Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI MENERAPKAN PERILAKU TAAT HUKUM DI SMAN JENGGAWAH JEMBER

M Fahmi Kurniawan[1], Rahmanu Wijaya[2]

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya
Email: mfahmi.20055@mhs.unesa.ac.id, rahmanuwijaya@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi Menerapkan Perilaku Taat Hukum di SMAN Jenggawah Jember, di mana hanya 19,43% siswa mencapai nilai di atas KKM sebesar 75, dengan rata-rata nilai siswa 55. Masalah ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, serta penggunaan bahan ajar tradisional seperti modul cetak, yang membuat siswa kurang termotivasi. Selain itu, fasilitas teknologi di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sekaligus menganalisis efektivitas media belajar *e-book* interaktif yang sesuai dengan fase pembelajaran pada materi "Menerapkan perilaku taat hukum" untuk siswa kelas X di SMA Negeri Jenggawah. Metode pengembangan menggunakan model 4D *(Define, Design, Develop, Disseminate)*, mencakup analisis kebutuhan, perancangan media, uji validasi oleh ahli, dan implementasi. *E-book* interaktif ini dilengkapi fitur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, kuis, dan simulasi yang relevan dengan materi. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87% (kategori “sangat layak”), sementara respon dari siswa dan guru mencapai 84,8% (juga “sangat layak”). Uji keefektifan melalui *n-gain score* menghasilkan angka 0,70 (kategori tinggi), dengan ketuntasan belajar sebesar 79,3% (kategori “efektif”). Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-book interaktif berbasis CTL dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : E-book interaktif, *Contextual Teaching and Learning*, Pendidikan Pancasila, perilaku taat hukum, pengembangan media pembelajaran.

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students on the topic Adopting Law-Abiding Behavior at SMAN Jenggawah Jember, where only 19.43% of students scored above the minimum passing grade (KKM) of 75, with an average score of 55. This issue stemmed from monotonous teaching methods, lack of interactivity, and the use of traditional learning materials such as printed modules, which failed to motivate students. Additionally, the potential of the school's technological facilities was not optimally utilized. This research aimed to develop an interactive e-book based on Contextual Teaching and Learning (CTL) as an engaging, interactive, and relevant learning medium tailored to students'

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

needs. The development method employed the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), which included needs analysis, media design, expert validation, and implementation. The interactive e-book was designed with multimedia features such as text, images, audio, video, quizzes, and simulations relevant to the subject matter. Validation results from content and media experts indicated a feasibility score of 87% (categorized as "very feasible"), while responses from teachers and students achieved a score of 84.8% ("very feasible"). Effectiveness testing using the n-gain score produced a value of 0.70 (high category), with a learning mastery level of 79.3% (categorized as "effective"). The study concluded that the CTL-based interactive e-book is an effective solution to improve students' learning outcomes.

***Keywords**: Interactive e-book, Contextual Teaching and Learning, Pancasila Education, law-abiding behavior, learning media development.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah landasan penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan individu, serta merupakan salah satu elemen kunci dalam pembangunan masyarakat yang beradab dan maju. Dalam (Sukardi, 2016) pendidikan sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan individu dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Di Indonesia, sistem pendidikan terus mengalami perkembangan untuk memenuhi perkembangan zaman dan mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Namun, di tengah kemajuan teknologi dan dinamika perubahan sosial, terdapat tantangan yang harus dihadapi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran (Kurnia & Sari, 2019).

Teknologi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut Siemens dan Tittenberger (2009), teknologi adalah cara mewujudkan pikiran dengan mendesain peralatan yang memudahkan kehidupan (Oktavianni, 2023). Dalam konteks pendidikan, teknologi telah mengubah cara belajar dan mengajar, membuka peluang baru untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan aksesibilitas pembelajaran. Dengan teknologi pendidikan, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Penerapan teknologi di sekolah memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran bagi peserta didik di era digital. Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan dan memperluas pengalaman pembelajaran peserta didik. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai jenis teknologi, seperti perangkat lunak, aplikasi, platform *daring*, perangkat *mobile*, dan lain-lain, untuk mendukung proses pembelajaran (Rohmatul Ummayah, 2018). Dengan memanfaatkan teknologi, penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, salah satu bentuk media pembelajaran yang dipakai adalah *E-book*. Penggunaan

media pembelajaran berupa *e-book* interaktif dalam pembelajaran menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan konsep-konsep yang kompleks serta nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang disampaikan.

