



## Penggunaan Media Belajar Ebook Berbasis Proyek pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Dian Nastiti<sup>1\*</sup>, Triyani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta

<sup>2</sup> Program Studi PPKn, Universitas Palangka Raya

\* diannastiti@isi-ska.ac.id

### Article Info

#### Article history:

Received: 23<sup>th</sup> April 2025

Revised: 5<sup>th</sup> June 2025

Accepted: 10<sup>th</sup> June 2025

#### Keywords:

*project, civic education, e-book*

### ABSTRACT

*This study aims to design and validate a project-based e-book as a learning medium for civic education courses. Employing a Research and Development (R&D) methodology, the research was conducted through ten stages: identifying problems, collecting data, designing the product, validating the design, revising, conducting initial testing, further revisions, field testing, final revisions, and preparation for wider implementation. The research involved students from the Karawitan Music Study Program at the Indonesian Institute of the Arts (ISI) Surakarta. Data collection utilized questionnaires, validation instruments, as well as test and non-test techniques. The results showed that the developed e-book obtained a validity score of 92% from expert validators, classifying it as highly valid. Additionally, effectiveness testing demonstrated that 96% of students successfully completed the learning assessment, confirming the e-book's high effectiveness as a learning medium. E-books offer a flexible, accessible, and interactive platform for delivering instructional content, particularly in higher education settings, where independent learning and digital resources are increasingly prioritized. The use of project-based e-books can also enhance student engagement and improve critical understanding of civic concepts through contextualized activities. However, this study is limited in scope, having been conducted solely at ISI Surakarta with a relatively small and homogeneous sample. Future research should involve broader participant groups across multiple universities and disciplines to evaluate the e-book's effectiveness in more diverse academic contexts.*

*This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.  
©2025 by the author(s).*



*Corresponding Author:*

Dian Nastiti

Prodi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta

[diannastiti@isi-ska.ac.id](mailto:diannastiti@isi-ska.ac.id)

## PENDAHULUAN

Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memberikan pemahaman tentang Pancasila, UUD NRI Tahun 1945, NKRI, dan Bhineka Tunggal Ika kepada mahasiswa. Implementasinya adalah pembentukan mahasiswa yang mempunyai rasa cinta tanah air. Substansi mata kuliah kewarganegaraan meliputi: pengantar pendidikan kewarganegaraan, identitas nasional, integrasi nasional, konstitusi, hak dan kewajiban WNI, demokrasi, penegakan hukum, wawasan nusantara dan ketahanan nasional. Substansi tersebut dapat dikembangkan oleh dosen sesuai dengan perkembangan zaman dan keilmuan serta dengan menyisipkan muatan yang aktual dan kontekstual, seperti: kearifan lokal, dekadensi moral, bela negara, cinta tanah air, kelestarian lingkungan dan sebagainya. Karakteristik proses pembelajaran mata kuliah wajib bersifat interaktif, holistik, integratif saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Sedangkan bentuk kuliah mata kuliah wajib berupa: kuliah, seminar, responsi, praktikum, magang, pertukaran pelajar, dan sebagainya.

Pembelajaran dengan media online ini berkembang pesat ketika pandemi Covid-19 merebak (Darmalaksana et al., 2020) dan terus dikembangkan, seperti: penggunaan Google Classroom, Ruang Guru, Zenius, dan masih banyak lagi. Pada Pendidikan Kewarganegaraan sudah dilakukan pengembangan dengan memanfaatkan media-media, untuk topik tertentu misalnya: kebebasan berorganisasi dan konteks demokrasi (Sumiarsih & Karmedi, 2018).

Salah satu pendekatan yang sedang dikembangkan adalah penggunaan bahan ajar interaktif, termasuk *e-book*. Media ini dirancang untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik agar mereka terdorong untuk belajar (Ekayani, 2017). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang besar pada pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Shefira, 2024), sehingga diperlukan bentuk inovasi dalam pembelajaran PKn di era digital.

