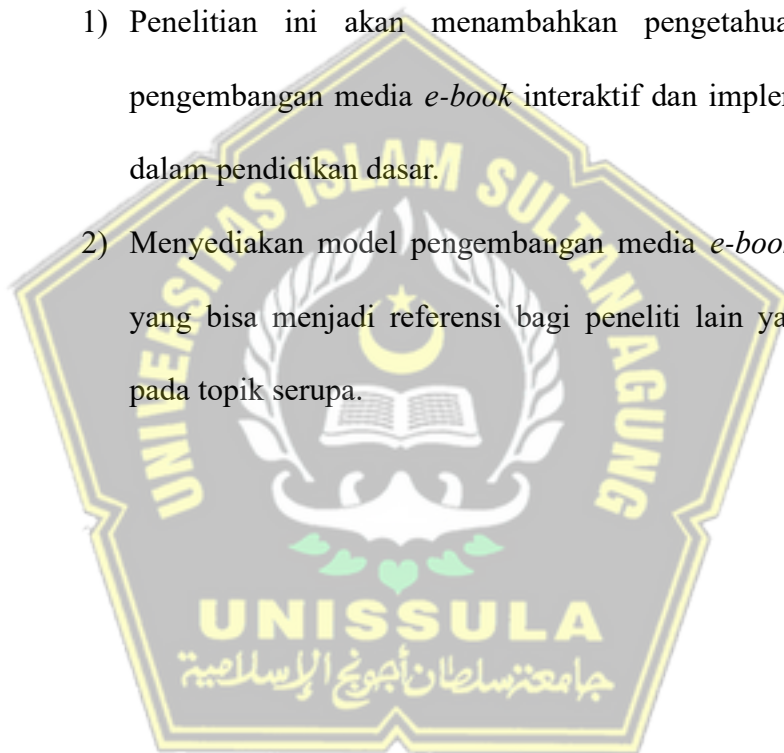
- 1) Siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang korupsi, integritas, dan dampak negatifnya pada masyarakat.
- 2) Membantu dalam pembentukan karakter siswa dengan nilai-nilai moral dan etika yang kuat.
- 3) Siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran melalui media *e-book* interaktif yang menarik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Membantu dalam memperkuat program P5 di sekolah dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan karakter siswa.
- 2) Meningkatkan citra sekolah dalam upaya mendidik siswa yang etis dan bertanggung jawab.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini akan menambahkan pengetahuan tentang pengembangan media *e-book* interaktif dan implementasinya dalam pendidikan dasar.
- 2) Menyediakan model pengembangan media *e-book* interaktif yang bisa menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada topik serupa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Ini dapat diterapkan pada apa pun yang mengirimkan informasi dari sumber ke penerima. “Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada penerimanya sehingga dapat merangsang pikiran, jiwa dan kemauan peserta didik serta memperoleh ilmu pengetahuan sesuai dengan tujuan informasi yang diberikan menyampaikannya” (Sukandi, 2020). Penjelasan tersebut memperjelas bahwa media adalah segala sesuatu yang berbentuk penyampaian sinyal dari suatu sumber kepada penerimanya guna merangsang pikiran guna mencapai hasil yang diinginkan (Azmi & Linda, n.d.).

Media pembelajaran adalah media yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh Tafonao (2018) menjelaskan dimana “media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan peserta didik serta dapat mendorong terjadinya proses belajar.” Pembeneran tersebut

melahirkan pemahaman bahwa media pendidikan berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kapasitas siswa selama proses belajar mengajar.

“Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien” (Rohani, 2018). Dapat disimpulkan disini bahwa media pembelajaran memiliki keunggulan dalam mendorong kontak guru-siswa selama proses pendidikan, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media itu sangat beragam, yaitu ada lima jenis media: (1) media yang berbasis pada manusia; (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual; (4) media berbasis audio visual; dan (5) media berbasis komputer. Menurut Manik et al, (2017) Jenis-jenis media tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Media berbasis manusia. “Interaksi melimpah ketika manusia menjadi agen utama dalam proses pembelajaran.”
Penjelasan ini memperjelas bagaimana manusia dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui media sehingga menciptakan peluang interaksi siswa. Dengan memperhatikan acara-acara pendidikan, media ini bertujuan untuk mengubah sikap siswa yang berpartisipasi aktif.

- 2) Media berbasis cetak, terdiri dari cetakan bentuk, termasuk manual, terbitan berkala, majalah, buku teks, dan lembaran kertas. Media berbasis cetak dibuat menarik secara visual dengan berbagai teknik, antara lain penggunaan warna, tulisan, dan kotak.
- 3) Media berbasis gambar adalah media yang dapat diakses oleh indra penglihatan. Cara lain untuk mendefinisikan media visual adalah sebagai berikut: penggunaan media pembelajaran visual adalah alat yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan proses belajar siswanya. Dengan memasukkan media visual ke dalam kelas, siswa dapat menghilangkan rasa bosan dan menjadi lebih bersemangat dalam belajar, termotivasi, dan berprestasi lebih dalam belajar dibandingkan jika belajar secara lisan. Pembeneran ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual sebagai media bantu bersama guru membantu siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan kreatif sekaligus menjadikan pembelajaran lebih mudah dan tidak membosankan.
- 4) Media berbasis audio visual, menyebarkan informasi melalui pendengaran dan penglihatan. “Media Untuk meningkatkan reaksi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran,

digunakan pembelajaran audiovisual sebagai media presentasi. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pernyataan ini membahas tentang penggunaan media audiovisual sebagai media presentasi dalam proses kegiatan pembelajaran.

2.1.1.3 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, pemilihan media pembelajaran perlu dipikirkan secara matang. Menurut Roro et al., (2022), ada beberapa Saat memilih media, perhatikan kriteria berikut:

1. Sejalan dengan tujuan yang ingin anda penuhi. Media yang dipilih ditentukan oleh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan telah tercapai.
2. Cocok untuk mendukung fakta, gagasan, prinsip, atau generalisasi yang membentuk isi pelajaran. Memahami berbagai media memerlukan proses mental dan kemampuan yang berbeda karena memerlukan simbol dan kode yang berbeda.
3. Berguna, mudah beradaptasi, dan tahan lama. Kriteria ini mengarahkan pendidik untuk menggunakan media yang mudah diakses dan sederhana untuk mereka ciptakan sendiri. Media yang digunakan sederhana dan mempunyai umur

simpan yang lama. Media yang dimanfaatkan juga mudah digunakan dan memiliki umur yang panjang.

4. Guru mengetahui cara memanfaatkannya dengan baik. Ini merupakan persyaratan penting. Guru harus mampu memasukkan media ke dalam proses pembelajaran ketika memilihnya.
5. Mengelompokkan sasaran media yang baik digunakan dalam kelompok kecil tidak selalu sama dengan media efektif yang digunakan dalam kelompok besar. Agar media akurasi bermanfaat, media tersebut harus dibagi menjadi empat kategori: kelompok besar, sedang, kecil, dan individu.
6. Keunggulan teknis baik dalam fotografi maupun fotografi, pengembangan visual harus tepat dan tidak ambigu.

Dari penjelasan di atas bahwa dalam pemilihan media perlu mendukung tujuan dan pembelajaran yang tepat dengan cara yang sesuai. Pemilihan media juga harus praktis, fleksibel dan berkelanjutan serta mengacu pada kemampuan materi pembelajaran untuk secara tepat disesuaikan dengan kelompok sasaran, dapat dibawa dan digunakan kemana saja, serta dibuat dengan mudah.

2.1.1.4 Pengertian Media *E-Book* Ankor

E-book juga dikenal sebagai buku digital atau buku elektronik, mudah dikarakterisasi. *E-book* adalah buku elektronik yang telah diformat secara digital dan biasanya terdiri dari berbagai media (format file) seperti teks, foto, grafik, musik, animasi, video, interaksi, dan banyak lagi (Marta, 2018). Desain bahasa interaktif *e-book* ini memungkinkan siswa untuk memilih sendiri bagian mata pelajaran yang ingin mereka pelajari. Siswa akan lebih mudah membaca *e-book* ini karena formatnya seperti buku. Bahkan dalam bentuk buku non-cetak, materi disusun dengan mempertimbangkan kemampuan membaca siswa. menurut Arifah Khairrani (2019) konsep kapan saja, di mana saja diusung melalui *e-book* yang memungkinkan akses kapan saja, di mana saja. melalui perangkat yang terhubung dengan internet sehingga memudahkan seluruh pengguna berkat tersedianya *e-book* (Kadek et al., 2021).

Media *E-book* Ankor ini memiliki kepanjangan Media *E-book* Anti Korupsi dimana media ini berbasis digital berbentuk aplikasi, yang didalamnya terdapat materi tentang Pendidikan anti korupsi. Media ini dikatakan *e-book* interaktif dikarenakan didalamnya terdapat musik, video, teks, dan gambar.

2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *E-book*

E-book sebagai produk elektronik tentunya selain bermanfaat juga ada manfaatnya. Penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan *e-book* diuraikan di bawah ini. Keunggulannya antara lain sebagai berikut: Pertama, lebih mudah dibawa kemana-mana dan lebih praktis (Setyaningsih, 2017). Selama manusia membawa perangkat elektronik seperti tablet, laptop, dan ponsel pintar. Mirip seperti *e-book* yang tersedia dalam ratusan volume, bisa dibaca kapan saja dan di mana saja. Menurut R Ruddamayanti (2019) hal ini menunjukkan bahwa membaca dapat dilakukan secara efektif dan efisien berkat *e-book*.

Kedua, *e-book* juga memiliki dampak lingkungan yang rendah. Tidak diragukan lagi, pepohonan diperlukan untuk mencetak buku sebagai sumber dasar kertas. Bayangkan saja jika penerbit mencetak 3000 eksemplar setiap kalinya, tidak pernah kehabisan stok, dan buku tidak menumpuk (R Ruddamayanti, 2019). buku-buku telah menumpuk debu; ini tidak diragukan lagi menyedihkan. Berapa banyak pohon yang pada akhirnya ditebang sia-sia? Karena *e-book* bersifat digital, tidak memerlukan pohon sehingga penggunaannya ramah lingkungan.

Ketiga, *e-book* kuat. *E-book* adalah buku yang tahan lama dan bahkan bisa bertahan selamanya. Usia tidak akan dengan mudah

menyakitinya. Sebaliknya, seiring bertambahnya usia, buku cetak semakin menguning dan rusak.

Keempat, menggunakan *e-book* sangatlah mudah. *E-book* sangat sederhana dan murah untuk diperbanyak; ribuan salinan dapat dibuat dengan cepat dan terjangkau. Sebaliknya, mencetak ribuan buku adalah proses yang bersifat sementara dan mahal.

Kelima, mudahnya mendistribusikan *e-book*. Distribusi *e-book* bisa mendapatkan keuntungan darinya media digital, termasuk Internet. Pengiriman lebih cepat, buku langsung dibaca dalam hitungan menit atau bahkan detik. Pengiriman sementara buku cetak memerlukan biaya yang besar, memakan waktu, dan mungkin memerlukan perjalanan harian atau bahkan mingguan dengan risiko kerusakan atau kehilangan.

Manfaat *e-book* melampaui penjelasan yang diberikan di atas; makalah ini tidak mencakup semua kelebihanannya. Ada manfaatnya jika digunakan sebagai bahan pembuatan timbangan manusia. Memanfaatkan *e-book* untuk menyebarkan pengetahuan dengan mudah.

Sementara itu, e-book memiliki kelemahan tertentu terkait kenyamanan. Ada kenyamanan dalam membaca cetakan buku. Meski butuh waktu agak lama untuk membacanya, hampir tanpa ada laporan ketegangan mata saat membacanya. Ingatlah bahwa

Anda dapat dengan cepat membalik halaman di buku cetak hanya dengan membalikny ke halaman yang diinginkan. Mayoritas pembaca *e-book* mengeluhkan *e-book* yang tertinggal dapat melukai mata mereka. Beberapa pembaca *e-book* juga menyatakan ketidakpuasannya atas ketidakmampuan mereka memahami dengan baik saat membaca *e-book*. Selain itu, banyak godaan di media sosial yang mengganggu fokus membaca saat menggunakan pembaca *e-book* di smartphone jika tidak mematikan data seluler.

Daftar potensi kelemahan *e-book* tidaklah lengkap; mungkin ada masalah tambahan juga. Masyarakat harus menyadari kelemahan *e-book* sebagai upaya manusia untuk memfasilitasi kemudahan transfer pengetahuan. Meskipun benar bahwa *e-book* mungkin tidak senyaman buku tradisional menggenggam buku yang dicetak. Keberadaan *e-book* tidak bisa diabaikan karena *e-book* juga menyederhanakan proses memperoleh bahan bacaan.

2.1.1.6 Indikator *E- Book*

E-book memiliki beberapa indikator yang harus diperhatikan dalam pembuatan. Menurut Wihdati Rohmania, (2022) indikator *e-book* diantaranya:

1. Menentukan topik
2. Konteks bahasa yang sesuai,
3. Isi sesuai dengan materi

4. Penggambaran tokoh *e-book* yang menarik,
5. Didukung dengan audio dan visual yang menarik,
6. Pemilihan warna,
7. Pemilihan huruf,
8. Materi produk,
9. Ukuran buku,

Selain indikator diatas, terdapat pula ciri-ciri *e-book*, diantaranya sebagai berikut;

- a. Jelas (penulisan dan isinya),
- b. Format khas (tidak berbelit sesuai dengan napa yang dimaksud),
- c. Ukuran (semakin kecil akan semakin bagus).

