



**PENGEMBANGAN E-NORMEDIA SEBAGAI UPAYA  
PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN  
KONSEP MATERI NORMA YANG BERLAKU  
DALAM MASYARAKAT SISWA KELAS V**

**TESIS**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister  
Pendidikan**

**Oleh**

**Idha Slamet Andriyani**

**NIM**

**24502400011**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG  
TAHUN 2026**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PENGEMBANGAN *E-NORMEDIA* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI NORMA YANG BERLAKU DALAM MASYARAKAT SISWA KELAS V

Tesis ini untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Dasar

oleh:

**IDHA SLAMET ANDRIYANI**

**245024000011**

Disetujui untuk diajukan pada Ujian Tesis

Dosen Pembimbing

**Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H.**  
NIK. 211313015

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar  
FKIP Universitas Islam Sultan Agung



**Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd.**  
NIK. 211312012

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN *E-NORMEDIA* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI NORMA YANG BERLAKU DALAM MASYARAKAT SISWA KELAS V

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**IDHA SLAMET ANDRIYANI**

245024000011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 02 Maret 2026, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Dasar

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

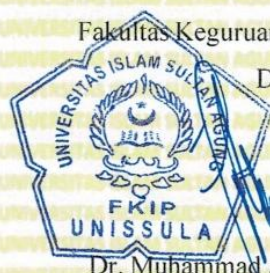
- Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd (  )  
NIK 211312012
- Penguji 1 : Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd (  )  
NIK 211314022
- Penguji 2 : Dr. Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. (  )  
NIK 211315026
- Penguji 3 : Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H (  )  
NIK 211312012

Semarang, 03 Maret 2026

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H

NIK 211313015

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Idha Slamet Andriyani

NIM : 24502400011

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Pengembangan E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V” ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik

Sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 23 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



Idha Slamet Andriyani

NIM. 24502400011

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

"Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri." (QS. Ar-Ra'd: 11)

### PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, sebuah karya sederhana ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta, yang tak pernah lelah mendoakan, mendukung, dan menguatkan dalam setiap langkah perjuangan, kepada para guru dan dosen yang telah membimbing dengan sabar, menuntun dengan ilmu, serta menanamkan nilai bahwa pendidikan adalah jalan pengabdian, serta untuk diriku sendiri, yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga karya ini terselesaikan. Semoga karya ini menjadi langkah kecil yang membawa manfaat dan keberkahan bagi dunia pendidikan.

## ABSTRAK

Andriyani, Idha Slamet. 2026. Pengembangan E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V, Tesis, Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pascasarjana Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing : Dr. Muhamad Afandi., M.Pd., M. H.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa sisekolah dasar yang disebabkan oleh pembelajaran yang belum inovatif sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah Pengembangan E-NORMEDIA serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Dick & Carey* yaitu ADDIE yang disederhanakan sampai pada tahap produk akhir. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli bahasa, ahli model pembelajaran, guru, dan siswa kelas V SDN 5 GondangManis. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes pemahaman konsep berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa serta melalui angket respon guru dan respon siswa. Analisis data awal dengan uji validitas, realibilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Analisis data akhir menggunakan uji normalitas, paired t-test serta menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-NORMEDIA berada pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ajar sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa Dimana mengalami kenaikan dari pretest 58,64 dan posttest 90,45 sebanyak 31,81 dan dengan nilai N-Gain berada pada kategori rendah hingga sedang. Dengan demikian, media ajar yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : E-NORMEDIA, norma. pemahaman konsep siswa, sekolah dasar

## **ABSTRACT**

*Andriyani, Idha Slamet. 2026. Development of E-Normedia as an Effort to Improve Conceptual Understanding of Norms Applicable in Society Among Fifth Grade Students, Thesis, Elementary Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Postgraduate Program, Sultan Agung Islamic University. Supervisor: Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H.*

*This research was motivated by the low level of conceptual understanding among elementary school students, caused by learning processes that have not been innovative, resulting in students having difficulty understanding the material taught by teachers. The purpose of this study was to develop E-NORMEDIA and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving fifth grade students' conceptual understanding of norms applicable in society. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Dick & Carey development model, namely ADDIE, simplified up to the final product stage. The research subjects included material experts, language experts, instructional model experts, teachers, and fifth grade students of SDN 5 Gondang Manis. Data collection techniques included expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and conceptual understanding tests in the form of pretests and posttests. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative methods. The feasibility test was carried out by material experts, media experts, and language experts, as well as through teacher and student response questionnaires. Initial data analysis included tests of validity, reliability, discrimination index, and difficulty level. Final data analysis used normality tests, paired t-tests, and N-Gain calculations to determine the effectiveness of the media. The results showed that E-NORMEDIA was categorized as highly valid. The practicality test results indicated that the instructional media was very practical for use in learning activities. In addition, the effectiveness test demonstrated an improvement in students' conceptual understanding, with scores increasing from a pretest average of 58.64 to a posttest average of 90.45, an increase of 31.81 points, and an N-Gain value categorized as low to moderate. Therefore, the developed instructional media was declared feasible, practical, and effective in improving the conceptual understanding of fifth grade elementary school students.*

*Keywords: E-NORMEDIA, norms, students' conceptual understanding, elementary school.*

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Prof. Dr. Gunarto, M.H. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah berkenan memberikan kesempatan peneliti untuk menyusun tesis.
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah berkenan memberikan kesempatan peneliti untuk menyusun tesis.
3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah berkenan memberikan kesempatan peneliti untuk menyusun tesis
4. Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran selama penyusunan tesis.

5. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Pendidikan Dasar Unissula, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh Pendidikan.
6. Nur Mahfud, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Karangroto 03 yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Siti Maesaroh, S.Pd selaku kepala sekolah SD Islam Sultan Agung 4 yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian.
8. Khusnul Yaqin S.PdI., M.PdI, Wahyu Rikha, S.Pd., M.Pd, Musrian, S.Pd., M.M, Yuli Setiya Wigati S.Pd., M.M, Dr. Yunita Sari, S.Pd, M.M, Nuhyal Ulya M.Pd, yang telah membantu validasi instrument penelitian.
9. Orang tua yang memberikan semangat, motivasi, dan dorongan selama penyusunan tesis.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 23 Februari 2026



Idha Slamet Andriyani

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN UJIAN TESIS.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Cakupan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8

1.5.1 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
1.5.1    Asumsi Pengembangan .....	9
1.5.2    Keterbatasan Pengembangan.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA</b>	
<b>BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1    Media Pembelajaran .....	12
2.1.2    Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....	22
2.1.3    Pemahaman Konsep .....	26
2.2 Kerangka Teoretis .....	28
2.3 Kerangka Berpikir .....	31
2.4 Hipotesis penelitian .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1    Desain Penelitin.....	35
3.2    Prosedur Penelitian .....	35
3.3    Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	40
3.4    Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	40
3.5    Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas .....	46
3.6    Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
4.1    Proses Pengembangan Media Pembelajaran E-NORMEDIA.....	64
4.2    Uji Kelayakan Media Ajar .....	68
4.3    Uji Kepraktisan Media Ajar .....	79

4.4 Uji Keefektifan Media Ajar.....	83
BAB V PENUTUP .....	93
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	99



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir .....	33
Gambar 3. 1 Tahapan MODEL Pengembangan ADDIE .....	36
Gambar 3. 2 Tampilan E-NORMEDIA .....	39
Gambar 4. 1 Barcode Akses E-NORMEDIA .....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tipe Gaya Belajar Anak.....	18
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media .....	41
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahasa.....	43
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	44
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa .....	44
Tabel 3. 6 Kisi Kisi Tes Pemahaman Konsep.....	45
Tabel 3. 7 Koefisien Reliabilitas.....	49
Tabel 3. 8 Pedoman Skala Penilaian Angket .....	50
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian .....	50
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Pemberian Skor.....	51
Tabel 3. 11 Kriteria Reliabilitas.....	53
Tabel 3. 12 Kriteria Daya Pembeda.....	55
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	56
Tabel 3. 14 Interpretasi Nilai Gain.....	59
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Lembar Validasi Media.....	68
Tabel 4. 2 Rekap Lembar Validasi Materi .....	71
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Lembar Validasi Bahasa .....	73
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa .....	76

Tabel 4. 5 Hasil Data Angket Respon Guru.....	79
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Data Angket Respon Siswa .....	81
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Pretest dan Posttest .....	84
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data.....	85
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Samples t-test .....	87
Tabel 4. 10 Hasil Uji Gain .....	87
Tabel 4. 11 Selisih Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Pretest Posttest .....	90



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	99
Lampiran 2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	100
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	101
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	104
Lampiran 5 Instrumen Ahli Bahasa .....	107
Lampiran 6 Kisi-Kisi Pretest-Posttest .....	110
Lampiran 7 Soal Pemahaman Konsep Pretest Posttest .....	112
Lampiran 8 Materi Pembelajaran Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat .....	118
Lampiran 9 Instrumen Angket Respon Guru .....	124
Lampiran 10 Instrumen Angket Respon Siswa .....	126
Lampiran 11 Hasil Prettest Posttest .....	127
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Soal .....	133
Lampiran 13 Hasil Validitas Reliabilitas Angket .....	136
Lampiran 14 Hasil Uji Daya Pembeda .....	137
Lampiran 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	138
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Media .....	139
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	149
Lampiran 19 Hasil Angket Respon Guru .....	153
Lampiran 21 Hasil Normalitas Data .....	160
Lampiran 22 Hasil Uji Paired .....	162
Lampiran 24 Media E-Normedia .....	164

Lampiran 25 Dokumentasi .....	165
Lampiran 26 Lembar Kegiatan Bimbingan Tesis .....	166
Lampiran 27 Modul Pembelajaran .....	166



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam kehidupan. Di tengah pesatnya perubahan zaman, pendidikan bukan lagi sekadar kebutuhan, melainkan kunci untuk bertahan dan berkembang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, memajukan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Raniasati et al., 2024). Sedangkan dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan memahami hal tersebut, sekolah berperan penting sebagai wadah bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang sebagai individu.

Sekolah dasar menjadi tingkat pertama dari pendidikan formal, yang menjadi fondasi pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan anak. Pendidikan di tingkat sekolah dasar memegang peran penting dalam membentuk kepribadian anak serta memberikan dasar pengetahuan bagi siswa.

Pada tahap usia ini, anak mulai mengembangkan berbagai kemampuan, seperti pengetahuan akademik, keterampilan sosial, dan nilai-nilai moral yang menjadi fondasi kuat bagi keberhasilan mereka di jenjang pendidikan berikutnya maupun dalam kehidupan bermasyarakat (Rohani & Wiratsiwi, 2025). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral di sekolah dasar adalah ppkn. Tujuan utama pembelajaran ini ialah menanamkan dan membiasakan siswa dengan nilai-nilai luhur Pancasila sejak dini. Berdasarkan pernyataan Kepala BSKAP Kemdikbudristek No. 8 (2022), nilai-nilai Pancasila dijadikan sebagai pilar utama dalam upaya mewujudkan cita-cita Indonesia Emas. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membekali peserta didik dengan budi pekerti yang baik, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu sekaligus warga negara Indonesia yang mampu menerapkan nilai-nilai dasar kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pendekatan seperti ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan menjadi terbatas. Kondisi tersebut dapat terlihat pada pembelajaran materi norma dalam bermasyarakat. Materi ini merupakan

bagian dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang membahas berbagai norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Norma adalah aturan sebagai petunjuk hidup bagi individu dalam Masyarakat. Norma dalam masyarakat hendaknya dipatuhi oleh anggota Masyarakat, karena norma tersebut mengandung sanksi (Azizah et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di SDN V GondangManis, yaitu Ibu Siti Maesaroh, S.Pd., pada hari Senin, 6 Oktober 2025, diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa akan materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V di sekolah tersebut masih tergolong kurang optimal. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kendala, baik dari segi pemahaman guru maupun keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini diperparah dengan kenyataan bahwa norma menjadi pedoman perilaku agar dapat hidup tertib dan teratur. Di sekolah, sering ditemukan berbagai perilaku kecil yang sebenarnya tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Misalnya, datang terlambat ke kelas, tidak memakai seragam dengan rapi, berbicara saat guru menjelaskan, atau membuang sampah sembarangan. Ada juga siswa yang tidak mengerjakan tugas, bermain handphone saat pelajaran, atau bersikap kurang sopan kepada guru dan teman. Meskipun tampak sepele, kebiasaan seperti ini mencerminkan kurangnya disiplin dan tanggung jawab, serta dapat mengganggu suasana belajar di sekolah.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan

teknologi. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah pengembangan E-NORMEDIA, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep materi secara lebih mendalam. Melalui E-NORMEDIA, siswa kelas V SDN 5 GondangManis diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajar, karena materi disajikan dengan cara yang lebih visual dan kontekstual. Dengan demikian, penggunaan E-NORMEDIA diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik memahami serta menanamkan norma yang berlaku dalam masyarakat. Penelitian ini dituangkan dalam bentuk *e-book* interaktif yang berjudul “Pengembangan E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V”

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Saat pembelajaran penggunaan media pembelajaran kurang maksimal sehingga kurang yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

2. Pemahaman konsep materi norma yang berlaku dalam masyarakat siswa kelas V SDN 5 GondangManis belum maksimal.
3. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran *E-book* E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

### 1.3. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka cakupan masalah yang akan peneliti kaji sebagai berikut :

1. Saat pembelajaran penggunaan media pembelajaran kurang maksimal sehingga kurang yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.
2. Pemahaman konsep materi norma yang berlaku dalam masyarakat siswa kelas V SDN 5 GondangManis belum maksimal.
3. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran *E-book* E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

#### 1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V?
2. Bagaimana kepraktisan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V?
3. Bagaimana keefektifan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.
2. Mengetahui kepraktisan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.

