

**PENGEMBANGAN *DIGITAL BOOK* BERBASIS *PROBLEM SOLVING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT
TINGGI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SDN 104230 TANJUNG SARI**

Sartika Eka Fitri Lubis¹, Daulat Saragi², Sri Yunita³

Email: sartikaefl2@gmail.com¹, saragidulat@gmail.com², sr.yunita@unimed.ac.id³

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan *Digital book* berbasis *Problem Solving* untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas V. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104230 Tanjung Sari Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 104230 Tanjung Sari tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 orang. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan (1) Berdasarkan hasil validasi ahli materi terdapat 92%, ahli media 88%, dan ahli Bahasa 92%. Dari hasil validasi media yang dikembangkan maka media termasuk dalam kriteria sangat baik dan dinyatakan valid serta layak digunakan; (2) Penggunaan media *Digital book* mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media digital; (3) Berdasarkan hasil penelitian media *Digital book* berbasis *Problem Solving* dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan asumsi nilai pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Indonesiaku untuk siswa lebih tinggi saat menggunakan *Digital book* berbasis *Problem Solving*.

Kata Kunci: Digital book, *Problem Solving*, dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.

ABSTRACT

This research aims to describe the level of feasibility, practicality and effectiveness of Problem Solving-based digital books to improve the high-level thinking skills of class V students. This research was carried out at SD Negeri 104230 Tanjung Sari, Batang Kuis District, Deli Serdang Regency, North Sumatra. The subjects of this research were all class V students of SD Negeri 104230 Tanjung Sari for the 2023/2024 academic year, totaling 30 people. This research method is ADDIE development research. The research results show (1) Based on the validation results, there are 92% material experts, 88% media experts, and 92% language experts. From the validation results of the media developed, the media is included in the very good criteria and is declared valid and suitable for use; (2) The use of Digital book media is able to improve students' high-level thinking skills regarding learning using digital media; (3) Based on the results of research, Problem Solving-based Digital book media is said to be effective in learning Pancasila Education with the assumption that the value of learning Pancasila Education in my Indonesian cultural diversity material for students is higher when using Problem Solving-based digital books.

Keywords: Digital book, *Problem Solving*, and Higher Order Thinking Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan secara terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya. Menurut Astalini & Sumaryanti (2018:61) Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia terutama peserta didik yang dilakukan dengan cara membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Melalui Pendidikan tersebut manusia dapat mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Putra & Ruli, 2016:39). Melalui perkembangan tersebut menuntut mahasiswa agar lebih aktif dalam segala hal, salah satunya yaitu dalam dunia Pendidikan, karena Pendidikan berperan aktif dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Dalam menciptakan manusia yang unggul dan kompetitif, pendidik dapat menganalisis setaiap kemampuan siswa yang dapat dilihat dari aspek Taksonomi bloom yang ada pada setiap peserta didik. Taksonomi bloom merupakan suatu sistem pengelompokkan perilaku belajar peserta didik yang terukur dan dapat diamati untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Maka dari itu diperlukan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran seperti analisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan atau kreativitas(C6) untuk dapat mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Melalui kemampuan analisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan atau kreativitas (C6) dalam Pendidikan diharapkan bangsa Indonesia dapat beradaptasi

dengan perkembangan yang ada. Dalam pembelajaran yang ada sekarang ini, tentu saja sebagai seorang pendidik harus membekali peserta didik dengan kemampuan analisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan atau kreativitas (C6). Salah satunya yaitu dengan media pembelajaran yang disusun oleh pendidik dan proses yang dilakukan pada saat mengajar di kelas.

Media pembelajaran adalah salah satu instrument yang digunakan dalam rangka memperoleh suatu ilmu pengetahuan untuk memudahkan pendidik dalam menangani hal-hal yang menyangkut materi pelajaran, penggunaan media dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan informasi hal-hal abstrak yang terkadang sulit dimengerti oleh peserta didik dan mendukung terciptanya proses pembelajaran (Ninawati & Wahyuni, 2021). Pendidik diharapkan mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran, yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan tepat agar proses pembelajaran menjadi mudah dicapai oleh peserta didik (Sholeh, 2019:141).