2.1.2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan menanamkan dalam diri masyarakat sikap toleransi terhadap perbedaan dan saling menghormati satu sama lain. Menurut Pancasila, negara yang mendasari Indonesia, didirikan atas dasar gagasan bahwa pendidikan adalah kunci untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi kehidupan setelah masa kanak-kanak. Pancasila dan PPKn merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat. PPKn merupakan singkatan dari pendidikan kewarganegaraan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Rifkiyani et al., (2024), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan “Harapan penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menekankan pada unsur pendidikan dan karakteristik peserta didik”. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga menanamkan nilai-nilai moral dalam diri mereka. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Keyakinan dan Pancasila Pembelajaran ini akan terus membentuk karakter peserta didik di dalam kelas, sehingga setelah karakter tersebut sudah tertanam kuat dalam jiwa peserta didik, barulah akan mampu berperan dan aktif memimpin pertahanan negara. (Astika, 2016) menegaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan mengajarkan peserta didik bagaimana berperilaku dan membentuk kepribadian baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat,” senada dengan pendapat tersebut. Menurut sudut pandang yang berbeda (Rachmadtullah & Wardani Reza, 2016), tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang akan membantu mereka dalam kehidupan sosialnya.

Menurut sudut pandang di atas, pendidikan kewarganegaraan dapat dipahami sebagai pengajaran yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh prinsip-prinsip

moral, karakter moral yang kuat, dan pengetahuan serta keterampilan yang mereka perlukan untuk menjadi kontributor masa depan bagi keluarga, komunitas, dan sekolah.

2.1.2.2 Anti Korupsi

Pendidikan oposisi terhadap Korupsi adalah sistem pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan tentang perilaku tercela, seperti korupsi. Tujuan pendidikan anti-korupsi adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan risiko korupsi serta dampak yang ditimbulkannya. “Corruptio” atau “Corruptus,” yang dalam bahasa latin berarti kerugian, adalah asal kata korupsi. Penggunaan dana publik untuk keuntungan pribadi adalah definisi lain dari korupsi. Mengingat banyaknya kasus korupsi di Indonesia, tindakan preventif harus dilakukan selain memberikan sanksi tegas bagi pelaku korupsi. Salah satu pendekatannya adalah dengan memulai pendidikan di sekolah dasar atau pendidikan anak usia dini. Tujuan pendidikan antikorupsi adalah membantu masyarakat memahami perilaku abnormal. Sehubungan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4 Ayat (3) tentang Kerangka Sekolah Umum menetapkan bahwa pelatihan harus dipandang sebagai proses interaktif dan mengizinkan penggunaan seumur hidup, pelatihan anti korupsi. Hal yang paling penting adalah keberhasilan dalam menumbuhkan

budaya perlawanan terhadap korupsi di kalangan anak-anak di seluruh dunia.

Di Indonesia, korupsi saat ini dianggap sebagai penyakit sosial. Korupsi berkembang pesat dan mempengaruhi banyak aspek masyarakat. Tentu saja, perlu ada tindakan efektif untuk memberantas korupsi di Indonesia. Pendidikan sejak dini tentang bahaya korupsi sangat diperlukan. Salah satu pendekatannya adalah melalui sistem pendidikan, khususnya di sekolah dasar dan sekolah menengah atas. Upaya meredam tindak pidana korupsi melalui pendidikan antikorupsi tentu akan menjadi strategi yang berhasil. Oleh karena itu, pemerintah mengambil tindakan untuk mengatasi hal tersebut. Menurut Nestariana (2023) Isu korupsi, mendorong Kementerian Pendidikan Nasional untuk berupaya menciptakan bahan ajar berupa modul pendidikan antikorupsi untuk digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Atas.

Pendidikan antikorupsi di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu bentuk pencegahan korupsi yang sangat spesifik. Menurut psikologi, anak usia sekolah dasar berada pada usia antara 7 hingga 12 tahun. Fase pembentukan diri dimulai pada saat ini. Fase pengendalian diri dimulai (Dewantara et al., 2021). Sifat-sifat tersebut akan tertanam dalam diri anak hingga ia dewasa, dengan asumsi ia sudah terbiasa sejak awal. Tanggung jawab pendidik

adalah menanamkan pada siswa nilai-nilai anti korupsi. Mahasiswa harus mempunyai sikap antikorupsi yang kuat. Kejujuran, kemandirian, disiplin, keteguhan, kerja keras, kesederhanaan, keberanian, keadilan, dan kasih sayang merupakan nilai-nilai kebajikan yang harus mendarah daging. Namun kenyataan yang sering kita lihat di lapangan adalah pendidik hanya memberikan perhatian pada komponen ilmu pengetahuan saja (T. Handayani, 2021). Masih banyak persoalan yang sebenarnya mudah, namun bisa saja terjadi diterapkan mempunyai dampak buruk bagi siswa di kemudian hari. Misalnya saja siswa yang menyontek saat ujian, menyelesaikan tugas, dan terlibat dalam permasalahan lain yang pada akhirnya akan menebar benih korupsi. Pendidikan anti-korupsi harus diterapkan di setiap sekolah. Periode pengaturan diri dimulai. Jika anak dibesarkan dengan pendekatan *hands-on* sejak dini, maka sifat-sifat tersebut akan tertanam dalam diri mereka hingga dewasa. Pendidikan anti-korupsi dapat diterapkan di sekolah dasar melalui pembelajaran pendidikan agama Islam. Menurut (Nestariana, 2023) Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ditanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, cinta tanah air, dan bela negara kepada siswa. Dengan menitik beratkan pada nilai-nilai tersebut, siswa diajarkan untuk berperilaku bertanggung jawab, yang merupakan kualitas manusia (sosial).

2.1.3 Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

2.1.3.1 Pengertian P5

P5 yang disebut juga dengan Proyek Penguatan Profil Siswa Pancasila merupakan salah satu cara untuk menerapkan nilai-nilai karakter dan kemampuan yang dimiliki siswa secara kodrati pada tingkat satuan pendidikan. Menurut Juliani & Bastian (2021) salah satu cara untuk membantu siswa mengembangkan enam komponen utama profil siswa Pancasila yang baik, yaitu keimanan, komitmen yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, keberagaman global, gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, dan berekspresi kreatif adalah melalui P5.

2.1.3.2 Tujuan P5

Siswa harus memahami tujuan pendidikan Indonesia, yaitu mewujudkan Indonesia yang modern, mandiri, dan berdaulat melalui pengembangan siswa Pancasila. Respon terhadap profil (kompetensi) yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia adalah Profil Siswa Pancasila. “Mahasiswa Indonesia kompeten, bermoral, dan berperilaku menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Mereka adalah pembelajar sepanjang hayat.” Sebagai sarana pembentukan karakter, P5 memberikan kesempatan kepada siswa untuk “mengalami ilmu” dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari

lingkungan sekitarnya. Dengan demikian diharapkan siswa mampu memperbaiki lingkungan melalui P5.

2.1.3.3 Tema P5

Berikut tema utama proyek yang bertujuan untuk mengangkat profil siswa Pancasila yang dapat dipilih oleh satuan pendidikan.

- a) Cara Hidup Berkelanjutan Siswa menyadari bagaimana aktivitas manusia mempengaruhi lingkungan dan kelangsungan hidup di dunia, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Selain itu, siswa belajar bagaimana berperilaku berkelanjutan dengan meneliti potensi krisis keberlanjutan di lingkungan sekitar mereka dan bersiap untuk menghadapi dan memitigasinya. Tema ini diperuntukkan bagi SMA/MA, SMK/MAK, SD/MI, SMP/MTs, dan sejenisnya.
- b) Kearifan Lokal Mempelajari adat istiadat dan cerita rakyat di lingkungan sekitar serta perkembangannya menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa.
- c) Tunggal Ika Bhinneka Siswa belajar membangun percakapan santun tentang keberagaman dan nilai-nilai ajaran yang dijunjungnya, serta mengidentifikasi dan mengedepankan perdamaian dan kekerasan anti budaya. Selain mempertimbangkan agama dan kepercayaan yang berbeda dari sudut pandang kritis dan reflektif, siswa juga mempelajari

stereotip negatif dan bagaimana kontribusinya terhadap konflik dan kekerasan. Konsep SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan lain sebagainya adalah yang dituju penerimanya.

- d) Kembangkan jiwa dan raga Anda. Siswa mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang berkaitan dengan menjaga kesejahteraan fisik dan mental mereka sendiri dan orang lain. Siswa melakukan penelitian dan berbicara tentang topik yang terkait dengan kesejahteraan, seperti penindasan, kesejahteraan diri, dan masalah kesehatan reproduksi. Tema ini diperuntukkan bagi SMA/MA, SMK/MAK, SD/MI, SMP/MTs, dan sejenisnya.
- e) Suara Demokrat Siswa menjelaskan hubungan peran setiap orang dengan kelangsungan demokrasi Pancasila dengan menggunakan teknik berpikir sistem. Melalui pendidikan ini, siswa memperoleh pemahaman tentang apa itu demokrasi dan bagaimana penerapannya dalam berbagai konteks, seperti dalam organisasi di sekolah atau di tempat kerja, serta kesulitan-kesulitan yang muncul. Tema ini cocok untuk siswa SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan mata kuliah terkait.
- f) Teknologi dan Rekayasa Untuk menciptakan produk teknologi yang memudahkan kehidupan, siswa mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif serta pemahaman tentang teknik. Dengan memanfaatkan kreativitas dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat lokal serta memadukan unsur sosial dan teknologi, mahasiswa dapat menciptakan budaya masyarakat cerdas. SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan sederajat menjadi sasaran audiens tema ini.

- g) Kepemilikan usaha Siswa mengenali potensi perekonomian lokal, hambatan dalam mewujudkannya, dan bagaimana faktor-faktor tersebut berhubungan dengan kesejahteraan sosial, lingkungan, dan komunal. Latihan ini akan mempromosikan budaya kewirausahaan dan mendorong kreativitas. Siswa juga mendapatkan wawasan tentang potensi masa depan, mengembangkan kepekaan terhadap kebutuhan masyarakat, menjadi pemecah masalah yang mahir, dan bersiap memasuki dunia kerja sebagai profesional yang bertanggung jawab secara moral. Tema ini dirancang untuk SMP/SMA/MA, SD/MI, dan sejenisnya. (Karena jenjang SMK/MAK saat ini tema ini kurang sesuai untuk jenjang SMK jika siswa mempunyai akses terhadap pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

- h) Pekerjaan Siswa membuat hubungan antara berbagai konsep yang telah mereka pelajari dan pengalaman praktis dari kehidupan dan karier mereka sehari-hari. Dengan mengacu pada tuntutan dunia kerja modern, mahasiswa mengembangkan kesadaran akan pekerjaan, kesempatan kerja, dan kesiapan kerja guna meningkatkan kemampuannya sesuai dengan bidang keahliannya. Siswa akan menyempurnakan kesadaran mereka tentang sikap dan perilaku yang memenuhi standar yang dibutuhkan di tempat kerja melalui proyek ini. Khusus untuk jenjang SMK/MAK, tema ini memang diwajibkan.

2.1.4 Dimensi P5

Ada enam dimensi profil pelajar Pancasila yang perlu dipenuhi, antara lain:

- 1) Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pelajar yang berakhlak mulia di Indonesia adalah mereka yang menjunjung tinggi prinsip moral dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Kenali dan praktikkan ajaran dan keyakinan agama dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak agama, akhlak perseorangan, akhlak antarmanusia, akhlak lingkungan hidup, dan akhlak negara merupakan beberapa komponen yang membentuk ciri pertama.

2) Berkebinekaan Global

Keberagaman di Seluruh Dunia Guna meningkatkan rasa hormat satu sama lain dan menciptakan budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur negara, pelajar Indonesia melestarikan budaya luhur, lokalitas, dan jati diri dengan tetap berpikiran terbuka saat berinteraksi. dengan budaya lain. Komponen ciri yang kedua antara lain adalah pemahaman dan penghayatan budaya serta kemampuan komunikasi antar budaya, dengan orang lain, introspeksi, dan akuntabilitas terhadap keberagaman pengalaman.

3) Gotong Royong

Pelajar Indonesia mempunyai kemampuan berkolaborasi, khususnya kemampuan melaksanakan tugas secara kooperatif sehingga berjalan lancar, mudah, dan ringan. Ciri ketiga terdiri dari unsur-unsur berikut: berbagi, peduli, dan kerja sama tim.

4) Mandiri

Siswa Mandiri dari Indonesia bersifat otonom, yaitu bertanggung jawab atas pendidikan dan hasil-hasilnya. Diantara komponen ciri yang keempat adalah pengaturan diri dan kesadaran diri dalam kaitannya dengan keadaan saat ini.

