

Pengembangan *Smart book* Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP

Rahmad Sandri Ramadhan^{1*}, Bunga Ayu Wulandari², Zurweni³, Ismail⁴

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru, Indonesia

⁴ Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-03-2024

Disetujui: 30-04-2024

Diterbitkan: 30-04-2024

Kata kunci:

Smart book Interaktif
Media Pembelajaran
Berpikir Kritis

ABSTRAK

Abstract: This research aims to develop a context-based smart book for the subject of Pancasila Education in junior high school, focusing on enhancing students' critical thinking skills. Utilizing the Lee and Owens development model, the study explores real-life related learning to support contextual learning, thereby improving critical thinking abilities. Through a developmental research approach, it encompasses analysis, content design, development, implementation, and effectiveness evaluation. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The interactive smart book was developed using flipbook applications, offering features such as videos, images, and practice exercises. The anticipated outcome is an enhancement in learning Pancasila character values and a contribution to the development of more effective and interactive teaching methods.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan *smart book* berbasis pembelajaran kontekstual untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP, dengan fokus pada kemampuan berpikir kritis siswa. Menggunakan model pengembangan Lee dan Owens, penelitian ini mengeksplorasi pembelajaran yang terkait dengan kehidupan nyata, mendukung pembelajaran kontekstual yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Melalui pendekatan penelitian pengembangan, penelitian ini mencakup analisis, perancangan konten, pengembangan, implementasi, dan evaluasi efektivitas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. *Smart book* interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *flipbook*, menawarkan fitur interaktif seperti video, gambar, dan latihan soal. Hasilnya diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran nilai-nilai karakter Pendidikan Pancasila serta memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Alamat Korespondensi:

Rahmad Sandri Ramadhan,
Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: rahmatramadhan32@guru.smp.belajar.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang dirancang untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma-norma budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Lebih dari sekadar transfer informasi, pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter, membantu pengembangan pribadi, dan mempersiapkan individu untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi meluncurkan kurikulum baru pada sistem pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa sesuai dengan minat dan bakatnya. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada siswa untuk

memilih materi yang ingin dipelajari, serta memberikan keleluasaan kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran kontekstual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran kontekstual dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa (Zurweni, 2022). Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami dan menerapkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, pembelajaran kontekstual telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa. Salah satu aspek hasil belajar siswa yang perlu dikaji lebih lanjut adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara objektif, rasional, dan logis dalam memecahkan masalah. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa, karena dapat membantu mereka untuk memahami dan memecahkan masalah secara efektif, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP, khusus di SMP Negeri 48 Muaro Jambi, masih ditemukan beberapa permasalahan, berdasarkan pengamatan atau observasi peneliti beberapa permasalahan yang terjadi salah satunya adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan Pengamatan peneliti, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain lebih menekankan pada aspek hafalan dan pemahaman materi. metode pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang kurang menarik, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Sehingga menyebabkan mereka kurang peka akan kondisi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Selain itu peneliti melihat buku pegangan siswa yang digunakan saat ini sangat terbatas pada teks dan ilustrasi, yang tidak cukup menarik bagi siswa. Dan ternyata dari wawancara beberapa siswa, 88% dari siswa SMP cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih kontekstual. Peneliti melihat *smart book* interaktif merupakan salah satu bentuk multimedia yang dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, oleh karena itu, pengembangan *smart book* interaktif menjadi relevan untuk terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Pendidikan Pancasila di SMP.

Smart book interaktif merupakan sebuah solusi yang nyata untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas. *Smart book* merupakan sebuah format inovatif yang menggabungkan teknologi digital dengan konten yang dapat diakses secara interaktif. Buku tradisional yang terbuat dari kertas digantikan dengan aplikasi atau platform digital yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. *Smart book* interaktif memanfaatkan fitur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya, yang membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik (Putri, 2019). Dalam *smart book* interaktif, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten, seperti memutar video, menjawab pertanyaan interaktif, menggesek gambar, atau mengakses tautan tambahan yang memberikan informasi lebih lanjut.