3. Mengetahui keefektifan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V?

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Memberikan informasi bagi pembaca tesis ini, terutama dapat dijadikan bahan kajian atau referensi bagi dunia pendidikan berupa sebuah teori tentang mengetahui dampak media pembelajaran E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Membantu siswa pada saat proses pembelajaran melalui media pembelajaran E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Memberikan referensi bagi guru mengenai media pembelajaran yang kreatif berupa E-NORMEDIA dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa sekaligus dapat digunakan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif, efisien dan kreatif.

### 1.6.2.3 Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan baru selama proses penelitian berlangsung.

### 1.6.2.4 Bagi Sekolah

Memberikan referensi mengenai media pembelajaran *E-book* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, yang inovatif serta dapat memperbaiki sarana dan prasarana penunjang pembelajaran terutama dalam Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V

## 1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini *E-book* yang diberi nama E-NORMEDIA bermuatan materi mengenai norma yang berlaku dalam masyarakat. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat lebih interaktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Dengan detail sebagai berikut:

1. Nama Produk : Media pembelajaran E-NORMEDIA (*E-book* Norma Media Pembelajaran)
2. Jenis Produk : Media pembelajaran digital berupa *E-book* yang terintegrasi materi norma yang berlaku dalam masyarakat untuk jenjang SD Kelas V.
3. Sasaran Pengguna : Media ini ditujukan untuk siswa SD Kelas V SDN 5 GondangManis.

4. Platform : Media ini mudah diakses melalui perangkat: Komputer / Laptop, Tablet, Smartphone (Android/iOS), Browser-based (tidak memerlukan instalasi aplikasi khusus)
5. Spesifikasi Lain : Media ini secara spesifik yaitu *E-book* : Berisi materi norma yang berlaku dalam masyarakat yang disajikan secara menarik, kreatif dan inovatif dalam bentuk teks, gambar, dan video. Terdapat materi, kuis, penugasan dan fitur menarik lainnya. Dan dapat diakses melalui perangkat mobile atau komputer. Dilengkapi dengan fitur auto-grading yang dapat memberikan umpan balik kepada siswa secara instan. Dapat diakses melalui perangkat mobile atau komputer.

### **1.5.1 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1.5.1 Asumsi Pengembangan**

Asumsi-asumsi berikut ini digunakan sebagai dasar pengembangan produk media pembelajaran berbasis *E-book*:

1. Ketersediaan Perangkat dan Infrastruktur : Sekolah yang digunakan belum menyediakan fasilitas yang memadai untuk mengakses E-NORMEDIA, sehingga diharapkan siswa memiliki akses ke perangkat yang mendukung (smartphone, tablet, atau komputer) dan akses internet yang stabil. Guru dan siswa dapat mengakses platform yang berbasis web tanpa memerlukan aplikasi tambahan.
2. Penguasaan Teknologi : Asumsi bahwa siswa dan guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital dan

internet untuk mengakses *E-book* Diharapkan pengguna (baik siswa maupun guru) memiliki kemampuan untuk menggunakan antarmuka media pembelajaran interaktif ini.

3. Ketersediaan Kurikulum yang Konsisten Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mengikuti standar kurikulum mendalam yang berlaku, tergantung pada kebijakan pemerintah daerah atau sekolah. Pengembangan materi telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa di jenjang SD, khususnya kelas V.

#### **1.5.2 Keterbatasan Pengembangan**

Berikut adalah beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran E-NORMEDIA ini:

1. Ketergantungan pada Teknologi dan Infrastruktur : Keterbatasan akses internet yang stabil di beberapa daerah atau rumah tangga dapat menjadi hambatan bagi siswa untuk mengakses media pembelajaran ini secara optimal. Adanya ketergantungan pada perangkat digital yang memadai dapat menjadi kendala, terutama di daerah dengan keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi (misalnya, smartphone atau komputer yang tidak memadai).
2. Tingkat Keterampilan Pengguna : Tidak semua siswa dan guru mungkin memiliki keterampilan yang sama dalam menggunakan media digital, sehingga diperlukan waktu untuk adaptasi terhadap E-NORMEDIA yang bersifat interaktif. Kemampuan siswa dalam

memahami instruksi atau penggunaan fitur-fitur interaktif mungkin bervariasi, yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini.

3. Batasan Pengembangan Materi : Materi yang dikembangkan untuk media terbatas pada topik-topik tertentu dalam kurikulum mendalam. Beberapa topik atau konsep yang kompleks mungkin memerlukan representasi visual yang lebih canggih atau penjelasan lebih mendalam, yang dapat menjadi kendala dalam desain media ini.
4. Waktu Pengembangan dan Uji Coba : Pengembangan media memerlukan waktu yang cukup panjang, terutama untuk menghasilkan konten yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Keterbatasan waktu dalam uji coba lapangan dan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran ini bisa menjadi tantangan dalam memastikan produk dapat diterima dengan baik oleh semua pihak yang terlibat.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai sarana yang menjadi perantara penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Berdasarkan pengertian tersebut, media dapat dipahami sebagai alat yang digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan kata lain, media merupakan segala sesuatu yang bersifat fisik dan dimanfaatkan oleh guru agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran (Suparlan, 2020). Penerapan media pembelajaran memiliki dampak positif bagi siswa untuk membangkitkan motivasi, menarik perhatian, menudahkan siswa dalam menangkap isi pembelajaran, dan memberikan dampak bagi psikologis siswa agar lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Penjelasan tersebut memperjelas bahwa media berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan serta menyampaikan materi yang dapat menstimulasi pemikiran (Ismiyanti & Afandi, 2022).

Media pembelajaran adalah media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sarana yang berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi

pelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Guru tidak dapat lagi mengajar dengan strategi pembelajaran yang konvensional, akan tetapi guru harus inovatif dengan memperluas dan memperbaharui ilmu maupun keterampilannya agar dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Afandi et al., 2025). Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan materi ajar sehingga dapat merangsang pemikiran peserta didik. Adanya media pembelajaran pun dapat memantik perhatian, perasaan, keinginan siswa untuk belajar dan menciptakan proses belajar yang aktif ketika di kelas (Nurjannah et al., 2021). Hal ini memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat bantu agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.

#### **2.1.1.2 Jenis-Jenis Media**

Jenis-jenis media itu sangat bervariasi. Menurut Hidayati, (2021) terdapat tujuh jenis media pembelajaran yang biasanya digunakan disekolah dasar yaitu : Media grafis, Media tiga dimensi, Media proyeksi , Media audio/radio, Media video

dan televisi, Komputer multimedia, dan E-learning/v-learning/m-learning. Jenis-jenis media tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyampaikan pesan melalui simbol, gambar, atau tulisan yang dapat dilihat. Media ini bertujuan untuk memperjelas informasi yang disampaikan secara verbal agar lebih menarik dan mudah dipahami. Contoh: Poster, bagan, diagram, peta, grafik, kartun, dan komik pendidikan.

2. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (bentuk fisik nyata) sehingga dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan konkret. Contoh: Model anatomi tubuh, globe, miniatur bangunan, maket, dan replika benda.

3. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang menggunakan alat proyektor untuk menampilkan gambar, teks, atau video ke layar atau permukaan datar. Media ini memungkinkan penyajian informasi kepada banyak peserta sekaligus dengan visual yang lebih besar dan jelas. Contoh: Slide PowerPoint, filmstrip, OHP (Overhead Projector), dan LCD projector.

4. Media Audio / Radio

Media audio atau radio adalah media yang menyampaikan pesan melalui suara tanpa menampilkan gambar. Media ini efektif untuk

melatih kemampuan mendengarkan dan imajinasi peserta didik. Contoh: Siaran radio pendidikan, podcast, rekaman wawancara, atau narasi audio pembelajaran.

#### 5. Media Video dan Televisi

Media video dan televisi adalah media audiovisual yang menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak sehingga mampu menampilkan peristiwa secara realistis. Media ini membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi nyata. Contoh: Film dokumenter pendidikan, tayangan televisi edukatif, video pembelajaran, dan YouTube edukasi.

#### 6. Komputer Multimedia

Komputer multimedia adalah media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu sistem interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan interaktif. Contoh: CD interaktif, software pembelajaran, simulasi komputer, dan aplikasi edukatif.

#### 7. E-Learning, V-Learning, dan M-Learning

E-Learning (Electronic Learning): Pembelajaran yang dilakukan secara daring (online) melalui internet, menggunakan platform seperti Google Classroom, Moodle, atau LMS lainnya. V-Learning (Virtual Learning): Pembelajaran yang dilakukan dalam lingkungan virtual, misalnya melalui ruang kelas virtual atau video conference seperti Zoom, Microsoft Teams, dan Google Meet. M-Learning (Mobile Learning): Pembelajaran yang

dilakukan melalui perangkat mobile seperti smartphone atau tablet, memungkinkan belajar kapan saja dan di mana saja.

E-NORMEDIA termasuk *E-book* termasuk jenis media komputer multimedia (dan juga bisa menjadi bagian dari E-learning atau M-learning) karena disajikan dalam format digital, memuat teks, gambar, audio, dan video. Digunakan melalui perangkat elektronik (komputer, tablet, smartphone).

### **2.1.1.3 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki efisiensi dan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang baik terhadap pembelajaran, memberikan situasi nyata yang relevan dengan apa yang dipelajari siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menarik (Novelza & Handican, 2023) Menurut Hidayati, (2021) saat memilih media pembelajaran hendaknya memperhatikan prinsip berikut ini :

#### **1. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran (Instructional Goals)**

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru perlu menganalisis apakah tujuan tersebut termasuk dalam ranah kognitif (pengetahuan/pemahaman), afektif (sikap/nilai), atau psikomotorik (keterampilan). Dari analisis ini, guru dapat menentukan media yang paling efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan tersebut.

## 2. Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran (Instructional Content)

Media harus sesuai dengan isi atau materi pembelajaran. Pertimbangan meliputi jenis dan kedalaman materi, kompleksitas bahan ajar, dan cara penyampaian yang paling tepat. Misalnya, materi prosedural cocok menggunakan video atau demonstrasi, sedangkan materi konseptual dapat menggunakan diagram atau slide.

## 3. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa

Media yang dipilih harus memperhatikan karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah siswa) maupun kualitatif (kemampuan, minat, budaya, kebiasaan, dan kondisi fisik siswa). Contohnya, jangan menggunakan media visual untuk siswa tunanetra, atau media audio untuk siswa tunarungu. Guru juga perlu memperhatikan kemampuan awal siswa agar media tidak menimbulkan kesenjangan pemahaman.

## 4. Kesesuaian dengan Teori

Pemilihan media harus didasarkan pada teori pembelajaran yang relevan dan hasil riset, bukan hanya karena media itu menarik atau populer. Media harus menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar hiburan, agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar.

## 5. Kesesuaian dengan Gaya Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Siswa visual lebih mudah memahami gambar, diagram, dan warna.

Siswa auditorial lebih menyukai diskusi dan mendengarkan penjelasan, sementara siswa kinestetik lebih suka praktik langsung dan aktivitas fisik.

Tabel 2. 1 Tipe Gaya Belajar Anak

<b>Tipe Gaya Belajar</b>	<b>Ciri-ciri Utama</b>	<b>Media yang Sesuai</b>
Visual	Belajar dengan melihat; mudah memahami gambar, diagram, warna.	Media visual seperti grafis, video, TV, gambar.
Auditorial	Belajar dengan mendengarkan; suka diskusi dan membaca keras.	Media audio, radio, rekaman, podcast.
Kinestetik	Belajar dengan bergerak dan praktik langsung.	Media tiga dimensi, simulasi, eksperimen.

#### 6. Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas, dan Waktu

Media harus mempertimbangkan ketersediaan fasilitas pendukung (listrik, jaringan internet, peralatan), kemampuan guru dalam mengoperasikan media, dan waktu yang tersedia untuk penggunaan media. Misalnya, menggunakan TV Edukasi harus menyesuaikan dengan jadwal tayang, atau komputer tidak efektif jika sekolah belum memiliki listrik atau pelatihan guru.

Maka pemilihan media pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sembarangan. Media harus mendukung tujuan dan materi pembelajaran, sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa, berdasarkan teori yang valid, dan disesuaikan dengan fasilitas serta kondisi lingkungan sekolah.

#### **2.1.1.4 E-NORMEDIA (*E-book* Norma Media Pembelajaran)**

*E-book* juga dikenal sebagai buku digital atau buku elektronik, mudah dikarakterisasi. Kemajuan teknologi telah mengubah cara pandang dan preferensi siswa, terutama dalam hal bagaimana mereka memperoleh informasi dan belajar (Makwanya & Oni, 2019). Di era sekarang ini tidak hanya menyediakan bahan bacaan seperti buku dan jurnal cetak, tetapi juga telah membuka akses ke berbagai sumber belajar digital yang dikenal sebagai buku elektronik (Chinweuba et al., 2024). *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*.

Media E-NORMEDIA ini memiliki kepanjangan *E-book* Norma Media Pembelajaran dimana media ini berbasis digital berbentuk aplikasi, yang didalamnya terdapat materi tentang Norma yang berlaku dalam masyarakat. Media ini dikatakan *e-book* interaktif dikarenakan didalamnya terdapat musik, video, teks, dan gambar.

#### **2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *E-book***

Sebagai pengguna suatu media pembelajaran umumnya memiliki harapan yang tinggi terhadap ketersediaan informasi yang cepat, menarik, dan akurat. *E-book* hadir sebagai salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kehadiran e-book membawa berbagai keunggulan, meskipun tidak terlepas dari beberapa kelemahan. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan *e-book* menurut Fahrizandi, (2019). Beberapa keunggulan, antara lain: (1) kemudahan dalam penelusuran informasi, (2) frekuensi pembaruan yang lebih tinggi, (3) kemudahan dibawa atau portabilitas, (4) variasi format, (5) tingkat keterbacaan yang baik, (6) adanya fitur tambahan yang bernilai, dan (7) efisiensi dalam penggunaan ruang penyimpanan.