Pendidikan menengah atas adalah tahap kritis dalam pembentukan karakter dan pengetahuan peserta didik sebelum mereka memasuki dunia perguruan tinggi atau lapangan kerja (Tirto.id, 2023). Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi, pendekatan pembelajaran berbasis digital dan teknologi menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan menengah atas.

Pendidikan Pancasila atau yang sebelumnya lebih dikenal sebagai PPKn adalah mata pelajaran yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pendidkan Pancasila memiliki orientasi pada penguatan karakter dan wawasan kebangsaan melalui pembentukan sikap mental, penanaman nilai, moral, dan budi pekerti yang menekankan harmonisasi pada aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta menekankan pada sikap kekeluargaan dan kerja sama. Melalui mata pelajaran PPKn, peserta didik tidak hanya memahami sebuah konsep ataupun teori dan sejarah tentang Pancasila dan kewarganegaraan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang cocok digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning*. Pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konsep mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan (Trianto, 2009). Dengan pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* peserta didik akan lebih mudah memahami suatu materi dikarenakan peserta didik akan langsung mendapatkan gambaran secara langsung mengenai materi yang di dapatkan beserta contoh pada kehidupan nyata. Penerapan pembelajaran kontekstual dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media belajar, hal tersebut akan memaksimalkan potensi dari pembelajaran kontekstual itu sendiri.

Dalam pembelajaran, pemilihan cara komunikasi antara guru dan peserta didik dalam penyampaian materi memiliki pengaruh pada daya ingat yang berbeda untuk peserta didik. Setidaknya ada dua macam komunikasi ketika pembelajaran yaitu melalui komunikasi verbal dan media visual. Pemilihan komunikasi yang tidak tepat dalam pembelajaran dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan metode belajar yang monoton tanpa melibatkan kombinasi juga akan menyebabkan peserta didik jenuh serta daya ingat terhadap materi akan cepat menghilang. Hal ini dibuktikan pada tabel pengaruh daya ingat siswa dengan komunikasi verbal dan media dari Nunuk Suryani (2018) sebagai berikut.

Tabel 1.1 Daya ingat siswa dengan komunikasi verbal dan media **(Nunuk Suryani, 2018)**

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat	
		3 jam	3 hari
✓		70	10
	✓	72	20
✓	✓	85	65

Berdasarkan tabel dapat diamati bahwa komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat siswa dalam waktu 3 jam turun menjadi 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat

siswa meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat siswa mampu mencapai 85%. Hal tersebut tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Hal tersebut ditunjukan pada hasil observasi yang dilakukan di SMAN Jenggawah, masih menunjukkan hasil belajar yang kurang maksimal dalam ulangan harian BAB 2 pada materi menerapkan perilaku taat hukum, yaitu dalam hasil penilaian harian yang terdiri dari 283 peserta didik hanya 55 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas ketuntasan minimal yaitu 75 dengan rata-rata keseluruhan nilai peserta didik 55.

Berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih sering menggunakan komunikasi satu arah, yaitu dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah dimana guru hanya menyampaikan materi dan konsep dalam buku saja. Adanya stimulus menarik, diharapkan peserta didik akan mudah dalam memproses informasi yang diterimanya. Selain itu sumber belajar yang masih berupa lembaran dan modul cetak yang masih tradisional membuat siswa kurang tertarik. Hal tersebut dibuktikan oleh Nurfaida, dkk (2022) bahwa sumber belajar yang digunakan selama ini masih menggunakan lembaran membuat peserta didik kurang tertarik serta membuat peserta didik malas.

Salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memiliki potensi untuk dikembangan menjadi materi yang berbasis media pembelajaran adalah materi menerapkan perilaku taat hukum. Materi ini lebih sering menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah. Pembelajaran yang dilakukan seperti itu akan membuat suasana kelas lebih cepat bosan.