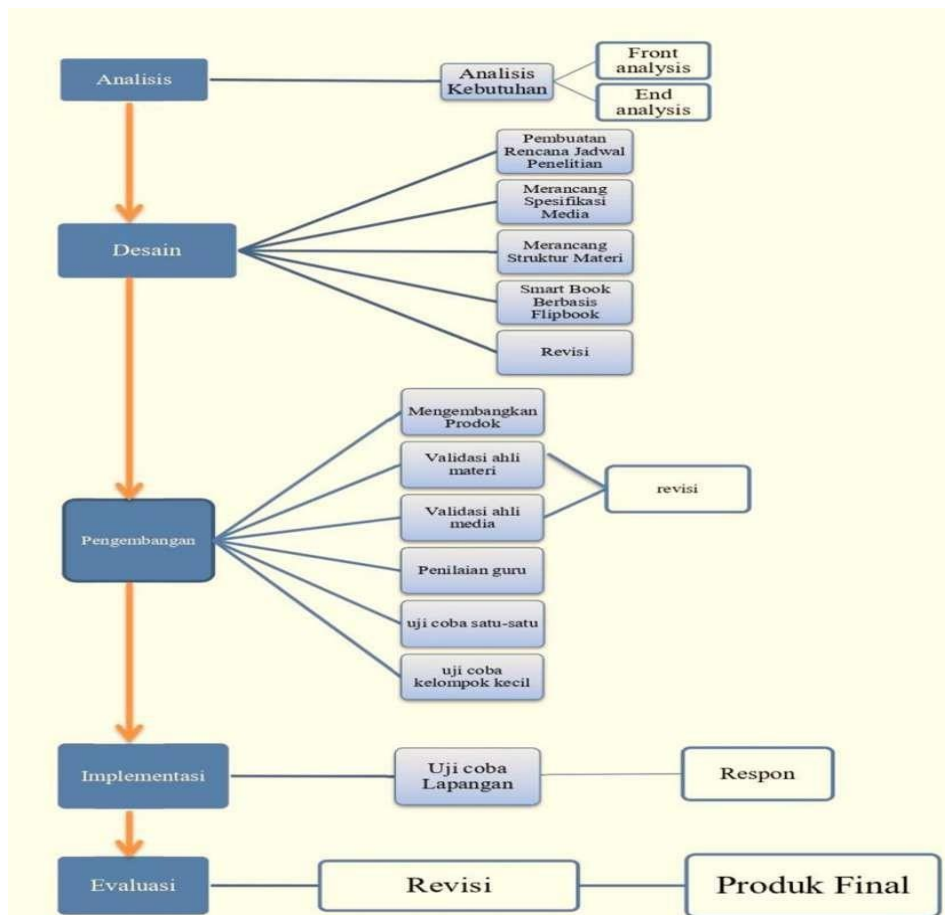
Dalam era digital yang semakin maju, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Untuk membuat *smart book* yang bagus salah satu aplikasi yang bisa dan cocok digunakan adalah aplikasi Flipbook, dengan menggunakan aplikasi Flipbook, *smart book* interaktif dapat dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi flipbook adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat buku digital dengan efek animasi yang menyerupai halaman-halaman yang berputar saat dilihat secara berurutan. Dalam aplikasi flipbook, pengguna dapat menggabungkan gambar, teks, audio, dan video untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, akan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi Pendidikan Pancasila. Sehingga sistem pembelajaran konvensional sedikit demi sedikit bisa kita rubah menjadi pembelajaran serba digital.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada kelas VII SMPN 48 Muaro Jambi, seluruh responden menyatakan kepemilikan *smartphone* 30 siswa pengguna *android* dengan persentase 90%, sisanya kepemilikan orang tua atau keluarga. Sebanyak 88% siswa menyukai media pembelajaran berbentuk elektronik seperti multimedia *smart book* interaktif, e-modul, dan e-lkpd. Dan sebanyak 40% siswa merasa kesulitan memahami materi Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media konvensional. Serta sebanyak 98% siswa tertarik untuk memahami materi Pendidikan Pancasila dengan media elektronik *smart book*. *Smart book* interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. *Smart book* interaktif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis mereka. *Smart book* interaktif dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada siswa.

Dalam konteks ini, penting untuk mengembangkan *smart book* interaktif dengan teknologi *flipbook* yang dirancang pada materi norma dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan menggunakan *smart book* interaktif, siswa dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran, memanipulasi konten, melakukan latihan interaktif, dan menggali lebih dalam tentang nilai-nilai Pancasila. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan *smart book* interaktif dengan menggunakan aplikasi *flipbook* yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan mengembangkan *smart book* interaktif yang khusus dirancang materi tentang Pendidikan Pancasila yang mencerminkan nilai-nilai karakter siswa SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan *smart book* interaktif.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*), untuk mengembangkan *smart book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir siswa SMP menggunakan model dari Lee dan Owen (2004). Model ini mengarahkan pada serangkaian proses tahapan kegiatan hingga pada tahap menghasilkan suatu produk pembelajaran yang dapat berkontribusi pada penyelesaian masalah belajar dan peningkatan kualitasnya. Ruang lingkup model pengembangan dari Lee and Owen adalah mengkaji secara sistematis prosedural dalam menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi setiap tahapan serta produk pembelajaran yang diuji validitas dan kelayakannya. Alasan pemilihan model ini karena model ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia. Prosedur penelitian dan pengembangan dalam model Lee, W. W., & Owens (2004) terdiri dari lima tahap, yaitu seperti gambar berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan *Smart book* Model Lee dan Owens

Pada penelitian ini, untuk memperoleh data dari hasil validasi ahli dan tanggapan siswa peneliti menggunakan instrumen angket. Lembar angket dibagi menjadi dua jenis yaitu angket tertutup dengan menggunakan skala *likert* dan angket terbuka yang dimaksud untuk mengumpulkan data yang berupa saran, kritik atau masukan baik, pada tahap uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji tanggapan guru, maupun uji skala kelompok besar. Sedangkan untuk menilai hasil belajar dari siswa apakah meningkat atau tidak, peneliti menggunakan instrumen tes pengetahuan yang bertujuan untuk melihat apakah penggunaan *smart book* menggunakan aplikasi *flipbook* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP.