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar peserta didik bisa berlama-lama mempelajari suatu materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2015:3-4), memberikan definisi media merupakan alat untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Media pembelajaran sangat berperan penting bagi proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menarik yaitu seperti majalah, booklet, *Digital book* dan lain-lain. Pada proses kegiatan belajar mengajar, pengaplikasian *Digital book* dapat dimuat dalam berbagai muatan pelajaran dan dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, salah satunya yaitu muatan pelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam menyampaikan pendapat baik lisan ataupun tulisan.

Melalui proses pembelajaran, pendidik harus bisa menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami inti dari materi yang disampaikan.

Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan saat ini di setiap sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka adalah *Problem Solving* karena dianggap relevan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Dinni (2018:3) menyebutkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan pemecahan masalah (*Problem Solving*), kemampuan berpikir kreatif (*creative*), berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan. Sementara itu, menurut Brookhart (2010:4) kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan kemampuan berpikir yang terdiri atas kemampuan logika dan penalaran (*logic and reasoning*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), dan kreasi (*creation*), pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Menurut Heong, et al (2011:5) mengatakan bahwa HOTS (*high order thinking skills*) dapat mengarahkan seseorang untuk mengaplikasikan informasi yang baru atau pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya dan membuat informasi tersebut untuk memunculkan solusi dari penyelesaian dalam situasi yang baru.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting untuk berkembang sebagai warga negara di era Revolusi Industri 4.0. Generasi muda khususnya para peserta didik, hendaknya mulai dibiasakan untuk dilatih dan dikembangkan berbagai kemampuan yang diperlukan dalam menghadapi daya saing global. Kemampuan tersebut harus mulai diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Salah satu kemampuan yang diperlukan atau dibutuhkan oleh seseorang agar berhasil menghadapi tantangan, tuntutan kehidupan yang semakin kompleks dan berhasil dalam bersaing secara global, hidup serta karir di dunia kerja yakni kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) menurut Septianingsih & Wahyuni (2021:3) yaitu 1) Kemampuan mengingat materi pelajaran dari beberapa peserta didik masih rendah, 2) Peserta didik belum terampil dalam memahami soal sehingga jawaban peserta didik banyak yang salah, 3) Kemampuan peserta didik untuk membuat strategi dalam menjawab soal masih rendah karena kurangnya latihan soal di rumah, 4) Peserta didik yang tergolong kemampuan berpikir tingkat tingginya masih rendah, peserta didik kurang berusaha sendiri saat mengerjakan soal dan cenderung cepat menyerah, 5) Kondisi kelas yang kurang tenang saat pendidik menjelaskan materi, sehingga peserta didik tidak fokus dalam memahami materi pelajaran, 6) Sebagian peserta didik mengakui ketika di rumah jarang untuk belajar dan mengulang materi pelajaran di rumah.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat penting dimiliki oleh peserta didik. Adapun manfaat kemampuan berpikir tingkat tinggi menurut Amalia & Susilaningsih (2014:6) yaitu berperan dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Selain itu keterampilan berpikir kritis juga menggambarkan ketarampilan lain seperti keterampilan komunikasi dan informasi, serta kemampuan untuk memeriksa, menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi bukti. Sehingga keterampilan berpikir kritis diperlukan untuk semua bidang pembelajaran termasuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sangat berkesinambungan pada kurikulum merdeka khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara resmi, mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pergantian nama dari Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan atau PPKn yang mana sudah diterapkan mulai tahun ajaran 2022/2023 bersamaan dengan penerapan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Pergantian ini tertuang dalam keputusan Kemendikbud Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran.

Implementasi Pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka sudah diterapkan mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perpendidikan Tinggi di Indonesia. PPKn hanya sekadar berganti nama menjadi Pendidikan Pancasila, muatannya masih terkait Pancasila dan Kewarnegaraan tidak ada perubahan pada karakteristik maupun isi Pendidikan Pancasila dengan PPKn. Keduanya masih fokus berkonsentrasi membekalkan 4 konsensus