Penggunaan media dianggap cukup penting guna mempermudah penyampaian materi, memperkuat daya ingat, serta membentuk masyarakat yang melek hukum pada materi Menerapkan perilaku taat hukum. SMA Negeri Jenggawah merupakan salah satu SMA yang terletak di Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Melihat potensinya, SMA Negeri Jenggawah memiliki fasilitas yang cukup mumpuni untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan teknologi pendidikan. Melalui observasi semua peserta didik di SMA Negeri Jenggawah memiliki *Smartphone,* jaringan internet serta hampir seluruh kelas memiliki proyektor yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Akan tetapi kurang dimanfaatkan dengan baik, utamanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan adanya permasalahan dan potensi tersebut melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi Menerapkan perilaku taat hukum peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait "Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pendidikan Pancasila Pada Materi Menerapkan Perilaku Taat Hukum Di SMAN Jenggawah Jember"**.**

2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai metode *research and development* (R&D). Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define, design, development, dan disseminate.* Subjek penelitian peserta didik kelas X SMA Negeri Jenggawah yang telah menyelesaikan materi "Menerapkan perilaku taat hukum" yang dipilih secara acak menggunakan simple random sampling sehingga terambil sampel setidaknya 29 peserta didik, beserta guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila SMAN Jenggawah. Selain itu untuk uji validasi melibatkan dua ahli dari Universitas Negeri Surabaya, yaitu Rianda Usmi, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media dan Iman Pasu Purba Marganda Hadiarto Purba, S.H., M.H. sebagai ahli materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes Sedangkan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam menentukan perkembangan hasil belajar, pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Metode tes sendiri digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan

dalam penelitian ini adalah angket, dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Angket akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru Pendidikan Pancasila SMA Negeri Jenggawah dan peserta didik SMA Negeri Jenggawah.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil dan Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menghasilkan *e-book* interaktif berbasis *contextual teaching and learing* yang valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menerapkan perilaku taat hukum kelas x. Penelitian ini menggunakan desain 4D model, meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (pendesiminasian). Penelitian ini dilaksanakan di program studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FISIPOL Universitas Negeri Surabaya, dan pelaksanaan uji coba media dilakukan pada 29 peserta didik kelas X fase E SMA Negeri Jenggawah pada tanggal 13-22 November 2024 dengan 3 kali pertemuan.

3.1.1 Hasil Pengembangan E-book Interaktif

Media belajar e-book interaktif melalui beberapa tahapan dalam pengembangannya. Dalam tahap awal desain media meliputi pendahuluan, isi, dan penutup. Deskripsi setiap bagian dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Deskripsi Bagian *e-book* interaktif

No.	Bagian	Deskripsi
1	Pendahuluan	Memuat bagian sampul, menu, panduan, dan identitas materi.
2	Isi	Memuat seluruh materi dan kegiatan pada *e-book* yang terdiri dari beberapa unit materi yaitu hubungan norma dan hukum, substansi penegakan norma hukum, pembagian hukum, perilaku taat hukum, serta norma untuk mewujudkan keadilan berdasarkan pancasila.
3	Penutup	Memuat refleksi.

E-book interaktif yang dikembangkan juga memuat fitur-fitur yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL). Deskripsi fitur-fitur tersebut dijelaskan dalam tabel berikut:

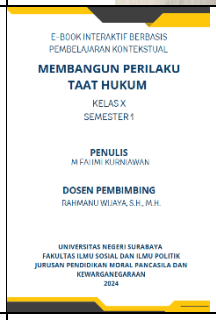
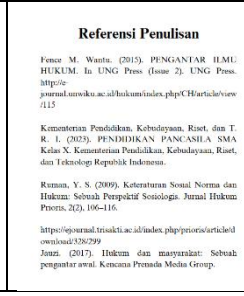
Tabel 3.2 Deskripsi Fitur *E-book* interaktif

No.	Tampilan Fitur	Deskripsi
1		Fitur *e-info* ini memuat informasi yang dapat berupa tulisan ataupun video yang dapat diputar langsung dalam *e-book*. Fitur ini merupakan pengimplementasian dalam 2 komponen pembelajaran kontekstual yaitu kontrutivisme dan inkuiri.
2		Fitur *e-drill* berisi kegiatan yang dapat dilakukan untuk mencari informasi, mengamati dan mencatat melalui tugas sederhana yang dilakukan didalam maupun diluar kelas. Fitur ini merupakan pengimplementasian dari 3 komponen pembelajaran kontekstual yaitu masyarakat belajar, pemodelan dan bertanya.

3		Fitur ini memuat kuis dan pertanyaan untuk memancing pengetahuan peserta didik terhadap materi. Fitur ini merupakan implementasi dari komponen bertanya dalam pembelajaran kontekstual.
4		Fitur ini berisi refleksi terhadap seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *e-book* interaktif. Fitur ini merupakan komponen refleksi dalam pembelajaran kontekstual.

