

**PENGEMBANGAN E-BOOK KONSEP DASAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN SD BERBASIS GOOGLE SITES MENGGUNAKAN
MODEL PROJECT CITIZEN UNTUK MENINGKATKAN CIVIC
KNOWLEDGE DAN CIVIC SKILL MAHASISWA
PGSD UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

**Apiek Gandamana¹, Robenhart Tamba², Waliyul Maulana Siregar³,
Umri Rahman Efendi⁴**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

⁴Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: apiekgandaman17@gmail.com

Abstract: The aim of this research is as follows: 1) To create an e-book teaching material using the Google website platform employing the Project Citizen model for the Basic Concepts of Civic Education course at Elementary School, and 2) To determine the validity, practicality, and effectiveness of the e-book. This study adopts the Four D development model and falls under the category of research and development (R&D). The content feasibility aspect scored 86.05%, and the design and technology feasibility aspect scored 82.05%, both indicating high feasibility. According to the data analysis from the practicality test questionnaire, the average percentage was 91.88%, and for the effectiveness test, it falls under the category of "very active," thus deemed effective.

Keyword: E-book, Google Sites, Project Citizen, Civic Knowledge, Civic Skill

Abstrak: Penelitian ini bertujuan: 1) Menciptakan bahan ajar E-Book berbasis google sites dengan menggunakan model proyek warga negara untuk mata kuliah Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar; dan 2) Menentukan validitas, praktisitas, dan efektivitas e-book. Studi ini menggunakan model pengembangan Four D, dan itu adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Aspek kelayakan isi materi dengan hasil persentase 86,05 persen dan aspek kelayakan desain dan teknologi dengan hasil persentase 83,05 persen sangat layak. Menurut hasil analisis data yang dilakukan pada angket uji praktikalitas, persentase rata-rata sebesar 91,88 persen untuk uji efektivitas, yang termasuk dalam kategori "aktif sekali" dan dinyatakan efektif.

Kata Kunci: E-book, Google Sites Project Citizen, Pengetahuan Kewarganegaraan, Keterampilan Kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Civic knowledge mencakup hal-hal atau pemahaman yang wajib dan penting untuk setiap warga negara mengetahuinya. Ini mencakup tentang apa saja yang penting dan relevan untuk dimengerti dengan baik oleh warga negara. Winarno menjelaskan bahwa *civic knowledge* melibatkan aspek-aspek sejarah dan pengetahuan kontemporer, termasuk pengetahuan terkait struktur

dan mekanisme pemerintahan berdasarkan konstitusional serta prinsip-prinsip dasarnya.

Menurut (Winataputra, 2008) menggali kemampuan tiap siswa untuk menjadi warga negara Indonesia yang mulia akhlaknya merupakan tujuan dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Secara teoretis, mata pelajaran ini dirancang dengan memadukan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang mengintegrasikan

konsep, ide, nilai, serta moral Pancasila. Selain itu, secara programatis, mata pelajaran ini mengajak untuk kita dalam kehidupan sehari-hari menerapkan nilai dan pengalaman yang didapat dalam belajar.

Era revolusi industri atau abad ke-21 perlu adanya pembaharuan atau inovasi dalam peningkatan kompetensi mahasiswa yang didukung dengan pengetahuan teknologi, sehingga terjadi peningkatan mutu/kualitas pendidikan.

Guru atau dalam hal ini mahasiswa calon guru harus mampu memelopori pengelolaan pendidikan yang senantiasa meningkat efisiensi dan efektivitasnya melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Nalasari et al, 2021)

Menurut (Widodo, 2016) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang masih bersifat konvensional menjadi bahan pembelajaran berbentuk elektronik yang akan membantu proses belajar mahasiswa. Contohnya penggunaan *e-book* yang merupakan versi digital dari buku cetak (Bozkurt, 2016). E-book atau buku digital adalah sebuah publikasi yang berisi teks, gambar, atau suara, dan diterbitkan dalam format digital sehingga dapat dibaca di komputer serta perangkat elektronik lainnya seperti smartphone, atau tablet (Mentari, 2008). Banyak cara yang dapat kita terapkan untuk membuat sebuah e-book. Tentunya ada yang berbayar maupun berbiaya gratis.

Kita bisa membuat E-book menggunakan Google Sites. Google Sites bisa digunakan untuk membuat website baik untuk keperluan pribadi maupun kelompok, karena platform ini memungkinkan informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh siapa saja

yang memerlukannya. Pengguna juga dapat berkolaborasi di situs tersebut untuk menambahkan berkas lampiran serta informasi dari aplikasi Google lainnya seperti Google Docs, Sheets, Forms, Calendar, Awesome Table, dan lainnya (Mutadi, 2022).

