



Peran Mahasiswa PGMI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila melalui Media Pembelajaran Book Creator Di Kelas IV SD Islam Cahaya Harati Palangka Raya

Muhammad Syabrina

syabrina@iain-palangka.ac.id

Institut Agama Negeri Palangka Raya

Muhammad Syaufi Arrazi

muhammadsyaufiarrazi@gmail.com

Institut Agama Negeri Palangka Raya

Ikhwani Muslim

Im911491@gmail.com

Institut Agama Negeri Palangka Raya

Abstrak. *This study aims to develop teaching materials based on digital learning media using the Book Creator application in the Pancasila Education subject for grade IV MI/SD SDIT Cahaya Harati students. The approach used in this study is the research and development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The teaching materials developed are designed to increase students' interest in learning through the presentation of interactive, visually attractive, and easily accessible materials. The results of the study showed that the teaching materials developed met the criteria of validity, effectiveness, and practicality. The validation test by material and media experts obtained a high average score, while the results of the trial on students showed an increase in conceptual understanding and interest in learning. The implementation of this teaching material was also well received by teachers, who considered it an innovative alternative in the learning process. In conclusion, Book Creator-based teaching materials are effective for use as supporting media for Pancasila Education learning in grade IV.*

Keywords: *Teaching Materials, Book Creator, Canva, Pancasila Education*

Abstrak. *Siswa di SD Islam Cahaya Harati Palangka Raya menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama di era digital. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan pengabdian masyarakat yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Book Creator. Metode yang digunakan adalah pelatihan interaktif bagi guru dan siswa, serta pengembangan bahan ajar yang menarik dan mudah diakses. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dengan 83% dari mereka menyatakan bahwa media ini membantu pemahaman konsep. Selain itu, guru juga melaporkan bahwa bahan ajar ini memberikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran. Dampak signifikan dari kegiatan ini adalah terciptanya lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif, yang pada akhirnya mendukung penguatan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila.*

Kata Kunci: *Bahan ajar, Buku kreator, Canva, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Kemajuan ilmu pengetahuan ini mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang mendorong perubahan zaman. Saat ini, perkembangan teknologi telah mencapai era digital. Secara global, hampir semua sektor telah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah berbagai pekerjaan, termasuk dalam

bidang Pendidikan¹. Pendidikan adalah investasi yang sangat berharga bagi sebuah peradaban dan memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, Proses pembelajaran menjadi tanggung jawab guru untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik². Pendidikan merupakan proses pembentukan, pembinaan, pelatihan, pencerdasan, dan pengarahan yang ditujukan kepada siswa, baik melalui jalur informal, formal, maupun nonformal, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pemahaman yang dibutuhkan untuk pengembangan diri secara pribadi, sosial, dan intelektual³.

Di era digital, pengaruh teknologi terhadap dunia pendidikan tidak dapat diabaikan. Teknologi telah mengubah metode pengajaran secara signifikan, menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan disesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan memiliki potensi untuk melampaui batasan ruang kelas konvensional, mendukung pembelajaran jarak jauh, serta memperluas akses terhadap pendidikan berkualitas secara lebih merata⁴. Dalam membuat Book Creator ini aplikasi yang di gunakan adalah Canva. Aplikasi Canva menyediakan beragam template yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, unggahan Instagram, kartu, surat kabar, strip komik, sampul majalah, undangan, kolase foto, kartu bisnis, wallpaper desktop, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi media sosial, pengumuman, menu, video, grafik organizer, cerita Anda, surat, kop surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, kartu identitas, sampul CD, dokumen format surat AS, presentasi untuk perangkat seluler, perencanaan, program, sampul ebook, dan storyboard⁵.