Selain memiliki berbagai keunggulan, e-book juga memiliki beberapa kelemahan. Beberapa aspek yang menjadi kekurangan e-book antara lain: (1) kenyamanan membaca yang terbatas karena dilakukan melalui layar, (2) ketergantungan pada daya baterai, (3) potensi masalah keamanan data, (4) sifat file yang dapat berubah atau tidak sepenuhnya permanen, (5) belum adanya standar yang seragam, (6) keterbatasan dalam proses peminjaman buku, (7) adanya biaya

tersembunyi, serta (8) adanya biaya langsung yang mungkin perlu dikeluarkan oleh pengguna.

#### 2.1.1.6 Indikator E- Book

Dalam pembuatannya, *E-book* memiliki beberapa indikator yang harus diperhatikan dalam pembuatan. Menurut Laraswati & Marsudi, (2021) 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;

1. Jelas (penulisan dan isinya),
2. Format khas (tidak berbelit sesuai dengan napa yang dimaksud),
3. Ukuran (semakin kecil akan semakin bagus).

Dalam penelitian ini akan digunakan indikator *e-book* yang sesuai dengan materi terkait norma yang berlaku dalam masyarakat.

## **2.1.2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

### **2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pendidikan berperan penting dalam menanamkan sikap toleransi terhadap perbedaan serta menumbuhkan rasa saling menghormati antarindividu dalam masyarakat. Berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia pendidikan dipandang sebagai kunci utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi kehidupan setelah masa kanak-kanak. Dalam konteks ini, mata pelajaran Pancasila dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pancasila) memiliki keterkaitan yang erat. Pancasila, yang merupakan singkatan dari Pendidikan Kewarganegaraan, berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila serta membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pancasila) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan, cinta tanah air, serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pancasila mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar siswa mampu berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Nurgiansah et al., 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pancasila) berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter dalam diri peserta didik. Melalui pembelajaran Pancasila, siswa diarahkan untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-

hari. Nilai-nilai seperti keadilan, kemanusiaan, gotong royong, dan toleransi menjadi dasar pembentukan sikap yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab. Selain itu, Pancasila juga menumbuhkan rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik. Dengan demikian, mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan tentang negara dan hukum, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan moral generasi muda Indonesia (Siregar, 2023).

Berdasarkan sudut pandang tersebut, pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai suatu bentuk pengajaran yang bertujuan membantu peserta didik dalam memahami dan menghayati prinsip-prinsip moral, membentuk karakter yang kuat, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat berperan sebagai individu yang berkontribusi positif bagi keluarga, sekolah, dan masyarakat di masa depan.

#### **2.1.2.2 Norma Yang Berlaku dalam Masyarakat**

Materi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memuat konsep nilai, norma, dan moral sebagai landasan dalam membentuk karakter peserta didik. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, kelas V semester 1 berada pada Fase C. Pada fase ini, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Capaian Pembelajaran Fase C menekankan agar peserta didik mampu: Memahami makna norma, aturan, dan hak serta kewajiban sebagai warga negara; enunjukkan sikap patuh terhadap aturan yang berlaku di lingkungan sekitar; Menerapkan nilai-nilai

norma dalam kehidupan bermasyarakat. Materi yang dipilih disesuaikan dengan capaian tersebut, yaitu tentang norma dalam kehidupan bermasyarakat. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri dan selalu berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan norma sebagai pedoman dalam bertindak laku.

Norma merupakan tatanan atau aturan hidup bersama dalam masyarakat yang bertujuan menciptakan kehidupan yang aman, tertib, dan harmonis. Tanpa adanya norma, kehidupan masyarakat akan kacau dan dapat menimbulkan benturan atau perselisihan. Norma juga diartikan sebagai kaidah atau aturan yang harus dipatuhi oleh setiap individu dalam menjalankan berbagai aspek kehidupan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa, maupun negara.

Dengan mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu memahami pentingnya norma serta membiasakan diri untuk menaati aturan sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila. Kehidupan manusia sebagai makhluk sosial tidak lepas dari norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Singkatnya, norma merupakan tatanan kehidupan bersama dalam masyarakat sehingga terciptalah kondisi yang aman, tertib, dan harmonis. Tanpa adanya aturan seperti norma, masyarakat akan kacau dan memicu benturan atau perselisihan. Norma juga diartikan sebagai kaidah atau aturan yang harus dipatuhi oleh setiap manusia dalam menjalankan berbagai aspek kehidupannya dalam kehidupan di keluarga, masyarakat, bangsa, dan bernegara (Azizah et al., 2020).

Banyak yang beranggapan bahwa norma sama dengan peraturan. Namun, sebenarnya norma dan peraturan adalah dua hal yang berbeda. Peraturan

mempunyai arti yang lebih luas daripada norma yang mengatur perilaku atau perbuatan kita. Biasanya peraturan itu tertulis dan bagi yang melanggar ada sanksinya atau hukumannya. Misalnya, peraturan lalu lintas. Biasanya, peraturan lalu lintas itu tertulis. Bagi yang melanggar akan dikenakan sanksi yang tegas. Sanksinya bisa berupa teguran, hukuman kurungan atau denda. Sanksi yang berupa denda, atau hukuman kurungan diputuskan setelah diproses di pengadilan. Pengadilan adalah tempat untuk memutuskan seseorang bersalah atau tidak.

Ditarik kesimpulan bahwa norma merupakan seperangkat aturan atau pedoman hidup yang berfungsi mengatur perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat. Keberadaan norma sangat penting karena menjadi acuan dalam menentukan mana yang dianggap benar atau salah, pantas atau tidak pantas, serta baik atau buruk dalam suatu lingkungan sosial. Norma juga berperan menjaga ketertiban dan keharmonisan hubungan antaranggota masyarakat. Setiap individu diharapkan mematuhi norma yang berlaku, sebab norma mengandung sanksi bagi mereka yang melanggarnya. Sanksi tersebut dapat berupa teguran, hukuman sosial, hingga tindakan hukum, tergantung pada jenis norma yang dilanggar. Dengan demikian, kepatuhan terhadap norma bukan hanya mencerminkan kesadaran moral individu, tetapi juga menjadi wujud tanggung jawab sosial dalam menjaga keteraturan dan kesejahteraan bersama.

### **2.1.3 Pemahaman Konsep**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pemahaman Konsep**

Pemahaman menjadi hal mendasar dalam kehidupan manusia. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir mengetahui tentang sesuatu hal serta dapat menafsirkannya dalam beberapa segi seperti memberikan contoh, menjelaskan, menghubungkan, mendemonstrasikan dan sebagainya (Setyowati et al., 2020). Siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan berpartisipasi dalam memahami konsep materi yang diajarkan (Yulifa et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran siswa juga dituntut untuk memahami konsep materi yang ia pelajari. Pemahaman konsep merupakan sebuah kemampuan siswa untuk menguasai suatu materi pelajaran, dimana siswa tidak hanya memahami suatu pelajaran melainkan juga mampu mengungkapkan sendiri dengan bentuk yang lain atau dengan kata-kata yang lain (Naila Nur Niswatul Ula et al., 2021). Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang dimiliki siswa, dimana tidak sekedar mengingat atau mengetahui sejumlah materi yang dipelajari tetapi juga mampu mengungkapkan kembali apa yang mereka pahami dalam bentuk lain yang mudah dimengerti dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sesuai dengan kemampuan kognitifnya (Setyowati et al., 2020).

Pemahaman konsep penting bagi siswa, karena dengan memahami konsep siswa akan lebih mudah mempelajari materi yang diterima dan akan lebih mudah menerima konsep baru pada materi selanjutnya. Jika siswa telah memahami konsep

materi yang diajarkan, maka kedepannya siswa dapat dengan mudah menggabungkan pemahaman konsepnya dengan materi baru yang diberikan guru.

Dalam penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami konsep materi yang lebih mengenai norma yang berlaku dalam masyarakat, mengkaitkan dan melaksanakan sesuai dengan aturan dikehidupan sehari-hari dengan benar.

### **2.1.3.2 Indikator Pemahaman Konsep**

Kemampuan pemahaman konsep sangatlah penting dalam pembelajaran. Pemahaman konsep tidak hanya digunakan didalam pembelajaran tetapi juga sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa. Pemahaman konsep memiliki beberapa indikator. Menurut Permendikbud 58 tahun 2014 mengungkapkan indikator pemahaman konsep sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari
- 2) Memberikan klasifikasi kepada objek-objek berdasarkan terpenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut (membedakan konsep)
- 3) Dapat mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep (menunjukkan sifat-sifat)
- 4) Mampu menerapkan konsep secara logis
- 5) Dapat memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep yang dipelajari
- 6) Menyajikan suatu konsep dengan berbagai macam bentuk
- 7) Dapat mengaitkan berbagai macam konsep
- 8) Dapat mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup suatu konsep

Siswa dikatakan memahami konsep apabila sudah menerapkan indikator diatas. Berdasarkan data awal yang diperoleh, maka dalam penelitian ini, indikator yang akan peneliti gunakan ada 4 yaitu :

- 1) Menyatakan ulang konsep yang diajarkan,
- 2) Mampu menerapkan konsep secara logis,
- 3) Membedakan contoh atau bukan contoh konsep yang dipelajari, dan
- 4) Mengaitkan berbagai macam konsep

## 2.2 Kerangka Teoretis

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada sejumlah studi terdahulu yang memiliki relevansi konseptual dan empiris dengan topik yang sedang dikaji. Kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut tidak hanya berfungsi sebagai landasan teoretis, tetapi juga sebagai sarana analitis untuk menilai kesesuaian, perbedaan, serta potensi pengembangan dari temuan sebelumnya. Dengan demikian, telaah terhadap literatur yang relevan menjadi langkah strategis dalam menegaskan posisi penelitian ini di antara wacana ilmiah yang telah ada, sekaligus menunjukkan kontribusinya terhadap pengayaan pengetahuan pada bidang yang sama. Adapun beberapa penelitian yang dianggap relevan dan dijadikan rujukan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan Nastiti & Triyani, (2025) tentang Penggunaan Media Belajar Ebook Berbasis Proyek pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dalam penelitiannya menunjukkan *e-book* Pendidikan

Kewarganegaraan berbasis proyek dinilai valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kehadiran ebook ini dianggap penting karena isinya relevan serta mampu memberikan wawasan yang lebih kontekstual terkait materi identitas nasional. Perbedaan penelitian dari Nastiti & Triyani, (2025) dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel hasil belajar . Persamaannya adalah sama-sama menggunakan *e-book* .

Penelitian yang dilakukan Putri et al., (2024) tentang Pengembangan *E-book* Cerita Bergambar Berbasis Digital Keragaman Budaya Pada Materi Kearifan Lokal di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Muneng 2, dalam penelitiannya menunjukkan pengembangan media e-learning berbantu linktree dinyatakan layak untuk digunakan. Dimana perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa mata pelajaran IPA Materi Tata Surya yang pembelajarannya menggunakan E- Learning berbantuan Linktree dengan hasil belajar siswa Materi Tata Surya yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional Perbedaan penelitian dari Putri et al., (2024) dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel hasil belajar dan materi IPA . Persamaannya adalah sama-sama menggunakan *e-book*.

Penelitian yang dilakukan Maula et al., (2024) tentang Pengaruh *E-book* Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar, dalam penelitiannya menunjukkan penggunaan *e-book* interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan *e-book* interaktif yang telah dikembangkan terbukti efektif dalam mengatasi kesulitan pemahaman konsep siswa, dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sehari-

harintuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Perbedaan penelitian dari Maula et al., (2024) dengan penelitian ini adalah menggunakan ga . Persamaannya adalah sama-sama menggunakan *e-book* dan kemampuan pemahaman konsep.

Menurut Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir logis dan konkret mereka. Hal ini selaras dengan tahap analisis dalam ADDIE yang mempertimbangkan karakteristik kognitif peserta didik sebelum merancang pembelajaran. Selain itu, teori belajar konstruktivisme oleh Jean Piaget & Vygotsky menyatakan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Pemahaman konsep tidak diperoleh secara pasif, tetapi dikonstruksi secara aktif. yang digunakan merupakan proses sistematis melalui tahapan penerimaan, pengolahan, dan penyimpanan informasi, yang sejalan dengan struktur perancangan dan pelaksanaan pembelajaran dalam model ADDIE. Bruner melalui konstruktivisme kognitif juga menegaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif, sehingga desain pembelajaran dalam ADDIE diarahkan agar mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa. Sementara itu, Ausubel menekankan pentingnya mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki agar tercipta pembelajaran bermakna, yang tercermin dalam tahap analisis dan perancangan model ADDIE. Dengan demikian, model ADDIE memiliki dasar teoritis yang kuat dalam perspektif kognitif karena menempatkan proses berpikir peserta didik sebagai landasan utama dalam perencanaan dan pengembangan pembelajaran.

Secara Keseluruhan Perbedaan penelitian dari penelitian sebelumnya adalah dalam penelitian ini fokus pada pengembangan media *e-book* yang dinamakan E-NORMEDIA yang berupa buku digital pada materi norma pada kelas V Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Pentingnya penggunaan media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Dalam konteks ini, pengembangan E-NORMEDIA bertujuan untuk mempermudah siswa kelas V SDN 5 GondangManis dalam proses pembelajaran materi Norma. Melalui *e-book* ini, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi karena disajikan dengan media yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan adanya kerangka berfikir yang dapat membantu peneliti memahami arah kajian dengan lebih terstruktur serta memudahkan pembaca dalam mengikuti alur penelitian.

