

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN APLIKASI BOOK CREATOR  
PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPANKU**

Yasmine Anggara Fergiawan<sup>1</sup>, Santa<sup>2</sup>, Nur Hikmah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan

<sup>3</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan

<sup>1</sup>037121043@student.unpak.ac.id, <sup>2</sup>santa@unpak.ac.id, <sup>3</sup>nur.hikmah@unpak.ac.id

**ABSTRACT**

*Interactive learning can enhance the effectiveness of the teaching and learning process, and one of the innovations that has emerged is the E-book as a medium. This research aims to develop an E-book using the Book Creator application on the topic of Norms in My Life at SDN Katulampa 5 and to test the feasibility and effectiveness of the E-book product. This study employs a Research and Development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the study are 22 fifth-grade students from SDN Katulampa 5 in Bogor City, conducted in the second semester of the 2024/2025 academic year. Information was gathered through observations, interviews with teachers and the principal, assessments from media experts, content experts, and language experts consisting of lecturers and teachers, as well as pretest and posttest questions and student questionnaires. The validation results from media experts, content experts, and language experts showed an average percentage of 94%, which falls into the very feasible category. The student response questionnaire results indicated an average percentage of 93.6%, also in the very feasible category, and the average N-Gain value of learning outcomes was 62.4%, indicating it is quite effective in improving understanding of the material. Based on the research findings, it can be concluded that the E-book assisted by the Book Creator application is very feasible for use in the learning process and quite effective in improving students' learning outcomes.*

*Keywords: E-book, Book Creator, ADDIE model, Learning.*

**ABSTRAK**

Pembelajaran yang interaktif, dan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar salah satunya pada inovasi yang muncul adalah *E-book* sebagai media. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-book* berbantuan aplikasi *Book Creator* pada materi Norma dalam Kehidupanku di SDN Katulampa 5 dan untuk menguji kelayak serta keefektifan produk *E-book* berbantuan aplikasi *Book Creator*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model

yang diterapkan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian peserta didik kelas V-A SDN Katulampa 5 Kota Bogor yang terdiri 22 peserta didik, peneliti ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Pengumpulan informasi dilakukan dengan observasi, wawancara dengan guru serta kepala sekolah, penilaian angket dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang terdiri dari ahli dosen dan guru, soal pretest dan posttest serta angket peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media, oleh ahli materi, dan ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 94% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan dengan rata-rata persentase 93,6% dengan kategori sangat layak dan nilai rata-rata *N-Gain* hasil belajar sebesar 62,4%, yang menandakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *E-book* berbantuan *aplikasi Book Creator* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-book, Book Creator, pembelajaran, model ADDIE.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab, beretika, dan taat pada aturan yang berlaku di masyarakat. Salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah pemahaman mendalam mengenai konsep Norma dalam Kehidupan. Norma menjadi landasan moral dan sosial yang wajib ditanamkan sejak dini. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dianggap monoton dan berbasis pada teks, yang menyebabkan rendahnya minat belajar dan kurang maksimalnya

penyerapan konsep abstrak, terutama terkait nilai-nilai dan norma.

Dalam konteks revolusi industri 4.0, integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan keniscayaan. Pembelajaran interaktif menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk menjembatani kesenjangan antara konsep yang sulit dipahami dengan pengalaman nyata peserta didik. *E-book* (Buku Elektronik) muncul sebagai salah satu solusi media digital yang mampu memuat teks, gambar, audio, dan video secara terintegrasi. Keunggulannya adalah portabilitas, aksesibilitas, dan potensi interaksi

yang lebih tinggi dibandingkan buku cetak tradisional.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SDN Katulampa 5 Kota Bogor, diketahui bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan oleh guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dan cenderung kurang menarik bagi peserta didik kelas V. Materi Norma dalam Kehidupanku disampaikan menggunakan buku teks dan penjelasan lisan, sehingga peserta didik kesulitan memvisualisasikan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi di atas mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar. *E-book* (Buku Elektronik) interaktif muncul sebagai solusi potensial. *E-book* memiliki keunggulan dibandingkan buku cetak karena dapat memuat berbagai elemen multimedia (audio, video, animasi) yang dapat meningkatkan daya tarik dan retensi materi.