Generasi Z dikenal memiliki pola pikir praktis serta lebih tertarik pada konten yang visual (Rastati, 2022) sehingga pembelajaran berbasis teknologi lebih menarik bagi mereka (Dasopang, 2020). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Program Studi Seni Karawitan ISI Surakarta menunjukkan sebanyak 90% mahasiswa lebih memilih bahan ajar berbentuk digital untuk mendukung kegiatan belajarnya. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka aktif dalam pemanfaatan teknologi digital serta lebih tertarik membaca melalui media elektronik.

*Ebook* memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan modul konvensional, antara lain aksesibilitasnya yang memungkinkan mahasiswa belajar secara fleksibel. Selain itu, konten *ebook* lebih mudah diperbaharui untuk menyajikan informasi terkini yang relevan. Dengan tambahan fitur interaktif seperti hyperlink, video, dan kuis, *ebook* mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa terhadap materi perkuliahan. *Ebook* juga sering dilengkapi dengan materi tambahan seperti studi kasus, artikel ilmiah, serta referensi pendukung yang dapat memperluas

wawasan mahasiswa (Simamora, 2022; Sabran & Sabara, 2019) sehingga *ebook* dapat dioptimalkan sebagai bahan ajar (Zahara, 2017).

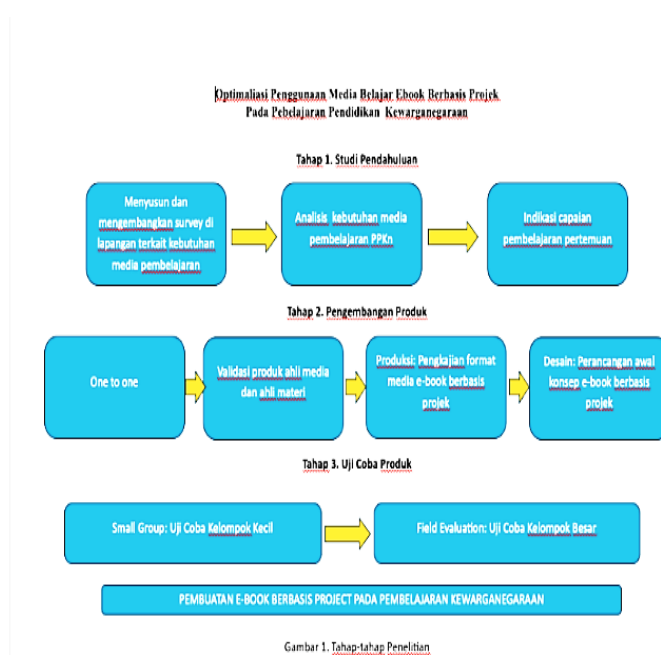
Pengembangan *ebook* berbasis pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) bertujuan untuk mendukung siswa dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, *ebook* menjadi bahan ajar alternatif dalam mendukung proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan hasil kajian teoretis dan pengujian empiris, e-book berbasis PjBL ini terbukti valid dan praktis, sehingga layak dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan inspiratif di kelas (Wahyuni & Rahayu, 2021; Mahendra, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media *ebook* dan PjBL diantaranya adalah: penggunaan media e-komik berbasis proyek yang mengintegrasikan nilai-nilai dalam profil pelajar Pancasila (Maharani et al., 2023) di sekolah dasar. Tingkat validitas mencapai 94%, yang menandakan bahwa media ini sangat layak dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, juga terdapat penelitian tentang penggunaan media *ebook* interaktif “Berani Anti Korupsi” yang juga diaplikasikan di sekolah dasar (Fauzie, 2023). Buku Pancasila berwawasan Nusantara juga sudah dilakukan oleh penulis dan terbukti dapat menjadikan siswa lebih termotivasi belajar (Nastiti & Sari, 2023). Pada artikel ini, penulis melakukan inovasi baru dalam media belajar Pendidikan Kewarganegaraan di ISI Surakarta, khususnya pada mahasiswa semester ke-tiga pada Prodi Seni Karawitan. Proyek yang diberikan diharapkan mampu menjadikan pembelajaran yang lebih terpusat pada mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah menginvestigasi pengaruh media *ebook* berbasis proyek pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

## Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), sebuah metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2010). Proses ini mencakup sepuluh tahapan, yakni: (1) identifikasi potensi dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) perancangan produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk awal, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi lanjutan, dan (10) produksi secara massal (Effendi, 2018). Tahapan tersebut dapat disederhanakan atau dimodifikasi sesuai konteks kebutuhan, seperti dipersingkat menjadi: studi pendahuluan, pengembangan produk, dan ujicoba produk (Sukmadinata, 2005).

Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 3 Prodi Seni Karawitan ISI Surakarta. Instrumen yang digunakan adalah angket dan lembar uji validasi model. Teknik pengumpulan data tes dan non tes. Non tes terdiri dari wawancara dan angket, sementara tes terdiri dari pretest dan post-test. Waktu pelaksanaan Agustus-Desember 2024. Adapun tahap-tahap penelitian tertera pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap-tahap Penelitian

Kriteria penilaian produk dengan menggunakan skala Likert tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian Skala Likert

Skor	Deskripsi
4	SS: Sangat Setuju
3	S: Setuju
2	TS: Tidak Setuju
1	STS: Sangat Tidak Setuju

Skor yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus  $V = (f/n) \times 100\%$ , di mana V merupakan nilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas buku siswa, f adalah skor yang diperoleh oleh siswa, dan n adalah skor maksimal yang dapat dicapai oleh siswa. Kategori valid, praktis, dan efektif dari *ebook* digital sesuai dengan nilai akhir yang diperoleh mahasiswa dalam kisaran 0-100, seperti yang terlihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interval valid, praktis dan efektif

interval	Katagori
$V \leq 20$	Sangat tidak valid
$20 < V \leq 40$	Tidak valid/praktis/efektif
$40 < V \leq 60$	Kurang valid/praktis/efektif
$60 < V \leq 80$	Valid/praktis/efektif
$V > 80$	Sangat valid/praktis/efektif

Tahapan terakhir adalah perhitungan perbedaan hasil belajar pretest dan post-test dari materi yang diujikan dengan *ebook*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media ajar ebook Pendidikan kewarganegaraan berbasis proyek dirancang berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan pengajar. Hasil rekapitulasi angket kebutuhan, pengajar menyampaikan bahwa mahasiswa memerlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi pendidikan kewarganegaraan, khususnya mengenai: identitas nasional, pengantar pendidikan kewarganegaraan dan integrasi nasional.

Dalam konteks e-learning, keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas interaksi yang terbangun. Interaksi tersebut juga perlu didukung oleh pola pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Media pembelajaran memegang peranan penting, baik sebagai alat bantu yang digunakan oleh pengajar (*dependent media*), maupun sebagai sarana pembelajaran mandiri bagi peserta didik (*independent media*) (Arsyad, 2016). Selama ini, proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di ISI Surakarta hanya mengandalkan buku dari Kemendikbud RI dan buku perpustakaan terbitan tahun 2002. Padahal, penerapan media dalam pembelajaran harus dapat memicu motivasi serta memberikan rangsangan positif dalam kegiatan belajar (Nikonova et al., 2016).

Dukungan kuat terhadap hadirnya *ebook* berbasis proyek disampaikan oleh beberapa pengajar. Media ajar tersebut diharapkan memiliki tampilan visual yang menarik; menggunakan warna-warna cerah, ukuran huruf yang nyaman dibaca, serta ilustrasi yang mendukung agar merangsang rasa ingin tahu mahasiswa. Aspek ini menjadi penting karena mahasiswa seni menyukai kreativitas dan aspek perasaan yang sensitif sehingga pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga diharapkan tidak monoton.

Setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dalam *ebook*, mahasiswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas kontekstual, berdiskusi kritis, serta mengaitkan teori dengan realitas sosial yang mereka hadapi. Kegiatan-kegiatan tersebut mendorong penguatan pemahaman konseptual sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir reflektif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Kamaruddin, 2023) yang melihat bahwa pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik dan penelitian lain terkait pembelajaran media *ebook* yang dapat meningkatkan hasil belajar prestasi siswa (Zahara, 2017; Muswita, 2018; Robbi & Churiyah, 2021).