5) Berpikir

Analitis Siswa yang berpikir kritis dapat memproses data kualitatif dan kuantitatif berkualitas tinggi, membuat hubungan antara informasi yang tampaknya tidak berhubungan, menilai dan mengevaluasi data, dan menarik kesimpulan. Unsur yang membentuk ciri kelima adalah pengolahan dan perolehan.

informasi dan konsep, menilai dan menganalisis klaim, mempertimbangkan ide dan proses berpikir, dan mengambil keputusan.

6) Kreatif

Siswa yang mempunyai jiwa kreatif mampu mengolah kembali dan menciptakan sesuatu yang unik, bermakna, praktis, dan abadi.

Anti korupsi ini bisa masuk kedalam dimensi P5 yaitu pada; Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, dan Mandiri.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mirip dengan penelitian yang dilakukan oleh Sonia et al., (2023) tentang pengembangan *e-book* P5 di Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa Proyek e-modul yang divalidasi oleh tiga ahli isi, bahasa, dan grafis untuk meningkatkan profil siswa kelas IV SD Pancasila pada kurikulum Merdeka memberikan hasil sebagai berikut: skor rata-rata 93,1% pada sangat kategori valid. Temuan di atas

menunjukkan bahwa e-modul berpotensi meningkatkan visibilitas siswa Pancasila di kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum otonom. Dianggap praktis jika dimanfaatkan untuk kegiatan P5. Kelas IV SD Pancasila memperoleh hasil rata-rata (96%) pada kategori sangat praktis pada penilaian kurikulum mandiri dengan menggunakan angket respon guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan proyek e-modul meningkatkan profil siswa pancasila kelas IV SD pada kurikulum mandiri dapat digunakan dengan sangat praktis atau mudah pada saat menyelesaikan tugas proyek P5.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan (Maharani & Madiun, 2023) tentang pengembangan media *e-comic* berbasis proyek pada P5 siswa kelas IV, dimana telah berhasil dibuat dan diuji cobakan, dengan memberikan penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas IV dengan memberikan media *e-comic*. Hasil penilaian para ahli diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 96% dari para ahli dan 94% dari hasil penilaian guru yang mana dapat dikatakan sangat layak. Sedangkan, pada uji kegunaan pada saat uji coba terhadap 15 peserta didik diperoleh rata-rata keseluruhan aspek mencapai 90% yang masuk kategori sangat layak.

Selanjutnya penelitian yang serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyanita et al., (2013) tentang pengembangan media *e-book* interaktif pada materi struktur dan fungsi jaringan organ tumbuhan

dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media *e-book* interaktif yang dikembangkan layak. Hal ini ditunjukkan dari hasil telaah oleh tenaga ahli dan guru biologi meliputi aspek format media, aspek musik, aspek materi, aspek video, aspek evaluasi diri masing-masing sebesar 100%. Hasil respon siswa terhadap media *e-book* yang dikembangkan menunjukkan rata-rata keseluruhan adalah 94%.

Penelitian yang serupa dengan Setyanto, (2021) penelitian tentang pengembangan media asteru (media animasi materi hidup rukun) berbasis digital kelas 2 SDN Gebangsari 01 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; Pengaruh media Asteru terhadap peserta didik kelas 2 SDN Gebangsari 01 dapat dilihat dari hasil validasi yang menyatakan “layak”, dibuktikan dengan hasil validasi yang mendapatkan persentase 88% dari validator pertama, dan dari validator kedua memperoleh persentase 93% sehingga mendapatkan rata-rata 90,5, media Asteru merupakan media yang mudah untuk diaplikasikan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil respon guru dan peserta didik. Respon guru memperoleh skor 64 dengan persentase 85,3% dan respon peserta didik memperoleh skor 1220 dengan persentase 87,14%. Sehingga media Asteru dinyatakan “praktis” digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah maupun di rumah.

Perbedaan penelitian dari penelitian sebelumnya adalah dalam penelitian ini fokus pada pengembangan media *e-book* Ankor yang

berupa buku digital pada materi anti korupsi untuk P5, materinya terkait anti korupsi yang akan dimasukkan ke *e-book* yaitu, Pengertian Korupsi, Dampak Negatif Korupsi, Cara Mencegah Korupsi, Peran Anak-Anak Dalam Melawan Korupsi, Cerita Inspiratif/Motivasi yang akan dikemas sederhana.

2.3 Kerangka Berpikir

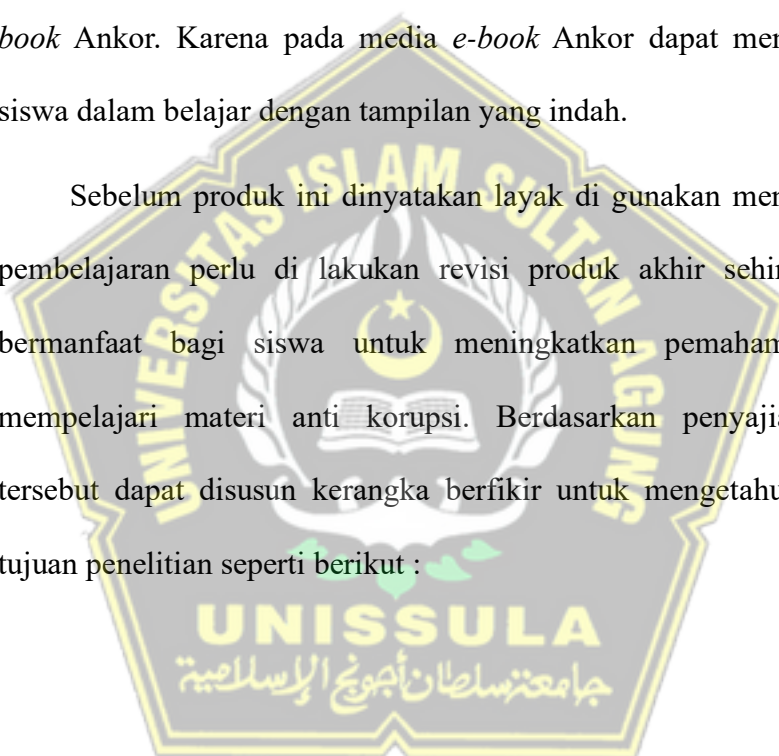
Pentingnya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi karena media *e-book* Ankor ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah. Pengembangan media *e-book* Ankor ini bertujuan untuk memudahkan siswa SDN 1 Sojomerto dalam proses pembelajaran pada materi anti korupsi, sehingga siswa dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, perlu adanya kerangka pemikiran pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

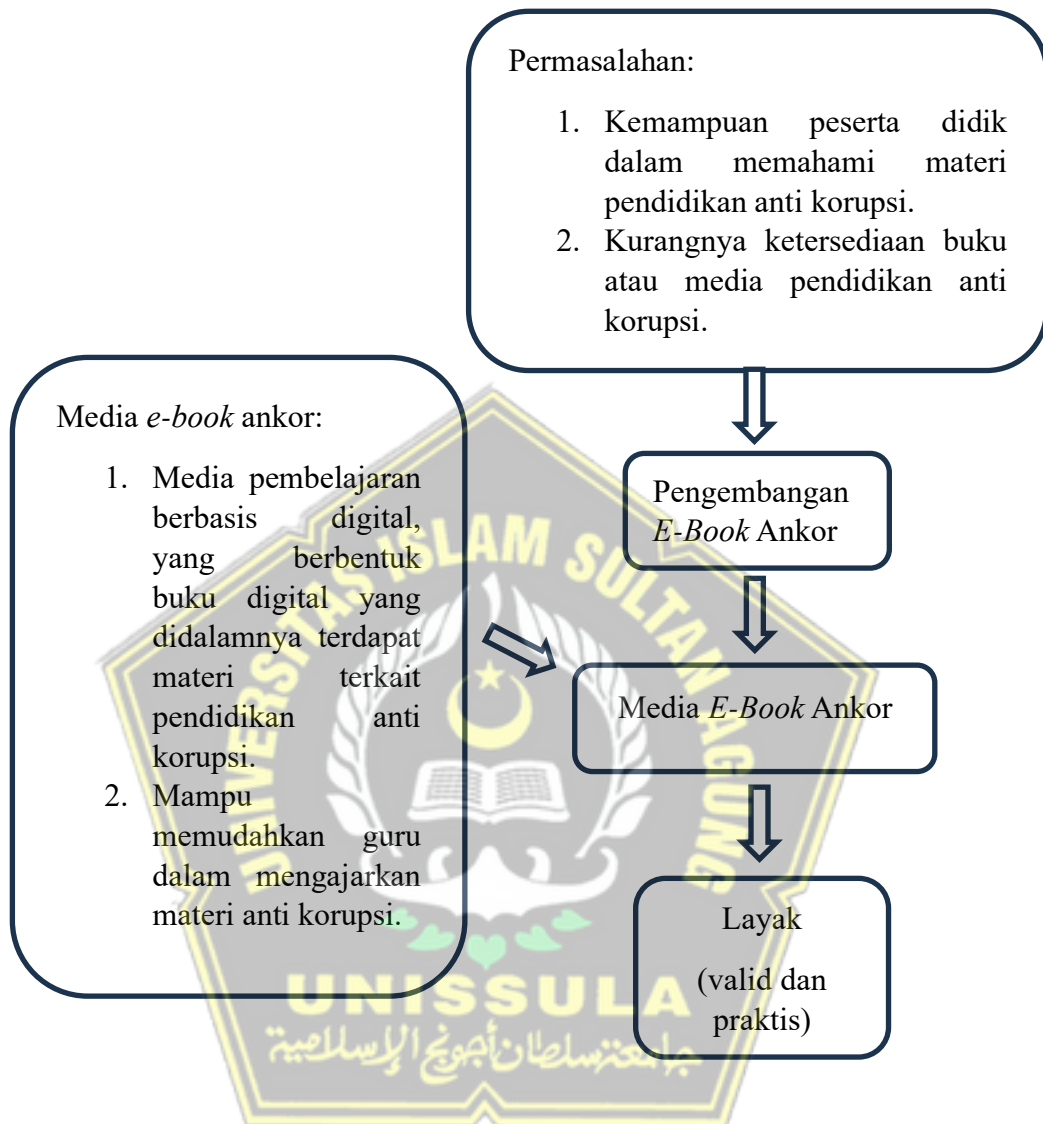
Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru berupa buku materi. Pada buku materi tersebut kurangnya sebuah inovasi baru dalam pengembangannya sehingga terkesan membosankan. Hal tersebut menjadikan buku ajar kurang menstimulus kinerja siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Buku pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran di era ini masih dikatakan kurang

terhadap pengembangan prestasi belajar siswa. Maka perlu dilakukannya penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkannya produk buku pembelajaran untuk pembelajaran pendidikan anti korupsi guna mengembangkan pemahaman siswa. Salah satu yang cocok untuk mengembangkan sebuah produk buku pembelajaran adalah dengan *e-book* Ankor. Karena pada media *e-book* Ankor dapat menarik minat siswa dalam belajar dengan tampilan yang indah.

Sebelum produk ini dinyatakan layak di gunakan menjadi media pembelajaran perlu di lakukan revisi produk akhir sehingga dapat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam mempelajari materi anti korupsi. Berdasarkan penyajian teoritik tersebut dapat disusun kerangka berfikir untuk mengetahui arah dan tujuan penelitian seperti berikut :





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Sojomerto, penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti hingga menghasilkan produk baru dan diuji keefektifannya.

Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta kepraktisan sebuah media berbentuk *E-book* Ankor untuk pendidikan anti korupsi pada P5 kelas IV SD.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media *E-book* Ankor menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation, model ini dikembangkan oleh Dick & Carey. Model ADDIE merupakan model sumber pembelajaran yang efektif. Biasanya model ini digunakan dalam berbagai pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar, dll. Berikut penjelasan tahap-tahapan model ADDIE:

1. Analisis (Tahap Analisis)

Tahap analisis terdiri dari dua tahap, yaitu ada *need analysis* dan ada analisis kinerja. Tahap pertama yaitu analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap wali kelas 4 yang dimana menyatakan bahwa untuk implementasi P5-nya sangatlah masih kurang, selain itu juga untuk pendidikan anti-korupsi terdapat keterbatasan pemahaman guru dan media pembelajaran untuk diajarkan kepada peserta didik. Apalagi korupsi merupakan sebagai isu sensitif yang tentunya akan sulit jika dipaparkan secara ceramah dan teoritis. Serta masih ditemukan kasus-kasus kecil korupsi, seperti dimana siswa mencontek, bolos sekolah, datang terlambat. Kemudian *need analysis* dirumuskan bahwa perlu adanya pengembangan bahan ajar (Sari & Kusumadewi, 2017) berbasis digital untuk membantu siswa dan guru solusi dari masalah dalam pendidikan anti korupsi pada P5.