Selama ini, media pembelajaran yang digunakan guru umumnya masih berupa buku teks. Namun, buku tersebut cenderung kurang inovatif dan tidak banyak mengalami pengembangan, sehingga tampak monoton dan kurang mampu menarik minat siswa. Kondisi ini membuat buku ajar kurang efektif dalam menstimulasi daya pikir dan pemahaman siswa terhadap materi. Di era modern saat ini, media pembelajaran berbasis buku konvensional dinilai belum mampu secara optimal mendukung peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan produk buku pembelajaran berbasis digital, khususnya untuk mendukung pembelajaran

materi norma yang berlaku dalam masyarakat agar pemahaman konsep siswa dapat meningkat. E-NORMEDIA ini menjadi alternatif yang tepat karena memiliki tampilan menarik dan interaktif yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Sebelum *e-book* ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, perlu dilakukan tahap revisi dan penyempurnaan produk akhir agar hasilnya benar-benar efektif dan bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi norma yang berlaku dalam masyarakat. Berdasarkan uraian teoritis tersebut, dapat disusun kerangka berpikir penelitian yang berfungsi untuk menjelaskan arah dan tujuan penelitian secara lebih sistematis sebagai berikut :



Teori belajar konstruktivisme oleh Jean Piaget & Vygotsky menyatakan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan . Dalam konteks pemahaman konsep, teori ini menekankan pentingnya pengalaman konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Yang disesuaikan dengan tahapan ADDIE.

**TAHAPAN ADDIE :**

**Analysis (Analisis)**

Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, analisis kurikulum/Capaian Pembelajaran, materi, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

**Design (Perancangan)**

Merancang tujuan pembelajaran, menyusun indikator, menentukan strategi/metode, merancang media atau bahan ajar, serta menyusun instrumen asesmen.

**Development (Pengembangan)**

Mengembangkan produk pembelajaran sesuai rancangan, seperti media, kemudian melakukan validasi ahli dan revisi berdasarkan masukan.

**Implementation (Implementasi)**

Menerapkan produk yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitasnya.

**Evaluation (Evaluasi)**

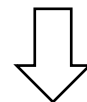
Melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran melalui evaluasi formatif dan sumatif untuk menyempurnakan produk.

**CAKUPAN MASALAH**

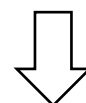
Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, belum optimalnya pemahaman konsep norma pada siswa kelas V SDN 5 GondangManis, serta belum dikembangkannya media E-book oleh guru menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman konsep siswa



Pengembangan  
E-NORMEDIA



E-Media Pembelajaran  
E-NORMEDIA



Media layak, praktis dan  
efektif

*E- Normedia*

1. Media pembelajaran berbasis digital, yang berbentuk buku digital yang didalamnya terdapat materi terkait norma yang berlaku dalam masyarakat.
2. Media ini memudahkan guru dalam mengajarkan materi norma yang berlaku dalam masyarakat.

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

## 2.4 Hipotesis penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir diatas maka hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adanya kelayakan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.
2. Adanya kepraktisan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V
3. Adanya keefektifan E-NORMEDIA sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

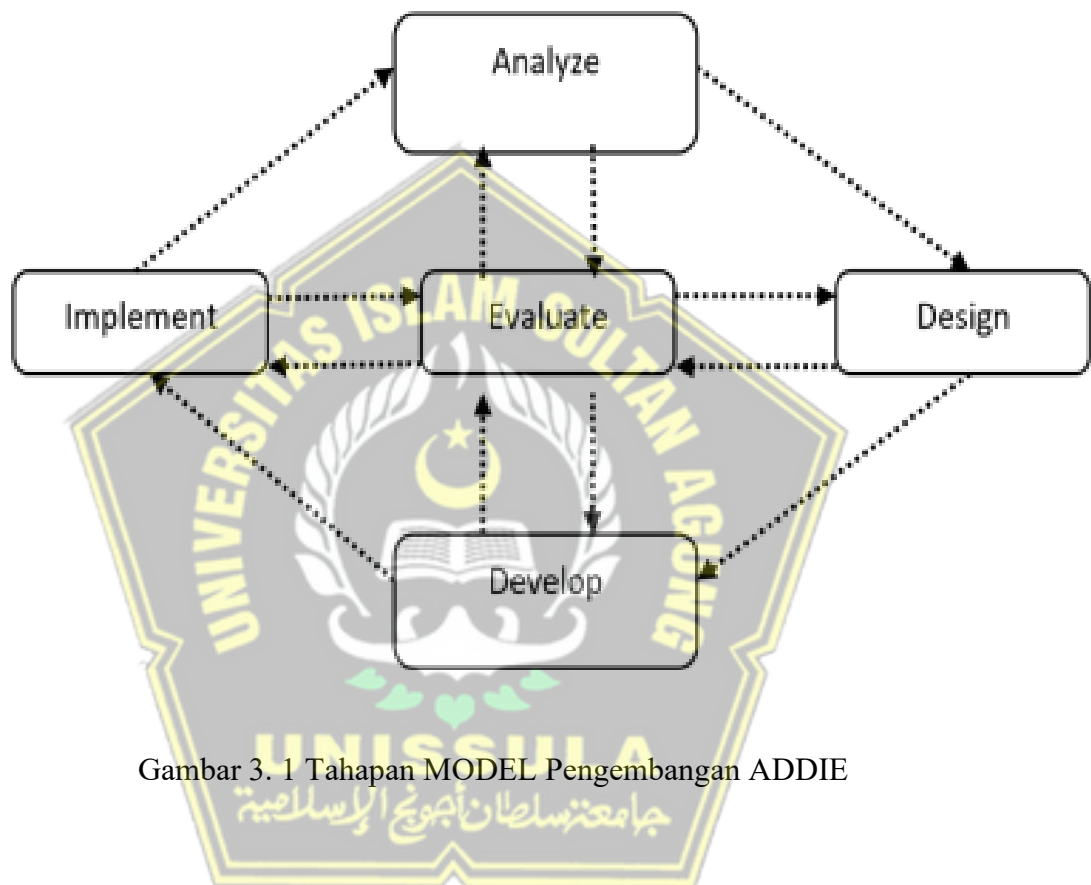
Penelitian ini dilakukan di SD N 5 GondangManis, penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Fayrus & Slamet, 2022). 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-NORMEDIA* Pengembangan E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V

#### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan E-NORMEDIA ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis, Design, Developmen, 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 (Fayrus & Slamet, 2022). Berikut penjelasan tahap-tahapan model ADDIE:



Gambar 3. 1 Tahapan MODEL Pengembangan 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 5 yang dimana menyatakan bahwa pemahaman siswa akan materi di sekolah tersebut masih tergolong kurang optimal, selain itu juga untuk pendidikan anti-korupsi terdapat keterbatasan pemahaman guru dan media pembelajaran untuk diajarkan kepada peserta didik.

### 2. Design (Tahap Perancangan)

Bahan ajar dirancang dan diberi nama E-NORMEDIA (*E-book* Norma Media Pembelajaran) Merancang bahan ajar *E-book* ini difokuskan pada materi norma yang berlaku dalam masyarakat, yang ditujukan untuk membantu siswa dan guru dalam masalah pembelajaran. 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, media ajar, aplikasi pengembang, serta memilah komponen pelengkap media.

### 3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini media E-NORMEDIA dibuat sesuai yang direncanakan. Materi dalam media E-NORMEDIA diambil dari sumber utama, yaitu materi Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat yang ada jenjang sekolah dasar kelas V dan internet. Tidak hanya materi namun juga terdapat gambar dan video didalam E-NORMEDIA. 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-NORMEDIA yang dapat digunakan untuk kelas V SDN 5 GondangManis. Yang kemudian akan diuji kepraktisannya, keefektifan dan kelayakan oleh dosen, guru dan siswa apakah media ini praktis, efektif dan layak atau tidak.

#### 5. *Evaluate* (Tahapan Mengevaluasi)

Tahap *Evaluate* ini dilakukan dengan cara post-test mengenai materi norma yang berlaku dalam masyarakat. Selain soal post-test tahap evaluasi juga dilakukan dengan pengisian kuisioner mengenai E-NORMEDIA oleh siswa dan guru selaku praktisi. Kemudian tahap evaluasi ini disimpulkan apakah E-NORMEDIA pada materi norma yang berlaku dalam masyarakat valid dan praktis untuk membantu siswa memahami materi tersebut. Adapun tahapan membuat E-NORMEDIA sebagai berikut:

1. Mengumpulkan materi tentang norma yang berlaku dalam masyarakat. Gambar pada tampilan *e-book* diambil atau download dari google sedangkan materi diambil dari buku-buku maupun internet.
2. *E-book* dibuat menggunakan aplikasi canva.
3. Desain produk disesuaikan dengan pengembangan materi norma yang berlaku dalam masyarakat.

4. Mendesain setiap halaman sesuai keinginan
5. Menambahkan fitur quiz, video pembelajaran, tugas, poster dan lainnya.
6. Memasukkan kedalam web heyzine.
7. Menyesuaikan pengeditan filter diweb heyzine
8. Salin barcode dan siap digunakan.



Gambar 3. 2 Tampilan E-NORMEDIA

### **3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian**

#### **3.3.1 Sumber Data**

Data dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDn 5 GondangManis yaitu Ibu Siti Maesaroh, S.Pd., untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas tersebut.

#### **3.3.2 Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas V SD N 5 GondangManis yang berjumlah 22 siswa dan Guru wali kelas V SD N 5 GondangManis.

### **3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan non tes. Non tes terdiri dari wawancara dan angket, sementara tes terdiri dari pretest dan post-test. Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa menggunakan Teknik tes berupa pretest dan postest. Sedangkan Teknik untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan E-NORMEDIA 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 (Jailani, 2023). Dalam konteks ini, angket difokuskan untuk menilai kelayakan media melalui pada aspek: validasi desain media, validasi bahasa,

validasi materi, serta respons guru dan siswa. Seluruh instrumen angket telah melalui tahap validasi oleh ahli instrumen sebelum diimplementasikan.

### 3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Kisi-kisi Lembar Validasi Media

Kisi-kisi lembar validasi media untuk menguji kelayakan suatu media, nantinya akan diuji oleh dua validator terdiri dari 10 pernyataan oleh dosen, guru maupun praktisi. Berikut angket kisi-kisi angket lembar validasi media :

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media

No	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah Buir Soal	Nomor Soal
1	Visual & Estetika	Harmonisasi warna latar belakang dan teks (kontras yang baik).	1	1
2	Tipografi	Kejelasan dan konsistensi Bahasa, jenis dan ukuran huruf untuk dibaca siswa.	1	2
3	Navigasi	Kemudahan alur penggunaan media (User Friendly).	1	3
4	Tata Letak (Layout)	Keseimbangan komposisi antara teks dan elemen visual.	1	4
5	Daya Tarik	Desain secara keseluruhan mampu menambah fokus belajar siswa.	1	5
6	Kemudahan Penggunaan (Usability)	Media dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa tanpa memerlukan instruksi yang terlalu rumit.	1	6
7	Efisiensi Desain	Penggunaan elemen desain yang tidak berlebihan (clean design) sehingga fokus siswa tetap pada konten pembelajaran.	1	7
8	Keterbacaan	Kejelasan teks dan kemudahan pengguna dalam menangkap informasi tertulis tanpa menimbulkan kelelahan mata.	1	8
9	Relevansi Media	Kesesuaian ilustrasi, gambar, video, atau audio materi yang	1	9

		sedang dibahas.		
10	Keterbaruan	Keterbaruan penerapan Media buku cerita digital berbasis nilai karakter di SD	1	10

b. Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

Kisi-kisi lembar validasi materi untuk menguji kelayakan materi suatu media, nantinya akan diuji oleh dua validator terdiri dari 15 pernyataan oleh dosen, guru maupun praktisi. Berikut angket kisi-kisi angket lembar validasi materi :

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi

No	Aspek	Butir Penilaian	Jumlah Buir Soal	Nomor Soal
1	Keterpaduan dan Keterkaitan Materi	Keterpaduan dan keterkaitan antar sub materi yang ada	1	1
		Materi memfasilitasi keterkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari	1	2
		Terdapat keterkaitan materi dengan fase pembelajaran yang sama	1	3
		Materi dapat diintegrasikan dengan profil pelajar pancasila	1	4
2	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	Materi selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	1	1
		Materi sejalan dengan Kompetensi Dasar dan Capaian Pembelajaran (CP) Fase C.	1	2
		Cakupan dan tingkat kedalaman materi disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	1	3
		Penyajian materi disusun secara runtut, logis, dan sistematis.	1	4
3	Kebenaran dan keakuratan konsep	Keterpaduan antar submateri jelas dan saling mendukung	1	1
		Materi memfasilitasi hubungan antara Pancasila dan konteks kehidupan siswa		2
		Terdapat keterkaitan antar topik Bahasa Indonesia dalam fase pembelajaran yang sama	1	3
		Materi dapat diintegrasikan dengan	1	4

		profil pelajar Pancasila		
4	Aspek Kebermaknaan dan Keterlibatan Siswa	Materi pembelajaran membantu mengembangkan rasa empati pada siswa.	1	1
		Kegiatan belajar mendorong peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.	1	2
		Materi mendukung siswa untuk melakukan analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6).	1	3

c. Kisi-kisi Lembar Validasi Bahasa

Kisi-kisi lembar validasi bahasa untuk menguji kelayakan bahasa suatu media, nantinya akan diuji oleh dua validator terdiri dari 16 pernyataan oleh dosen, guru maupun praktisi. Berikut angket kisi-kisi angket lembar validasi bahasa :

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahasa

No	Aspek	Butir Penilaian	Jumlah Butir Soal	Nomor Soal
1	Keterbacaan dan kejelasan bahasa	Bahasa yang dipilih sangat komunikatif dan ramah bagi anak usia SD.	1	1
		Alur kalimat tertata rapi, jelas, dan langsung pada pokok bahasan.	1	2
		Penulisan sudah memenuhi kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar EYD/PUEBI.	1	3
		Istilah-istilah Pancasila dijelaskan dengan cara yang sederhana agar tidak membingungkan.	1	4
2	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	Gaya bahasa telah diselaraskan dengan tahap kematangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar.	1	1
		Bahasa yang digunakan bersifat persuasif dan mampu menstimulasi motivasi belajar siswa.	1	2
		Konstruksi kalimat disusun secara presisi guna mengeliminasi potensi multitafsir atau ambiguitas.	1	3
		Bahasa berperan sebagai instrumen dalam internalisasi nilai-nilai kebajikan serta penguatan karakter siswa.	1	4
3	Konsistensi dan keutuhan gaya bahasa	Terdapat konsistensi yang terjaga dalam penggunaan istilah dan gaya bahasa dari awal hingga akhir media.	1	1

	Pemilihan bahasa sudah tepat sasaran sesuai dengan standar pembelajaran.		2
	Media berhasil memadukan makna materi norma yang akurat dengan bahasa sehari-hari yang mudah dicerna.	1	3
	Gaya bahasa yang digunakan memicu siswa untuk memahami materi sehingga terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa.	1	4

#### d. Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket Respon Guru

Kisi-kisi angket respon guru terdiri dari 5 pernyataan yang akan diisi oleh dua guru disekolah. Berikut adalah kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Desain media	1,2	2
2	Estimasi Jam Pembelajaran	3	1
3	Kemudahan Penggunaan	4	1
4	Aktivitas Siswa	5	1

#### e. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

Kisi-kisi lembar angket respon siswa terdiri dari 10 pernyataan yang akan diisi oleh 5 siswa disekolah. Berikut adalah kisi-kisi angket respon siswa.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Aktivitas Siswa	1,2,8	3
2	Akses Penggunaan	3,4,9	3
3	Materi dapat dipahami	5,6,7,10	4

f. Tes Pemahaman Konsep

Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran E-Normedia. Bertujuan untuk menilai keefektifan produk dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Tes ini akan dikerjakan oleh 22 siswa kelas V SDN 5 Gondangmanis.