Tahap rancangan awal pengembangan *e-book* interaktif menghasilkan draft 1 yang ditelaah dan memperoleh masukan dari dosen pembimbing. Hasil dari masukan tersebut digunakan untuk memperbaiki kekurangan media *e-book* interaktif sehingga menghasilkan draft 2. Hasil masukan oleh dosen pembimbing dan hasil revisi dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Hasil Draft 2 E-book interaktif

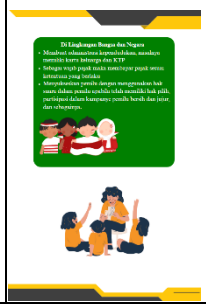
No.	Draft 1 (sebelum revisi)	Draft 2 (setelah revisi)
1	Pada draft pertama terdapat pada halaman sampul yang memuat tulisan Universitas Negeri Surabaya tidak rapi sehingga mendapatkan masukan untuk dirapikan. 	Pada draft kedua merapikan tampilan pada halaman sampul tepatnya pada tulisan Universitas Negeri Surabaya. 
2	Pada draft pertama tidak memuat identitas penulis.	 Pada draft kedua ditambahkan identitas penulis.
3	Pada draft pertama tidak memuat daftar pustaka ataupun referensi penulisan.	 Pada draft kedua ditambahkan referensi penulisan.

Hasil revisi dari draft kedua lalu diajukan kembali kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan sebelum diserahkan kepada dosen validator ahli materi dan ahli media. Masukan dan saran direvisi pada draft ketiga. Penjelasan mengenai masukan draft kedua dan hasil draft ketiga dijelaskan pada tabel berikut:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

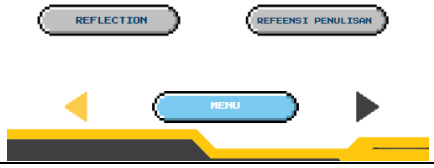
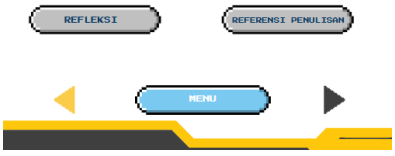
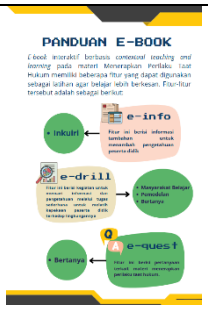
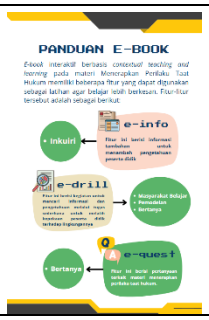
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

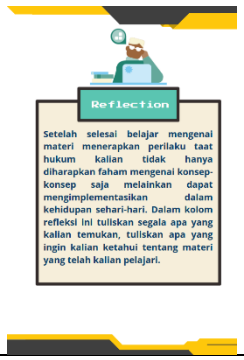
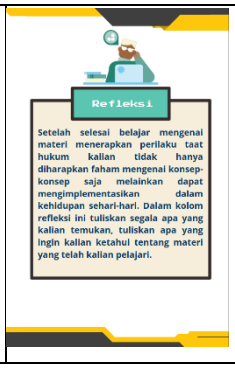
Tabel 3.4 Hasil Draft 3 E-book interaktif

No.	Draft 2	Draft 3
1	Pada draft kedua *e-book* interaktif ini masih belum memiliki *icon apps*.	 Pada draft ketiga dibuat *icon apps* sehingga memudahkan peserta didik dalam mencari *e-book* interaktif ini dalam halaman menu ponselnya.
2	 Pada draft kedua terdapat gambar animasi yang kurang relevan dengan bacaan atau materi yang disajikan pada halaman 26	 Pada draft ketiga gambar tersebut diganti dengan yang lebih relevan.

Setelah dilakukan beberapa perbaikan pada draft kedua dan menghasilkan draft ketiga, maka draft ketiga dapat diajukan kepada dosen ahli validator yaitu ahli media dan ahli materi. Dalam penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa catatan terhadap *e-book* interaktif menerapkan perilaku taat hukum ini untuk dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum dapat digunakan. Beberapa catatan yang diberikan dijelaskan dalam tabel draft 3 dan hasil akhir sebagai berikut:

Tabel 3.5 Hasil Draft Akhir E-book interaktif

No	Draft 3	Hasil Akhir
1	Terdapat kesalahan penulisan "refeensi penulisan" pada halaman menu serta mengganti "*reflection*" menjadi refleksi. 	Memperbaiki kesalahan penulisan menjadi "referensi penulisan" serta mengubah kata "*reflection*" menjadi refleksi. 
2	Memperbaiki penulisan akronim CTL dengan menuliskan kepanjangannya	Menuliskan *contextual teaching and learning* pada seluruh halaman yang memuat akronim CTL.
3	 Pada draft ketiga terdapat tulisan yang gelap sehingga tidak nampak dan menjadi satu dengan warna balon teks.	 Memperbaiki tulisan gelap menjadi terang sehingga lebih kontras terhadap warna balon teks.