yaitu Pancasila, UUD 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan Bhineka Tunggal Ika, hanya saja pada Pendidikan Pancasila lebih menitikberatkan pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari karena pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi upaya dalam menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai penuntun agar menghasilkan warga negara yang mampu berpikir dan bertindak berdasarkan Pancasila sebagai jati diri dan identitas bangsa. Hal ini menjadi tantangan bagi tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk mempelajari Pendidikan Pancasila yang tidak hanya sekadar memahami teori, melainkan praktek nyata dengan diwujudkan dalam setiap sikap dan perbuatan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah seorang wali kelas V pada SD Negeri 104230 Tanjung Sari terdapat permasalahan yaitu rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang dapat dilihat dari soal-soal yang diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran maupun ulangan harian belum memenuhi indikator kemampuan berpikir kritis karena soal yang diberikan kepada peserta didik masih mendominasi C1 dan C2 hal ini yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam menjawab soal dengan tingkat kognitif yang tinggi dan proses pembelajaran pendidik masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Menurut Ennis (2011:179) domain kognitif yang dianggap sebagai berpikir tingkat tinggi adalah menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) dalam Taksonomi Bloom. Sehingga soal C1 dan C2 tidak efektif untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali pendidik kelas V jika dikaitkan dengan indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi, sebagian peserta didik masih belum mampu menyusun sebuah konsep dari suatu permasalahan yang ada dan peserta didik belum mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara dengan wali kelas V juga menunjukkan hasil belajar peserta didik lebih dominan dibawah KKM khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mana KKM yang telah ditetapkan adalah 75, tetapi dari 30 peserta didik hanya 6 peserta didik yang mencapai KKM dan 24 peserta didik kurang dari KKM.

Permasalahan tersebut perlu diatasi, salah satu caranya adalah dengan melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Liliawati, 2011:93). Agar peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, peran pendidik dalam proses pembelajaran harus kreatif dan inovatif dalam menerapkan dan mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat yang mampu mengarahkan peserta didik dalam membangun kemampuan berpikirnya. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu melakukan variasi dalam proses belajar mengajar yang menarik minat siswa terhadap pembelajaran, untuk mengatasi permasalahan dan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep materi, maka diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah buku elektronik (*Digital book*) berbasis *Problem Solving*.

Dalam pengembangan *Digital book* berbasis *Problem Solving* ini terdapat banyak manfaat yang akan didapatkan dari menggunakan *digital book*, salah satunya yaitu manfaat alat multimedia (seperti audio, video, animasi) yang dapat menarik perhatian peserta didik (Spreguel & Hunter, 2008:155). *Digital book* yang akan dikembangkan berupa *Digital book* berbasis *Problem Solving* yang dimana memuat tampilan lebih terlihat menarik karena dilengkapi gambar, video dan animasi agar peserta didik dapat berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan *Digital book* Berbasis *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik Pada Pembelajaran

Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas V SD Negeri 104230 Tanjung Sari”.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan yang disadari dari perumusan masalah dan tujuan penelitian yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti. Dimana, melalui jenis penelitian ini terdapat serangkaian proses yang dilaksanakan secara sistematis dan nantinya akan menghasilkan produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan (Trianto, 2013:206).

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah *Digital book* berbasis *Problem Solving* pada pokok pembahasan keberagaman budaya Indonesiaku. Hal yang menjadi acuan dalam pengembangan *Digital book* tersebut, peneliti merujuk dari model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Penelitian ini juga mengacu pada pengembangan produk sebelumnya melalui proses pendeskripsian seteliti mungkin yang nantinya akan menghasilkan produk yang telah di evaluasi. Sehingga, yang akan menjadi produk dalam penelitian ini adalah *Digital book* berbasis *Problem Solving* pada pokok bahasan keberagaman budaya Indonesiaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan *Digital book* Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Solving*

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran dibutuhkan adanya pembahasan dalam sumber belajar peserta didik, yaitu media digital book. *Digital book* merupakan bahan ajar yang digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran, *Digital book* yang baik dan sesuai akan mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. *Digital book* yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *Digital book* pelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas V SD Negeri 104230 Tanjung Sari.