Sesuai dengan judul artikel ini mata Pelajaran yang di pilih adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar bagi setiap kehidupan warga negara untuk dijadikan sebuah patokan atau pegangan dalam menjali kehidupan sebagai warga negara yang baik atau sesuai dengan nilai-nilai Pancasila⁶. Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar Pancasila bagi guru di Sekolah Dasar sangat penting dilakukan karena anak-anak saat ini hidup pada zaman digitalisasi dan bahkan jika kita lihat kondisi di lapangan sudah semakin

¹ Rutmauli Hutagaol, "Inovasi Teknologi Dalam Pendidikan Klinis Keperawatan Sebagai Strategi Pembelajaran Kreatif: Apa Saja Manfaatnya Bagi Mahasiswa Keperawatan?: Sebuah Literatur Review," *Jurnal Skala Kesehatan* 14, no. 1 (2023): 28–39, <https://doi.org/10.31964/jsk.v14i1.384>.

² Hikmat Arief et al., "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Tutorial Berbasis Ispring," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (2021): 57–65, <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1658>.

³ Putri, Muhammad Syabrina, and Sulistyowati, "Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Peserta Didik Di MI Al-Muhajir Kereng Pangi," *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 4 (2023): 14–24.

⁴ Desty Endrawati Subroto et al., "Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): 473–80, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.

⁵ Sri Susanty, "Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar," *Jurnal Ilmiah Hospitality* 9, no. 2 (2020): 157–66, <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>.

⁶ Ani Sulianti, Yusuf Efendi □, and Halimatus Sa', "JPK : Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan (Print) Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Lembaga Pendidikan," *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2020): 54–65, <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n1.2020>.

banyak terjadi penurunan nilai karakter peserta didik⁷. Dalam situasi saat ini, guru Pendidikan Pancasila atau pendidik memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme pada siswa MI/SD. Untuk memilih dan menerapkan strategi tersebut, guru Pendidikan Pancasila atau pendidik perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep nasionalisme tujuan dari nasionalisme meliputi: 1). Menjaga keutuhan dan kedaulatan negara 2). Memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa 3). Menjadi bahasa dan simbol identitas nasional⁸.

Salah satu aspek kunci dalam pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan. Di Indonesia, peningkatan kualitas pendidikan masih menjadi tantangan utama. Konsep "pendidikan digital" merujuk pada metode pengajaran yang memanfaatkan berbagai platform multimedia, termasuk komputer, laptop, ponsel pintar, serta media berbasis audio dan visual. Menurut Kristiawan dan rekan-rekannya, pendekatan ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran⁹.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menjalankan proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyusun rancangan pembelajaran, kemudian melaksanakan proses pembelajaran dengan mengikuti tahapan-tahapan utama, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Namun, dalam praktiknya, muncul sejumlah kendala terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital oleh guru.¹⁰ Di era digital ini, peran guru dan dosen menjadi semakin penting dalam menyaring informasi yang diterima oleh peserta didik. Oleh karena itu, para pendidik dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, khususnya di era digital, serta menciptakan inovasi dalam proses pengajaran¹¹.

Kualitas pendidikan tidak hanya dilihat dari hasil akhirnya, tetapi juga dari bagaimana proses pembelajaran itu dilakukan. Selain itu, hasil yang dicapai juga harus memuaskan. Guru dan siswa perlu berinteraksi secara efektif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan didukung oleh penggunaan media yang menunjang proses belajar mengajar¹². Selain guru, peserta didik juga dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Menurut Wikipedia, generasi Z adalah generasi yang lahir setelah Generasi Y, dengan rentang kelahiran antara tahun 1995 hingga 2010. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dari generasi tersebut sudah akrab dengan penggunaan TIK dalam kehidupan sehari-hari¹³.

⁷ Siti Murtiningsih, "Konsep Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila," *Dirasah : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 6, no. 2 (2023): 112–17, <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i2.530>.

⁸ Fadillah Annisak and Abdul Gani Jamora Nasution, "Peran Guru PKn Dalam Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Pada Siswa MI/SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 1736–39, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12641/9703>.