		Penulisan *reflection* diubah menjadi bahasa Indonesia menjadi refleksi.		Mengubah penulisan *reflection* menjadi refleksi.

3.2 Hasil Validasi E-book Interaktif

Media belajar *e-book* interaktif yang sudah selesai melalui tahap revisi oleh dosen pembimbing maupun dosen validator ahli dilanjutkan pada proses validasi untuk mengetahui tingkat ke-validan media yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan oleh dua dosen program studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Surabaya. Penilaian validasi meliputi dua aspek yaitu kelayakan media dan kelayakan materi. Adapun hasil kelayakan media belajar *e-book* interaktif dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Validasi

Aspek		Skala (1-5)	Persentase
Media	**Navigasi**	4,3	87%
	Tulisan	4,5	90%
	Bahasa	4,0	80%
	Tampilan	4,3	87%
	Penyajian Media	5,0	100%
Materi	**Isi**	4,1	83%
	Tampilan Materi	4,0	80%
	Total Nilai	**22,2**	
	Rata-rata	**4,3**	
	Persentase Total		**87%**

Kriteria penilaian :
81%-100% : Sangat layak
61%-80% : Layak
41%-60% : Cukup layak
21%-40% : Belum layak
0%-20% : Sangat belum layak

Berdasarkan tabel 3.6 hasil Validasi, e-book interaktif berbasis Contextual Teaching and Learning pada materi Menerapkan Perilaku Taat Hukum menunjukkan skor yang baik. Penilaian terhadap beberapa aspek menghasilkan total skor 22,2, rata-rata 4,3, dan persentase kelayakan 87%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek navigasi, e-book memperoleh skor 4,3 (87%), menunjukkan navigasi yang mudah digunakan. Aspek tulisan mendapatkan skor 4,5 (90%), menandakan tulisan yang jelas dan mudah dibaca. Bahasa memperoleh skor 4,0 (80%), cukup komunikatif dan sesuai untuk pembelajaran. Tampilan visual dinilai 4,3 (87%), dengan desain yang menarik dan konsisten. Penyajian media meraih skor 5,0 (100%), menunjukkan

media yang sangat mendukung penyampaian materi. Isi materi mendapat skor 4,1 (83%), relevan dan terstruktur dengan baik. Tampilan memperoleh skor 4,0 (80%), tetap konsisten secara visual. Hasil ini menunjukkan bahwa e-book interaktif ini dalam kategori sangat layak sebagai media pembelajaran. Desain, isi, dan penyajiannya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila utamanya materi menerapkan perilaku taat hukum secara efektif

Selain dari validator, penilaian kevalidan juga dilakukan oleh peserta didik dan guru sebagai responden pengguna yang menggunakan media belajar *e-book* interaktif sehingga didapatkan perolehan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Aspek	Indikator	Skor	persentase	Persentase Aspek
Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	4,17	83,4%	82,1%
	Kemudahan dalam memahami materi	4,03	80,7%	
Motivasi	Minat menggunakan media	4,24	84,8%	82,8%
	Minat belajar	4,03	80,7%	
Kemenarikan	Tampilan	4,24	84,8%	85,2%
	Daya tarik	4,28	85,5%	
Kebermanfaatan	Dampak positif terhadap hasil belajar	4,21	84,1%	84,5%
	Mempermudah belajar peserta didik	4,24	84,8%	
Rata-rata		**4,18**	**83,6%**	
Persentase keseluruhan		**83,6%**		

Kriteria penilaian :
81%-100% : Sangat layak
61%-80% : Layak
41%-60% : Cukup layak
21%-40% : Belum layak
0%-20% : Sangat belum layak