2. Design (Tahap Perancangan)

Bahan ajar dirancang dan diberi nama media *e-book* Ankor (Anti Korupsi). Merancang bahan ajar *e-book* ini difokuskan pada materi anti korupsi, yang ditujukan untuk membantu siswa dan guru dalam masalah pembelajaran pendidikan anti korupsi. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi bahan ajar yang didesain sehingga media tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Selain itu media ini akan mulai dirancang secara keseluruhan dengan tahapan; menentukan tim pengembang, modul ajar, aplikasi pengembang, serta memilah komponen pelengkap media.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini media *e-book* Ankor dibuat sesuai yang direncanakan. Materi dalam media *e-book* Ankor diambil dari sumber utama, yaitu modul pendidikan anti korupsi jenjang sekolah dasar dan internet. Tidak hanya materi namun juga terdapat gambar dan video didalam media *e-book* Ankor. Sebelum ke tahap selanjutnya media akan diuji kelayakannya oleh tim ahli atau tim pengembang untuk memperbaiki terlebih dahulu sebelum digunakan nantinya.

4. *Implement* (Tahap Penerapan)

Pada tahapan ini digunakan untuk melakukan pengaplikasian produk yang telah dikembangkan yaitu media *e-book* Ankor (Anti Korupsi) yang dapat digunakan untuk kelas 4 SD N 1 Sojomerto. Yang kemudian akan diuji kepraktisannya oleh guru dan siswa apakah *e-book* ini praktis atau tidak.

5. *Evaluate* (Tahapan Mengevaluasi)

Tahap *Evaluate* ini dilakukan dengan cara post-test mengenai materi anti korupsi. Selain soal post-test tahap evaluasi juga dilakukan dengan pengisian kuisisioner mengenai media *e-book*

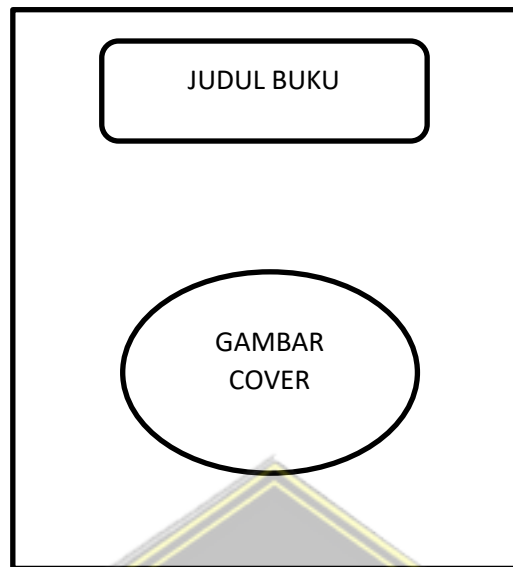
Ankor oleh siswa dan guru selaku praktisi. Kemudian tahap evaluasi ini disimpulkan apakah media *e-book* Ankor pada materi anti korupsi valid dan praktis untuk membantu siswa memahami materi anti korupsi.

3.3 Desain Rancangan Produk

Desain dari media *e-book* Ankor ini mempunyai rancangan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan materi tentang anti korupsi. Gambar pada tampilan *e-book* diambil atau download dari google sedangkan materi diambil dari buku-buku.
2. *E-book* dibuat menggunakan aplikasi canva.
3. Desain produk disesuaikan dengan pengembangan materi anti korupsi.
4. Desain rancangan media *e-book* Ankor lebih rincinya sebagai berikut:
 - a. Tampilan awal/cover depan

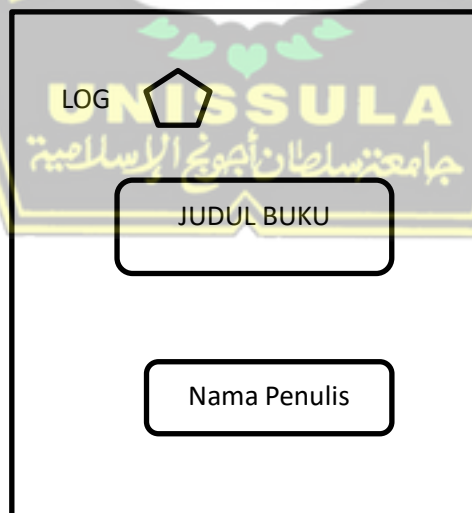
Pada halaman desain cover terdapat judul buku saku yaitu “Ankor (Anti Korupsi)” buku saku materi anti korupsi. Selain itu pada desain cover memuat gambar sesuai dengan materi yang berkaitan.



Gambar 3.1 Desain Cover Buku Saku

b. Desain Halaman Judul

Pada desain halaman judul terdapat logo Unissula, judul buku “Ankor (Anti Korupsi)”, serta nama penulis dan nama dosen pembimbing.



Gambar 3.2 Desain Halaman Judul

c. Desain Kata Pengantar

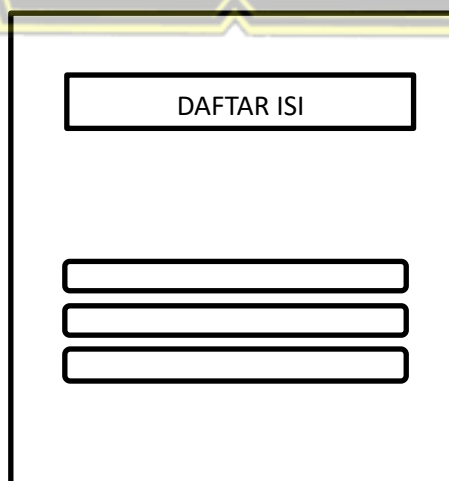
Pada desain halaman kata pengantar terdapat kata-kata pembuka dari penulis terkait media *e-book*.



Gambar 3.3 Desain Kata Pengantar

d. Desain Daftar Isi

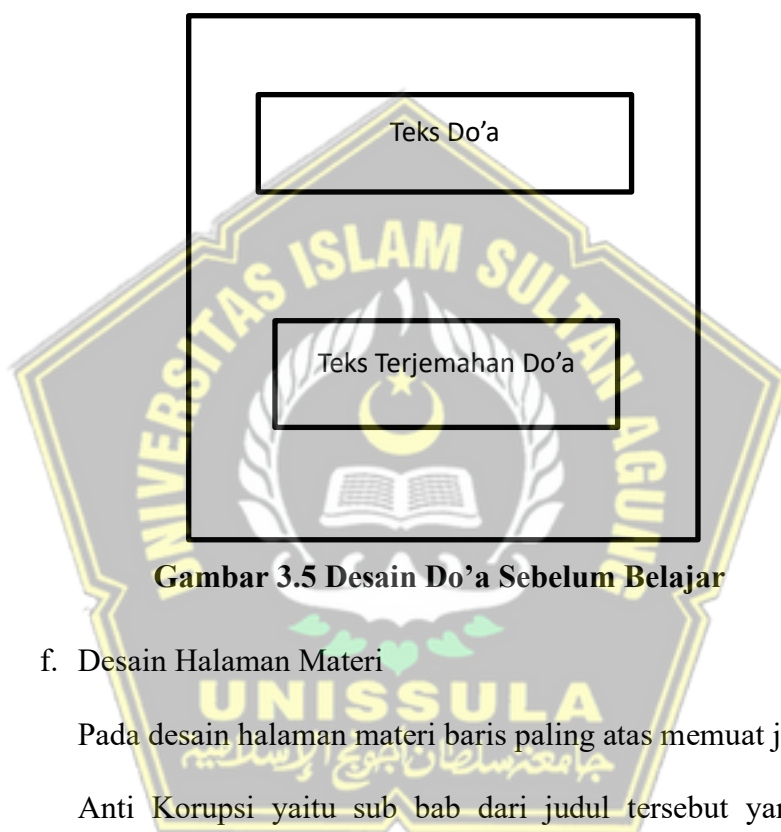
Pada halaman daftar isi memuat judul inti dari setiap halaman buku yang dibahas pada buku saku beserta posisi nomor halamannya.



Gambar 3.4 Desain Daftar Isi

e. Desain Do'a Sebelum Belajar

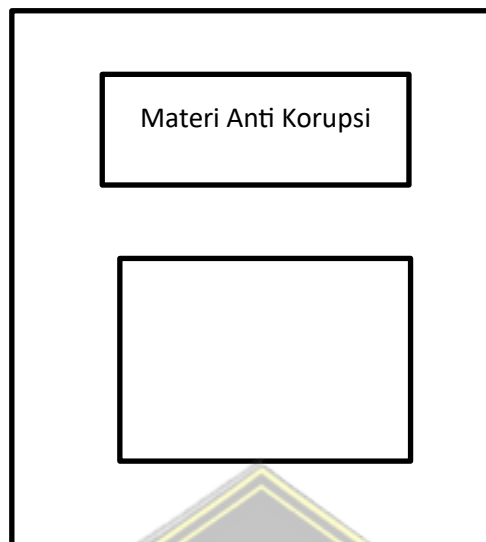
Pada halaman desain setelah daftar isi selanjutnya terdapat teks do'a sebelum belajar dengan teks huruf Arab beserta terjemahan dari doa tersebut.



Gambar 3.5 Desain Do'a Sebelum Belajar

f. Desain Halaman Materi

Pada desain halaman materi baris paling atas memuat judul materi Anti Korupsi yaitu sub bab dari judul tersebut yang memuat materi anti korupsi seperti pengertian korupsi, kasus korupsi, dampak korupsi, dan seterusnya. Setelah sub bab judul tersebut kemudian terdapat materi penjelasan tentang materi anti korupsi tersebut.



Gambar 3.6 Desain Isi Materi

g. Desain Halaman Video

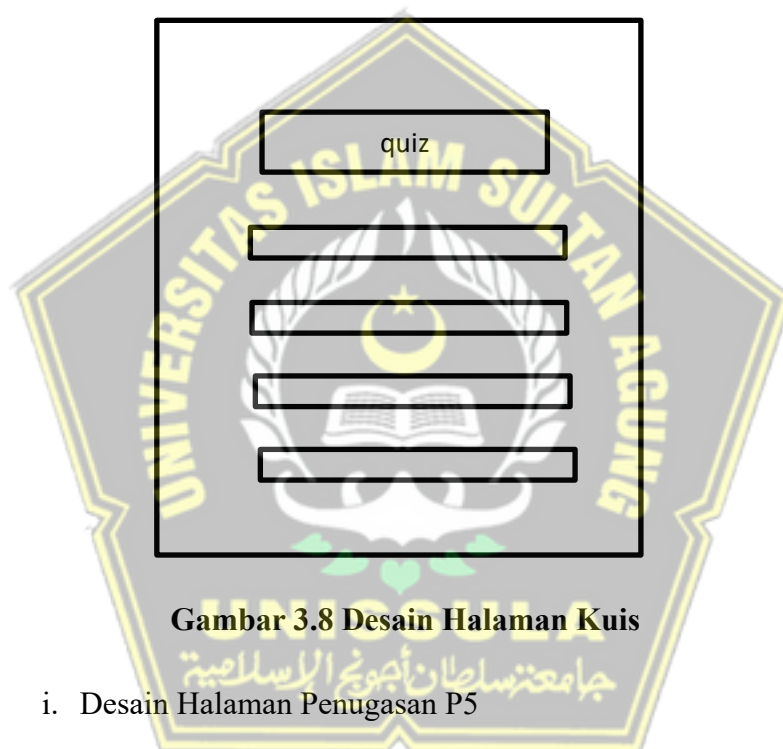
Pada desain halam video ini berisikan cuplikan video edukasi tentang bersikap anti korupsi.



Gambar 3.7 Desain Halaman Video Edukasi

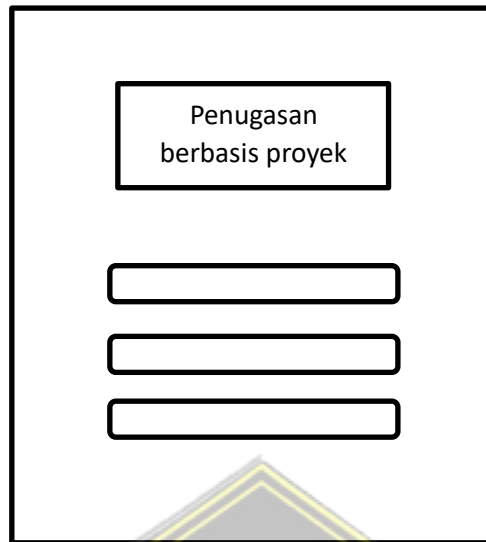
h. Desain Halaman Kuis

Pada desain halaman kuis ini berisi contoh soal dan jawaban, serta pertanyaan-pertanyaan seputar anti korupsi yang dikemas dengan pertanyaan dan penjelasan jawaban dari pertanyaan tersebut, dan mencari perbedaan dari dua buah gambar yang hampir sama namun terdapat beberapa perbedaan.



i. Desain Halaman Penugasan P5

Pada desain halaman ini berisikan beberapa penugasan P5.