⁹ Wellty Mely Betesda Br Sinaga and Alief Firmansyah, "Perubahan Paradigma Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2024): 10, <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>.

¹⁰ Febrizka Alya Rahma, Hary Soedarto Harjono, and Urip Sulisty, "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 603–11, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>.

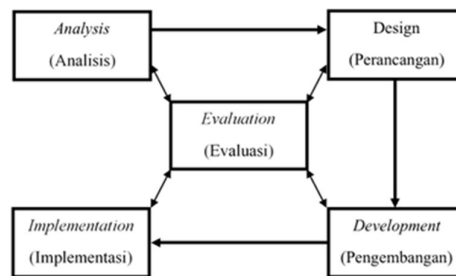
¹¹ Susanty, "Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar."

¹² Muhammad Akbar Syafruddin and Nur Indah Atifah Anwar, "Sinergi Pendidikan Jasmani Dan Teknologi Multimedia Di Era Digital," *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 12, no. 1 (2024): 123–36, <https://doi.org/10.35706/judika.v12i1.9238>.

¹³ Intan Amalia, "Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 2 (2020): 152–55, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.900>.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16-17 Desember 2024 di SDIT Cahaya Harati. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) yang menggunakan model desain penelitian ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi¹⁴. Kajian pengembangan ini ditujukan untuk pengembangan produk, mendeskripsikan proses pengembangan selengkap mungkin dan mengevaluasi produk akhir¹⁵.



Gambar 1: Model ADDIE

Angket ini dirancang untuk subjek uji coba dengan jenis angket yang meliputi: (a) angket penilaian dari ahli materi, (b) angket penilaian dari ahli media pembelajaran, (c) angket penilaian dari ahli pembelajaran untuk guru kelas IV SDIT Cahaya Harati, dan (d) angket penilaian dari siswa pada tahap uji coba lapangan¹⁶.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat kolaboratif antara dosen dan mahasiswa ini dilaksanakan di MI/SD SDIT Cahaya Harati Palangka Raya dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila melalui media pembelajaran berbasis Book Creator. Berikut adalah rincian menggunakan metode 5W+1H terkait kegiatan ini:

Kegiatan ini melibatkan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan aplikasi Book Creator, serta pelatihan bagi guru dan siswa untuk memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Partisipan dalam kegiatan ini terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Institut Agama Negeri Palangka Raya, guru-guru di MI/SD SDIT Cahaya Harati, serta siswa kelas IV sebagai penerima manfaat utama. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 16-17 Desember 2024, yang mencakup sesi pelatihan dan implementasi media pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilakukan di MI/SD SDIT Cahaya Harati, Palangka Raya, yang merupakan lokasi sekolah yang membutuhkan inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila, serta untuk memberikan guru alat yang lebih efektif dalam proses pengajaran di era digital. Kegiatan dilakukan dengan langkah-langkah sistematis, yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan untuk memahami tantangan yang dihadapi guru dan siswa.
2. Mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Book Creator.

¹⁴ Ranida Seviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Planet Di Tata Surya," *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi* 6, no. 2 (2022): 198–208, <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>.

¹⁵ Sulistyowati Sulistyowati et al., "Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Ipas Kelas Iv Di Mi/Sd," *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2024): 35–52, <https://doi.org/10.52484/as>.

¹⁶ Muhammad Syabrina and Sulistyowati, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah," *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran* 7, no. 1 (2020): 25–36.

3. Melaksanakan pelatihan interaktif bagi guru tentang cara menggunakan media tersebut.
4. Menerapkan media dalam pembelajaran di kelas dan mengumpulkan umpan balik melalui angket dan wawancara.

Dari hasil evaluasi, ditemukan bahwa 83% siswa merasa lebih tertarik dan memahami materi Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media baru tersebut. Selain itu, guru-guru memberikan penilaian positif terhadap efektivitas media, dengan 81,55% menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan masyarakat sekolah, yang pada akhirnya mendukung penguatan pendidikan karakter di era digital.