Berdasarkan tabel 3.7 hasil angket respon peserta didik dan guru, media pembelajaran *e-book* interaktif dinilai dari empat aspek utama, yaitu kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Pada aspek kemudahan, *e-book* interaktif memperoleh rata-rata persentase 82,1%, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas yang baik memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman belajar. Aspek motivasi juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan rata-rata persentase 82,8%. Hal ini mengindikasikan bahwa *e-book* interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk menggunakan media dan meningkatkan motivasi mereka dalam proses belajar. Tampilan yang menarik dan isi yang relevan memberikan daya tarik tersendiri bagi pengguna. Pada aspek kemenarikan, media ini mendapatkan rata-rata persentase 85,2%. Hal ini menunjukkan bahwa *e-book* memiliki daya tarik visual yang tinggi dan tampilan yang mendukung proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, aspek kebermanfaatan memperoleh rata-rata persentase 84,5%. Media ini dinilai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Fungsi *e-book* interaktif sebagai alat bantu pembelajaran terbukti sangat bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara

keseluruhan, media pembelajaran *e-book* interaktif ini mendapatkan persentase total 83,6%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

3.3 Hasil Keefektivan

Hasil keefektifan media belajar *e-book* interaktif ini diukur menggunakan analisis *gain score* yang didapatkan melalui perhitungan antara nilai pretest dan nilai posttest. Nilai pretest didapatkan oleh peserta didik saat mengerjakan soal sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media belajar, sedangkan nilai posttest didapatkan oleh peserta didik setelah mengerjakan soal sesudah penggunaan media belajar *e-book* interaktif secara bertahap. Data mengenai nilai pretest, posttest, serta gain score disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Keefektifan E-book Interaktif Berdasarkan Hasil Belajar Peserta Didik ngket Respon Peserta Didik dan Guru

Nama	Nilai pretest	Ket	Nilai posttest	Ket	Gain Score	Kategori
AR	25	TT	80	T	0,73	T
AFU	10	TT	80	T	0,78	T
AFR	10	TT	85	T	0,83	T
AMS	15	TT	75	T	0,71	T
ATP	40	TT	65	TT	0,42	S
DW	10	TT	80	T	0,78	T
DM	30	TT	65	TT	0,50	S
DPMA	5	TT	60	TT	0,58	S
FF	30	TT	75	T	0,64	S
FAF	30	TT	75	T	0,64	S
JNH	10	TT	75	T	0,72	T
MMSM	5	TT	75	T	0,74	T
MM	10	TT	75	T	0,72	T
MAPR	15	TT	75	T	0,71	T
MAM	5	TT	60	TT	0,58	S
MA	20	TT	90	T	0,88	T
MARP	5	TT	75	T	0,74	T
MIM	15	TT	75	T	0,71	T
MJ	25	TT	80	T	0,73	T
NSM	5	TT	75	T	0,74	T
NLAPS	15	TT	80	T	0,76	T
NAP	10	TT	75	T	0,72	T
OR	5	TT	70	TT	0,68	S
RMR	5	TT	90	T	0,89	T
SAZ	10	TT	60	TT	0,56	S
SA	15	TT	75	T	0,71	T
SM	5	TT	75	T	0,74	T
WDP	10	TT	80	T	0,78	T
ZAK	10	TT	75	T	0,72	T
Rata-rata	**14,0**		**75,0**		**0,70**	**T**

Ketuntasan	**0**	**23**		
Persentase ketuntasan	**0%**	**79,3%**		

Keterangan :
T : Tuntas
TT : Tidak Tuntas

Kriteria Ketuntasan :
0-20 : Sangat tidak efektif
21-40 : Tidak efektif
41-60 : Cukup efektif
61-80 : Efektif
81-100 : Sangat efektif

Kriteria *n-gain score* :
(g)≥0,7 : Tinggi
0,7>(g)≥0,3 : Sedang
(g)<0,3 : Rendah

Berdasarkan **tabel 3.8**, diketahui bahwa sebanyak 79,3% peserta didik mencapai ketuntasan dengan nilai posttest lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMA Negeri Jenggawah, yaitu 75. Sebelum penggunaan media belajar *e-book* interaktif, hasil pretest menunjukkan tidak ada peserta didik (0%) yang tuntas, dengan nilai rata-rata hanya 14,0. Namun, setelah pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 23 dari 29 peserta didik (79,3%) mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 75,0. Selain itu, nilai *n-gain score* score rata-rata peserta didik mencapai 0,70, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media belajar *e-book* interaktif yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