Gambar 3.9 Desain Halaman Penugasan P5

j. Desain Do'a Setelah Belajar

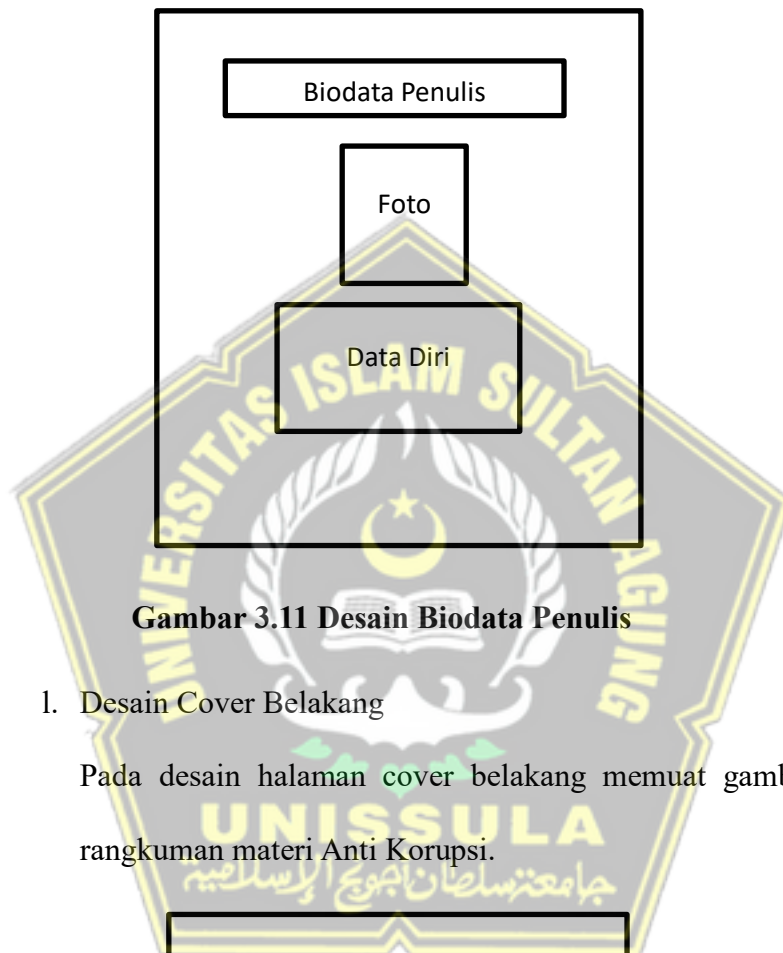
Pada halaman desain setelah halaman kuis, selanjutnya halaman do'a setelah belajar yang terdapat teks Arab, dan terjemahan dari teks doanya.



Gambar 3.10 Desain Halaman Do'a Setelah Belajar

k. Desain Biodata Pembuat

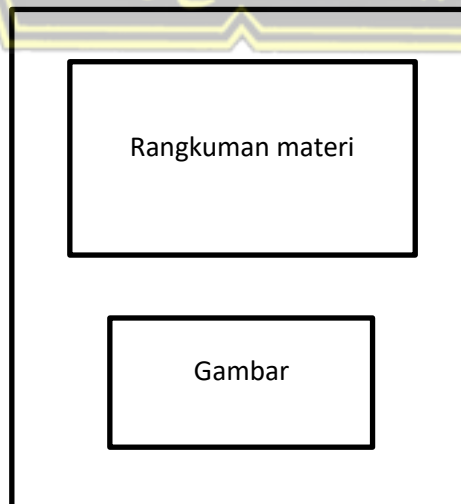
Pada halaman biodata pembuat, terdapat foto pembuat beserta data diri.



Gambar 3.11 Desain Biodata Penulis

l. Desain Cover Belakang

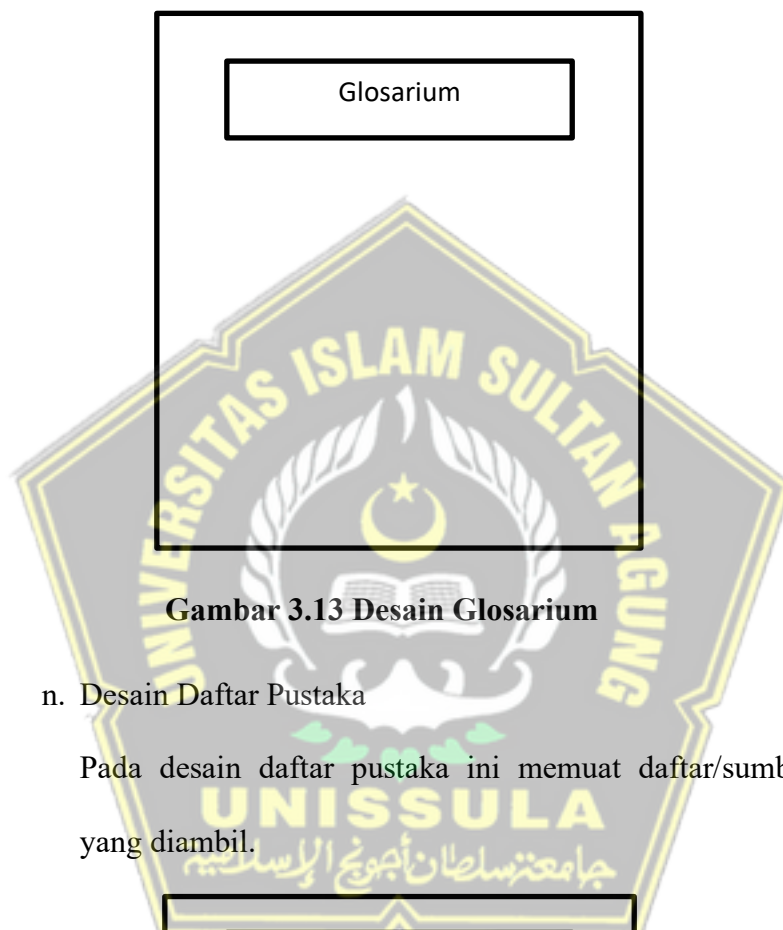
Pada desain halaman cover belakang memuat gambar tentang rangkuman materi Anti Korupsi.



Gambar 3.12 Desain Cover Belakang

m. Desain Glosarium

Pada desain glosarium ini memuat alfabetis istilah.



Gambar 3.13 Desain Glosarium

n. Desain Daftar Pustaka

Pada desain daftar pustaka ini memuat daftar/sumber kutipan yang diambil.



Gambar 3.14 Desain Daftar Pustaka

3.4 Sumber Data dan Subjek Penelitian

3.4.1 Sumber Data

Data dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N 1 Sojomerto yaitu bapak Abdul Fatah, S.Pd., untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas.

3.4.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IV SD N 1 Sojomerto yang berjumlah 24 dan Guru wali kelas IV SD N 1 Sojomerto.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan media *e-book* Ankor menggunakan kuesioner. Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2018). Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

- a. lembar angket validasi ahli untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dibuat.

- b. lembar angket validasi respon guru dan siswa untuk menguji kepraktisan media pembelajaran yang dibuat.

Kisi-kisi pada angket tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Kisi-kisi Lembar Validasi Media

Kisi-kisi lembar validasi media untuk mnguji kelayakan suatu media akan diuji oleh dua validator terdiri dari 10 pertanyaan dan dikembangkan dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Berikut angket kisi-kisi angket lembar validasi media :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media

Aspek	No	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Topik	1	Menentukan topik	1	1
Desain buku	2	Pemilihan warna	2	1
	3	Pemilihan huruf/font	3	2
Bahasa	4	Bahasa mudah dipahami	4	2
Materi	5	Kesesuaian materi	5	2
	6	Kejelasan pembahasan (soal, Latihan, contoh)	6	1

	7	Penugasan basis proyek (P5)	7	1
Ilustrasi dan Audio visual	8	Tokoh yang menarik	8	2
	9	Audio sesuai	9	1
	10	Visual sesuai	10	1
Total butir instrument			10	

b. Kisi-kisi lembar validasi angket respon guru

Kisi-kisi angket respon guru terdiri dari 10 pertanyaan.

Berikut kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket Respon Guru

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Topik Menarik	1	1
2.	Warna buku menarik	2	1
3.	Font huruf terbaca jelas	3	1
4.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit	4	1
5.	Soal, Latihan, dan contoh jelas	5	1

6.	Penugasan jelas	6	1
7.	Tokoh menarik	7	1
8.	Kejelasan audio	8	1
9.	Kejelasan visual	9	1
10.	Kesesuaian materi	10	1

c. Kisi-kisi lembar angket respon siswa

Kisi-kisi lembar angket respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan.

Berikut kisi-kisinya:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Kalimat mudah dipahami siswa	1	1
2.	Bahasa yang digunakan tidak	2	1
3.	Tokoh menarik membuat bersemangat	3	1
4.	Audio dapat dipahami oleh siswa	4	1
5.	Huruf dapat dibaca dengan jelas	5	1

6.	Visual dapat ditangkap/dipahami oleh siswa	6	1
7.	Contoh mampu memudahkan siswa	7	1
8.	Materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa	8	1
9.	Siswa mampu mengerjakan tugas berbasis proyek	9	1
10.	Audio dapat didengar dengan jelas	10	1

3.6 Uji Kelayakan

Uji kelayakan dalam penggunaan media *e-book* ini peneliti menggunakan dua macam yaitu : uji validasi dan uji respon. Uji validasi terdiri dari validator akademisi dan validator praktisi. Validator akademisi terdiri 2 dosen dan uji validator praktisi dari guru kelas 4 untuk di uji cobakan ke siswa kelas 4 SD N 1 Sojomerto yang berjumlah 24 siswa.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Analisis uji kelayakan

Validasi ahli harus mengisi lembar angket untuk mengetahui tingkat kelayakan media *e-book* Ankor. Lembar angket menggunakan skala likert yaitu dengan lima alternatif jawaban sedangkan untuk menghitung tingkat kelayakan lembar validasi, peneliti menggunakan rumus dari Arikunto dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Hasil tingkat kelayakan dapat diketahui dengan ketentuan berikut ini;

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kelayakan

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian (%)
1	Sangat tidak layak	0% - 20%
2	Tidak layak	21% - 40%
3	Cukup layak	41% - 60%
4	Layak	61% - 80%
5	Sangat layak	81% - 100%

Sumber (D. Handayani & Rahayu, 2020)

2. Analisis uji kepraktisan

Guru dan siswa diminta untuk mengisi lembar angket untuk mengetahui kepraktisan media *e-book* Ankor. Lembar angket menggunakan skala likert dengan alternatif lima jawaban sedangkan untuk menghitung nilai kepraktisan menggunakan rumus (Sugiyono, 2018) yaitu :

$$\text{Presentase} : \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil tingkat kepraktisan dapat diketahui dengan ketentuan berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Praktis	$80 < N \leq 100$
4	Praktis	$60 < N \leq 79$
3	Kurang Praktis	$40 < N \leq 59$
2	Tidak Praktis	$20 < N \leq 29$
1	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 19$

Sumber (D. Handayani & Rahayu, 2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun berikut penjelasan dari Langkah-langkah yang sudah dilaksanakan dalam pengembangan *e-book* anti korupsi:

4.1.1 Perancangan Produk

Langkah-langkah yang termasuk dalam tahap perancangan produk antara lain analyze dan design. Berikut ini penjelasan dari keduanya:

1. Tahap Analisis

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian digunakan pada tahap analisis. Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan *e-book* anti korupsi. Pada tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan (*Need Analysis*) dan analisis kinerja (*Performance Analysis*) untuk melengkapi langkah ini.

1) *Performance Analysis* (Analisis Kerja)

Melalui wawancara dengan guru kelas tentang permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya alat bantu media pembelajaran, khususnya untuk pendidikan anti korupsi dalam penguatan P5, dan kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media

pembelajaran. Solusi dari permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara penggunaan media yang memadai, seperti *e-book* anti korupsi.

2) *Need Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, diperlukan pengembangan media buku berbasis digital (*e-book*) untuk membantu guru dalam menghadapi kurangnya media pembelajaran. Agar tujuan dari pembelajaran tercapai.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka perlu adanya pengembangan *e-book* anti korupsi dalam penguatan P5. Selanjutnya adalah membuat rancangan dari produk bahan ajar tersebut. Tahapan rancangan terdiri dari beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1) Penyusunan Materi

Materi yang akan dibahas didalam *e-book* anti korupsi yang dikembangkan disesuaikan dengan nilai-nilai anti korupsi pada mata pelajaran PPKn.