Pada penelitian pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP, teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif adalah proses menganalisis data yang bersifat non-numerik, seperti teks, gambar, dan video. Analisis kualitatif bertujuan untuk memahami makna data yang dikumpulkan. Analisis data kuantitatif adalah proses menganalisis data yang bersifat numerik, seperti angka dan statistik. Analisis data kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis dan membuat kesimpulan tentang suatu fenomena.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004) yang memiliki lima tahapan yaitu analisis (menganalisis), design (desain), development (mengembangkan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada beberapa alasan yaitu: model pengembangan Lee dan Owens secara spesifik digunakan pada pengembangan multimedia pembelajaran, model ini mengandung kerangka dasar yang umum dan mudah untuk

diimplementasikan, model pengembangan ini telah banyak digunakan pada berbagai pengembangan termasuk juga pada pengembangan media pembelajaran serta terbukti menghasilkan produk yang baik.

Menurut Akbar (2016), model pengembangan Lee dan Owens merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang tergolong pada jenis multimedia, model pengembangan ini juga disebut sebagai model yang procedural karena urutan langkah dalam prosesnya tersusun secara sistematis dan setiap Langkah pengembangan memiliki langkah pengembangan yang tersusun jelas. Pada tahap analisis, penelitian pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa merasa perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, seperti video pembelajaran, animasi, dan *smart book*. Siswa menyatakan kesulitan dalam memahami materi, dan mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif atau berbasis online.

Pada tahap Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa SMP memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang dengan hal-hal baru, perhatian yang pendek, dan mudah bosan. Dari kuesioner, 84% siswa menyatakan bahwa materi Pendidikan Pancasila, khususnya materi norma masyarakat, akan lebih menarik jika diaplikasikan dalam bentuk media interaktif. Sebanyak 88% siswa sangat tertarik menggunakan media online, dan 98% siswa setuju jika materi norma masyarakat menggunakan *smart book* interaktif berbasis *flipbook*. Analisis tujuan pembelajaran menunjukkan capaian pembelajaran berdasarkan elemen- elemen seperti Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tujuan pembelajaran tersebut mencakup pemahaman kronologis lahirnya Pancasila, fungsi dan kedudukan Pancasila, identifikasi hubungan Pancasila dengan UUD, Bhinneka Tunggal Ika, dan kontribusi Pancasila dalam menyelesaikan persoalan lokal dan global.

Analisis materi menyoroti kesulitan siswa dalam memahami materi norma masyarakat, yang disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung menekankan aspek kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Dan terakhir Analisis teknologi pendidikan menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di SMP Negeri 48 Muaro Jambi telah memadai, termasuk kepemilikan *smartphone* oleh siswa. Sehingga, pengembangan *smart book* interaktif dalam bentuk *flipbook* dapat diakses secara online maupun offline melalui *smartphone*. Pada tahap desain, pembentukan tim, jadwal penelitian, struktur materi, flowchart, dan storyboard menjadi bagian dari perencanaan pengembangan produk. Pembentukan tim melibatkan pengembang, validator ahli, dan responden atau pengguna (siswa kelas VII SMP Negeri 48 Muaro Jambi). Jadwal penelitian disusun rinci untuk memastikan progres yang terukur. Struktur materi disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran dan kurikulum Merdeka. Pembuatan *flowchart* dan *kon* menjadi dasar untuk mengembangkan produk.

Tahap pengembangan melibatkan wujudkan desain storyboard menjadi produk nyata. Produk yang dihasilkan adalah *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual Pendidikan Pancasila. Tahap implementasi melibatkan uji coba one to one/uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan kelompok besar untuk mendapatkan informasi terkait kelengkapan dan kemudahan penggunaan produk. Tahap evaluasi melibatkan peninjauan kembali produk dan evaluasi sesuai harapan awal. Hasil evaluasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk layak untuk diujicobakan di sekolah. Evaluasi respons siswa mengacu pada tahap evaluasi Donald Kirkpatrick pada level 1, yaitu reaction.