Tahap awal pelaksanaan penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan dan identifikasi capaian pembelajaran. Pada fase ini, peneliti melakukan observasi langsung pada proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi identitas nasional. Sebagai bagian dari analisis awal, peneliti juga mengkaji kebutuhan media pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan guna memperoleh gambaran mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap media ajar yang mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan temuan observasional, diketahui bahwa mahasiswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Di samping itu, dosen sebagai fasilitator belum memanfaatkan berbagai sumber belajar, selain buku ajar terbitan tahun 2002 dan jurnal relevan.

Merespons permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk inovasi media ajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan dari pengembangan bahan ajar ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi semata, tetapi juga untuk meningkatkan sikap dan keterampilan kewarganegaraan yang menjadi bagian penting dalam tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Media pembelajaran yang relevan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga peserta didik tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media yang baik juga dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar peserta didik, baik yang lebih visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga proses belajar menjadi lebih inklusif dan efektif.

Tahap kedua dari pengembangan model pembelajaran ini berfokus pada penyusunan dan validasi produk bahan ajar, yaitu: *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode *one-to-one* atau validasi individu. Ebook tersebut diuji coba oleh pihak yang memiliki kompetensi yaitu saudara Triyani. Setelah uji coba pertama, peneliti melakukan revisi pada produk berdasarkan umpan balik yang diterima dari validator. Proses revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan buku ajar tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan standar yang diharapkan. Pada tahap ini, hasil produk yang telah diperbaiki akan diuji coba kembali untuk memperoleh validitas yang lebih tinggi.

Selanjutnya, pada tahap ketiga, dilakukan uji coba produk dalam skala yang lebih besar, yaitu *small group dan field evaluation*. Tahap ini bertujuan untuk menguji sejauh mana *ebook* dapat diterima dan digunakan dengan efektif oleh sekelompok mahasiswa. Pada tahap ini, media ajar akan divalidasi oleh tim validator yang terdiri dari dosen dan seorang guru. Tim validator ini melakukan penilaian terhadap berbagai aspek *ebook*, seperti kualitas tampilan, penggunaan bahasa yang sesuai, kualitas materi yang disajikan, dan kecocokan antara tujuan pembelajaran dengan isi *ebook*.

Validator tidak hanya memberikan penilaian terhadap kualitas bahan ajar, tetapi juga memberikan saran dan komentar konstruktif untuk perbaikan lebih lanjut. Setelah itu, mereka menyusun kesimpulan keseluruhan mengenai kualitas media ajar *ebook*, berdasarkan berbagai aspek yang telah dievaluasi. Proses analisis data untuk tahap validasi dilakukan dengan menggunakan hasil penyebaran angket validasi yang telah diisi oleh tim validator.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, tim validator menyimpulkan bahwa *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan berbasis proyek telah memenuhi kategori sangat baik. Dengan demikian, diharapkan efektivitas proses belajar juga akan mengalami peningkatan. Namun, ada beberapa bagian yang memerlukan revisi lebih lanjut untuk memastikan kualitas yang optimal. Masukan yang diberikan oleh validator tercantum dalam Tabel 3. Pada tabel ini menunjukkan area-area yang masih perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas *ebook*.

Tabel 3. Masukan terhadap *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Proyek

Validator	Sebelum	Sesudah
Validator 1	KD dan indikator belum dituliskan pada tabel 1 secara lengkap	Melengkapi KD dan indikator
Validator 2	Memasukan unsur proyek seni dalam proyek pada <i>ebook</i>	Melengkapi <i>ebook</i> berbasis proyek dengan tema seni

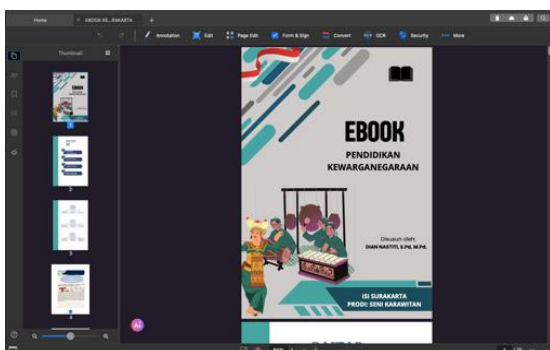
Sumber: Olahan data peneliti 2024.