2) Pemilihan Format

Format *e-book* anti korupsi didesain dengan warna-warna menarik, gambar-gambar menarik dan mudah digunakan sehingga menarik minat siswa dalam pembelajaran. Adapun uraian format *e-book* sebagai berikut:

- a. *E-book* memiliki desain yang menarik
- b. *E-book* memiliki ukuran A4
- c. Ukuran font 12 dan jenis font open sans

4.1.2 Hasil Produk

Rancangan produk kemudian dikembangkan sehingga menghasilkan produk yang dilakukan pada tahap *development*. Berikut penjelasan dari tahap *development*:

1. Tahap *Development* (Pengembangan)

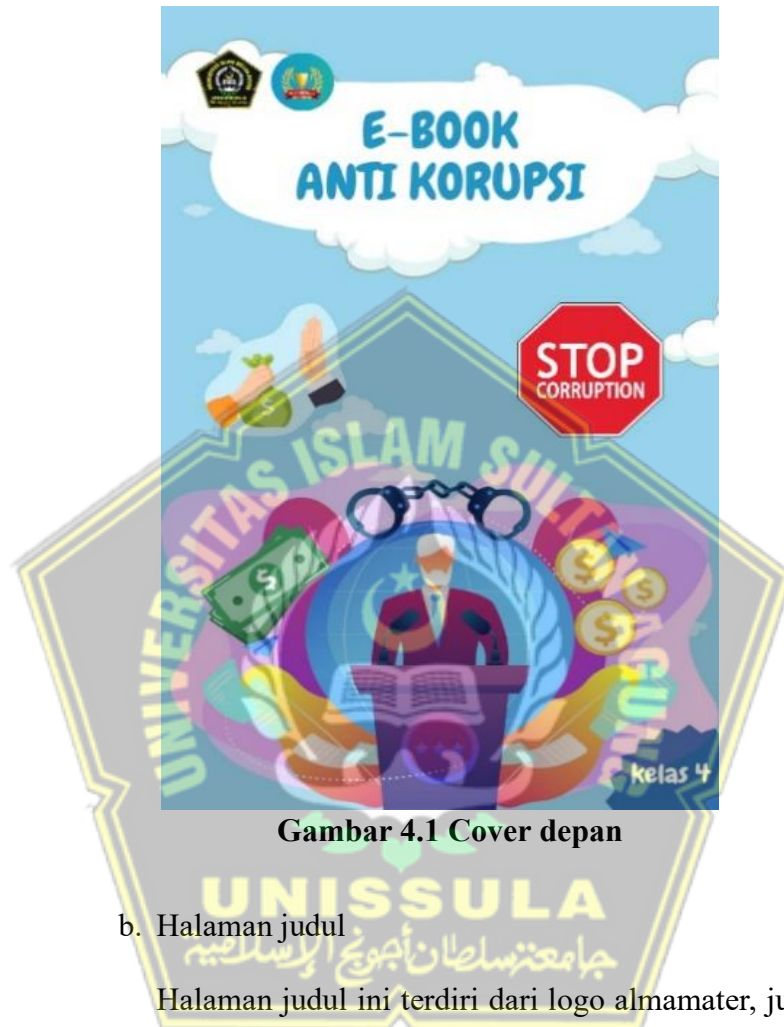
Tahap pengembangan akan menghasilkan sebuah draft dari hasil perancangan yang kemudian nantinya menjadi bahan untuk uji validasi kepada validator yang telah dikembangkan sebelumnya. Penyusunan *e-book* anti korupsi ini menggunakan aplikasi canva dan heyzine. Pada tahap pengembangan *e-book* akan divalidasi untuk mengetahui kelayakan dan revisi produk sebelum diterapkan kepada subjek penelitian.

1) Penulisan rancangan media

Aspek, isi, penyajian, bahasa, gambar, dan visual menjadi pertimbangan dalam menyusun tulisan. Media akan menghasilkan draft yang lengkap dengan format yang ditentukan. Berikut bagian-bagian dari *e-book* anti korupsi:

- a. Cover depan

Cover depan terdiri atas logo almamater, identitas buku, dan gambar pendukung,



Gambar 4.1 Cover depan

b. Halaman judul

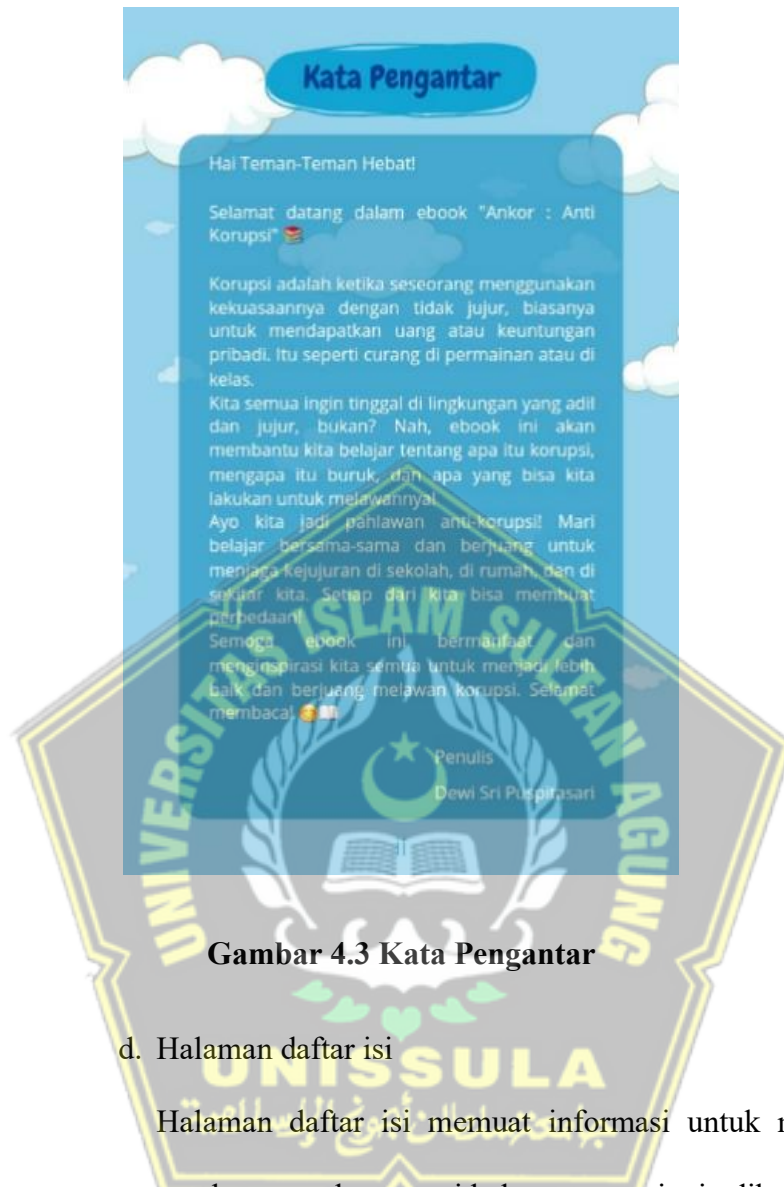
Halaman judul ini terdiri dari logo almamater, judul buku, dan nama penulis.




Gambar 4.2 Halaman judul

c. Halaman kata pengantar

Halaman kata pengantar terdiri dari kalimat pembuka dari penulis.





Daftar Isi

Cover	
Judul	
Kata Pengantar	
Daftar Isi	
Do'a Sebelum Belajar	1
Materi	2
Bab 1: Pengenalan Korupsi	3
Bab 2: Dampak Negatif Korupsi	6
Bab 3: Cara Mencegah Korupsi	8
Bab 4: Peran Anak-anak dalam Melawan Korupsi	11
Bab 5: Menginspirasi Aksi	15
Video Edukasi	18
Quiz	20
Penugasan	23
Do'a Setelah Belajar	27
Biografi Penulis	28
Rangkuman Materi	29
Glosarium	30
Daftar Pustaka	31

Gambar 4.4 Daftar isi

e. Doa sebelum belajar

Pada halaman ini memuat doa sebelum belajar, agar siswa terbiasa selalu membaca doa sebelum pembelajaran dilaksanakan.



Gambar 4.5 Doa sebelum belajar

f. Halaman materi

Halaman materi memuat beberapa bagian bab, yaitu bab 1 pengenalan korupsi, bab 2 dampak negatif korupsi, bab 3 cara mencegah korupsi, bab 4 peran anak dalam melawan korupsi, bab 5 menginspirasi aksi.



Gambar 4.6 Halaman materi

g. Halaman video

Halaman video ini memuat video edukasi anti korupsi.



Gambar 4.7 Halaman video

h. Halaman quiz

Halaman ini memuat quiz tentang materi anti korupsi.



Gambar 4.8 Halaman quiz

i. Halaman penugasan P5

Halaman ini memuat penugasan P5.

Penugasan I

Tugas P5: Menjadi Pahlawan Anti-Korupsi

Kita semua ingin hidup di lingkungan yang adil dan jujur, bukan? Tapi terkadang, ada orang yang tidak berbuat jujur dan mencoba untuk melakukan korupsi. Korupsi adalah tindakan tidak jujur di mana seseorang menggunakan kekuasaannya dengan tidak benar, biasanya untuk keuntungan pribadi.

Tugas P5 kali ini adalah untuk menjadi Pahlawan Anti-Korupsi! Berikut langkah-langkahnya:

1. Pahami Arti Korupsi: Ajaklah orang tua atau guru Anda untuk membantu Anda memahami apa itu korupsi. Diskusikan bersama-sama contoh-contoh tindakan korupsi yang mungkin terjadi di sekitar kita.
2. Buat Poster Anti-Korupsi: Buatlah poster dengan pesan-pesan tentang pentingnya kejujuran dan integritas. Gunakan kreativitas Anda untuk membuat poster yang menarik perhatian teman-teman sekolah Anda.
3. Bergabung dengan Kelompok Anti-Korupsi: Ajaklah teman-teman Anda untuk bergabung dalam sebuah kelompok kecil yang diberi nama "Pahlawan Anti-Korupsi". Diskusikan bersama-sama ide-ide untuk mencegah korupsi di sekolah.

23

Gambar 4.9 Halaman penugasan P5

j. Doa sesudah belajar

Pada halaman ini memuat doa sesudah belajar, agar siswa terbiasa selalu membaca doa sesudah pembelajaran dimulai.



Gambar 4.10 Doa sesudah belajar

k. Biodata penulis

Halaman biodata penulis ini menjelaskan informasi mengenai data diri penulis.

Biodata Penulis



Nama Penulis:
Dewi Sri Puspitasari

Tentang Penulis:
Dewi Sri Puspitasari lahir di Kabupaten Kendal. Dewi juga merupakan seorang mahasiswi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.

Pendidikan:
Dewi saat ini sedang menyelesaikan gelar sarjana di studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.

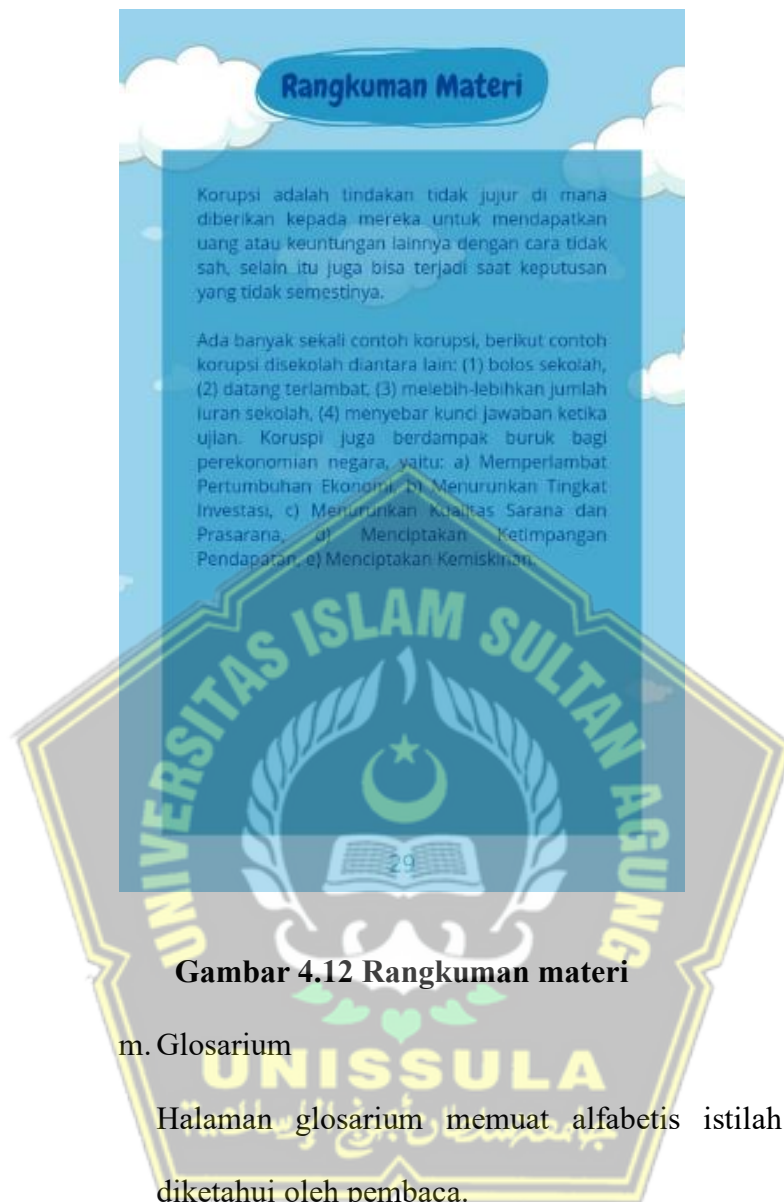
Kontak:
Untuk pertanyaan lebih lanjut terkait e-book ini, dapat menghubungi Dewi melalui email di genrejateng.puspita@gmail.com atau Instagram [@dhewipuspita_](https://www.instagram.com/dhewipuspita_).

28

Gambar 4.11 Biodata penulis

1. Rangkuman materi

Halaman ini memuat rangkuman materi.







Gambar 4.14 Daftar pustaka

o. Cover Belakang

Cover belakang memuat penjelasan singkat tentang *e-book* anti korupsi.



Gambar 4.15 Cover belakang

2) Validasi *e-book* anti korupsi

Draft *e-book* anti korupsi yang sudah selesai disusun selanjutnya divalidasi oleh dua ahli yaitu Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.