Hasil kuesioner menunjukkan respons positif dari siswa terhadap media interaktif, yang dianggap menarik dan membantu pemahaman materi Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, pengembangan *smart book* interaktif ini dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, materi, dan teknologi pendidikan. Tahap analisis memberikan gambaran yang jelas tentang kebutuhan siswa dan guru, sementara tahap desain dan pengembangan menghasilkan produk yang sesuai dengan harapan. Uji coba dan evaluasi memastikan

bahwa produk ini dapat diterapkan dengan baik di lingkungan pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan, dapat disimpulkan bahwa *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP telah berhasil dikembangkan dan diterima dengan baik oleh siswa. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kemampuan berpikir kritis siswa SMP Negeri 48 Muaro Jambi.

Hasil Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP dapat dianggap sangat layak secara teoritis dan konseptual. Pada validasi ahli materi, indikator kelayakan isi materi mencapai 94%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Ahli materi menilai bahwa materi dalam *smart book* ini sesuai dengan capaian pembelajaran, akurat, dan mendorong keingintahuan siswa. Begitu pula pada aspek kelayakan bahasa, di mana semua indikator menunjukkan kategori sangat layak, termasuk kelugasan, dialogis, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Nilai	Ket
1	Aspek Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5	
		Keakuratan dan kemuakhiran materi	4	-
		Mendorong keingintahuan	5	-
		Materi kontekstual	5	-
		Materi membuat kemampuan berpikir kritis siswa	5	-
2	Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas dan komunikatif	5	-
		Dialogis dan interaktif	4	-
		Kesesuaian dengan perkembangan siswa	4	-
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	5	-
		Penggunaan istilah, symbol, dan ikon	5	-
Jumlah			24 + 23 = 47	
Persentase			96 % + 92 % / 2 = 94 %	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan data dalam tabel Validasi Ahli Materi maka dapat dibuat grafik sebagai berikut:



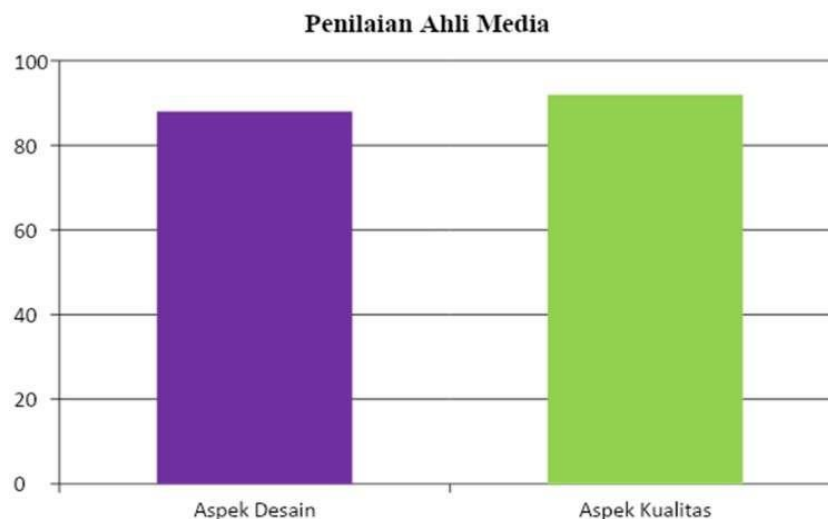
Gambar 1. Diagram Penilaian ahli materi

Sementara itu, pada validasi ahli media, *smart book* interaktif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90%, juga masuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai desain, *layout*, dan tampilan media ini sangat baik, begitu pula penggunaan warna, gambar, animasi, dan video. Meskipun terdapat sedikit saran untuk peningkatan kemudahan penggunaan aplikasi dan keterampilan abad ke-21, secara keseluruhan media ini dinilai sangat layak. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Nilai	Ket
1	Aspek Desain	Layout dan tampilan	5	-
		Penggunaan warna dan gambar	5	-
		Penggunaan animasi dan video	4	-
		Kemudahan penggunaan aplikasi	4	-
		Keterampilan abad 21	4	-
2	Aspek Kualitas	Kesesuaian dengan standar media pembelajaran	5	-
		Kecermatan dan kemudahan penggunaan	4	-
		Kesesuaian dengan kaidah desain media pembelajaran	5	-
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	5	-
		Keamanan dan privasi	4	-
Jumlah			22 + 23 = 45	
Persentase			88 % + 92 % / 2 = 90 %	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan data dalam tabel Validasi Ahli Media maka dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Penilaian ahli media

Dengan demikian, hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan bahwa *smart book* interaktif ini telah memenuhi standar dan kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Evaluasi dari siswa juga memberikan respons yang sangat baik, menunjukkan ketertarikan dan pemahaman yang meningkat saat menggunakan media interaktif ini.