Menurut (Suryanto & Thamrin, 2018) pengembangan *E-book* tersebut berupa sebuah *website* dari *google site* yang merupakan bagian dari layanan wiki yang memungkinkan individu atau kelompok dapat membuat sebuah *website* online. Dengan menggunakan layanan *google site*, sangat mudah untuk membuat buku ajar pembelajaran berbasis Android dikarenakan banyaknya mahasiswa yang menggunakan tablet dan smartphone (Waluyo & Siregar, 2022). Dengan demikian, materi pembelajaran dengan bahan ajar elektronik ini sangat cocok untuk digunakan bersama dengan berbagai pendekatan atau model pembelajaran lainnya.

Model pembelajaran *project citizen* mampu mengasah pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Konsep Dasar Pendidikan Kewarageneraan SD. *E-book* berbasis *google sites* menjadi media berbasis IT yang dipakai oleh dosen dalam menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran *project citizen*.

Project Citizen adalah pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, kemampuan, dan sifat kewarganegaraan demokratis. Program ini mengedepankan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan pemerintahan. Program ini mengajak mahasiswa untuk bergabung dan terlibat dengan organisasi dimasyarakat dan pemerintahan sebagai upaya

memecahkan permasalahan di kampus dan membangun kecerdasan sosial dan intelektual.

Bahan ajar dibuat dengan menarik sesuai dengan kebutuhan mahasiswa PGSD FIP Unimed, sehingga mahasiswa suka dan dapat dengan mudah memahami konten yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Sehingga diharapkan *civic knowledge* (pengetahuan warga negara) dan *civic skill* (keterampilan warga negara) mahasiswa meningkat.

METODE

Model pengembangan 4-D (Four D Models) digunakan dalam penelitian ini, yang merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dilakukan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. (Sugiyono, 2010) menyatakan bahwa penelitian pengembangan diarahkan untuk menghasilkan produk atau program pendidikan yang bermanfaat, sesuai dengan kebutuhan, dan dapat diimplementasikan secara efektif di lapangan.

Tahapan penelitian yaitu; definisi, desain, pengembangan, dan implementasi. Penelitian berlokasi di jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed, dengan subjek penelitian ialah mahasiswa semester 2 jurusan PGSD yang sedang menempuh mata kuliah konsep dasar pendidikan kewarganegaraan di SD sebanyak 10 kelas. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2022/2023. Sampel penelitian dipilih dengan metode *random sampling* dengan total 10% dari populasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki prosedur secara berurutan yang dilaksanakan oleh seorang peneliti dengan perancangan dan pengembangan itu sendiri melalui pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk grafis atau diagram atau bisa juga secara narasi.

Tahap I Pendefinisian (Defenisi)

Tahap pendefinisian (define) terdiri dari lima langkah utama: analisis ujung depan, analisis tugas, analisis mahasiswa, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Seluruh tahapan ini telah dilakukan dengan baik pada penelitian ini. Tahapan ini sangat penting untuk menentukan seberapa tepat yang kita kembangkan dengan kebutuhan mahasiswa.

Tahap II Perancangan (Desain)

Setelah menyelesaikan tahapan definisi maka penelitian di lanjutkan pada tahapan perancangan. Tahapan ini di dilaksanakan dengan : a) penyusunan standar tes, b) pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristiknya, c) pemilihan format yang paling sesuai dari pilihan yang ada, d) menciptakan rancangan paling awal sesuai dengan ketentuan dari tahapan sebelumnya.

Tahap III Pengembangan

Tahapan berikutnya ialah tahapan pengembangan yang dilaksanakan dengan tahapan 1) penilaian oleh ahli kemudian dilakukan revisi, dan 2) uji coba mahasiswa secara terbatas. Menghasilkan produk akhir perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan penilaian/saran dari para ahli serta dari data hasil uji coba pengembangan merupakan tujuan yang

diharapkan untuk dicapai pada tahap ke III ini.

Analisis data kevalidan (Ahli)

Data kevalidan media kita dapatkan dari hasil penilaian validator pada tahapan validasi yang dilaksanakan. Dan selanjutnya skor yang di peroleh dicarikan rata-ratanya menggunakan rumus:

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{n}$$

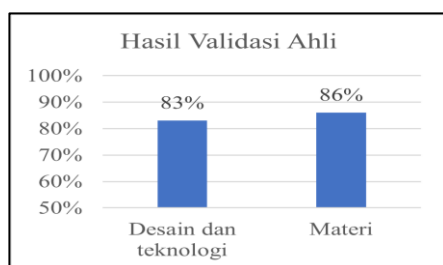
(Mulyardi, dalam Eza, 2014)

Kemudian rata-rata yang didapatkan dikonfirmasi dengan kriteria yang sudah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1. Interval Validasi

Interval	Keterangan
ST - I	Sangat valid
ST - 2.I s/d ST - I	Valid
ST - 3.I s/d ST - 2.I	Cukup valid
ST - 3.I s/d ST - 2.I	Kurang valid

Hasil validasi ahli desain dan teknologi bahan ajar memperoleh persentase sebesar 83,05% dan masuk kedalam kategori “sangat layak”. Untuk validasi ahli materi memperoleh presentase hasil sebesar 86,05% dan masuk kedalam kategori “sangat layak”. Hasil akhir validasi ahli menunjukkan *E-book* berbasis *google site* dinyatakan layak untuk digunakan oleh mahasiswa dan Dosen dalam pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli

Tahapan berikutnya ialah melakukan validasi ahli. Berikut hasil validasi ahli *E-book* berbasis *google site*.