Aplikasi *Book Creator* dipilih sebagai *platform* pengembangan karena kemudahannya dalam menggabungkan berbagai elemen

multimedia dan menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembuatan *E-book* yang menarik. *E-book* yang dikembangkan diharapkan dapat menyajikan materi Norma (agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum) dalam format yang lebih visual, dinamis, dan kontekstual, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian pengembangan ini memiliki urgensi untuk menjawab tantangan tersebut. Tujuannya meliputi: (1) Menghasilkan produk *E-book* berbantuan aplikasi *Book Creator* pada materi Norma dalam Kehidupanku yang valid (layak) secara isi, media, dan bahasa, dan (2) Menguji efektivitas produk *E-book* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN Katulampa 5.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model pengembangan ini

dipilih karena kerangka kerjanya yang sistematis dan terstruktur, memungkinkan evaluasi pada setiap tahap pengembangan.

#### 1. Analysis

Tahap ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah. Ditemukan bahwa: (a) Ketersediaan media pembelajaran digital yang interaktif masih sangat minim, dan (b) Guru membutuhkan alat bantu ajar yang dapat memvisualisasikan materi Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak, khususnya materi Norma. Analisis kurikulum berfokus pada Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V terkait materi Norma dalam Kehidupanku.

#### 2. Design

Pada tahap ini, dilakukan perancangan produk *E-book* dan instrumen penelitian. Perancangan produk meliputi penentuan *storyboard*, desain tampilan (*layout*), pemilihan jenis huruf, skema warna, dan

pemilihan elemen multimedia (gambar, video, dan narasi audio) yang relevan dengan materi Norma. Instrumen yang dirancang meliputi lembar validasi (media, materi, bahasa), soal pretest-posttest (kognitif), dan angket respons peserta didik.

#### 3. Development

Tahap ini merupakan realisasi dari desain yang telah dibuat. Pembuatan *E-book* dilakukan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh tiga ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) yang terdiri dari dosen dan guru. Data validasi digunakan untuk merevisi produk hingga mencapai kategori minimal "Layak".

#### 4. Implementation

Produk yang telah divalidasi dan direvisi diimplementasikan kepada subjek penelitian.

#### 5. Evaluation

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap (evaluasi formatif) dan pada akhir penelitian (evaluasi sumatif) untuk

mengukur kelayakan dan efektivitas produk.

Penelitian ini dilakukan kepada 22 peserta didik kelas V SDN Katulampa 5 Kota Bogor yang dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara (untuk tahap analisis), angket validasi (untuk penilaian ahli media, materi, dan bahasa), tes (*pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas), dan angket respons peserta didik. Instrumen validasi melibatkan dosen dan guru sebagai ahli. Uji efektivitas dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil pengembangan produk adalah *E-book* interaktif pada materi Norma dalam Kehidupanku yang dioperasikan melalui aplikasi *Book Creator*. *E-book* ini memuat:

1. Integrasi konten multimedia (video, audio, hotspot interaktif).
2. Empat jenis norma (agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum) disajikan dengan contoh ilustratif yang sesuai

dengan konteks lingkungan SD.

3. Fitur evaluasi formatif berupa latihan soal interaktif di akhir materi.

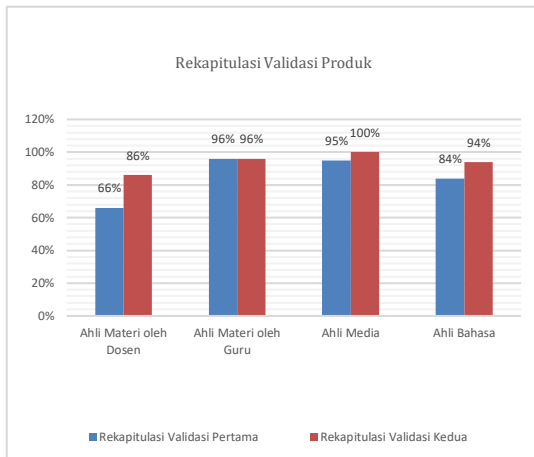
Hasil uji kelayakan produk diperoleh melalui penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Secara keseluruhan, nilai persentase rata-rata dari ketiga ahli adalah 94%.