Tabel 3. 6 Kisi Kisi Tes Pemahaman Konsep

Indikator Pemahaman Konsep	Aspek Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal	Pretest / Posttest
Menyatakan ulang konsep yang diajarkan	Menyatakan ulang makna norma yang berlaku dalam masyarakat	1	1	Pretest
	Menyatakan ulang makna norma agama	1	2	Pretest
	Menyatakan ulang penerapan norma yang berlaku dalam masyarakat	1	10	Pretest
	Menyatakan ulang dampak norma yang berlaku dalam masyarakat	1	1	Posttest
	Menyatakan ulang perilaku yang menerapkan norma kesopanan	1	4	Posttest
Mampu menerapkan konsep secara logis,	Menerapkan norma kesopanan dalam keluarga	2	6,7	Pretest
	Menerapkan norma agama dalam masyarakat	1	2	Posttest
	Menerapkan contoh perilaku norma di sekolah	1	9	Posttest
	Menerapkan dampak pelanggaran norma dalam masyarakat	1	10	Posttest
Membedakan contoh atau bukan contoh konsep yang dipelajari	Membedakan contoh bukan contoh pelanggaran norma hukum	1	3	Pretest
	Membedakan contoh bukan contoh pelanggaran norma kesusilaan	2	5, 2	Pretest, Posttest
	Membedakan contoh bukan contoh	1	6	Posttest

	penerapan norma dikeluarga			
	Membedakan contoh bukan contoh penerapan norma disekolah	1	8	Postest
Mengaitkan berbagai macam konsep	Mengaitkan sumber norma kesopanan	1	4	Pretest
	Mengaitkan penerapan norma disekolah	1	8	Pretest
	Mengaitkan penerapan norma ditempat umum	1	9	Pretest
	Mengaitkan penerapan norma hukum	1	3	Postest
	Mengaitkan penerapan norma dirumah	1	7	Postest

### 3.5 Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas

#### 3.5.1 Uji keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi yang sebenarnya dan dapat dipercaya.

Uji keabsahan dilakukan melalui triangulasi data, yaitu membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh dari berbagai sumber, teknik, dan waktu yang berbeda.

Menurut Sugiyono (2022), triangulasi dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yaitu:

##### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber diimplementasikan dengan memverifikasi dan mengomparasi data yang diperoleh dari berbagai subjek penelitian, yakni guru, peserta didik, dan ahli (validator). Data dari aspek guru dikumpulkan melalui angket tanggapan guna mengidentifikasi kendala instruksional serta tingkat

kepraktisan media. Adapun data dari aspek siswa diperoleh melalui kuesioner respon dan hasil tes pemahaman konsep untuk mengevaluasi signifikansi media pembelajaran dalam memfasilitasi penguasaan materi.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan menerapkan metode pengumpulan data yang beragam terhadap sumber data yang sama guna memastikan kredibilitas temuan. Prosedur yang digunakan meliputi:

Wawancara: Digunakan untuk mengeksplorasi secara mendalam persepsi guru dan siswa terhadap dinamika pembelajaran.

Observasi: Dilakukan untuk memantau secara langsung aktivitas instruksional selama implementasi E-NORMEDIA.

Angket: Instrumen ini ditujukan untuk menjaring data mengenai kelayakan produk dan efektivitas penerapannya berdasarkan penilaian pengguna.

Tes (Pre-test dan Post-test): Instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan capaian pemahaman konsep siswa secara kuantitatif.

Dengan demikian, keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh dari konsistensi hasil data antar-sumber dan antar-teknik, sehingga kesimpulan yang dihasilkan dapat dipercaya.

### 3.5.2 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan dan kesesuaian instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji keabsahan data dalam penggunaan E-NORMEDIA 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 5 untuk di uji cobakan ke siswa kelas V SDN 5 GondangManis yang berjumlah 22 siswa.

### 3.5.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan dalam kondisi yang berbeda.

Analisis reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha*, yang menghitung koefisien konsistensi internal antarbutir. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,70$ . Dengan demikian, instrumen tes pemahaman konsep maupun angket respon guru dan siswa yang memiliki nilai reliabilitas tinggi dapat dipercaya menghasilkan data yang stabil dan konsisten.

Dalam pengujian reliabilitas peneliti akan menggunakan aplikasi SPSS.

Berikut adalah langkah-langkah menentukan reliabilitas dengan SPSS :

1. Buka lembar kerja SPSS dan masukkan data yang akan dicari reliabilitasnya.
2. Pilih *analyze, scale*, kemudian *reliability analysis*.
3. Masukkan *variable* soal yang valid kekotak items, kemudian pilih model, *alpha* lalu klik Ok.

4. Perhatikan hasil *output* yang dihasilkan, kemudian interpretasikan kedalam kriteria *Guilford* berikut ini :

Tabel 3. 7 Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan data kualitatif diperoleh dari responden atau saran dari ahli, guru dan siswa setelah menggunakan bahan ajar E-Normedia. Teknik analisis data untuk kelayakan media menggunakan data deskriptif. Sedangkan data kuantitatif yang dianalisis sebagai berikut:

- a. Teknik Analisis Data untuk Kelayakan Media

Teknik analisis pada kelayakan media diadopsi dari kelayakan media menurut, analisis dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Skor hasil penilaian angket diperoleh dari para ahli (model, materi dan bahasa) respon guru dan siswa berupa data kuantitatif diubah dalam bentuk kategori dengan pedoman pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Pedoman Skala Penilaian Angket

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2) Menghitung skor rata-rata dari instrumen-instrumen dengan menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$M$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah Skor

$N$  = Jumlah Penilai

3) Mengubah skor rata-rata menjadi kualitatif dengan kriteria penilaian berikut kriteia menjadi nilai kuantitatif.

Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kriteria
$X \geq M + SBi$	Sangat Layak
$M + SBi > X \geq M$	Layak
$M > X \geq M - 1 SBi$	Kurang Layak
$X < M - 1 SBi$	Sangat Kurang Layak

Keterangan :

$X$  = Skor yang diperoleh

$$\begin{aligned}
 M &= \text{Rata-rata Skor Ideal} \\
 &= (1/2) (\text{Skor Tertinggi Ideal} + \text{Skor Terendah Ideal}) \\
 &= 1/2 (4 + 1) \\
 &= 2,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{SBi} &= \text{Simpangan Baku} \\
 &= (1/6) (\text{Skor tertinggi Ideal} - \text{Skor terendah Ideal}) \\
 &= 1/6 (4-1) \\
 &= 3/6 \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data tersebut, dapat disusun tabel kriteria penilaian media ajar dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Pemberian Skor

Skor	Rentang Skor	Kategori
4	$X \geq 3,0$	SL (Sangat Layak)
3	$3,0 > X \geq 2,5$	L (Layak)
Skor	Rentang Skor	Kategori
2	$2,5 > X \geq 2,0$	KL (Kurang Layak)
1	$X < 2,0$	TL ( Tidak Layak)

Dalam penelitian ini nilai kelayakan media ajar ditentukan dengan nilai minimal “L” dengan kategori Layak. Jadi apabila hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa reratanya memberikan nilai akhir “L”, maka produk pengembangan media ajar layak digunakan.

b. Uji Analisis Data Awal

## 1. Validasi instrumen

Validasi instrumen dilakukan dengan melibatkan para ahli (*expert judgment*) untuk menilai kesesuaian isi, kejelasan butir instrumen, serta keterwakilan indikator yang diukur. Validasi isi memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur aspek yang seharusnya diukur.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui validitas instrument menggunakan teknik korelasi *Preason/Product Moment* dengan perhitungan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

$x$  = Skor item butir soal

$y$  = Jumlah skor total tiap soal

$n$  = Jumlah responden

dilanjutkan dengan menghitung t-hitung dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$r$  = Koefisien korelasi hasil  $r$  hitung

$n$  = Jumlah responden

Distribusi t dengan  $\alpha = 0,05$  (derajat keabsahan  $dk=n-2$ )

Kriteria pengujian : Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya valid atau

Jikan  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  artinya tidak valid

## 2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi internal dari instrumen yang digunakan, baik angket maupun tes. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Analisis reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha*, yang menghitung koefisien konsistensi internal antarbutir. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,70$ . Dengan demikian, instrumen tes pemahaman konsep maupun angket respon guru dan siswa yang memiliki nilai reliabilitas tinggi dapat dipercaya menghasilkan data yang stabil dan konsisten.

Uji reliabilitas hanya digunakan untuk soal-soal yang dinyatakan valid. Langkah-langkah mengukur reliabilitas instrumen melalui SPSS *statistic* sebagai berikut:

- a. Membuka lembar kerja yang digunakan
- b. Pilih *analyze – scale – reliability analysis*.
- c. Masukkan data soal yang dinyatakan valid ke kotak *item*, kemudian pilih model: *alpa* dan klik **OK**
- d. Hasil analisis akan terlihat pada output SPSS.

Nilai koefisien reliabilitas dapat dijadikan patokan untuk mengetahui reliabilitas soal apakah termasuk dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Kriteria klarifikasi koefisien menurut *Guilford* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
------------------------	----------

$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

### 3. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Soal yang memiliki daya pembeda baik akan dijawab benar oleh sebagian besar siswa berkemampuan tinggi, sedangkan siswa berkemampuan rendah cenderung menjawab salah. Dengan demikian, daya pembeda menunjukkan kemampuan suatu soal dalam mengklasifikasikan peserta tes berdasarkan tingkat penguasaannya terhadap materi yang diujikan.

Langkah-langkah dilakukannya uji daya pembeda adalah sebagai berikut:

- a. Setiap siswa dihitung jumlah pemerolehan skor totalnya.
- b. Menyusun total skor dari paling besar menuju paling kecil.
- c. Menentukan kelompok bawah dan kelompok atas, ketika jumlah siswa paling banyak adalah 30 maka akan diambil masing-masing 50%.
- d. Melakukan perhitungan pada rata-rata skor pada masing-masing kelompok.
- e. Daya pembeda dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Tabel 3. 12 Kriteria Daya Pembeda

Nilai	Kriteria
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui seberapa mudah atau sulit suatu butir soal bagi siswa. Indeks kesukaran menunjukkan proporsi siswa yang dapat menjawab benar suatu item soal.

$$TK = \frac{SA + SB}{IA + IB}$$

Keterangan:

SA = Jumlah skor kelompok atas

- SB = Jumlah skor kelompok bawah
- TK = Tingkat kesukaran
- IA = Jumlah skor ideal kelompok atas
- IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai	Kriteria
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/Cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

c. Uji Analisis Data Akhir

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang normal atau tidak.

Data yang digunakan untuk uji normalitas pada tahap analisis data berasal dari nilai tes investigasi awal dari kelas penelitian. Perhitungan uji normalitas menerapkan sistem SPSS statistic melalui uji Liliefors (*Shapiro-Wilk*) dikarenakan jumlah dari sampel kurang dari 50. Dengan bantuan SPSS statistic, Langkah-langkah menguji normalitas adalah sebagai berikut.

- a. Membuat lembar kerja baru.
- b. Pilih *analyze – descriptive statistic – explore*.

- c. Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya ke dalam kotak *dependent list* kemudian pilih *plots*.
- d. Tandai kotak *normality plots with test*, kemudian klik *continue*.
- e. Klik Ok
- f. Hasil akan keluar pada *output* SPSS

Jika  $L_{maks} \leq L_{tabel}$  maka data distribusi normal, atau

Jika nilai  $sig. > \alpha$  maka data berdistribusi normal.

## 2) Uji Paired Sampel t-Test

Sebuah penelitian yang melibatkan dua sampel yang berkorelasi (paired), sampel berpasangan adalah sampel yang mempunyai subjek yang sama tetapi telah menjalani dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. Analisis uji paired sample t-test pada penelitian ini digunakan untuk melihat hasil penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang berbeda pada subjek yang sama. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu:

HO: Tidak terdapat pengaruh kemampuan pemahaman konsep setelah menggunakan E-NORMEDIA.

HI: Terdapat pengaruh kemampuan pemahaman konsep setelah menggunakan E-NORMEDIA.

Langkah-langkah uji paired sample t-test dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

- 1) Bukalah lembar kerja baru
- 2) Pilih Analyze, Compare Means, Paired Sample

- 3) Klik variabel sebagai Current Selections, kemudian masukkan ke kotak Paired Variables
- 4) Pilih options untuk menentukan tingkat kepercayaan yang diinginkan, Continue, lalu OK.
- 5) Pada output hasil pengolahan SPSS Ho diterima apabila Lower bernilai negatif dan Upper bernilai positif, atau Sig (2-tailed)  $\geq \alpha$ , tetapi apabila Sig (2-tailed)  $< \alpha$  maka H1 diterima.