Analisis Data Kepraktisan

Analisis tingkat kepraktisan *E-Book* berbasis *google sites* dilakukan berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa. Kuesioner tersebut kemudian disusun menggunakan skala Likert dengan kategori pernyataan positif memiliki bobot yang tinggi.

Tabel 2. Perolehan Bobot Pernyataan Skala Likert

No	Huruf	Tingkat Kepraktisan	Bobot
1	SB	Sangat Baik	5
2	B	Baik	4
3	C	Cukup	3
4	K	Kurang	2
5	J	Jelek	1

Hasil penilaian praktikalitas *E-Book* berbasis *google sites* diajarkan oleh dosen pengampu menurut hasil analisis data dari kuesioner uji praktek, persentase rata-rata sebesar 91,88 persen menunjukkan bahwa *E-Book* berbasis *google sites* "praktis" untuk digunakan oleh siswa.

Tahap IV Penyebaran (Implementasi) Analisis Data Efektivitas

Penilaian efektifitas dilakukan untuk mengamati tingkat keefektifan *E-Book* berbasis *google sites* digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mendapatkan hasil efektivitasnya, dilakukan pengamatan aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar. Kategori pengamatan aktivitas mahasiswa meliputi:

1. Mahasiswa membaca materi dari *E-Book* berbasis *google sites*.
2. Mahasiswa mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran.

3. Mahasiswa menjawab pertanyaan dari dosen maupun dari mahasiswa lain.
4. Mahasiswa Menyelesaikan tugas.

Tabel 3. Perolehan Bobot Pernyataan Aktivitas

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	81 – 100	Aktif Sekali
2	61 – 80	Aktif
3	41 – 60	Cukup Aktif
4	21 – 40	Kurang Aktif

Hasil pengamatan aktivitas menunjukkan bahwa mahasiswa membaca materi *E-Book* berbasis *google sites* sebanyak 97,5% (aktif sekali). Hasil pengamatan aktivitas mahasiswa mengajukan pertanyaan saat proses pembelajar menunjukkan tingkat 72,5% (aktif). Hasil pengamatan mahasiswa menjawab pertanyaan dari dosen maupun mahasiswa lain ialah 77,5% (aktif). Serta hasil pengamatan mahasiswa menyelesaikan tugas sebesar 95% (aktif). Maka diperoleh rata-rata sebesar 86% yakni kategori “aktif sekali” dan dinyatakan efektif.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *project citizen* mampu mengasah pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Konsep Dasar Pendidikan Kewaragenagaraan SD. *E-book* berbasis *google sites* menjadi media berbasis IT yang dipakai oleh dosen dalam menyampaikan materi. Aspek kelayakan isi materi dengan hasil persentase 86,05 persen dan aspek kelayakan desain dan teknologi dengan hasil persentase 83,05 persen sangat layak. Menurut hasil analisis data yang dilakukan pada angket uji praktikalitas,

persentase rata-rata sebesar 91,88 persen untuk uji efektivitas, yang termasuk dalam kategori "aktif sekali" dan dinyatakan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Bozkurt, A., Okur, M. R., & Karadeniz, A. (2016). Use of digital books at academic level: Perceptions, attitudes and preferences of post-graduate students. *Journal of Human Sciences*, 13(1), 663-673. <https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/3534>
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131-134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.2.2.131-134>
- Mutadi, M. (2022). *Panduan Membuat Website Dengan Menggunakan Google Sites*. Semarang: Widyaiswara.
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web *google sites* pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135-146. https://doi.org/10.23887/jurnal_t.p.v11i2.658

Diterima pada : 27 Februari 2024; Disetujui pada : 20 Juni 2024; Dipublikasi pada : 21 Juni 2024

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryanto, D. A., & Husni Thamrin, S. T. (2018). *Analisa Perbandingan Antara Blogger dan Google Site* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Waluyo, J., & Siregar, T. (2022). Perception of Training Participants on Google Sites Media in Learning of Natural Sciences. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 10(1), 1-11.
- Widodo. (2016). "Pengantar E-Book". Disampaikan dalam Bimbingan Teknik bagi Petugas Pengelola Perpustakaan Sekolah, yang diselenggarakan oleh Kantor Perpustakaan dan Kearsipan. Madiun: Graha Eka Kapti.
- Winataputra, U.S. (2008). *Modul Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.