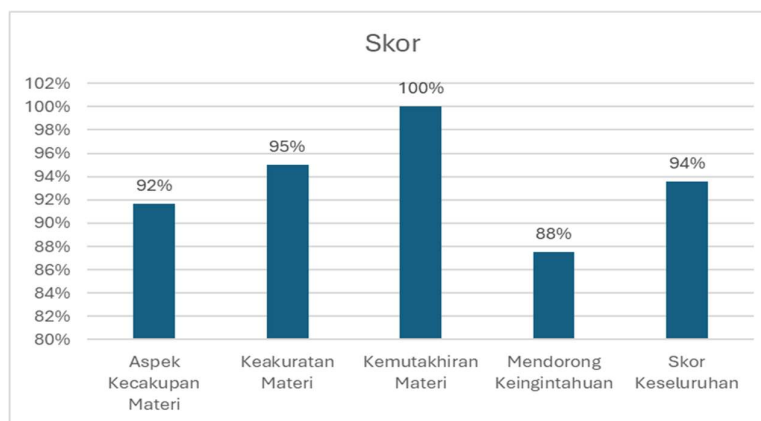
Eksperimen melibatkan uji coba lapangan dan validasi oleh para ahli, sementara proposisi mencakup uji coba lapangan pada satu kelas serta validasi oleh ahli materi dan desain. Langkah ini bertujuan untuk menilai tingkat kesesuaian media interaktif guna menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lingkungan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Wawancara, Angket, Pengujian Validitas¹⁷.



Gambar 2: Uji Coba di SDIT Cahaya Harati

1. Ahli Materi

Pertama-tama dilakukan validasi materi. Hasil dari validasi tersebut direfleksikan dalam diagram di bawah ini, yang menunjukkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif.



Gambar 3: Grafik penilaian ahli Materi

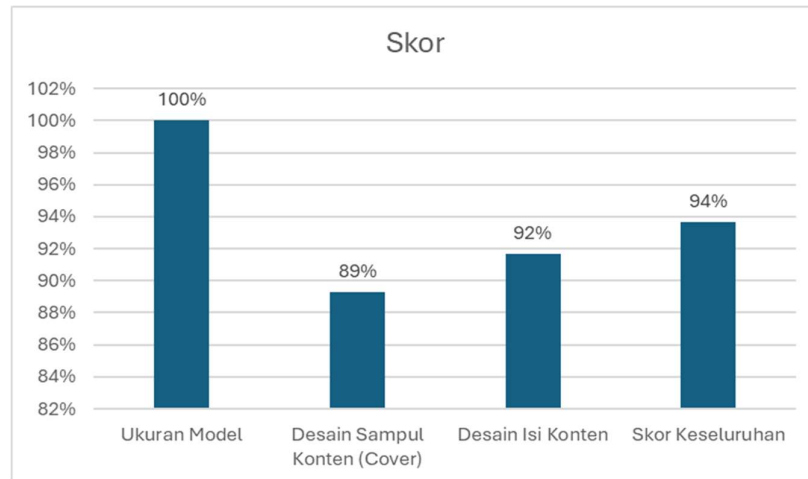
¹⁷ Usep Kosasih Kosasih, Samnur Saputra, and Egi Ahmad Supriadi, "Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Aljabar Melalui Pendekatan Open-Ended," *PERISAI: Jurnal Pendidikan Dan Riset Ilmu Sains* 1, no. 1 (2022): 90–97, <https://doi.org/10.32672/perisai.v1i1.64>.