### 3) Uji Gain

Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara memberikan soal tes pemahaman konsep dan diukur hasil belajarnya untuk melihat tingkat efektivitas dari produk. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan media ajar, di perhitungkan menggunakan rumus *N-gain* ditentukan berdasarkan rata-rata gain. *gain score* yang diperoleh merupakan hasil dari perbandingan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata gain yang dibandingkan (*N-gain*) dinyatakan dalam persamaan berikut:

Keterangan:

*S post* : Rata-rata skor *Post-test*

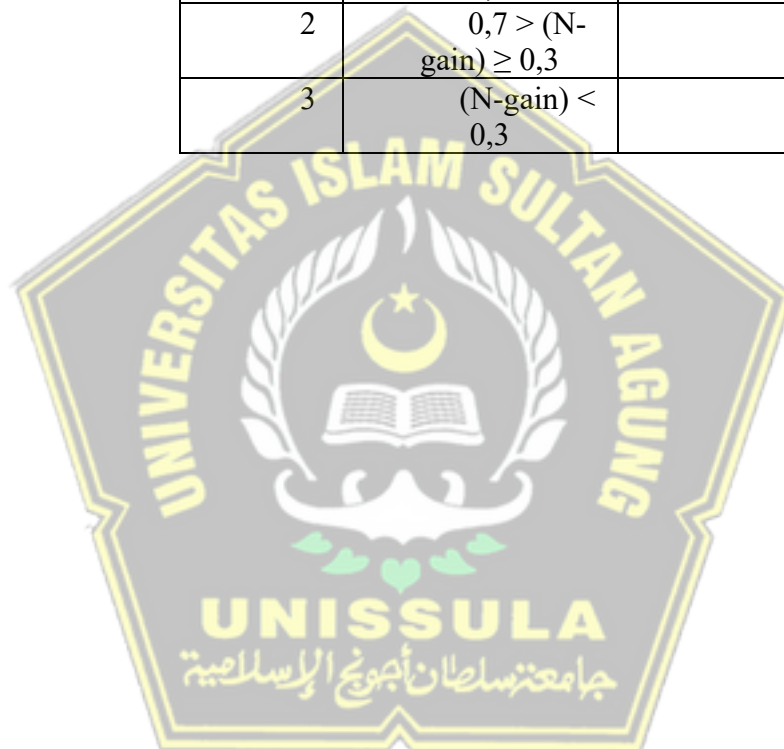
*S pre* : Rata-rata skor *Pre-test*

*S maks* : Skor maksimal

Selanjutnya apabila nilai tersebut diperoleh maka langkah selanjutnya nilai tersebut dikonversikan ke dalam interpretasi nilai *gain* seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 14 Interpretasi Nilai Gain

No	Nilai (g)	Klasifikasi
1	$(N\text{-gain}) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (N\text{-gain}) \geq 0,3$	Sedang
3	$(N\text{-gain}) < 0,3$	Rendah



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran E-NORMEDIA

##### 4.1.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-NORMEDIA untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V. Produk yang dikembangkan berupa e-book yang dapat diakses menggunakan pc atau smartphone untuk materi secara digital. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran khususnya materi yang berkaitan dengan norma yang berlaku dalam masyarakat.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses penelitian dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, pembuatan desain media, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi, uji coba kepada siswa, hingga evaluasi kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD dengan jumlah 22 siswa di SDN 5 Gondangmanis Kudus. Pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara, observasi, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes pretest-posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.

#### 4.1.2 Pembahasan

Proses pengembangan E-NORMEDIA dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE yang terdiri atas Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, yang merupakan kerangka kerja instruksional sistematis hasil inisiasi Dick dan Carey. Model ini dipilih karena efektivitasnya dalam memandu penyusunan sumber belajar yang terstruktur, mulai dari pengembangan produk, strategi instruksional, hingga bahan ajar (Fayrus & Slamet, 2022).. Hasil dari setiap tahapan pengembangan menunjukkan bahwa produk media berhasil dikembangkan secara sistematis berdasarkan kebutuhan pembelajaran materi Norma Yang Berlaku dalam masyarakat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V Sekolah Dasar.

1. Tahap Analisis (*Analysis*) Tahap awal ini difokuskan pada identifikasi kebutuhan (*need analysis*) dan analisis kinerja. Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan guru kelas V, ditemukan fenomena bahwa pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih belum mencapai tingkat optimal. Selain itu, terdapat kendala berupa keterbatasan pemahaman guru serta minimnya ketersediaan media pembelajaran yang representatif, khususnya dalam mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan antikorupsi ke dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*) Pada tahap ini, dilakukan perancangan bahan ajar digital yang diberi nama E-NORMEDIA (*E-book* Norma Media Pembelajaran). Fokus konten diarahkan pada materi norma dalam masyarakat guna

memitigasi problematika pembelajaran bagi guru dan siswa. Proses desain mencakup klarifikasi spesifikasi bahan ajar untuk memastikan tercapainya tujuan instruksional. Langkah-langkah teknis pada tahap ini meliputi pembentukan tim pengembang, penyusunan media ajar, pemilihan aplikasi pengembangan, serta inventarisasi komponen komplementer media.

3. Tahap Pengembangan (*Development*) Tahap pengembangan melibatkan realisasi desain menjadi produk nyata. Konten dalam E-NORMEDIA dikonstruksi dari sumber primer materi norma kelas V dan literatur daring (*online*) yang relevan, dengan integrasi elemen multimedia berupa gambar dan video. Sebelum diujicobakan, media melalui proses validasi oleh ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kelayakan materi dan media, serta dilakukan revisi berdasarkan masukan tim pengembang guna menyempurnakan kualitas produk.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*) Implementasi dilakukan melalui uji coba produk E-NORMEDIA pada siswa kelas V SDN 5 Gondangmanis. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam lingkungan belajar yang sesungguhnya. Evaluasi kualitas produk melibatkan partisipasi dosen sebagai ahli, guru kelas, serta siswa untuk memberikan penilaian objektivitas terhadap operasionalitas media tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan produk melalui instrumen *post-test* guna menilai pemahaman siswa terhadap materi norma. Selain itu, kuesioner dibagikan kepada guru dan siswa sebagai praktisi untuk mendapatkan data mengenai validitas dan kepraktisan E-

NORMEDIA. Secara teknis, proses produksi E-NORMEDIA menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kompilasi materi dan aset visual terkait norma dari berbagai literatur otoritatif.
2. Penyusunan tata letak (*layouting*) menggunakan platform *Canva* sesuai desain instruksional.
3. Integrasi fitur interaktif seperti kuis (*quiz*), video pembelajaran, dan tugas.
4. Konversi produk ke dalam format digital interaktif melalui platform *Heyzine*.
5. Finalisasi produk menjadi kode batang (*barcode*) untuk memudahkan aksesibilitas bagi pengguna.

Berikut adalah Barcode untuk mengakses E-NORMEDIA :



Gambar 4. 1 Barcode Akses E-NORMEDIA

Berdasarkan rangkaian prosedur pengembangan yang telah dilaksanakan melalui model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil merealisasikan produk E-NORMEDIA sebagai media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas V. Produk yang dihasilkan tidak hanya memiliki daya tarik secara visual, tetapi juga terbukti mampu mengoptimalkan aktivitas instruksional saat pembelajaran melalui pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif.

## 4.2 Uji Kelayakan Media Ajar

### 4.2.1 Hasil Penelitian

Hasil penilaian kelayakan media ajar diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap validator menilai media berdasarkan aspek ketepatan isi, kesesuaian alur pembelajaran, keterbacaan bahasa, kejelasan instruksi, kelayakan visual, dan kesesuaian media terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Berikut hasil penilaiannya.

#### 4.2.1.1 Validasi Media

Validasi media untuk menguji kelayakan suatu media, nantinya akan diuji oleh dua validator terdiri dari 10 pernyataan oleh 2 dosen dari Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Berikut lembar validasi media :

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Lembar Validasi Media

No	Indikator	Butir Penilaian	Validator 1	Validator 2	Jumlah
1	Visual & Estetika	Harmonisasi warna latar belakang dan teks (kontras yang baik).	4	3	7
2	Tipografi	Kejelasan dan konsistensi Bahasa, jenis dan ukuran huruf untuk dibaca siswa.	4	4	8

3	Navigasi	Kemudahan alur penggunaan media (User Friendly).	4	4	8
4	Tata Letak (Layout)	Keseimbangan komposisi antara teks dan elemen visual.	3	3	6
5	Daya Tarik	Desain secara keseluruhan mampu menambah fokus belajar siswa.	3	4	7
6	Kemudahan Penggunaan (Usability)	Media dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa tanpa memerlukan instruksi yang terlalu rumit.	4	4	8
7	Efisiensi Desain	Penggunaan elemen desain yang tidak berlebihan (clean design) sehingga fokus siswa tetap pada konten pembelajaran.	4	4	8
8	Keterbacaan	Kejelasan teks dan kemudahan pengguna dalam menangkap informasi tertulis tanpa menimbulkan kelelahan mata.	4	3	7
9	Relevansi Media	Kesesuaian ilustrasi, gambar, video, atau audio materi yang sedang dibahas.	4	3	7
10	Keterbaruan	Keterbaruan penerapan Media buku cerita digital berbasis nilai karakter di SD	3	4	7
Skor			37	36	73
Presentase Kelayakan			92,5 %	90 %	91,25%

NB :

Skor Maksimal perbutir pernyataan adalah 4

Skor Maksimal adalah 40, Skor Keseluruhan adalah 80

Presentase kelayakan dengan range 86%-100% adalah Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, pengembangan instrumen pembelajaran E-NORMEDIA memperoleh persentase skor akumulatif sebesar 91,25%. Secara kualitatif, capaian tersebut menempatkan

media ini pada kategori "**Sangat Layak**" untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Penilaian objektif dari validator menunjukkan bahwa E-NORMEDIA telah memenuhi standar kualitas dari berbagai dimensi desain instruksional dan teknis.

Dari aspek estetika dan visual, media ini dinilai memiliki tata letak (*layout*) yang proporsional serta komposisi warna yang harmonis, sehingga mampu menciptakan daya tarik visual yang optimal bagi peserta didik kelas V. Keunggulan desain tersebut didukung oleh aspek tipografi yang tepat, di mana pemilihan jenis dan ukuran huruf menjamin tingkat keterbacaan (*readability*) teks yang sangat baik. Selain itu, aspek navigasi pada media ini dirancang secara intuitif, yang secara langsung berdampak pada kemudahan penggunaan (*usability*) dan efisiensi desain. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konten secara mandiri tanpa mengalami kendala teknis yang berarti.

Lebih lanjut, validator memberikan penilaian positif terhadap aspek relevansi media dan keterbaruan (*novelty*) yang ditawarkan. E-NORMEDIA dinilai berhasil mengintegrasikan materi norma ke dalam format digital interaktif yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini. Adanya fitur-fitur komplementer seperti kuis (*quiz*), video pembelajaran, dan poster digital tidak hanya memperkaya konten, tetapi juga meningkatkan nilai keterpakaian media dalam mendukung aktivitas pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Secara keseluruhan, integrasi berbagai elemen multimedia dalam E-NORMEDIA telah teruji secara valid untuk digunakan sebagai sumber belajar yang efektif di sekolah

dasar yang dapat meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.

#### 4.2.1.2 Validasi Materi

Validasi materi untuk menguji kelayakan materi suatu media, nantinya akan diuji oleh dua validator terdiri dari 15 pernyataan guru maupun praktisi. Berikut lembar validasi materi :

Tabel 4. 2 Rekap Lembar Validasi Materi

No	Aspek	Butir Penilaian	Validator 1	Validator 2	Jumlah
1	Keterpaduan dan Keterkaitan Materi	Keterpaduan dan keterkaitan antar sub materi yang ada	4	4	8
		Materi memfasilitasi keterkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari	4	4	8
		Terdapat keterkaitan materi norma dengan fase pembelajaran yang sama	4	4	8
		Materi dapat diintegrasikan dengan profil pelajar pancasila	4	3	7
2	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	Materi selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	3	4	7
		Materi sejalan dengan Kompetensi Dasar dan Capaian Pembelajaran (CP) Fase C.	4	4	8
		Cakupan dan tingkat kedalaman materi disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	4	3	7
		Penyajian materi disusun secara runtut, logis, dan sistematis.	4	4	8
3	Kebenaran dan keakuratan konsep	Keterpaduan antar submateri jelas dan saling mendukung	4	4	8
		Materi memfasilitasi hubungan antara konsep materi dan konteks kehidupan siswa	4	4	8
		Terdapat keterkaitan antar topik Bahasa Indonesia dalam fase pembelajaran yang sama	3	4	7
		Materi dapat diintegrasikan dengan profil pelajar Pancasila	4	4	8

4	Aspek Kebermaknaan dan Keterlibatan Siswa	Materi pembelajaran membantu mengembangkan rasa empati pada siswa.	4	4	8
		Kegiatan belajar mendorong peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.	4	4	8
		Materi mendukung siswa untuk melakukan analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6).	4	4	8
Skor			48	48	96
Presentase kelayakan			96,28 %	96,28%	96,28%

NB :

Skor Maksimal perbutir pernyataan adalah 4

Skor Maksimal adalah 60

Presentase kelayakan dengan range 86%-100% adalah Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, pengembangan konten dalam media **E-NORMEDIA** memperoleh persentase skor akumulatif sebesar **96,28%**. Capaian tersebut menempatkan media ini pada klasifikasi "**Sangat Layak**" dengan tingkat validitas materi yang sangat tinggi. Penilaian ini merefleksikan bahwa muatan substansi dalam E-NORMEDIA telah memenuhi kriteria kelayakan akademis dan pedagogis yang ketat, serta siap untuk diimplementasikan dalam skala yang lebih luas.