3.4 Pembahasan

3.4.1 Hasil Pengembangan *E-book* interaktif

A. Penilaian Validator

Hasil validitas *e-book* interaktif materi menerapkan perilaku taat hukum yang dikembangkan dinilai oleh dua validator yang terdiri dari validator materi dan validator media pembelajaran, yang merupakan dosen ahli dari program studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FISIPOL Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah melalui evaluasi terhadap berbagai aspek yang mencakup komponen media dan materi. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini mendapatkan total skor 22,2 dengan rata-rata 4,4, menghasilkan persentase total sebesar 87%. Berdasarkan kriteria penilaian yang dikembangkan oleh Ashyari dan Silvia (2016), media ini masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-book* interaktif materi menerapkan perilaku taat hukum berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan telah memenuhi standar dapat digunakan secara efektif sebagai bahan ajar. Aspek navigasi, tulisan, tampilan, dan penyajian media memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap keberhasilan media ini, sementara aspek bahasa dan tampilan materi masih dapat ditingkatkan untuk mendukung kualitas secara keseluruhan. Dengan demikian, media ini mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Penilaian Responden

Berdasarkan hasil evaluasi dari 30 responden yang terdiri atas 29 peserta didik dan 1 guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) SMA Negeri Jenggawah, media pembelajaran *e-book* interaktif materi menerapkan perilaku taat hukum berbasis *Contextual Teaching and Learning* dinilai melalui empat aspek yaitu kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki respon yang baik, sebagaimana terlihat dari rata-rata persentase keseluruhan sebesar 83,6%, yang termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan kriteria Asyhari dan Silvia (2016).

3.4.2 Hasil Keefektifan

Berdasarkan analisis data hasil pretest dan posttest, ditemukan bahwa rata-rata skor gain peserta didik adalah 0,70**,** yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik secara umum masuk dalam kategori *tinggi* berdasarkan kriteria *n-gain score* dari Hake (1999). Dari total peserta didik yang dianalisis, sebanyak 23 peserta didik (79,3%) berhasil mencapai kategori *n-gain score tinggi* ($g \geq 0,7$), sementara 6 peserta didik (20,7%) masuk dalam kategori *sedang* ($0,7 > g \geq 0,3$). Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori *rendah* ($g < 0,3$), yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya efektif, tetapi juga mampu memberikan dampak positif bagi sebagian besar peserta didik. Kategori tinggi pada rata-rata gain score dan kategori efektif pada tingkat ketuntasan mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan cukup berhasil dalam mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian lebih untuk meningkatkan capaian mereka ke kategori yang lebih tinggi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai media belajar *e-book* interaktif berbasis *contextual teaching and learing* pada materi menerapkan perilaku taat hukum, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dihasilkan media belajar *e-book* interaktif berbasis *contextual teaching and learing* materi menerapkan perilaku taat hukum yang layak digunakan berdasarkan dari hasil kevalidan dan keefektifan.
2. media belajar *e-book* interaktif berbasis *contextual teaching and learing* materi menerapkan perilaku taat hukum dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi dari dua dosen ahli media dan ahli materi dengan mendapatkan skor rata-rata 4,4 dengan persentase 87%. Serta skor respon peserta didik dan guru dengan rata-rata 4,2 dan persentase 84,8%.
3. media belajar *e-book* interaktif berbasis *contextual teaching and learing* materi menerapkan perilaku taat hukum dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar yang didasarkan pada perolehan skor ketuntasan dari 0% pada pretest menjadi 79,3% pada posttest. Selain itu keefektifan melalui *n-gain score score* mencapai nilai 0,70 yang dikategorikan tinggi.

5. **REFERENSI**

A, J. (2017). Hukum dan masyarakat: Sebuah pengantar awal. Kencana Prenada Media Group.

Afandi, D. (2020). Penerapan Norma Hukum dalam Masyarakat Multikultural di Indonesia. Jurnal Hukum dan Peradilan, 45-67.

Ali, A. (2009). Menguak Teori Hukum (Legal Theory) dan Teori Peradilan (Judicial Prudence)Termasuk Interprestasi Undang-undang (Legisprudence). Jakarta: Kencana.

Arsyad, A. (2006). Media Pembelajaran. In A. Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Beckett, D. &. (2006). The essential middle school. National Middle School Association.

Cullen, E. (2023, Maret 27). mentimeter. Retrieved Maret 11, 2024, from https://www.mentimeter.com: https://www.mentimeter.com/blog/interactive-classrooms/what-is-technology-enhanced-learning-and-why-is-it-important

Durkheim, E. (1893). The Division of Labour in Society. In E. Durkheim, The Division of Labour in Society. New york: The Free Press.