Untuk menguji kelayakan *Digital book* Pendidikan Pancasila dilakukan analisis kelayakan oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli desain yang disebut dengan validator ahli. Validator ahli adalah orang yang dianggap kompeten, memiliki wawasan pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan pengembangan materi, kebahasaan dan desain suatu bahan ajar. Validator akan memberikan saran perbaikan terhadap *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* dengan pertimbangan teoritis dan kepraktisan dalam penggunaan digital book. Dalam melakukan penilaian terhadap digital book, validator akan menggunakan lembar instrument penilaian oleh validator dibuat dalam bentuk skala penilaian (rating scale). Hasil penilaian dan saran perbaikan dari validator berupa kualitatif akan dikonversikan menjadi data kuantitatif untuk memudahkan dalam menafsirkan hasil penilaian.

Hasil uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase 74% untuk penilaian ke-I dan 92% untuk penilaian ke-2. Berdasarkan tabel kriteria persentase kelayakan *Digital book* oleh ahli dengan rentang 0%-55% (Sangat Tidak Baik), 55%-65% (Tidak Baik), 65%-75% (Kurang Baik), 75%-85% (Baik), 85%-100% (Sangat Baik). Dengan demikian *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* dinyatakan sangat baik untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila oleh peserta didik kelas V SD Negeri 104230 Tanjung Sari. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* adalah keberagaman budaya Indonesiaku. Materi tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik, dimana peserta didik diminta untuk mendefinisikan, mendemonstrasikan dan menarik kesimpulan mengenai beragam budaya yang ada di Indonesia. *Digital book* berbasis *Problem Solving* dikembangkan dengan model ADDIE yang mana memiliki keunggulan dari keluasan materi yang beritan dengan budaya, baju adat, alat music serta cara menghargai beragam keberagaman Indoensia. Materi yang dikembangkan sesuai dengan analisis kurikulum yaitu kurikulum merdeka pada muatan pelajaran Pendidikan

Pancasila yang dijabarkan bahwa capaian pembelajaran yang digunakan pada *Digital book* ini adalah menganalisis, mengevaluasi serta menciptakan keberagaman Indonesia. Sehingga berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi sudah mencakup materi yang diharapkan pada capaian pembelajaran.

Materi yang dikembangkan pada *Digital book* Pendidikan Pancasila berhubungan dengan kehidupan peserta didik, berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik baik di sekolah, masyarakat dan keluarga. Pengembangan *Digital book* pada materi ini searah dengan teori humanistik dimana dalam proses pembelajaran apapun bisa digunakan asal anak didik sanggup mengaktualisasikan diri (Yuberti, 2014:48), sebaiknya dalam teori kemajuan kognitif yang dikembangkan Piaget menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun (tahapan operasional aktual) dalam mempelajari sesuatu model telah sanggup menyusun suatu objek bagi dimensi, wujud, ataupun karakteristik yang lain (Komalasari, 2015:13). Demikian halnya materi yang dikembangkan dalam *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* ini memiliki urutan materi yang sudah sesuai.

Sejalan dengan penilaian oleh ahli materi, desain *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* menurut ahli media pembelajaran memperoleh persentase 76% untuk penilaian ke-I dan 88% untuk penilaian ke-II. Berdasarkan tabel kriteria persentase kelayakan *Digital book* oleh tim ahli dengan rentang 0%- 55% (Sangat Tidak Baik), 55%-65% (Tidak Baik), 65%-75% (Kurang Baik), 75%- 85% (Baik), 85%-100% (Sangat Baik), maka *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* dikatakan sangat baik oleh ahli media untuk di uji cobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 104230 Tanjung Sari dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi kelayakan oleh ahli media mengalami kenaikan mutu konsep penampilan digital book. Paling utama dalam perihal gambar yang harus dapat disesuaikan dengan peserta didik sekolah dasar. Pada evaluasi ke-I gambar yang dipakai ialah gambar animasi orang dewasa, sehingga perlunya perbaikan untuk mengubah gambar menjadi gambar anak-anak yang mencerminkan bahwa buku tersebut tertuju untuk peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan rekomendasi perbaikan oleh ahli media, gambar animasi diubah menjadi gambar ilustrasi berkarakter anak-anak.