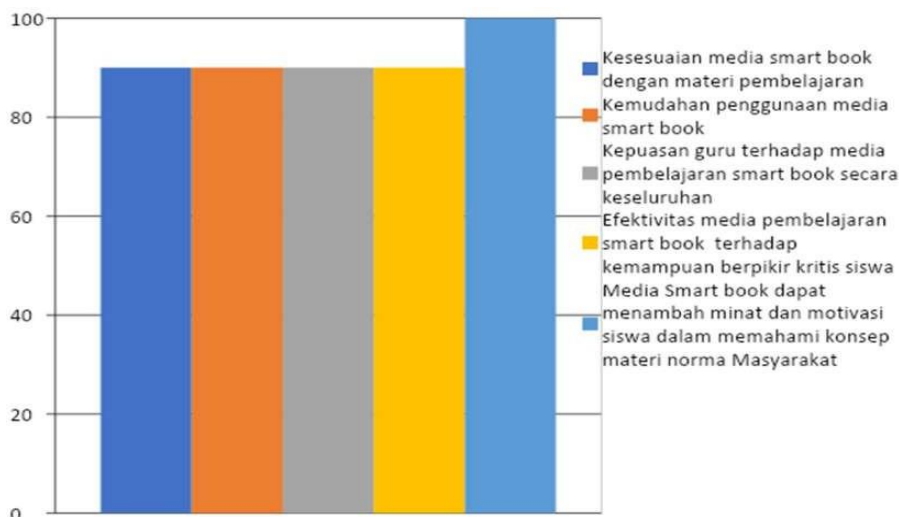
Hasil Penilaian Guru

Berdasarkan penilaian dan tanggapan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 48 Muaro Jambi, yaitu Ibuk Netti Triana, S.E terlihat bahwa respon terhadap *smart book* interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual sangat positif. Guru memberikan penilaian tinggi pada kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kemudahan penggunaan, kepuasan secara keseluruhan, serta efektivitas media terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penilaian tersebut menghasilkan persentase sebesar 92%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Adapun nilai hasil table sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Instrumen Penilaian Guru

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Nilai	Ket
1	Respon Guru	Kesesuaian media <i>smart book</i> dengan materi pembelajaran	9	-
		Kemudahan penggunaan media <i>smart book</i>	9	-
		Kepuasan guru terhadap media pembelajaran <i>smart book</i> secara keseluruhan	9	-
		Efektivitas media pembelajaran <i>smart book</i> terhadap kemampuan berpikir kritis siswa	9	-
		Media <i>smart book</i> dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam memahami konsep materi norma Masyarakat	10	-
Jumlah			46	
Persentase			92 %	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan data dalam tabel Hasil Instrumen Penilaian Guru maka dapat dibuat grafik sebagai berikut:



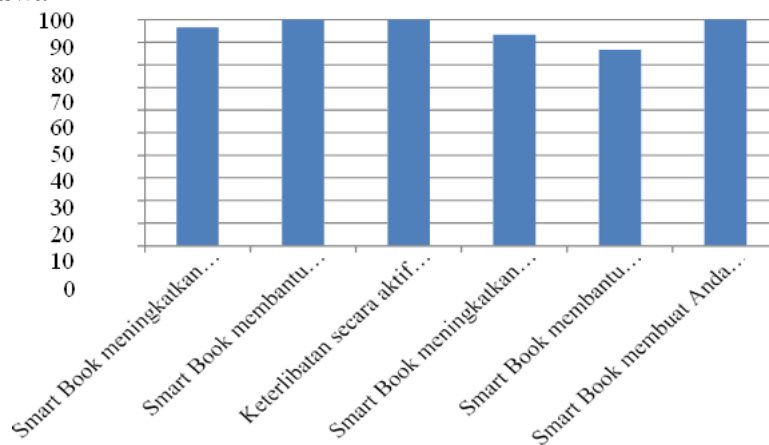
Gambar 3. Grafik/Diagram Penilaian Guru

Guru juga menyatakan bahwa *smart book* interaktif mampu menambah minat dan motivasi siswa dalam memahami konsep materi norma masyarakat, dengan memberikan nilai sangat layak pada indikator tersebut. Dengan demikian, hasil penilaian dari guru sebagai ahli praktisi menunjukkan bahwa *smart book* interaktif ini tidak hanya memenuhi kriteria teoritis dan konseptual, tetapi juga memberikan dampak positif secara praktis dalam pembelajaran. Dengan hasil penilaian yang sangat baik dari guru, dapat disimpulkan bahwa *smart book* interaktif ini siap untuk diimplementasikan kepada siswa sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil instrumen respon siswa terhadap enam indikator motivasi setelah menggunakan *smart book* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa implementasi teori motivasi dalam konteks ini berhasil menciptakan respons positif dari siswa. Secara keseluruhan, siswa menunjukkan respon yang cenderung sangat puas terhadap pengaruh *smart book* Interaktif terhadap motivasi belajar mereka. Grafik dibawah ini menunjukkan respon siswa terhadap motivasi belajar adanya kecenderungan yang positif dan signifikan.