Peran Mahasiswa PGMI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila melalui Media Pembelajaran Book Creator Di Kelas IV SD Islam Cahaya Harati Palangka Raya

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 3, bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa Book Creator materi Pendidikan Pancasila tentang Aku Anak Yang Disiplin kelas IV SDIT Cahaya Harati Palangka Raya skor keseluruhan sebesar 94,00% atau sangat layak

2. Ahli Desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram di bawah ini menggambarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap bahan ajar



Gambar 4: Grafik penilaian ahli Desain

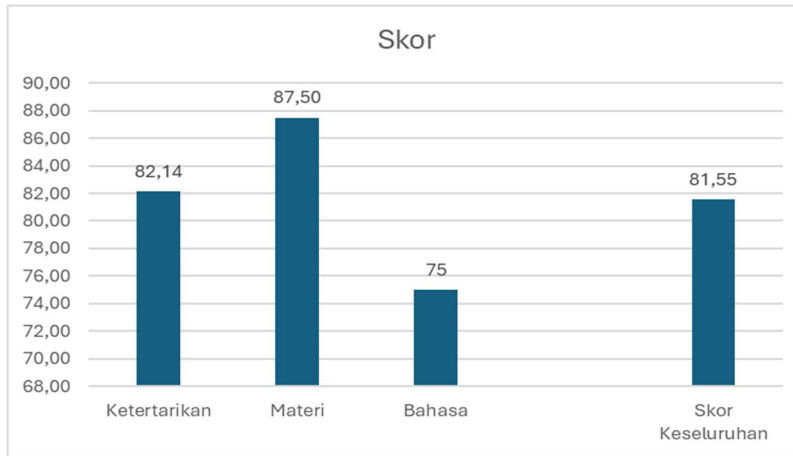
Data yang di sajikan, dapat di simpulkan *Book Creator* tersebut memiliki Tingkat kelayakan yang baik dalam desain. Saran dari ahli materi adalah tulisan agar lebih di berikan jarak antara dari sisi buku, Gambar yang di download dari internet di berikan *Source* nya, memberikan jarak antara antara tulisan dan gambar.



Gambar 5 & 6: Desain Book Creator

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan evaluasi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan, seperti yang ditunjukkan pada gambar. Hasil dari uji lapangan kemudian disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini.

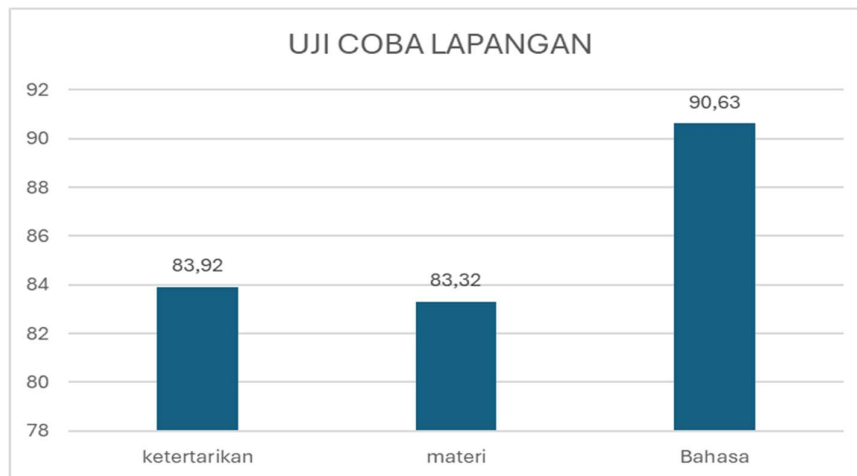


Gambar 7: Grafik Penilaian Guru

Penilaian guru di atas menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Book Creator* memperoleh kualifikasi “Sangat Layak” sebesar 81,55% dan dapat di gunakan pada uji coba lapangan.

4. Hasil Uji Coba

Tes yang diberikan kepada Siswa. Data yang di ambil hanya 8 siswa. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 8: Grafik hasil Uji coba lapangan

Berdasarkan grafik sebelumnya, bahwa bahan berbasis *Book Creator* Ini memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 83,92%, yang menunjukkan bahwa siswa dapat mendapatkan keuntungan yang signifikan dari bahan ajar *Book Creator* sebagai media interaktif ini sepanjang proses belajar.