Pada media *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* sudah memuat petunjuk belajar yang dapat membantu peserta didik dalam menggunakan digital book. Petunjuk belajar merupakan cerminan komponen kontekstual itu sendiri. Untuk komponen konstruktivisme diberi kegiatan “ayo mengamati”, komponen menemukan dimuat dalam kegiatan peserta didik disuruh menemukan kegiaiatn-kegiaiatn yang berkaitan dengan keberagaman budaya indonesiaku. Sedangkan untuk komponen bertanya dimuat dalam aktivitas mengidentifikasi gambar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Kemudian komponen pemodelan termuat dalam kegiatan menyebutkan bentuk-bentu keberagaman yang ada disekitar peserta didik. Komponen penilaian termuat dalam kegiatan soal formatif. Modul yang memuat rangkaian kegiaiatan belajar dapat membantu peserta didik dalam menguasai tujuan pembelajaran. (Kosasih, 2021:18).

Penilaian kelayakan *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *problem dolving* oleh ahli Bahasa diperoleh persentase 75% untuk penilaian ke-I dan 92% untuk penilaian ke-II. Dengan demikian *Digital book* Pendidikan pancasila berbasis *Problem Solving* sudah layak untuk di terapkan. *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* sangat layak untuk di uji cobakan oleh validator dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. hal ini sesuai dengan tabel kriteria persentase kelayakan *Digital book* oleh tim ahli dengan rentang 0%-55% (Sangat Tidak Baik), 55%-65% (Tidak Baik), 65%-75% (Kurang Baik), 75%-85% (Baik), 85%-100% (Sangat Baik). *Digital book* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Solving* yang dikembangkan sudah menggunakan Bahasa yang baik dan benar. Sehingga peserta didik

mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Penggunaan *Digital book* berbasis *Problem Solving* yang layak digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik didukung oleh hasil penelitian dari Fitriana, dkk (2021). Dalam penelitian yang berjudul pengembangan model e-book interaktif berbasis pembelajaran induktif untuk melatih kemampuan penalaran aljabar peserta didik smp menyimpulkan bahwa e-book interaktif menjadi solusi untuk sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan interaktif selama proses pembelajaran. e-book interaktif dikembangkan dengan model 4D (Define, Design, Development dan Dissemination) dan dibuat dengan aplikasi kotobee. Aplikasi kotobee dipilih karena mempunyai keunggulan dapat menyisipkan video, audio, gambar dan berbagai bentuk kuis yang dapat langsung dipakai oleh peserta didik dan keluar hasilnya. Pada konten e-book interaktif ini menggunakan pendekatan pembelajaran induktif untuk melatih kemampuan penalaran aljabar peserta didik SMP. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi dan respon peserta didik, e-book ini dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan. Hasil penelitian dari Efendi, dkk (2022) dengan judul pengembangan e-book berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas v sekolah dasar menyimpulkan bahwa bahan ajar matematika berbasis pemecahan masalah (*Problem Solving*) memiliki kategori valid dengan nilai dari ahli materi sebesar 71,11% dengan kualifikasi baik dan ahli media sebesar 86,11% dengan kualifikasi sangat baik.

Kepraktisan *Digital book* Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Solving*

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada peserta didik dan pendidik dan hasil uji coba yang dilakukan kepada 8 peserta didik didapat rerata untuk kelompok kecil yaitu 92% capaian sangat praktis, 94% kelompok besar dengan jumlah 30 peserta didik capaian sangat praktis dan uji coba kepada pendidik didapat 90% dengan capaian sangat praktis, selanjutnya dikalkulasikan hasil dari uji kepraktisan peserta didik dan pendidik didapat rerata 92% dengan capaian sangat praktis. Sehingga dikkonklusikan dari hasil persentase *Digital book* berbasis *Problem Solving* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan didalam pembelajaran.