Respon Motivasi Siswa



Gambar 4. Respon Siswa terhadap Motivasi dari berbagai aspek

Dalam konteks ini, *smart book* interaktif berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, seperti keingintahuan, kepuasan dalam pencapaian, dan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran. Respons positif siswa terhadap *smart book* interaktif dapat menjadi dasar yang kuat untuk menyimpulkan bahwa media ini dapat diandalkan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi *smart book* interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Respons positif siswa menunjukkan bahwa *smart book* interaktif bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran yang efisien tetapi juga dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi intrinsik siswa.

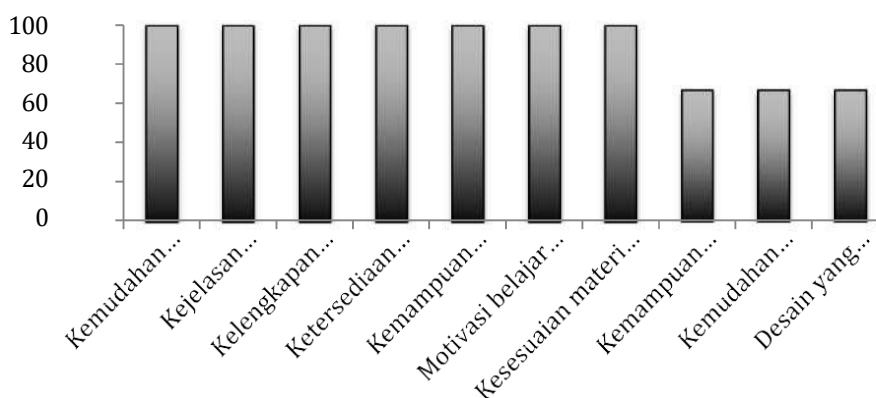
Hasil uji coba satu-satu

Uji coba satu-satu masuk kedalam tahap pengembangan. Uji coba satu-satu terhadap tiga tingkatan kemampuan siswa (tinggi, sedang, dan rendah) di SMPN 48 Muaro Jambi memberikan hasil yang sangat positif terhadap *smart book* interaktif. Respon siswa terhadap media pembelajaran ini mencapai persentase rata-rata sebesar 97.33%. Semua persentase tersebut berada dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. Skor Hasil Uji Coba Satu-Satu

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Nilai			Total	Persentase	Total %	Kategori
			R1	R2	R3				
1	Respon Siswa	Kemudahan memahami materi tanpa bantuan guru	5	5	5	15	100	97.33	Sangat Layak
		Kejelasan instruksi dan panduan penggunaan	5	5	5	15	100		
		Kelengkapan materi pembelajaran.	5	5	5	15	100		
		Ketersediaan contoh dan latihan soal	5	5	5	15	100		

Berdasarkan data dalam tabel Skor Hasil Uji Coba Satu-Satu maka dapat dibuat grafik sebagai berikut:



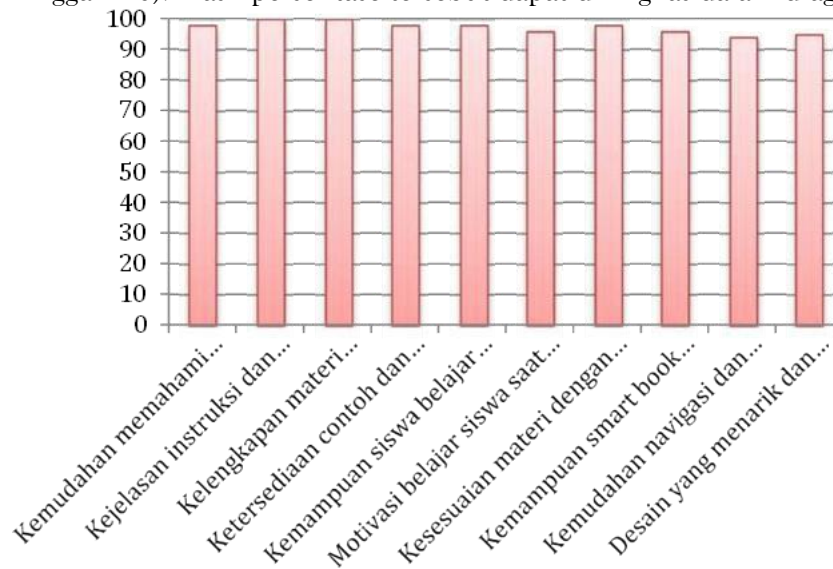
Gambar 5. Grafik/Diagram Uji Coba Satu-Satu