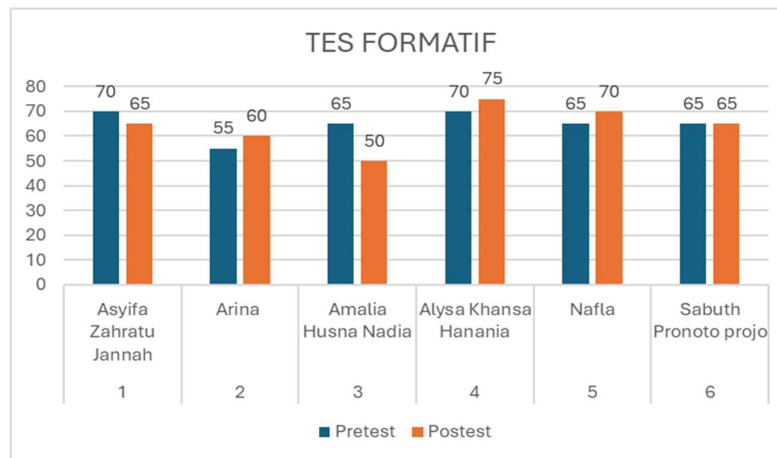
5. Evaluasi

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi, yang berperan penting dalam menilai keberhasilan produk pembelajaran yang telah diterapkan kepada siswa. Proses ini bertujuan untuk

menilai pencapaian hasil belajar siswa setelah memanfaatkan bahan ajar yang telah dibuat¹⁸. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dalam bentuk tes. evaluasi formatif memiliki peran krusial dalam memberikan umpan balik yang bermanfaat, yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan dan menyempurnakan bahan ajar yang telah dikembangkan¹⁹. Tes formatif terdiri dari pretest dan posttest.

6. Uji Pretest & Posttest

Uji tes digunakan untuk mengukur signifikansi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar *Book Creator*. Selain itu, uji test ini juga berfungsi untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti, sehingga dapat menentukan apakah perbedaan hasil pretest dan posttest terjadi secara signifikan atau hanya disebabkan oleh faktor kebetulan



Gambar 8: Grafik hasil test Formatif

Data ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki dampak positif bagi pembelajaran, meskipun ada beberapa aspek yang mungkin perlu dievaluasi lebih lanjut.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Book Creator* dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV MI/SD. Media ini dibuat dengan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mencakup materi, visualisasi menarik, serta fitur interaktif yang mendukung proses belajar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, bahan ajar yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi bahan ajar relevan dengan kompetensi dasar yang ditentukan, sedangkan validasi ahli media menyatakan bahwa desain dan interaktivitas bahan ajar memadai untuk pembelajaran siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Book Creator* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari hasil pretest dan posttest. Uji statistik, seperti uji T, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ini. Media ini memberikan manfaat besar, antara lain memudahkan siswa memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila secara

¹⁸ Erwin Winaryati Dyah Ristanti Ari Juari, Rida Fironika Kusumadewi, and Yunita Sari, "Pengembangan 'BALING' Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2, no. 2 (2021): 75, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.9908>.

¹⁹ Syuhendri Syuhendri, Lara Sania, and Hamdi Akhsan, "Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Materi Fisika Dasar Topik Kinematika," *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 1 (2021): 43–50, <https://doi.org/10.33369/jkf.4.1.43-50>.

