

Analisis Validitas Media *Book Creator* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar

Fajriah Okta Vera¹, Reinita²

Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat, Indonesia ^{1,2}

fajriahvera26@gmail.com¹, reinita.rei@gmail.com²

Abstrak: Media pembelajaran merupakan sarana atau alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di beberapa sekolah dasar ditemukan permasalahan yaitu peserta didik mudah bosan dalam belajar serta guru mengalami kesulitan dalam memilih media belajar yang sesuai sehingga peneliti mengembangkan media belajar digital berbasis *Book creator* dengan tujuan bisa mengatasi permasalahan di sekolah dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D dengan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Uji validitas *Book creator* dilakukan dalam 3 aspek yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Uji validitas materi memperoleh hasil 88% dengan kriteria sangat valid, uji validitas media memperoleh hasil 92% dengan kriteria sangat valid, dan uji validitas bahasa dengan hasil 86,67% dengan kriteria sangat valid. Perhitungan hasil akhir validitas memperoleh hasil 88,89% dengan kategori sangat valid. Sehingga media *Book creator* dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Book Creator*, Validitas

Validity Analysis of *Book Creator* Media Using *Problem Based Learning* Model in Pancasila Education Subject in Grade V Elementary School

Abstract: Learning media is a means or tool to convey information from teachers to students. Based on the results of observations and interviews that have been conducted in several elementary schools, problems were found, namely that students easily get bored in learning and teachers have difficulty in choosing appropriate learning media so that researchers developed digital learning media based on *Book Creator* with the aim of being able to overcome problems in schools and improve student learning outcomes. This research is a development research or R&D with the ADDIE model consisting of 5 stages, namely *analysis, design, development, implementation*, and *evaluation*. The validity test of *Book Creator* was carried out in 3 aspects, namely the material aspect, the media aspect, and the language aspect. The material validity test obtained a result of 88% with very valid criteria, the media validity test obtained a result of 92% with very valid criteria, and the language validity test with a result of 86.67% with very valid criteria. The calculation of the final validity results obtained a result of 88.89% with a very valid category. So that the *Book Creator* media can be used in the Pancasila Education learning process in grade V of elementary school.

Keywords: Learning media, *Book creator*, Validity.

1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang bisa menyalurkan informasi berupa materi pelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dikarenakan materi pelajaran yang menarik dan inovatif (Nainggolan et al., 2024). Media pembelajaran inovatif salah satunya dapat dicapai dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat serta serba digital

membuat proses pembelajaran menjadi fleksibel dapat diakses kapan dan dimana saja. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan banyak manfaat, pertama, menjadi media interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar sehingga pembelajaran lebih komunikatif. Kedua, memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi ajar baik secara tatap muka maupun tidak. Ketiga, membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien, baik sebagai produk.

(Sakti & Purwowidodo, 2024). Keterbaruan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu pengembangan media *Book creator* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Dalam model PBL disajikan masalah nyata nantinya peserta didik diarahkan berpikir kritis dalam mencari solusi pemecahan masalah sehingga akan memberi pengalaman yang bermakna (Irwan & Mansuridin, 2020). Dari permasalahan yang disajikan peserta didik diarahkan untuk menganalisis dan memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman baru yang dimilikinya (Suryanjan et al., 2019).

Menurut Vera & Astuti dalam (Reinita, 2020) model PBL bisa menjadi suatu alternatif dalam kegiatan pembelajaran karena dengan penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran yang berlangsung aktif membuat peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung (Reinita, 2020). Sejalan dengan pendapat Nurgiansah dalam (Syafra & Putera, 2024) Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang penting karena pembelajaran yang berdasar pada nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan yang diimplementasikan dalam kehidupan. Oleh karena itu, untuk membantu guru dalam mengatasi permasalahan sulitnya mengembangkan media belajar dan menciptakan pembelajaran yang menarik diperlukannya media belajar *Book creator* yang valid didukung dengan model PBL yang bertujuan mengatasi permasalahan di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Manfaat dari penelitian ini yaitu mengasah kemampuan guru dalam menciptakan media belajar *Book creator* yang valid dan membantu menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan atau R&D adalah penelitian yang bertujuan menciptakan produk yang diawali dengan penemuan masalah, desain, dan proses pengembangan produk untuk menemukan solusi dari masalah (Waruwu, 2024). Menurut (Samsu, 2017) penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk yang dipergunakan dalam bidang pendidikan seperti materi ajar, media, bahan pelatihan guru, dan

lainnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE, menurut Sugiyono dalam (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024) model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Sebelum media *Book creator* diimplementasikan di sekolah dilakukan uji validasi terlebih dahulu yang dilakukan pada tahap pengembangan. Uji validasi dilaksanakan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang ahli dibidangnya masing-masing. Teknik pengumpulan data diawali dengan penentuan validator, memberikan *prototype* media dan lembar validasi, melakukan revisi sesuai dengan arahan validator.