Hasil dari uji validasi *e-book* oleh dua dosen validator yaitu Ibu Nuhyal Ulia S.Pd., M.Pd., dengan 10 indikator penilaian diperoleh dengan skor 45 dari skor maksimal yaitu 50 dengan persentase 90% dengan kategori Sangat Layak, serta memberi kesimpulan layak tanpa revisi.

Validator kedua yaitu Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., dengan 10 indikator penilaian diperoleh skor 40 dari skor maksimal yaitu 50 dengan persentase 80% dengan kategori Layak, serta memberi kesimpulan layak dengan revisi.

Hasil dari dua validator tersebut diperoleh rata-rata skor 42,5 dan persentase 85% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan standar dari minimal produk dapat disebut layak atau valid yaitu 61%, maka dari itu *e-book* anti korupsi dapat disebut **Valid** serta layak untuk digunakan dengan beberapa revisi. Lebih detailnya, hasil validasi dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil validasi *e-book* anti korupsi

Validator	Skor	Persentase
Validator 1	45	90%
Validator 2	40	80%
Rata-rata	42,5	85%

3) Revisi

Terdapat revisi yang diberikan oleh validator kedua yang memuat kritik dan saran terhadap *e-book* anti korupsi untuk dapat direvisi guna kesempurnaan *e-book*. Hasil revisi disajikan pada tabel berikut:

a. Penulisan daftar Pustaka

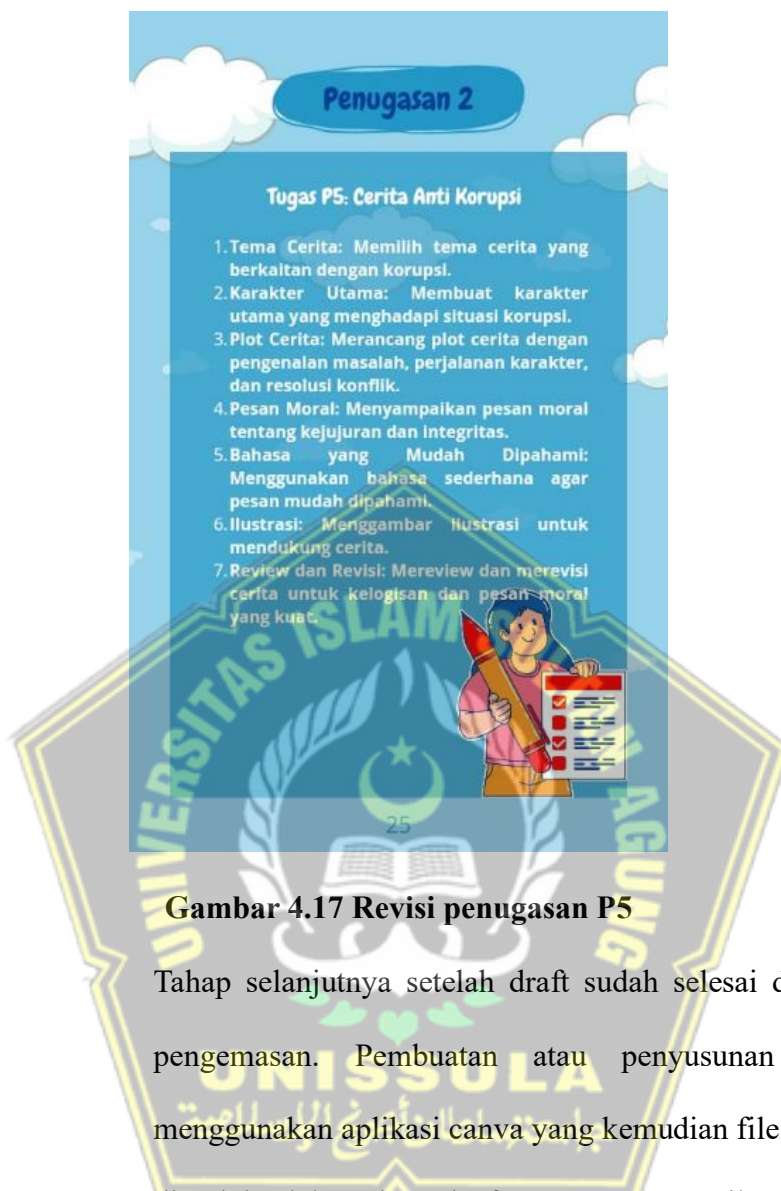
Penulisan daftar Pustaka harus diperhatikan. Peneliti memperbaiki penulisan yang ada di *e-book*.



Gambar 4.16 Revisi daftar Pustaka

b. Penugasan P5

Penulisan penugasan P5 harus lebih diperjelas lagi untuk poin-poinnya. Peneliti memperbaiki penulisan penugasan P5 pada *e-book*.



Gambar 4.17 Revisi penugasan P5

Tahap selanjutnya setelah draft sudah selesai direvisi adalah pengemasan. Pembuatan atau penyusunan *e-book* ini menggunakan aplikasi canva yang kemudian file disimpan atau diunduh dalam bentuk format PDF. Hasil *e-book* dengan format PDF dijadikan *flipbook* melalui <https://heyzine.com/> dengan membuat akun terlebih dahulu. Kemudian *e-book* dengan format PDF diunggah, selanjutnya template disesuaikan dan tambahkan video edukasi ke dalam *e-book* lalu klik *save*. Setelah selesai pengemasan selanjutnya diujikan

kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 1 Sojomerto.

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

Produk *e-book* anti korupsi yang telah dikembangkan kemudian divalidasi dan diperbaiki sehingga dapat diimplementasikan ke siswa.

Berikut penjelasannya:

1. Tahap *Implementation* (Penerapan)

1) Penggunaan media

Pada tahap ini produk digunakan di SDN 1 Sojomerto yang terletak di Jl. Napak Tilas, Desa Sojomerto, Kecamatan Gemuh, Kabupaten Kendal. Penggunaan produk ini dilakukan secara skala kecil di kelas IV SDN 1 Sojomerto yang berjumlah 24 siswa pada tanggal 3 dan 4 Mei 2024.

Cara penggunaan media *e-book* anti korupsi sebagai berikut:

- a. Klik pada link *e-book* yang sudah diberikan (otomatis akan menuju ke halaman *e-book* disitus heyzine),
- b. Setelah halaman sudah terbuka akan langsung melihat tampilan *e-book*,
- c. Gunakan tombol panah di sisi kanan dan kiri untuk berpindah ke halaman berikutnya atau sebelumnya,
- d. Klik pada elemen video edukasi untuk menonton,

e. Klik ikon layar penuh (ikon berbentuk persegi dibagian kanan atas) untuk melihat *e-book* dalam mode layar penuh.

2) Uji respon siswa

Uji respon siswa dilaksanakan pada tanggal 3 – 4 Mei 2024 dengan jumlah 24 siswa. Dari 24 siswa yang mengisi angket respon siswa maka dari itu didapatkan jumlah nilai 1.191 dengan persentase 99,25% kriteria **Sangat Praktis**. Adapun pendapat dari siswa yaitu siswa merasa terbantu dengan adanya *e-book* anti korupsi, selain itu dengan desain buku yang berwarna dan terdapat gambar serta video edukasi membuat siswa kelas IV SDN 1 Sojomerto sangat tertarik, mudah memahami materi, dan bersemangat dalam mengerjakan penugasan P5.

3) Uji respon guru

Pada uji respon guru dengan 10 pertanyaan didapatkan skor 49 dengan persentase 98% kriteria **Sangat Praktis**. Adapun saran dari guru adalah perlu untuk pengembangan *e-book* lebih luas lagi yaitu tidak hanya belajar tentang anti korupsi tetapi bisa ditambah materi lain yang memuat semua mata pelajaran.

2. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Hasil penilaian ahli atau dari kedua validator berdasarkan lembar validasi yang menunjukkan persentase rata-rata 85%. Persentase tersebut apabila dikonversikan ke dalam acuan kelayakan, berada

pada kualifikasi layak. Hal ini berartikan *e-book* anti korupsi perlu direvisi secukupnya sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Hasil respon siswa berdasarkan lembar angket yang telah disebar setelah siswa menggunakan *e-book* anti korupsi dan mengerjakan penugasan P5 didapatkan hasil yaitu persentase 99,25% yang mana bila dikonversikan ke dalam acuan berada pada kualifikasi sangat layak. Hasil respon guru setelah guru menggunakan *e-book* menunjukkan persentase 98% dengan kualifikasi sangat layak.

4.2 Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari *e-book* anti korupsi. Adapun ketercapaian tujuannya diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-book* anti korupsi

Pengembangan *e-book* ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap diantaranya tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap penerapan, dan tahap evaluasi.

Pada tahapan pertama, peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN 1 Sojomerto dengan observasi/wawancara. Melalui observasi/wawancara dapat disimpulkan bahwa implementasi P5-nya sangatlah masih kurang, selain itu juga untuk pendidikan anti-korupsi terdapat keterbatasan pemahaman guru dan media pembelajaran untuk diajarkan kepada peserta didik. Apalagi

korupsi merupakan sebagai isu sensitif yang tentunya akan sulit jika dipaparkan secara ceramah dan teoritis. Serta masih ditemukan kasus-kasus kecil korupsi, seperti dimana siswa mencontek, bolos sekolah, datang terlambat. Masalah yang dianalisis kemudian dirumuskan untuk mendapatkan solusinya. Pemecahan masalah ini berupa adanya pengembangan *e-book* anti korupsi yang dikemas dengan semenarik mungkin, menggunakan bahasa sederhana hingga siswa tertarik dan minat untuk mempelajarinya.

Setelah Langkah-langkah pada tahap analisis telah dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Peneliti melakukan perancangan produk yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang diperoleh yaitu berupa *e-book* anti korupsi, di dalamnya terdapat materi yang memuat nilai-nilai anti korupsi seperti pengertian korupsi, dampak negative korupsi, contoh-contoh korupsi, pengenalan *UNISSOLA* yang ada dilingkungan masyarakat maupun sekolah.

Setelah pembuatan media pembelajaran, media kemudian divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan terhadap suatu produk seperti yang dikemukakan oleh Prabowo et al., (2016) bahwa “Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat para ahli”. Selanjutnya media diperbaiki sesuai dengan saran dari validator ahli. Revisi yang

diberikan yaitu penugasan terkait P5 bisa dijelaskan lagi poin-poin atau format pengerjaan serta memperbaiki penulisan daftar pustaka.

Selanjutnya tahap keempat adalah tahap penerapan, pada tahap ini e-book diuji cobakan pada siswa di kelas IV di SDN 1 Sojomerto yang berjumlah 24 siswa untuk mengetahui kepraktisan guru dan siswa melalui angket respon siswa dan guru. Setelah melakukan tahap penerapan, maka dilakukan tahap evaluasi. Dimana pada tahap ini didapatkan hasil dan kesimpulan mengenai kevalidan dan kepraktisan yang telah melampaui batas minimal.

2. Kelayakan *e-book* anti korupsi

Penyusunan *e-book* didasarkan pada referensi dan sumber yang mendukung dengan memperhatikan beberapa aspek sehingga *e-book* anti korupsi menarik dan layak digunakan. Penilaian kelayakan *e-book* anti korupsi dilaksanakan melalui uji validasi oleh dua validator. Menurut Setyowati et al., (2021) bahwa kegiatan validasi ahli yang dilaksanakan bertujuan untuk menguji produk atau menguji kelayakan dari sebuah produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Uji validasi dilakukan dengan mengisi angket lembar validasi. Uji validasi oleh ahli pernyataan dengan mendasarkan pada 10 indikator yaitu topik menarik, warna kontras, font proposional, bahasa dan penggunaan bahasa baik, kesesuaian materi, penugasan P5, tokoh menarik, kejelasan audio, dan kejernihan video.

Berdasarkan penilaian dari ketiga validator tersebut, mendapatkan hasil persentase 85% kategori “Layak”. Hasil dari validasi yang diuji oleh kedua validator bisa dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.18 Grafik Kelayakan E-Book Anti Korupsi

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa penilaian masing-masing validator telah melampaui batas minimal yaitu 61% *e-book* anti korupsi dikatakan **Layak** digunakan. Dengan hasil validator 1 yakni 90% dan validator 2 yakni 80%, maka dapat diperoleh rata-rata 85% dengan kategori **Layak**.

3. Kepraktisan *e-book* anti korupsi

Kepraktisan *e-book* anti korupsi dinilai menggunakan angket respon guru dan siswa. Isi angket respon guru dan siswa ini memiliki 10 butir

pernyataan dengan 10 indikator penilaian, yaitu menarik, menyenangkan, penugasan P5 jelas, tulisan jelas, mudah dibaca, materi mudah dipelajari. Adapun angket respon guru didapatkan hasil persentase yakni 98% kategori Sangat Praktis.