Dilihat dari aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP), validator menyatakan bahwa seluruh konten norma yang disajikan telah selaras dengan kurikulum mendalam yang berlaku bagi siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini didukung oleh keterpaduan dan keterkaitan materi yang disusun secara koheren, sehingga alur penyampaian informasi dari satu sub-materi ke sub-materi lainnya mengalir secara logis dan terstruktur. Selain itu, aspek kebenaran dan keakuratan

konsep menjadi keunggulan utama, di mana definisi, contoh, serta klasifikasi norma yang dipaparkan telah sesuai dengan literatur otoritatif dan bebas dari miskonsepsi ilmiah.

Lebih lanjut, validator menekankan pada aspek kebermaknaan dan keterlibatan siswa (*student engagement*) yang terkandung dalam media ini. E-NORMEDIA dinilai tidak hanya sekadar memaparkan teori, tetapi juga menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mampu menstimulasi proses berpikir kritis. Integrasi konten yang interaktif mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam memahami nilai-nilai norma secara mendalam. Secara keseluruhan, kualitas substansi E-NORMEDIA telah teruji validitasnya, baik secara konseptual maupun fungsional, dalam mendukung efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pancasila) utamanya untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V.

#### 4.2.1.3 Validasi Bahasa

Validasi bahasa untuk menguji kelayakan bahasa suatu media, nantinya akan diuji oleh dua validator terdiri dari 16 pernyataan oleh guru maupun praktisi.

Berikut lembar validasi bahasa :

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Lembar Validasi Bahasa

No	Aspek	Butir Penilaian	Validator	Validator	Jumlah
			1	2	
1	Keterbacaan dan kejelasan bahasa	Bahasa yang dipilih sangat komunikatif dan ramah bagi anak usia SD.	4	4	8
		Alur kalimat tertata rapi, jelas, dan langsung pada pokok bahasan.	4	4	8

		Penulisan sudah memenuhi kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar EYD/PUEBI.	4	4	8
		Istilah-istilah Pancasila dijelaskan dengan cara yang sederhana agar tidak membingungkan.	4	3	7
2	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	Gaya bahasa telah diselaraskan dengan tahap kematangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar.	4	4	8
		Bahasa yang digunakan bersifat persuasif dan mampu menstimulasi motivasi belajar siswa.	3	4	7
		Konstruksi kalimat disusun secara presisi guna mengeliminasi potensi multitafsir atau ambiguitas.	4	3	7
		Bahasa berperan sebagai instrumen dalam internalisasi nilai-nilai kebajikan serta penguatan karakter siswa.	4	4	8
3	Konsistensi dan keutuhan gaya bahasa	Terdapat konsistensi yang terjaga dalam penggunaan istilah dan gaya bahasa dari awal hingga akhir media.	3	4	7
		Pemilihan bahasa sudah tepat sasaran sesuai dengan standar pembelajaran.	4	4	8
		Media berhasil memadukan makna materi norma yang akurat dengan bahasa sehari-hari yang mudah dicerna.	4	4	8
		Gaya bahasa yang digunakan memicu siswa untuk memahami materi sehingga terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa.	4	4	8
Skor			46	46	92
Presentase Kelayakan			95,68%	95,68%	95,68%

NB :

Skor Maksimal perbutir pernyataan adalah 4

Skor Maksimial adalah 48

Presentase kelayakan dengan range 86%-100% adalah Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, media pembelajaran **E-NORMEDIA** memperoleh persentase skor sebesar **95,68%**, yang mengklasifikasikan produk ini ke dalam kategori "**Sangat Layak**". Hasil ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan yang diintegrasikan ke dalam media telah memenuhi standar kualitas linguistik yang sesuai untuk instrumen pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.

Validator memberikan penilaian positif terhadap aspek keterbacaan dan kejelasan bahasa yang digunakan. Bahasa yang dipilih dinilai sangat komunikatif dan ramah bagi anak usia sekolah dasar, sehingga mampu menjembatani penyampaian materi secara persuasif. Secara struktural, alur kalimat dalam media ini tertata secara sistematis, jelas, dan langsung merujuk pada pokok bahasan, yang memudahkan siswa dalam memahami esensi materi tanpa hambatan kognitif yang berarti. Selain itu, aspek penulisan telah sepenuhnya mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang baku sesuai dengan pedoman PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

Lebih lanjut, keunggulan media ini terletak pada kemampuan dalam menyederhanakan istilah-istilah dalam materi. Istilah yang bersifat abstrak dijelaskan dengan narasi yang sederhana dan kontekstual agar tidak menimbulkan ambiguitas bagi siswa kelas V. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik serta konsistensi gaya bahasa yang utuh di seluruh bagian media memastikan bahwa E-NORMEDIA menjadi sarana literasi digital yang efektif. Secara keseluruhan, validasi ini mengonfirmasi bahwa E-NORMEDIA memiliki

kualitas kebahasaan yang sangat baik untuk mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam memahami konsep-konsep norma yang berlaku dalam masyarakat.

Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

<b>Validator</b>	<b>Presentase Validator I</b>	<b>Presentase Validator II</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media	92,5 %	90 %	Sangat Layak
Ahli Materi	96,28 %	96,28 %	Sangat Layak
Ahli Bahasa	95,68%	95,68%	Sangat Layak
Rata-rata	94,82 %	<b>93,98%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Secara akumulatif, hasil validasi dari ketiga pakar menunjukkan bahwa media pembelajaran E-NORMEDIA berada pada kategori "Sangat Layak" untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi norma di kelas V sekolah dasar. Perolehan skor dari ahli materi sebesar 96,28%, ahli bahasa sebesar 95,68%, dan ahli media sebesar 91,25% memberikan landasan empiris yang kuat bahwa produk ini telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai dimensi. Sinergi antara akurasi konten yang mendalam, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta desain visual yang intuitif menjadikan E-NORMEDIA sebagai instrumen pembelajaran yang komprehensif. Dengan tercapainya seluruh kriteria validitas ini, media E-NORMEDIA dinyatakan layak.

#### 4.2.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi para ahli, tingkat kelayakan media E-NORMEDIA menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan dalam penelitian pengembangan. Temuan ini sejalan dengan prosedur model ADDIE yang menekankan pada pendekatan sistematis dalam perancangan materi untuk memfasilitasi proses kognitif siswa secara optimal melalui tahapan analisis hingga evaluasi. Penilaian ahli media yang menempatkan produk pada kategori “Sangat Layak” memperkuat bukti bahwa integrasi elemen multimedia dan desain instruksional dalam E-NORMEDIA telah diterapkan secara presisi. Hal ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa keberhasilan sebuah media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh penyajian visual dan navigasi yang logis untuk membantu proses internalisasi informasi.

Kelayakan dari aspek materi juga mengonfirmasi bahwa konten dalam E-NORMEDIA telah akurat dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka. Ahli materi memberikan penilaian tinggi terhadap kemampuan media dalam menyajikan pengalaman belajar yang bermakna melalui materi norma yang berlaku dalam masyarakat secara kontekstual. Temuan ini didukung oleh literatur yang menyatakan bahwa pembelajaran akan jauh lebih efektif apabila melibatkan materi yang relevan dengan kehidupan sosial siswa, sehingga memfasilitasi proses

konstruksi pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian, validitas materi yang sangat tinggi ini memposisikan E-NORMEDIA sebagai sumber belajar yang mampu mendukung peningkatan pemahaman konsep norma siswa kelas V secara mendalam.

Dari aspek bahasa, E-NORMEDIA dinilai sangat layak karena menggunakan diksi yang komunikatif dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Penilaian ini membuktikan bahwa media telah memenuhi prinsip keterbacaan yang merupakan aspek fundamental dalam pengembangan bahan ajar digital. Hal ini sejalan dengan prinsip desain pembelajaran menurut Heinich, yang menyatakan bahwa pesan instruksional akan tersampaikan secara efektif apabila disusun dengan bahasa yang sederhana, jelas, dan dekat dengan pengalaman empiris siswa.

Secara akumulatif, perolehan nilai kelayakan dari seluruh validator memperlihatkan bahwa E-NORMEDIA telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang unggul, mencakup kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Konsistensi antara landasan teoritis dan implementasi produk ini menunjukkan bahwa model pengembangan ADDIE dapat diaplikasikan secara efektif untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Dengan mempertimbangkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-NORMEDIA memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan siap untuk meningkatkan Kemampuan

## Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa

Kelas V

### 4.3 Uji Kepraktisan Media Ajar

#### 4.3.1 Hasil Penelitian

Kepraktisan media ajar dinilai berdasarkan tanggapan guru dan siswa setelah media digunakan pada uji coba lapangan. Data diperoleh melalui angket respon guru serta angket respon siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media E-NORMEDIA.

Tabel 4. 5 Hasil Data Angket Respon Guru

No.	Indikator	Skor Maksimal	Skor A	Skor B
1	Desain media	10	9	9
2	Estimasi Jam Pembelajaran	5	5	5
3	Kemudahan Penggunaan	5	5	5
4	Aktivitas Siswa	5	5	5
Total		25	24	24

$$\text{Presentase} = (24/25) \times 100\% = 96\%$$

Kategori: Sangat Praktis

Diperoleh data respon praktisi (guru) terhadap penggunaan media E-NORMEDIA dengan persentase skor mencapai 96%. Capaian ini menempatkan media E-NORMEDIA pada kategori "Sangat Praktis", yang mengindikasikan

bahwa produk ini memiliki tingkat akseptabilitas dan kualitas praktis yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian tersebut ditinjau dari beberapa indikator utama yang merepresentasikan pengalaman pengguna dari sudut pandang pendidik.

Pada aspek desain media, guru memberikan apresiasi positif terhadap estetika dan tata letak yang profesional, yang dinilai mampu menjaga fokus siswa tanpa mengesampingkan nilai fungsionalnya. Terkait dengan estimasi jam pembelajaran, E-NORMEDIA dinilai sangat efisien karena materi yang disajikan telah terstruktur dengan baik, sehingga membantu guru dalam mengelola waktu instruksional secara lebih optimal. Selain itu, pada indikator kemudahan penggunaan, media ini terbukti intuitif dan bebas hambatan teknis, yang memungkinkan guru untuk mengoperasikannya secara lancar tanpa memerlukan keahlian IT yang kompleks.

Gurupun mencatat adanya peningkatan signifikan pada aspek aktivitas siswa. Integrasi fitur interaktif dalam E-NORMEDIA terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong partisipasi aktif siswa kelas V dalam mendalami materi norma. Secara keseluruhan, respon positif dari praktisi ini menyatakan bahwa E-NORMEDIA bukan hanya sekadar media inovatif secara visual, tetapi juga merupakan alat bantu yang praktis dan efektif untuk mendukung keberhasilan pengajaran Pancasila di sekolah dasar.

Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Data Angket Respon Siswa

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir	Jumlah Skor
1	Aktivitas Siswa	1,2,8	3	12
2	Akses Penggunaan	3,4,9	3	11
3	Materi dapat dipahami	5,6,7,10	4	15
Jumlah Skor Keseluruhan Responden = 38 Presentase keseluruhan = 95% Kategori = Sangat Praktis				

E-NORMEDIA juga diukur melalui angket respon siswa kelas V yang menghasilkan persentase skor sebesar 95%. Berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan, perolehan tersebut menempatkan E-NORMEDIA pada kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan mampu diterima dengan baik oleh target pengguna utama serta memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Pada aspek akses penggunaan, siswa memberikan penilaian yang sangat tinggi terhadap kemudahan operasional media. Hal ini menunjukkan bahwa format digital interaktif melalui platform Heyzine memudahkan siswa dalam mengakses materi kapan pun dan di mana pun, baik melalui perangkat komputer maupun smartphone. Kelancaran aksesibilitas ini berbanding lurus dengan aspek aktivitas siswa, di mana elemen-elemen multimedia dalam E-NORMEDIA

mampu membangkitkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, dari segi muatan materi, siswa berpendapat bahwa materi dapat dipahami dengan sangat jelas. Penyederhanaan konsep norma yang dikemas melalui bahasa komunikatif dan dukungan visual membantu siswa dalam merekonstruksi pemahaman konsep secara mandiri. Capaian skor 95% ini menjadi bukti kuat bahwa E-NORMEDIA merupakan media yang efisien dalam menjembatani penyampaian pesan pembelajaran yang kompleks menjadi informasi yang lebih mudah diserap oleh siswa sekolah dasar.

#### **4.3.2 Pembahasan**

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media E-NORMEDIA sangat mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran serta mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi guru maupun siswa. Tingkat kepraktisan yang tinggi ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya memiliki kelayakan secara teoritis berdasarkan penilaian para ahli, tetapi juga memiliki nilai fungsionalitas yang optimal ketika diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya di kelas V SDN 5 Gondangmanis.

Secara teoritis, penggunaan model pengembangan ADDIE memastikan bahwa setiap elemen media, mulai dari tahap perancangan hingga pengembangan, telah berorientasi pada kemudahan akses dan kejelasan alur instruksional. E-NORMEDIA telah mengintegrasikan prinsip tersebut dengan baik, sehingga guru

dapat mengoperasikannya sebagai alat bantu mengajar tanpa mengalami kendala teknis yang berarti. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang efektif harus mampu memberikan panduan navigasi yang intuitif untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Kepraktisan yang sangat tinggi dari perspektif siswa menyatakan bahwa E-NORMEDIA mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang aktif dan bermakna. Adanya fitur-fitur interaktif seperti kuis, video pembelajaran, dan tampilan e-book yang dinamis memfasilitasi siswa untuk terlibat secara langsung dan tidak lagi bersifat pasif dalam menerima materi. Kondisi ini menjadi indikator kuat bahwa media ini sangat mendukung kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai stimulasi visual dan aktivitas digital yang konkret. Dengan demikian, media E-NORMEDIA berbasis ADDIE ini dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai pendamping pembelajaran pada materi norma, serta memiliki potensi besar untuk didiseminasikan lebih luas sebagai salah satu alternatif sumber belajar digital yang inovatif.