Erwinsyahbana, T. (2018). Perspektif Negara Hukum Indonesia Berdasarkan Pancasila. Jurnal Al-Risalah, 1.1.

Fence M. Wantu. (2015). PENGANTAR ILMU HUKUM. In UNG Press (Issue 2). UNG Press. http://e-journal.unwiku.ac.id/hukum/index.php/CH/article/view/115

Giddens, A. (2001). Sociology. Polity Press.

Hadi. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Deepublish.

Jauzi. (2017). Hukum dan masyarakat: Sebuah pengantar awal. Kencana Prenada Media Group.

Johnson, B. G. (2002). Instructional strategies for teaching social studies. Prentice Hall.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. R. I. (2023). PENDIDIKAN PANCASILA SMA Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kurnia, T., & Sari, A. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ADOBE FLASH DI SD NEGERI 4 METRO BARAT Oleh : MATEMATIKA BERBASIS ADOBE FLASH DI SD NEGERI 4 METRO BARAT.

Kurnia, F. (2023, Agustus 14). dailysocial. Retrieved Maret 11, 2024, from dailysocial.id: https://dailysocial.id/post/ebook-adalah

Kusumohamidjojo, B. (2004). Filsafat Hukum, Problematik Ketertiban Yang Adil. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Medan Area. (2022, Agustus 12). Technology Enhanced Learning (TEL) – Pengertian dan Contohnya. Dipetik Maret 8, 2024,

Mayer, J. (2007). Legal Literacy: A Requirement for Democratic Citizenship and Market Participation? Journal of Education for Library and Information Science.

Mertz, E. &. (2019). The New Legal Realism: Studying Law Globally. Cambridge: Cambridge University Press.

Nunuk Suryani, A. S. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Oktavianni, L. (2023, mei 6). dicoding. Retrieved maret 14, 2024, from dicoding: https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-teknologi-simak-pengertian-dan-manfaatnya-berikut/

Oktavira, B. A. (2023, juni 16). HukumOnline.com. Dipetik Juli 19, 2024, dari Hukumonline.com: https://www.hukumonline.com/klinik/a/penggolongan-hukum-di-indonesia-lt629ef9cb463c2/

Purnomo, P., & Maria Sekar, P. (n.d.). Buku teknik penyusunan instrumen penelitian.

Pemerintah RI. (2011). Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2011. Jakarta.

https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kekerasan_dan_kejahatan_%E2%80%98bersenjata%E2%80%99_lebih_banyak_melibatkan_pelajar_serta_mahasiswa

Putrawansyah, F. Z. (2016). Pengembangan Digital Book Berbasis Android Materi Perpindahan kalor di Sekolah Menengah Atas. Indonesian Journal on Networking and Security, 4.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.

Ranabumi, R., Rohmadi, M., Subiyantoro, S., Uns, F., Uns, F., & Uns, F. (2013). Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas Vii-B Smp Negeri 5 Kediri. 664–668.

Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika, T., Teknik, F., & Indonesia, U. K. (2018). PENGANTAR HUKUM INDONESIA (Issue 112). Rajawali Pers.

Rohmatul Ummayah, I. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 10(2), 1–15.

Rosida, Fadiawati, N., & Tri, J. (2018). Efektivitas penggunaan bahan ajar. Jurnal Pembelajaran Fisika, 35–45.

Ruman, Y. S. (2009). Keteraturan Sosial Norma dan Hukum: Sebuah Perspektif Sosiologis. Jurnal Hukum Prioris, 2(2), 106–116. https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/prioris/article/download/328/299

Santosa, A. A. G. D. H. (2019). PERBEDAAN BADAN HUKUM PUBLIK DAN BADAN HUKUM PRIVAT. Jurnal Komunikasi Hukum (JKH) Universitas Pendidikan Ganesha, 5(2), 152–166.

Susana, A. (2022). Profil Kedisiplinan Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung Dalam Aktivitas Pembelajaran Tahun Pelajara 2021/2022. Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022, 38–56.

Sari, A. M. (2023, Agustus 26). Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Retrieved Maret 1, 2024, from https://fahum.umsu.ac.id/pengertian-kesadaran-hukum-dan-pentingnya-dalam-masyarakat/

Shiratuddin, N. a. (2003). E-bookTechnology and Its Potential Applications in Distance Education. Journal of DigitalInformation.