Siswa menilai bahwa *smart book* interaktif memberikan kemudahan dalam memahami materi tanpa bantuan guru, instruksi dan panduan penggunaan yang jelas, kelengkapan materi pembelajaran, ketersediaan contoh dan latihan soal, serta kemampuan siswa untuk belajar mandiri. Motivasi belajar siswa juga meningkat saat menggunakan *smart book*. Meskipun ada sedikit perbedaan pada kemampuan *smart book* menyesuaikan dengan gaya belajar siswa dan kemudahan navigasi, namun secara keseluruhan, *smart book* interaktif dianggap sangat baik oleh siswa. Dengan hasil uji coba satu-satu yang sangat positif dari siswa dengan berbagai tingkatan kemampuan, dapat disimpulkan bahwa *smart book* interaktif ini berhasil mencapai tujuan dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang baik dan mendukung pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil masuk kedalam tahap pengembangan, uji coba terhadap *smart book* interaktif di SMPN 48 Muaro Jambi melibatkan 10 siswa kelas VII dengan tingkat kemampuan yang dipilih secara acak. Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media

pembelajaran ini sangat positif, dengan persentase rata-rata sebesar 97.43%. Persentase dari masing-masing siswa (R1 hingga R10). Hasil persentase tersebut dapat diringkas dalam diagram berikut:

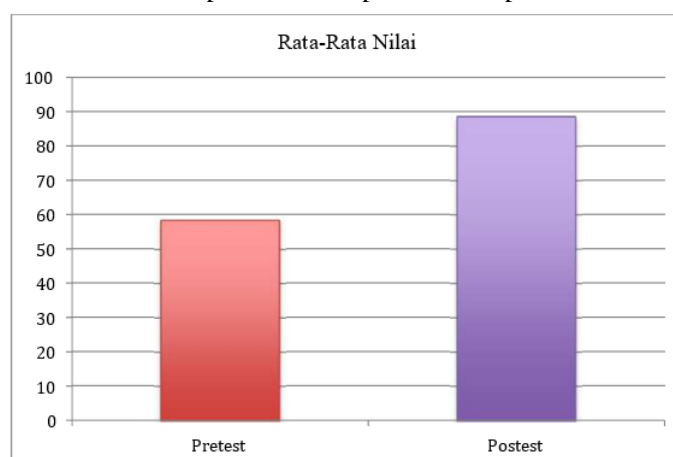


Gambar 5. Grafik/Diagram Uji Coba Kelompok Kecil

Siswa memberikan penilaian tinggi terhadap kemudahan memahami materi tanpa bantuan guru, kejelasan instruksi dan panduan penggunaan, kelengkapan materi pembelajaran, ketersediaan contoh dan latihan soal, kemampuan belajar mandiri dengan *smart book*, motivasi belajar saat menggunakan smart book, kesesuaian materi dengan kemampuan siswa, kemampuan smart book menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, kemudahan navigasi, dan desain yang menarik. Dengan hasil positif ini, dapat disimpulkan bahwa smart book interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, sesuai dengan persepsi dan tanggapan positif dari siswa. Media ini berhasil mencapai tujuan dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan mendukung pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil uji coba lapangan

Berdasarkan hasil implementasi dan uji coba lapangan pada seluruh siswa kelas VII SMPN 48 Muaro Jambi, terdapat beberapa temuan yang dapat diinterpretasikan. Pertama, dari hasil analisis pretest dan posttest, terlihat bahwa rata-rata nilai posttest meningkat secara signifikan (58,50 menjadi 88,67). Adapun rata-rata hasil nilai dari pre test dan post test dapat dilihat dalam tabel berikut:



Gambar 6. Diagram perbedaan nilai hasil pretest dan posttest

Analisis ini dilakukan menggunakan uji Paired Samples T-Test, yang menghasilkan P-value sebesar 0,0000, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP.

Tabel 5. T-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	58.500	88.667
Variance	27.845	22.299
Observations	30	30
Pearson Correlation	0.228	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	29	
t Stat	-26.53	
P(T<=t) one-tail	0.000	
t Critical one-tail	1.699	
P(T<=t) two-tail	0.000	
t Critical two-tail	2.045	

Kedua, dari segi kelayakan praktis, hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa skor penilaian siswa mencapai rata-rata 94.93%. Grafik hasil uji coba lapangan juga memperlihatkan bahwa pada setiap indikator, skor penilaian siswa berada pada tingkat yang sangat tinggi, yaitu 94.93%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *smart book* interaktif, dan media ini dianggap layak secara praktik untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, kesimpulan dari hasil uji coba lapangan ini adalah bahwa *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP, dan secara praktis, siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media ini. Oleh karena itu, dapat disarankan bahwa *smart book* interaktif ini dapat menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dan penilaian terhadap *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa *smart book* ini sangat layak secara teoritis, konseptual, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat SMP. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi dalam *smart book* ini mencapai persentase 94%, masuk dalam kategori sangat layak, dengan penilaian bahwa materi sesuai dengan capaian pembelajaran, akurat, dan mendorong keingintahuan siswa. Selain itu, aspek kelayakan bahasa juga dinilai sangat layak, dengan semua indikator mencapai kategori yang sama. Hasil validasi ahli media juga menunjukkan kelayakan media sebesar 90%, dengan penilaian bahwa desain, layout, tampilan, serta penggunaan warna, gambar, animasi, dan video sangat baik. Penilaian dari guru mengkonfirmasi kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kemudahan penggunaan, kepuasan secara keseluruhan, serta efektivitas media terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, yang mendapat persentase 92% dalam kategori sangat layak. Respon positif dari siswa juga mengindikasikan bahwa mereka puas dengan penggunaan *smart book* ini, yang berhasil meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hasil uji coba lapangan menegaskan bahwa penggunaan *smart book* interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP, dan praktis, siswa memberikan penilaian tinggi terhadap kelayakan

penggunaan *smart book* ini dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, *smart book* interaktif ini menunjukkan keberhasilannya dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.