Sedangkan angket respon siswa yang diisi oleh sebanyak 24 siswa didapatkan jumlah nilai 1.191 dengan persentase yakni 99,25% kategori Sangat Praktis. Kedua angket menghasilkan persentase dengan kategori Sangat Praktis, dengan begitu buku pendamping praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil persentase angket bisa dilihat pada grafik berikut:



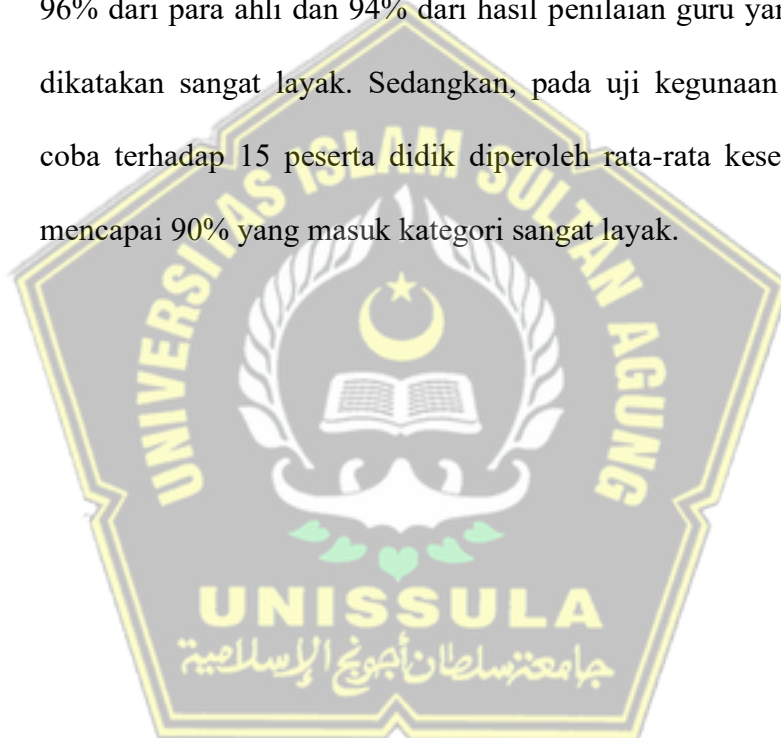
Gambar 4.19 Grafik Hasil Uji Kepraktisan

E-book anti korupsi ini bermanfaat untuk membantu siswa dalam memahami nilai-nilai moral, seperti kejujuran, integritas, dan bertanggung jawab, yang penting untuk dikembangkan sejak dini. Kemudian melalui cerita atau contoh yang disajikan dalam *e-book*,

siswa mampu menyadari bahaya korupsi dan dampak negatifnya terhadap masyarakat dan negara. Serta materi dalam *e-book* membantu membentuk karakter siswa dengan mengajarkan mereka untuk berperilaku dengan jujur, adil, dan bertanggung jawab. Selain walaupun uji coba dilakukan secara skala kecil *e-book* ini sangat berdampak baik dimana sebelumnya siswa belum pernah menerima materi anti korupsi dengan *e-book* ini membantu siswa memahami apa itu korupsi, dampak buruk korupsi dan lainnya. Dengan *e-book* ini siswa tergugah rasa semangatnya dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mampu mengerjakan penugasan P5 dengan baik. *E-book* ini juga sangat membantu guru dalam menyampaikan pendidikan anti korupsi serta P5 yang sebelumnya masih sangat kurang atau belum berjalan maksimal kini bisa maksimal.

Hasil penelitian ini serupa dengan hasil penelitian skripsi oleh Sonia et al., (2023) dimana mendapatkan skor dari validator ahli rata-rata 93,1% pada sangat kategori valid. . Kelas IV SD Pancasila memperoleh hasil rata-rata (96%) pada kategori sangat praktis pada penilaian kurikulum mandiri dengan menggunakan angket respon guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan proyek e-modul meningkatkan profil siswa pancasila kelas IV SD pada kurikulum mandiri dapat digunakan dengan sangat praktis atau mudah pada saat menyelesaikan tugas proyek P5.

Penelitian ini juga relevan dengan yang dilakukan oleh dilakukan (Maharani & Madiun, 2023) tentang pengembangan media *e-comic* berbasis proyek pada P5 siswa kelas IV, dimana telah berhasil dibuat dan diuji cobakan, dengan memberikan penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas IV dengan memberikan media *e-comic*. Hasil penilaian para ahli diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 96% dari para ahli dan 94% dari hasil penilaian guru yang mana dapat dikatakan sangat layak. Sedangkan, pada uji kegunaan pada saat uji coba terhadap 15 peserta didik diperoleh rata-rata keseluruhan aspek mencapai 90% yang masuk kategori sangat layak.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data penelitian serta pembahasan judul “Pengembangan Media *E-Book* Interaktif AnKor (Anti Korupsi) pada penguatan P5 kelas IV SDN 1 Sojomerto” dapat disimpulkan sebagai berikut:

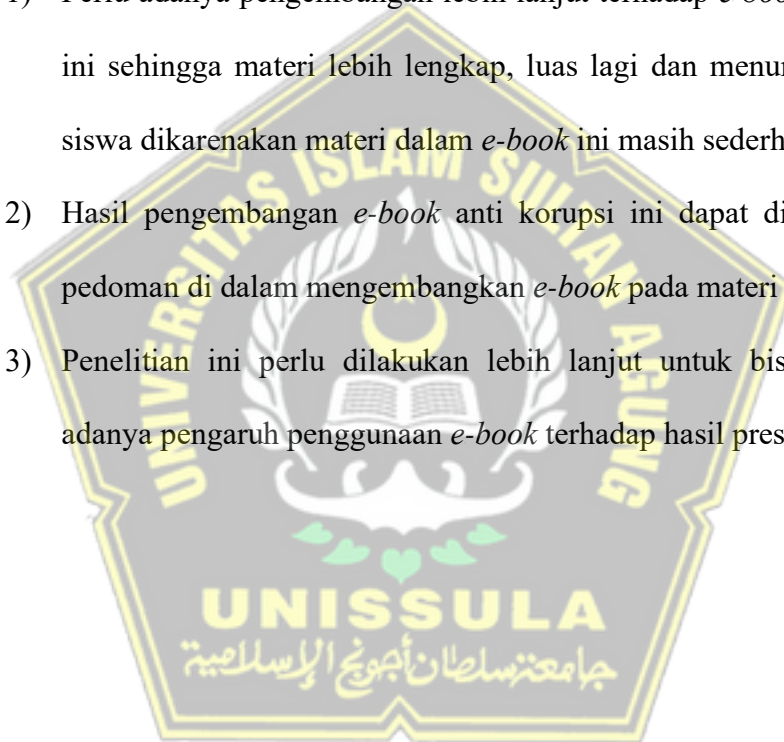
- 1) Pengembangan *e-book* anti korupsi menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis (tahap analisis) yang meliputi analisis kinerja serta analisis kebutuhan, design (tahap perancangan), development (tahap pengembangan) meliputi tahap validasi draft *e-book* sehingga dinyatakan layak untuk diuji cobakan, implementation (tahap penerapan) meliputi uji coba produk dengan mengetahui respon siswa dan respon guru dalam pembelajaran menggunakan *e-book* anti korupsi, dan evaluation (tahap evaluasi) untuk melihat apakah tujuan dan sasaran sudah tercapai atau belum dengan melihat hasil persentase dari angket yang telah disebar.
- 2) Uji kelayakan menunjukkan bahwa *e-book* layak berdasarkan hasil uji validasi dari kedua validator dan mendapatkan hasil rata-rata persentase 85% dengan kategori **Layak**.
- 3) Uji kepraktisan menerangkan bahwa *e-book* anti korupsi “Praktis” digunakan dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh jumlah nilai

yaitu 1.191 dengan persentase 99,25% pada kategori “Sangat Praktis”. Angket respon guru memperoleh skor 49 dengan persentase 98% pada kategori “Sangat Praktis”.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang bisa disampaikan penulis yaitu sebagai berikut:

- 1) Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap *e-book* anti korupsi ini sehingga materi lebih lengkap, luas lagi dan menunjang karakter siswa dikarenakan materi dalam *e-book* ini masih sederhana.
- 2) Hasil pengembangan *e-book* anti korupsi ini dapat dipakai sebagai pedoman di dalam mengembangkan *e-book* pada materi yang lain.
- 3) Penelitian ini perlu dilakukan lebih lanjut untuk bisa mengetahui adanya pengaruh penggunaan *e-book* terhadap hasil prestasi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifah Khairrani. (2019). E - Book Sebagai Media Pembelajaran di Masa Depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5–6. <https://core.ac.uk/reader/199666880>
- Astika, ruri tria. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Sosial Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.21009/jpd.071.03>
- Azmi, J., & Linda, R. (n.d.). *Development Of Interactive Learning Media Based On Autoplay Media Studio 8 On The Topic Acid Base In Classs Xi Of Sma / Ma Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Pokok Bahasan Asam Basa Di Kelas Xi Sma / Ma*. 1–13.
- Dewantara, J. A., Hermawan, Y., Yunus, D., & Prasetyo, W. H. (2021). *Anti-corruption education as an effort to form students with character humanist and law-compliant*. 18(1), 70–81.
- Halimah, L., Fajar, A., & Hidayah, Y. (2021). Pendidikan Anti Korupsi Melalui Mata Kuliah Pancasila : *Tingkatan Dalam Memahami Kejujuran*. 5, 1–14.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring Dan Apk Builder *Development of Android-Based Interactive Learning Media Using I-Spring And Apk Builders*. 5, 12–26.
- Handayani, T. (2021). *The Effectiveness Of Enculturation-Based Anti- Corruption Education In Shaping Students* . 6(November), 226–237.
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. 257–265.
- Kadek, N., Dewi, R., Agung, A., & Agung, G. (2021). *The Feasibility of Social Science Learning E-Book Contains Balinese Local Wisdom for Elementary School*. 5(1), 39–47.
- Kurniawan, H. (2023). *KORUPSI Hendrik Kurniawan Pendahuluan Pemberantasan korupsi merupakan salah satu konsentrasi program kerja Presiden Joko Widodo , namun pemberantasan korupsi di Indonesia tidak semudah apa yang dibayangkan . Perkembangan serta pola yang digunakan dalam pe. 3*.
- Maharani, N., & Madiun, U. P. (2023). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Proyek Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV. *Prosiding_Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(8), 338–347. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID%0APengembangan>
- Manik, A., Salamah, I., & Susanti, E. (2017). *Pengguna Website Politeknik Negeri Sriwijaya The Impact Of Webqual 4 . 0 Method Towards User*. 477–484.
- Marta, E. P. (2018). *E-book berbasis mobile learning*. 109–114.
- Nestariana, R. (2023). Pendidikan Anti Korupsi Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 01(01), 28–31.
- Prabowo, C. A., Ibrohim, & Saptasari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri

- Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1090–1097. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6422>
- R Ruddamayanti. (2019). admin,+116.+RUDDAMAYANTI. *Jurnal.Univpgri-Palembang*, 1193–1202.
- Rachmadtullah, & Wardani Reza, A. P. (2016). Kewarganegaraan Melalui Metode Pembelajaran Contextstual and Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 116–127.
- Rifkiyani, P., Corneliesta, E. C., & Widodo, S. T. (2024). *Jurnal basicedu*. 7(6), 3771–3780.
- Rohani, I. R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. VII, No. 1, 91–96.
- Roro, R., Rahada, R., & Arsyad, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA*. 1(2).
- Sari, Y., & Kusumadewi, rida fironika. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Ctl Sebagai Bagian Dari Pengembangan Ssp. *Jurnal Ilmiah*, 4(1), 9–15.
- Setiadi, A. (2016). Menguji Sisi Keadilan Pengampun Pajak. *Cakrawala Hukum*, XII(01), 95–110.
- Setyaningsih, R. (2017). Pengembangan Multimedia Ebook Pada Materi Narrative Text Untuk Siswa SMA (*The Development of Multimedia E-book on Narrative Text Material for Senior High School Students*). November, 172–183.
- Setyanto, M. D. (2021). Pengembangan Media Asteru (Media Animasi Materi Hidup Rukun) Berbasis Digital Kelas 2 Sdn Gebangsari 01. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*.
- Setyowati, N. A., Yustiana, S., & Ulia, N. (2021). Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8778>
- Sonia, Friska, Y., & Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan E-Module Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Wahyu Nopriandi INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 14671–14682.
- Sugiyono, D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sukandi. (2020). Pengembangan Media Pendidikan. *Pengembangan Media*, 5(1), 467–471.
- Sulistiyaningrum, T., & Semarang, N. (2023). *Jurnal Profesi Keguruan*. 9(2), 121–128.
- Suzetasari, M. V., Hidayati, D., Zakiyah, R. H., & Dahlan, U. A. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(5), 2968–2976.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 140–145. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>

UU RI. (2003). *19*(8), 159–170.

Wibawa, D. S. (2021). *Pendidikan Anti Korupsi sebagai Tindakan Preventif Perilaku Koruptif Anti-Corruption Education as a Preventive Action for Corrupt Behavior.* *7168*(1), 1–18. <https://doi.org/10.47776/MJPRS.002.01.01>

Widyanita, A., Djoko Budiono, J., & Pratiwi, R. (2012). Pengembangan Media E-Book Interaktif Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Organ Tumbuhan. *BioEdu*, *1*(3), 45–50. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Wihdati Rohmania, T. P. W. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ebook Belajar Shalat Untuk Menanamkan Nilai Belajar Shalat Untuk Menanamkan Nilai Religius Peserta Didik Kelompok A Di Tk Aba 16.*