Instrumen validasi media merupakan lembar angket validasi yang berfungsi untuk mengumpulkan data tentang valid atau tidaknya suatu media yang dikembangkan. Instrumen validasi bertujuan untuk memverifikasi ketepatan desain, materi, tata letak, pemilihan bahasa, dan lainnya. Kisi-kisi instrumen lembar validasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Validasi

Aspek	Aspek yang Dinilai	Nomor Pertanyaan
Aspek Materi	Perumusan CP dan TP	1,2,3,4,5
	Kelayakan isi	6,7,8,9,10
Aspek Media	Tampilan media	1,2,3,4,5
	Penggunaan media	6,7,8,9,10
Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	1,2,3,4,5
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6,7,8,9,10
	Kejelasan jenis huruf	11,12,13,14,15

Dalam validitas media dilakukan penyebaran lembar validasi berupa butir pertanyaan, validator menjawab menggunakan tanda centang berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Untuk melihat secara terperinci dapat dilihat melalui tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kategori penskoran validitas media pembelajaran

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Modifikasi dari (Gulo & Harefa, 2022)

Hasil validasi pada lembar angket yang telah dinilai dianalisis dengan rumus menurut Purwanto dalam (Widiastika et al., 2021).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diinginkan

R = Peroleh nilai

SM = Skor maksimum

Perhitungan nilai akhir hasil validasi diukur menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto dalam (Fatia & Ariani, 2020), yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rerata

$\sum xi$ = Jumlah nilai dari tiap validator

n = Jumlah validator

Hasil persentase validasi media diklasifikasikan kedalam kriteria rentang skor untuk memperoleh kesimpulan mengenai kevalidan media dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kategori kevalidan produk	
Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023)

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran *Book creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diawali dengan halaman cover seperti pada gambar 1, halaman cover dirancang menarik dan jelas sehingga peserta didik mengetahui topik pembelajaran. *Book creator* memuat CP dan TP dapat dilihat pada gambar 3 agar peserta didik dapat mengetahui tujuan belajar yang akan dicapai, petunjuk penggunaan pada gambar 2 yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan media *Book creator*. Media ini dilengkapi materi pembelajaran berupa teks, video, dan audio dapat dilihat pada gambar 4. Selain itu, untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran *Book creator* juga dilengkapi dengan LKPD dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 1. Halaman Cover



Gambar 2. Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Halaman CP dan TP



Gambar 4. Halaman Video Pembelajaran



Gambar 5. Halaman LKPD

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dilaksanakan uji validasi materi, media, dan bahasa oleh 3 dosen yang ahli dalam bidangnya masing-masing.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Sebelum Dan Sesudah Revisi

No	Butir Penilaian	Skor Awal	Skor Akhir
1	Media memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	5	5
2	CP dan TP sesuai dengan kelengkapan materi	2	4
3	CP dan TP sesuai dengan kedalaman materi	1	4
4	CP dan TP sesuai dengan karakteristik, kurikulum, dan profil pelajar Pancasila	2	5

5	Perumusan TP menggunakan kalimat mudah dipahami	2	4
6	Media menyajikan materi yang sistematis	2	4
7	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu tingkat sekolah dasar	2	4
8	Keterpaduan antar materi dalam media	2	4
9	Gambar dan video dalam media memperjelas materi	3	5
10	Gambar dan video berhubungan dengan materi	3	5
Jumlah/Skor Maksimal		24/50	44/50
Persentase		48%	88%
Tingkat Kevalidan		Cukup Valid	Sangat Valid

Tabel 5. Hasil Validasi Media Sebelum Dan Sesudah Revisi

No	Butir Penilaian	Skor Awal	Skor Akhir
1	Kesesuaian background media	3	5
2	Kesesuaian judul media dengan materi	4	4
3	Kesesuaian warna dan tata letak	3	4
4	Desain tampilan media menarik	3	5
5	Gambar dan video menarik	4	5
6	Kejelasan petunjuk dan tombol dalam media	4	5
7	Kemudahan menu atau fitur	4	5
8	Kemudahan tombol interaktif	4	4
9	Fleksibilitas media materi	3	5
10	Keefektifan penggunaan media dengan materi	3	4
Jumlah/Skor Maksimal		35/50	46/50
Persentase		70%	92%
Tingkat Kevalidan		Valid	Sangat Valid

Tabel 6. Hasil Validasi Bahasa Sebelum Dan Sesudah Revisi

No	Butir Penilaian	Skor Awal	Skor Akhir
1	Penggunaan Bahasa yang lugas	3	4
2	Penggunaan ejaan sesuai dengan EYD V	4	5
3	Bahasa tidak memiliki makna ganda	4	5
4	Struktur kalimat runtut	2	4
5	Ketepatan pemilihan diksi	3	5
6	Ketepatan tata bahasa	3	4