Saran dalam pengembangan *smart book* interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMP meliputi pemanfaatan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi norma masyarakat, serta penggunaan oleh siswa sebagai sumber pengetahuan yang dapat meningkatkan semangat belajar dan pemahaman. Selain itu, disarankan agar *smart book* ini dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran pada bidang lainnya serta menjadi objek penelitian untuk mengeksplorasi potensi dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Dengan demikian, pengembangan *smart book* interaktif ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat SMP.

REFERENSI

- Achmadi, (2014) *Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. ISSN: 2534-6441. Vol 2 No 1. Hal 35-48
- Alessi, S.M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development (third edition)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Anggraena, Yogi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen PAUD, Pendas, dan Menengah*. Jakarta : Badan Standar Kurikulum dan Asesmen dan Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Anjelita, (2018). *Pembuatan Smart book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jamur Kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol 7 No 7. Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.26418/Jppk.V7i7.26171](http://Dx.Doi.Org/10.26418/Jppk.V7i7.26171)
- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia. 06(1), 68-72
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York.
- Boangmanalu, D., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2018). Pengembangan Media Komik Dengan Model Hannafin Dan Peck Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sd Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017 / 2018 Jurusan Teknologi Pendidikan Teknologi Vid. 6, 170-179
- Carey, D. W. & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction (7th ed.)*. Pearson.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of instructional development models (4th ed.)*. ERIC Clearinghouse on Information and Technology.
<https://www.smpnegeri48muarojambi.sch.id/>
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2014). *Designing effective instruction (7th ed.)*. Wiley.
- Larasati, Dyah. (2022). *Pengembangan Smart book Digital Berbasis Android Mata Pelajaran Ppkn Kelas VII SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Volume 7, Nomor 1, Halaman 139-148. [Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jppk](http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jppk)
- Lee, & Owens, 2004. *Multimedia. Based Instructional Design, Second. Edition*. San Francisco, CA: John Wiley. & Sons, Inc.
- Mubarak, A dan Sari, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan (online), Vol.3 No.5.
- Nirmala, Norma Silma. (2020). *Pengembangan Media pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah*. JPGSD, 08 (01), 79-88.

- Nisa, Nurul Khairun (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Putri, Chasi Rizky Santa, 2020. *Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash Kelas VII SMP Negeri 7 Muaro Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Muaro Jambi.
- Putri, Vela Chinkita (2019). *Pengembangan Smart book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jurnal Khusus Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Di SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Akuntansi, Vol 2. No 2.
- Qoriah, Yaumil (2017). *The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick And Carey Model*. Jurnal Historic. Volume. 1 Issue. 1, 98-115. Issn No. 2252-4673.
- R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Rayanto, Yudi Hari,. Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE DAN R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Akademik & Research Institute. Pasuruan Jawa Tengah.
- Reynaldy, (2023). *Pengembangan Buku Koleksi Digital Berbasis Flippingbook Materi Kolonialisme Di Kota Palembang Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Sriwijaya.
- Rizkasari, Elinda. (2023). *Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Menyiapkan Generasi Emas Indonesia*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Volume X Number 1. Hal 50-60.
- Sartono, (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ideguru, Vol.2, No.2, 60-73.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning (12th ed.)*. Pearson.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional design (3rd ed.)*. Wiley.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Surahman, Fadli. (2020). *Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema "Cuaca" Subtema "Perubahan Cuaca" Untuk Siswa Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan MINDA, 1(2), 1-9.
- Wulandari, BA, dk., (2022) *Kerangka Konsep Pembelajaran Integrasi Flipped Learning dan Field Study dalam Pengembangan Keterampilan Abad ke 21, Pengetahuan dan Keterampilan Spesifik*, Artikel.
- Yani, Melia Fitri (2023). *Pengembangan EModul Untuk Pembelajaran Geografi Materi Dinamika Kependudukan di Indonesia Berbasis Flipbook di SMA/ MA*. Jurnal Bina Cendekia Jurnal Of Education, Vol 3 No. 2. <https://jurnal.icjambi.id/index.php/jbic/article/view/240>.
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zurweni, dkk., 2021. *Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Google Classroom Di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Kimia*. Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry. Vol 13 No 1.Hal 58-65.