Hasil masukan validator 2 untuk memasukkan tema seni ke dalam *ebook*, khususnya pada tema identitas nasional, dilakukan oleh peneliti dengan menyisipkan video dari youtube. Kemudian, hasil validasi angket menghasilkan instrumen yang dibuat telah valid dan dapat dipergunakan. Hal ini terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Data Angket Validasi

No	Validator	Rata-rata
1	Validator 1	94%
2	Validator 2	90%
Jumlah		184
Rata-rata		92%

Hasil validasi kedua validator dapat dilihat dari kualitas tampilan bahan ajar, kaidah bahasa, kualitas isi dan tujuan pembelajaran yang sudah di desain oleh peneliti. *Ebook* pendidikan kewarganegaraan berbasis proyek mendapatkan rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Gambar 2 merupakan desain *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah dirancang.



Gambar 2. Design cover *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan.

Hasil validasi menyatakan pengembangan media *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya adalah tahap uji coba *one-to-one* dan uji coba lapangan *small group*. Sebanyak 18 orang peserta didik kelas A1 dan A2 yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah.



Gambar 3. Tahap uji coba



Peneliti melanjutkan dengan memberikan tes angket (ujian efektivitas) yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Optimalisasi *ebook* kewarganegaraan berbasis proyek ini dapat dilihat dari hasil sebaran angket mahasiswa. Rata-rata persentase hasil, yaitu 96 % berhasil menyelesaikan tes ini. Berikut ini adalah tampilan hasil pretest dan posttest serta angket sebaran sosialisasi *ebook* kewarganegaraan pada gambar 4 dan gambar 5.

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	20111004 Dina Nurul Fikriyah	70	80
2	20111004 Alifan	70	80
3	20111004 Zulfahri Al-Azhar	70	80
4	20111004 Rizki Nur Hafidha	70	80
5	20111004 Nur Hafidha	70	80
6	20111004 Nur Hafidha	70	80
7	20111004 Nur Hafidha	70	80
8	20111004 Nur Hafidha	70	80
9	20111004 Nur Hafidha	70	80
10	20111004 Nur Hafidha	70	80
11	20111004 Nur Hafidha	70	80
12	20111004 Nur Hafidha	70	80
13	20111004 Nur Hafidha	70	80
14	20111004 Nur Hafidha	70	80
15	20111004 Nur Hafidha	70	80
16	20111004 Nur Hafidha	70	80
17	20111004 Nur Hafidha	70	80
18	20111004 Nur Hafidha	70	80
19	20111004 Nur Hafidha	70	80
20	20111004 Nur Hafidha	70	80

Gambar 4: hasil pretest dan posttest kelas A1

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	20111004 Nur Hafidha	70	80
2	20111004 Nur Hafidha	70	80
3	20111004 Nur Hafidha	70	80
4	20111004 Nur Hafidha	70	80
5	20111004 Nur Hafidha	70	80
6	20111004 Nur Hafidha	70	80
7	20111004 Nur Hafidha	70	80
8	20111004 Nur Hafidha	70	80
9	20111004 Nur Hafidha	70	80
10	20111004 Nur Hafidha	70	80
11	20111004 Nur Hafidha	70	80
12	20111004 Nur Hafidha	70	80
13	20111004 Nur Hafidha	70	80
14	20111004 Nur Hafidha	70	80
15	20111004 Nur Hafidha	70	80
16	20111004 Nur Hafidha	70	80
17	20111004 Nur Hafidha	70	80
18	20111004 Nur Hafidha	70	80
19	20111004 Nur Hafidha	70	80
20	20111004 Nur Hafidha	70	80

Gambar 4: hasil pretest dan posttest kelas A2.