#### **4.4 Uji Keefektifan Media Ajar**

##### **4.4.1 Hasil Penelitian**

Efektivitas media ajar diukur melalui hasil pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media E-NORMEDIA Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep siswa. Rata-rata nilai pretest siswa berada pada kategori rendah, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa

terhadap konsep materi norma. Setelah mengikuti pembelajaran dengan media, rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori "baik". Hasilnya bisa disimak ditabel berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Pretest dan Posttest

<b>Nama</b>	<b>Pretes</b>	<b>Postes</b>
Aisyah	20	70
Anira	20	90
Kenzo	60	100
Syifa	80	100
Zahwa	80	100
Cello	30	80
Arga	50	90
Dimas	60	90
Yuan	80	100
Evi	80	100
Fitri	70	90
Khafid	60	80
Albizar	60	90
Diaz	50	90
Dafid	50	80
Haikal	70	90
Irsya	40	90
Natasya	60	90
Reihan	40	90
Reysha	70	100
Sekar	90	100
Gelcy	90	100

<b>Tes</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>
Pretest	22	58,64	20	90
Posttest	22	90,45	70	100

Berdasarkan hasil pretes postes, penggunaan media E-NORMEDIA terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata (mean) yang mengalami peningkatan sebesar 31,81 poin, yakni dari 58,64 pada tahap pre-test menjadi 90,45 pada tahap post-test.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes pemahaman konsep siswa berdistribusi normal atau tidak sebagai prasyarat analisis statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data **pretest** dan **posttest** untuk masing-masing kelompok lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil tes pemahaman konsep siswa berdistribusi **normal**. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan pada uji statistik parametrik.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.167	21	.131	.937	21	.186
Posttest	.182	21	.068	.856	21	.005

a. Lilliefors Significance Correction

Disimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas melalui SPSS statistic versi 22 dengan menggunakan uji liliefors, pada tabel 4.8 kolom shapiro wilk nilai signifikasi pada pretest sebesar 0,186 nilai tersebut memperoleh  $>0.05$  atau dapat ditulis  $0,186 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest sebesar 0,005. Nilai tersebut dapat ditulis  $0,005 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest distribusi normal. Dilihat dari kolom shapiro wilk karena jumlah sampel  $< 30$ .

b. *Uji Paired Samples t-test*

Pada metode analisis dependen, saat satu set data dihadapkan pada tujuan penelitian menguji hubungan antara variabel independen (skala non metrik dengan dua kategori) dengan variabel dependen (skala metrik dan bersifat kontinyu) maka teknik analisis yang cocok untuk kondisi seperti ini adalah uji beda t-test. Setelah melalui uji prasyarat dengan uji normalitas dan validitas, maka dapat digunakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic parametric yaitu Paired Sample T-test karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan.

Uji paired sample t test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning dan tanpa menggunakan model tersebut, berdasarkan dari perhitungan melalui SPSS statistik versi 22 dapat disimak melalui tabel 4.9 Menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,0360 yang mengindikasi sig. (2-tailed)  $< a$  atau dapat ditulis  $0,0360 < 0,05$ . Sementara itu nilai sig. (2-tailed)  $< a$  Maka  $H_0$  mengalami

penolakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil posttest lebih baik dibandingkan hasil pretest. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini..

Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Samples t-test

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-5.23810	25.61622	5.58992	-16.89846	6.42227	-.937	20	.0360

c. Uji Gain

Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai peningkatan berada pada kategori Rendah, yang mengindikasikan bahwa media E-NORMEDIA efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, banyak bertanya, dan mampu menghubungkan fenomena yang mereka alami dengan konsep yang dipelajari.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Skor Maksimum	Hasil	Kriteria
60	63	100	0,075	Rendah

#### 4.4.2 Pembahasan

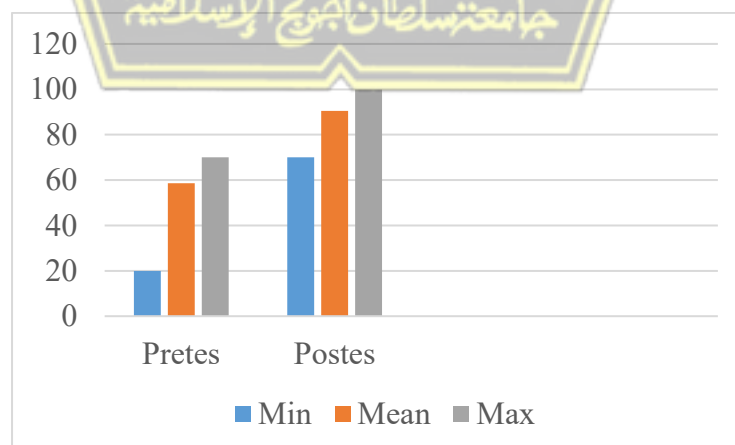
Berdasarkan hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas V pada materi Norma yang Berlaku dalam masyarakat, terlihat adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran E-NORMEDIA. Perbedaan tersebut dapat diamati dari perubahan capaian nilai rata-rata (mean), peningkatan ketuntasan belajar, serta pergeseran rentang nilai minimum dan maksimum.

Pada tahap pre-test, kemampuan awal peserta didik menunjukkan variasi yang cukup tinggi dan cenderung rendah. Dari 22 peserta didik, nilai rata-rata yang diperoleh hanya sebesar 58,64. Rentang nilai pre-test berada pada nilai minimum 20 dan nilai maksimum 90. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami konsep norma secara mendalam sebelum diberikan tindakan menggunakan media E-NORMEDIA.

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif E-NORMEDIA, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat drastis menjadi 90,45. Nilai minimum post-test meningkat secara signifikan menjadi 70, dan nilai maksimum mencapai skor sempurna yaitu 100. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dikembangkan mampu memperbaiki pemahaman konsep peserta didik secara menyeluruh, baik pada siswa dengan kemampuan awal rendah maupun tinggi.

Perbedaan hasil pre-test dan post-test tersebut diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media E-NORMEDIA. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,036, yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan ( $0,036 < 0,05$ ). Peningkatan yang terjadi bersifat bermakna secara pedagogis, mengingat adanya pergeseran pemahaman dari kategori rendah ke kategori sangat baik.

Dengan demikian, berdasarkan data kuantitatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media E-NORMEDIA efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V pada materi Norma yang Berlaku dalam masyarakat. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata secara klasikal, naiknya ambang nilai minimum secara drastis, serta adanya perbedaan signifikansi yang nyata antara kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik.



Gambar 4. 1 Peningkatan Hasil Pretest dan posttest

Tabel 4. 11 Selisih Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Pretest Posttest

Keterangan	Nilai
Rata-rata Sebelum (Pre-test)	58.64
Rata-rata Sesudah (Post-test)	90.45
Selisih Peningkatan	+31,81

Gambar 4 1 Diagram Peningkatan Hasil *Pretest-Posttest*

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya *E-NORMEDIA*. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan bertahap mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan rata-rata dari 58,64 menjadi 90,45 menunjukkan adanya dampak positif yang signifikan setelah penggunaan media *E-NORMEDIA*. Secara klasikal, pemahaman konsep siswa meningkat sebesar 54,2% dari kemampuan awal mereka.

Pada tahap pretest, sebagian besar siswa masih menunjukkan pemahaman konsep yang rendah. Setelah penerapan *E-NORMEDIA*, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang nyata. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada skor rata-rata kelas, tetapi juga pada setiap indikator pemahaman konsep yang digunakan.

Secara keseluruhan, hasil pembahasan ini membuktikan bahwa media E-NORMEDIA efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada materi Norma yang Berlaku dalam masyarakat. Keefektifan ini sejalan dengan karakteristik media digital yang menekankan keterlibatan aktif dan pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, media E-NORMEDIA tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga memenuhi kriteria keefektifan untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme oleh Jean Piaget & Vygotsky menyatakan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pemahaman konsep, teori ini menekankan pentingnya pengalaman konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Yang disesuaikan dengan tahapan ADDIE. Serta teori pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa pembelajaran yang terstruktur dan bermakna akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimpan dan mengolah informasi ke dalam memori jangka panjang. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran E-NORMEDIA mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, peningkatan hasil posttest dibandingkan pretest menunjukkan bahwa E-NORMEDIA memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Pembelajaran yang dirancang secara sistematis, interaktif, dan berorientasi pada proses kognitif siswa terbukti mampu mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman

konsep siswa di sekolah dasar. E-NORMEDIA yang dikembangkan dapat dikatakan efektif meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V, baik dari hasil tes maupun keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pengembangan E-Normedia Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Siswa Kelas V SDN 5 Gondangmanis. Berdasarkan rangkaian tahapan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Tahap analisis menghasilkan identifikasi kebutuhan media pembelajaran, khususnya adanya kesenjangan dalam pembelajaran materi norma. Tahap desain menghasilkan rancangan awal media E-Normedia yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan penyusunan media secara komprehensif sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran. Tahap implementasi dilaksanakan melalui penerapan penggunaan E-Normedia pada peserta didik kelas V SDN 5 Gondangmanis. Adapun tahap evaluasi mencakup kegiatan validasi oleh para ahli, revisi produk, serta uji kepraktisan dan keefektifan media. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran inovatif yang dinyatakan layak digunakan serta selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Ditinjau dari aspek validitas, hasil penilaian oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media menunjukkan bahwa E-Normedia berada pada kategori sangat praktis, layak dan efektif. Rata-rata skor validitas yang diperoleh mendekati 100%, sehingga media digunakan tanpa memerlukan revisi substansial.

Secara keseluruhan, media E-Normedia yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif. Media ini berpotensi dimanfaatkan sebagai sumber belajar inovatif yang mendukung pengembangan kreativitas peserta didik, sejalan dengan implementasi kurikulum yang digunakan

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diperoleh, beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

### **5.2.1 Bagi Guru**

Guru disarankan untuk memanfaatkan E-NORMEDIA sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi norma kelas V. Dalam pelaksanaannya, guru perlu menerapkan setiap tahapan pembelajaran secara runtut dan konsisten agar proses belajar berjalan secara optimal. Selain itu, penggunaan E-NORMEDIA perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, kondisi kelas, serta ketersediaan waktu dan fasilitas pendukung pembelajaran.

### **5.2.2 Bagi Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan E-NORMEDIA dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Sekolah juga perlu memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional guna meningkatkan kompetensi dalam merancang dan menerapkan pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan pemahaman konsep siswa.

### **5.2.3 Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran yang dirancang dalam E-NORMEDIA. Partisipasi aktif dalam diskusi, kegiatan pembelajaran, serta refleksi sangat penting untuk membangun pemahaman konsep yang lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, siswa juga dianjurkan untuk membiasakan diri mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

### **5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan E-NORMEDIA pada materi lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan E-NORMEDIA terhadap aspek lain, seperti sikap kewarganegaraan, karakter, maupun kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian berikutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan konteks sekolah yang lebih beragam agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan representatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Yustiana, S., Ismiyanti, Y., Sari, Y., & Kusumadewi, R. F. (2025). *Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Digital Berbasis Educational Game*. 01(April), 22–29.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Pancasila SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 129–138. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Chinweuba, N. H., Ugwuanyi, M. K., Bebas, U. N., Selatan, A., Eseadi, C., Johannesburg, U., & Selatan, A. (2024). *Pemanfaatan e-book untuk meningkatkan prestasi akademik siswa mata pelajaran Fisika : implikasi bagi konseling*. 10(1), 29–44.
- Fahrizandi. (2019). Mengenal E-Book di Perpustakaan. *PUSTABIBLIA: Journal of Library and Information Science*, 3(23), 141–157.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hidayati, R. (2021). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya* (1st ed.).
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Laraswati, R., & Marsudi. (2021). Pengembangan Ebook Pembelajaran Membaca Untuk Siswa Tk Nada Ashobah Pada Masa Pandemi. *Jurnal Seni Rupa Unesa*, 9(4), 13–24. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Makwanya, C., & Oni, O. (2019). E-Books preference compared to print books based on student perceptions: A case of university of fort hare students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(12), 236–245. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V13I12.10840>
- Maula, M., Febriyanto, B., Yuliati, Y., & Aini, R. P. (2024). Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 539–545. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1455>
- Naila Nur Niswatul Ula, Nuhyal Ulia, & Rida Fironika. (2021). Pengembangan Media Kelubatar Berbasis Android Pada Pemahaman Konsep Keliling dan

- Luas Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 3(1), 20–29. <https://doi.org/10.37729/jipm.v3i1.1042>
- Nastiti, D., & Triyani. (2025). Penggunaan Media Belajar Ebook Berbasis Proyek pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Civic Education*, 8(2), 122–132. <https://doi.org/10.24036/jce.v8i2.1177>
- Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). Systematic literature review : apakah media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar matematika ? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3, 11–22. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role playing dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56–64.
- Nurjannah, Ndari, Awaludin, & Fizen. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas x ips di SMAN 2 .... *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/186306>
- Putri, D. R., Imron, I., & Sidah, K. (2024). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Berbasis Digital Keragaman Budaya Pada Materi Kearifan Lokal di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Pancasila Untuk .... *Prosiding SEMDIKJAR* ..., 1175–1187. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/5313%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/5313/3694>
- Raniasati, R., Ragil, A. W., Milah, V. I., Nugroho, B. P., Astiti, N., & Priyanto, A. (2024). Cinematherapy Counseling sebagai Pendekatan Sosialisasi Pentingnya Pendidikan di SD Negeri 05 Semangir. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 73–77. <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v5i2.3904>
- Rohani, S. U. L., & Wiratsiwi, W. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma Masyarakat Berbasis Media Ular Tangga Kelas V UPT SD Negeri Doromukti Tuban. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 408–419. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTS Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5(2), 27–37. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections%0APENGARUH>

- Siregar, N. H. (2023). *Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar Pancasila di Kelas III SD Negeri 0910 Tobing Jae Kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Yulifa, E., Yustiana, S., & Nurdin, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(01), 21–27. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i01.671>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.