7	Ketepatan penggunaan kata depan	4	5
8	Ketepatan penggunaan tanda baca	3	4
9	Ketepatan penulisan kata	3	4
10	Ketepatan penggunaan huruf	3	4
11	Jenis huruf yang digunakan jelas	4	4
12	Ketepatan ukuran huruf dan spasi	4	5
13	Ketepatan warna huruf	3	4
14	Konsistensi jenis dan ukuran huruf	3	4
15	Ketepatan tata letak teks	3	4
Jumlah/Skor Maksimal		49/75	65/75
Persentase		65,33%	86,67%
Tingkat Kevalidan		Valid	Sangat Valid

Uji validitas materi merupakan penilaian mengenai media *Book creator* mengacu pada kurikulum merdeka materi Pendidikan Pancasila. Uji validasi materi dilaksanakan oleh ahli materi yang dilakukan sebanyak dua kali. Validasi dilakukan dengan memberikan angket validasi yang terdiri dari 10 butir penilaian. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 5 Februari 2025 dengan rentang nilai 1 s/d 5 dengan jumlah skor 24 hasil persentase sebesar 48% dengan kategori “Cukup Valid” dan diberi catatan saran serta masukan. Setelah itu, peneliti melakukan revisi sesuai arahan validator. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 6 Februari 2025 dengan rentang nilai 4 s/d 5 dengan perolehan skor 44 serta hasil persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid” untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.

Uji validitas media merupakan penilaian mengenai penggunaan background, tata letak yang tepat, desain, video, dan gambar yang jelas, kejelasan petunjuk dan tombol dalam media serta keefektifan penggunaan media *Book creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku”. Uji validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi media dilakukan dengan memberikan angket validasi yang terdiri dari 10 butir penilaian. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 24 Januari 2025 dengan rentang nilai 3 s/d 4 dengan jumlah skor 35 serta hasil persentase sebesar 70% dengan kategori “Valid” dan diberi catatan saran serta masukan. Maka, peneliti melakukan revisi sesuai saran validator. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 31 Januari 2025 dengan rentang nilai 4 s/d 5 dengan jumlah skor 46 serta hasil persentase 92% dengan

kategori “Sangat Valid”, validitas media sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 6 menjelaskan mengenai uji validitas bahasa berisi penilaian mengenai penggunaan bahasa yang lugas, kesesuaian ejaan dengan EYD V, serta penggunaan huruf yang jelas dalam media pembelajaran. Uji validasi bahasa dilakukan sebanyak dua kali dengan memberikan angket validasi yang terdiri dari 15 butir penilaian. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 5 Februari 2025 dengan rentang nilai 2 s/d 4 dengan jumlah skor 49 serta hasil persentase sebesar 65,33% dengan kategori “Valid” dan diberikan catatan saran serta masukan. Maka, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 6 Februari 2025 dengan rentang 4 s/d 5 dengan jumlah skor 65 serta hasil persentase 86,67% dengan kategori “Sangat Valid”.

Hasil akhir persentase validasi diperoleh menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto dalam (Fatia & Ariani, 2020), yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rerata

$\sum xi$ = Jumlah nilai dari tiap validator

n = Jumlah validator

$$\bar{X} = \frac{88\% + 92\% + 86,67\%}{3}$$

$$\bar{X} = 88,89\%$$

Perhitungan hasil akhir uji validitas media *Book creator* yaitu 88,89% dengan kategori sangat valid dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Perhitungan Hasil Akhir Validasi

No	Validitas	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	88%	Sangat Valid
2	Ahli Media	92%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	86,67%	Sangat Valid
Rata-Rata		88,89%	Sangat Valid

4. Simpulan dan Saran

Media pembelajaran *Book creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD menggunakan model PBL dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa diperoleh hasil validasi materi dengan persentase 88%, uji validasi media 92%, dan uji validasi bahasa 86,67%, dimana hasil akhir validasi yaitu 88,89% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga *Book creator* dapat menjadi media

alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru dapat memanfaatkan media ini dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan sekolah sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi, diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media *Book creator* dengan menguji kepraktisan dan keefektifan.

Daftar Pustaka

- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/2797/1959/>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Irwan, V. P., & Mansurdin. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2097–2107. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 066050 Medan. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 10(3), 441–450.
- Pausa, R., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 2250–2253.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1395. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.
- Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, R., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 349–368. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.3212>
- Suryanjani, S., Riyadi, R., & Usodo, B. (2019). *The Description of Needs Analysis of Learning Tools Using A PBL (Problem Based Learning) Model to Improve Mathematical Problems Solving*. 4–9. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286910>
- Syafra, R., & Putera, R. F. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Canva Berbasis Flipbook Di Kelas IV Sekolah Dasar*. 09(04), 217–230.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruroji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>