Dari hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam hasil belajar mahasiswa, khususnya pada materi identitas nasional. Media ajar *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan berbasis proyek ini termasuk dalam kelompok yang sangat efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *ebook* Pendidikan Kewarganegaraan berbasis proyek dinilai valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa. Materi yang disajikan dalam *ebook* telah melalui proses penilaian yang komprehensif dan dinyatakan sesuai dengan standar akademik yang berlaku. Kehadiran *ebook* ini dianggap penting karena isinya relevan dengan kurikulum mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan serta mampu memberikan wawasan yang lebih kontekstual terkait materi identitas nasional. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan dan identitas kebangsaan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan wilayah studi yang hanya melibatkan mahasiswa di lingkungan ISI Surakarta. Keterbatasan ini berimplikasi pada terbatasnya generalisasi temuan terhadap konteks pendidikan di perguruan tinggi lain. Oleh karena itu, disarankan untuk dilakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan partisipan dari berbagai universitas di Indonesia, serta menggunakan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil yang diperoleh lebih representatif dan komprehensif terhadap penerapan ebook Pendidikan Kewarganegaraan berbasis proyek di berbagai lingkungan akademik.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis pembelajaran online masa WFH pandemic covid-19 sebagai tantangan pemimpin digital abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work from Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–12.
- Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 5(6), 780–791. <https://repo.uinsyahada.ac.id/758/>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Fauzie, D. F., Komariah, K., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 01-18.
- Kamaruddin, I., Suarni, E., Rambe, S., Sakti, B. P. S., Rachman, R. S., & Kurniadi, P. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan: Tinjauan literatur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2742–2747. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22138>
- Maharani, N., Lestari, S., & Suyanti, S. (2023). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Proyek Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 338–347. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4363>
- Nastiti, D., & Sari, L. A. (2023). Pengembangan Buku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berwawasan Nusantara Untuk SD Kelas III Guna Memperkuat Profil Pelajar Pancasila. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 568–578. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3138>
- Nikonova, E. I., Sharonov, I. A., Sorokoumova, S. N., Suvorova, O. V, & Sorokoumova, E. A. (2016). Modern Functions of a Textbook on Social Sciences and Humanities as an

Informational Management Tool of University Education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(10), 3764–3774. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1114692>

Rastati, R. (2022). Internalizing Pancasila through pop culture and youth community. *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 24(2). [https://scholar.google.com/scholar?q=Rastati,+R.+\(2022\).+Internalizing+Pancasila+through+pop+culture+and+youth+community.+Jurnal+Masyarakat+Dan+Budaya,+24\(2\).&hl=en&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.com/scholar?q=Rastati,+R.+(2022).+Internalizing+Pancasila+through+pop+culture+and+youth+community.+Jurnal+Masyarakat+Dan+Budaya,+24(2).&hl=en&as_sdt=0,5)

Robbi, H. M. F., & Churiyah, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Mobile Learning berbasis Flip Pdf Pro Maker (myflip)(A useful mobile base learning media in the Covid-19 era). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 1(6), 517–525. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p517-525>

Sabran, S., & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Seminar Nasional Lp2m Unm*, 122–125. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256>

Shefira, A., Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2024). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447>

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Alfabeta.

Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode Penelitian*. Bandung: PT remaja rosdakarya.

Sumiarsih, E., & Karmedi, M. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Konsep Kebebasan Berorganisasi dan Sikap Demokratis melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Kartu Bergambar di Gugus 2 Bima Sakti Sukmajaya Depok. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 9(2), 23–30. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/186>

Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan e-book berbasis project based learning (PjBL) untuk melatih kemampuan berpikir kreatif pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 314–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p314-325>

Zahara, N., Djufri, D., & Sarong, M. A. (2017). Optimalisasi pembelajaran dengan E-Book dan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA pada materi dunia tumbuhan. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 2(2), 105–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/biotik.v2i2.243>