**Tabel 2 Kriteria Hasil Validasi  
*E-book***

Penilaian	Kriteria
0%-54%	Tidak layak
55%-64%	Kurang layak
65%-75%	Cukup layak
76%-84%	Layak
85%-100%	Sangat layak

Sumber: (Bina Azwar & Etty Nurmala, 2021)

Nilai ini menempatkan *E-book* dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tabulasi uji kelayakan oleh ahli media, bahasa, dan materi pada produk disajikan dalam bentuk grafik berikut ini.



**Grafik Tabulasi Hasil Rekapitulasi Validasi Produk**

Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah menggunakan *E-book*. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas V SDN Katulampa 5. Hasil perhitungan *N-Gain* (*Normalized Gain*) menunjukkan nilai sebesar 62,4%. Nilai ini dikategorikan Tinggi, yang berarti *E-book* berbantuan *Book Creator* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V.

**Tabel 1 Data Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik**

Statistik	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
Skor rata-rata kelas	61,3	85,4
Nilai Minimum	25	75
Nilai Maksimum	80	100

*N – Gain*

$$= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{85,4 - 61,3}{100 - 61,3} \times 100\% = 62,4\%$$

Angket respons diberikan kepada peserta didik setelah implementasi produk. Hasilnya menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93,6%. Persentase ini menempatkan respons peserta didik dalam kategori Sangat Layak, yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang sangat baik dan merasa terbantu dengan adanya media *E-book* ini.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{309}{330} \times 100\% = 93,6\%$$

Tingginya respons positif ini didorong oleh:

1. Tampilan *E-book* yang menarik dan tidak membosankan.
2. Adanya fitur interaktif dan multimedia (video/audio) yang membuat materi Norma menjadi lebih mudah dipahami.
3. *E-book* memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini konsisten dengan teori pengembangan media bahwa media pembelajaran yang interaktif dan relevan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan menggunakan model ADDIE memastikan bahwa produk dikembangkan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan riil di SDN Katulampa 5, hingga evaluasi akhir.

Tingkat kelayakan yang sangat tinggi (94%) menunjukkan bahwa *E-book* ini telah memenuhi aspek pedagogis (materi), psikologis (bahasa), dan teknis (media). Kesesuaian materi dengan kurikulum dan kemudahan akses melalui *Book Creator* menjadi faktor utama tingginya validitas.

Efektivitas yang terbukti melalui nilai *N-Gain* 62,4% (Cukup Efektif) menegaskan bahwa produk berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep Norma. Peningkatan rata-rata skor kognitif sebesar lebih dari 20 poin (dari 61,3 menjadi 85,4) menunjukkan bahwa sajian materi yang terintegrasi multimedia, visualisasi contoh kasus Norma (hukum, kesopanan, agama, kesusilaan), dan latihan interaktif di

dalam *E-book* sangat membantu peserta didik dalam konstruksi pengetahuan mereka.