kontekstual, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif. Peneliti merekomendasikan agar media pembelajaran berbasis *Book Creator* digunakan lebih luas di berbagai mata pelajaran dan sekolah, dengan disertai pelatihan guru dalam memanfaatkan aplikasi ini. Selain itu, evaluasi dan pengembangan lanjutan perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru. Media pembelajaran *Book Creator* sebaiknya diperkenalkan ke sekolah-sekolah lain, terutama yang memiliki kebutuhan bahan ajar interaktif untuk Pendidikan Pancasila. Proses evaluasi terhadap efektivitas bahan ajar ini perlu dilakukan secara berkala, baik melalui uji coba pada siswa maupun melalui umpan balik dari guru, agar bahan ajar dapat terus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Intan. “Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 2 (2020): 152–55. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.900>.
- Annisak, Fadillah, and Abdul Gani Jamora Nasution. “Peran Guru PKn Dalam Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Pada Siswa MI/SD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 1736–39. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12641/9703>.
- Arief, Hikmat, Ecep Andang Mulyana, Enung Nurjanah, and Yuan Risnandah. “Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Tutorial Berbasis Ispring.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (2021): 57–65. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1658>.
- Hutagaol, Rutmauli. “Inovasi Teknologi Dalam Pendidikan Klinis Keperawatan Sebagai Strategi Pembelajaran Kreatif: Apa Saja Manfaatnya Bagi Mahasiswa Keperawatan?: Sebuah Literatur Review.” *Jurnal Skala Kesehatan* 14, no. 1 (2023): 28–39. <https://doi.org/10.31964/jsk.v14i1.384>.
- Juari, Erwin Winaryati Dyah Ristanti Ari, Rida Fironika Kusumadewi, and Yunita Sari. “Pengembangan ‘BALING’ Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2, no. 2 (2021): 75. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.9908>.
- Kosasih, Usep Kosasih, Samnur Saputra, and Egi Ahmad Supriadi. “Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Aljabar Melalui Pendekatan Open-Ended.” *PERISAI: Jurnal Pendidikan Dan Riset Ilmu Sains* 1, no. 1 (2022): 90–97. <https://doi.org/10.32672/perisai.v1i1.64>.
- Murtiningsih, Siti. “Konsep Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila.” *Dirasah : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 6, no. 2 (2023): 112–17. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i2.530>.
- Putri, Muhammad Syabrina, and Sulistyowati. “Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Peserta Didik Di MI Al-Muhajir Kereng Pangi.”

- Anfatama: *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 4 (2023): 14–24.
- Rahma, Febrizka Alya, Hary Soedarto Harjono, and Urip Sulisty. “Problematisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 603–11. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>.
- Seviana, Ranida. “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Planet Di Tata Surya.” *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi* 6, no. 2 (2022): 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>.
- Sinaga, Wellty Mely Betesda Br, and Alief Firmansyah. “Perubahan Paradigma Pendidikan Di Era Digital.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2024): 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>.
- Subroto, Desty Endrawati, Supriandi, Rio Wirawan, and Arief Yanto Rukmana. “Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): 473–80. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.
- Sulianti, Ani, Yusuf Efendi □, and Halimatus Sa’. “JPK : Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan (Print) Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Lembaga Pendidikan.” *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2020): 54–65. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n1.2020>.
- Sulistyowati, Sulistyowati, Istiyati Mahmudah, Muhammad Syabrina, Nur Inayah Syar, Rahmad Rahmad, and Abdul Wahid. “Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Kelas Iv Di Mi/Sd.” *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2024): 35–52. <https://doi.org/10.52484/as>.
- Susanty, Sri. “Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar.” *Jurnal Ilmiah Hospitality* 9, no. 2 (2020): 157–66. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>.
- Syabrina, Muhammad, and Sulistyowati. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah.” *Tarbiyah Wa Ta’lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran* 7, no. 1 (2020): 25–36.
- Syafruddin, Muhammad Akbar, and Nur Indah Atifah Anwar. “Sinergi Pendidikan Jasmani Dan Teknologi Multimedia Di Era Digital.” *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 12, no. 1 (2024): 123–36. <https://doi.org/10.35706/judika.v12i1.9238>.
- Syuhendri, Syuhendri, Lara Sania, and Hamdi Akhsan. “Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Materi Fisika Dasar Topik Kinematika.” *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 1 (2021): 43–50. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.1.43-50>.