Respons peserta didik yang Sangat Layak (96%) juga menjadi indikator kuat bahwa *E-book* ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Ketika peserta didik termotivasi dan terlibat aktif dengan media (interaktivitas), proses penyerapan informasi menjadi lebih efektif. Temuan ini memperkuat peran aplikasi *Book Creator* sebagai alat yang praktis dan efektif bagi guru untuk mengembangkan media ajar digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan lokal.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *E-book* berbantuan aplikasi *Book Creator* pada materi Norma dalam Kehidupanku untuk peserta didik kelas V SDN Katulampa 5 dinyatakan Layak dan Efektif digunakan. Kelayakan produk ditunjukkan oleh hasil validasi ahli yang mencapai rata-rata 94% (Kategori Sangat Layak). Efektivitas produk ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 62,4% (Kategori

Tinggi) dan respons peserta didik yang sangat positif (rata-rata 93,6%). Dengan demikian, *E-book* berbantuan aplikasi *Book Creator* ini direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif untuk materi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

#### **F. Saran**

1. Bagi guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, disarankan untuk memanfaatkan *E-book* ini sebagai alternatif media ajar yang interaktif dan *up-to-date* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan *E-book* ini pada materi atau mata pelajaran lain serta melakukan uji coba skala luas (*field test*) untuk menguji generalisasi produk.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6<sup>th</sup> dengan panduan sebagai berikut :

##### **Buku :**

- Handayani, T. (2024). *Revolusi Digital dalam Pendidikan Tinggi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Henderson, T. (2022). *Digital Reading: The Pros and Cons of E-Books*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Miller, R. (2020). *E-Books and Their Impact on Reading Habits*. New York: Springer.
- Prasetyo, B. (2020). *Sosiologi Kontemporer: Perspektif Global dan Lokal*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Putra, A., & Dewi, S. (2022). *Digitalisasi Pendidikan: Tantangan dan Peluang*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahman, S. (2025). *Norma dan Pembentukan Karakter: Perspektif Pendidikan*. Dalam *Pendidikan Karakter di Era Modern* (pp. 75-90). Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Suwarno, W. (2020). *Perpustakaan Digital: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

##### **Artikel in Press :**

- Soekanto, S. (2019). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khairrani, A. (2019). *E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan*. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5-6.
- Khan, M. A. (2019). *E-Books: A New Era of Reading and Learning*. New Delhi: A.P.H. Publishing Corporation.

**Jurnal :**

- Anjarwati, A. A. (2021). Penyusunan E-Modul Sistem Imun Kelas XI Berbasis Potensi Alam Lokal Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Daring. Prosiding SNST Ke-11 Tahun 2021 Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim. publishing.com/index.php/josr/home-free.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 6(1).
- Liady, F., Jasiah, Fitria, E., Anggraeni, Novia, Oktarina, H., & Nurlita, S. (2022). Pendampingan Literasi Teknologi. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 02(8.5.2017), 2003–2005.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247–258. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Aswad & Suswati. (2023). dalam Karisma et al. (2022). "Penerapan E-Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTS Al-Mumtaz Palangka Raya." *JINU - Jurnal Inovasi dan Pembelajaran*, 2(1), 2025
- Sari, S. P., Hasibuan, H., Suri, E. M., Afriwes, A., & Mere, K. (2023). Pengaruh Pemanfaatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1829-1832.
- Kusumawati, Ai. 2022. Penggunaan Media E-Book Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Peserta Didik Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022. *Jurnal. Continuous Education : Journal of Science and Research* Volume 3, Issue 3, November 2022 <http://pusdikra->
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124
- Setyawan and F. I. Faqih, "Pengembangan e-book interaktif materi kesastraan berkearifan lokal pulau mandangin berbasis aplikasi Flip PDF Professional," *Didakt. J. Pendidik. Dan Ilmu Pengetah.*, vol. 23, no. 1, pp. 114–127, 2023.
- Widiastuti, R. (2024). *Musyawah sebagai Metode Pembelajaran di Sekolah*. *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran, 12(1), 30-45. DOI:  
10.12345/jpp.v12i1.6789

Widiastuti, R. (2024). *Perubahan Sosial dan Dinamika Norma dalam Masyarakat*. Jurnal Antropologi, 14(1), 20-35. DOI:  
10.12345/ja.v14i1.7890

Yunianti, S. S., Arochman, T., Tidar, U., & Artikel, I. (2023). Pemanfaatan Bookcreator untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar. E-Jurnal Unisri, 278-288.