Hasil kepraktisan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang mana pada teori tersebut terdapat ZPD dengan empat tahap perkembangan dan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk tahap ke empat dimana Tindakan seorang peserta didik secara spontan akan terus diulang-ulang hingga peserta didik siap untuk berpikir secara abstrak, hal itu bermakna media pembelajaran interaktif yang dikembangkan membuat peserta didik senang dalam belajar dikarenakan dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut peserta didik akan mengulanginya dimana dan kapan saja mereka mau sehingga peserta didik akan semakin tanggap akan perubahan teknologi. Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik di dalam ruang kelas menjadi hal yang penting dan menjadi perhatian khusus. Pendidik berperan penting dalam memberikan pengalaman langsung sekaligus sebagai fasilitator. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, ada hal yang saling bertautan kuat dalam ketercapaian pembelajaran mulai dari tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, lingkungan, metode, teknik, dan media pembelajaran. Jalaluddin (2020), memaparkan media pembelajaran sebagai bahan, alat, metode, serta Teknik yang dipakai dalam mengajar yang bermakna agar proses interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung dengan baik.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran saat proses belajar menjadikan peserta didik lebih merespon aktif dalam pembelajaran. Dengan media pembelajaran bisa menjadikan komunikasi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik (Mutia, 2022). Dengan adanya ketersediaan media pembelajaran interaktif, pendidik mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, efisien, dan menciptakan emosional yang baik kepada peserta didik agar lebih mudah memahami (Akbar, 2022). Faktor penentuan pemilihan media pembelajaran juga

harus disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran, fasilitas pendukung, karakteristik, gaya belajar, serta cara mengajar (Nasution, 2020). Pendidik harus tepat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik. Sehingga, media pembelajaran yang memiliki kualitas baik dan menghasilkan proses belajar mengajar yang baik dan efektif pula.

Keefektifan *Digital book* Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Solving*

Untuk mengetahui keefektifan produk, dilakukan pre-test dan post-test dikelas V pada materi keberagaman budaya Indonesiaku yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Digital book* berbasis *Problem Solving*.

Hasil pre-test yang dilakukan kepada kelompok kecil dan kelompok besar didapat rerata 59% untuk kelompok kecil dan 59% untuk kelompok besar, selanjutnya ketika diterapkan media pembelajaran *Digital book* berbasis *Problem Solving* dan dilakukan post-test nilai peserta didik meningkat terbukti dengan rerata yang didapat dari kelompok kecil 77% dan 88% untuk kelompok besar. Selanjutnya, data tersebut diujikan melalui uji gain dan didapat nilai 0,44 dengan kategori sedang untuk kelompok kecil dan 0,71 dengan kategori tinggi untuk kelompok besar. Keefektifan yang baik dapat ditinjau dari beberapa indikator seperti kesesuaian media pembelajaran dengan teori pembelajaran yang digunakan dan daya tarik dalam penggunaan media pembelajaran sebagai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga media pembelajaran *Digital book* berbasis *Problem Solving* ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesiaku.

Hasil keefektifan tersebut sejalan dengan penelitian yang terdahulu yang telah dilakukan oleh Fitrihani, dkk (2022) berjudul Pengembangan *Digital book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik Sekolah Dasar menghasilkan sebuah produk dengan rerata pre-test 58,11% dan post-test

72,95% serta peningkatan rerata (Gain) dari data pre-test dan post-test sebesar 0,35 dan terkategori sedang, sehingga dikonklusikan *Digital book* dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Hasil keefektifan media pembelajaran interaktif tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang mana pada teori tersebut terdapat ZPD dengan empat tahap perkembangan dan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk tahap keempat dimana tindakan seorang peserta didik secara spontan terus diulang hingga peserta didik siap untuk berpikir tingkat tinggi, hal itu bermakna media pembelajaran interaktif yang dikembangkan membuat peserta didik senang dalam belajar dikarenakan dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut peserta didik akan mengulanginya dimana dan kapan saja mereka mau dan juga peserta didik akan semakin tanggap akan perubahan teknologi yang ada dan media pembelajaran yang telah dikembangkan maupun secara efektif menaikkan hasil belajar peserta didik secara baik dan optimal.

KESIMPULAN

Sesuai hasil dan pembahasan penelitian dapat dikonklusikan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, media dan Bahasa dengan hasil penilaian ahli materi tahap I persentase 74% capaian kurang baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian Kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 92% dengan capaian sangat layak. Selanjutnya hasil penilaian ahli media tahap I persentase 76% capaian baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II mendapat persentase 88% capaian sangat baik. Terakhir, hasil penilaian ahli Bahasa tahap I persentase 75% capaian kurang baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian Kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 92% capaian sangat baik. Sehingga yang dikembangkan layak untuk dipakai

- dalam proses belajar dikelas.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada siswa serta guru dan hasil uji coba kepada 8 orang siswa untuk kelompok kecil dan 30 orang siswa untuk kelompok besar dan didapat reratanya 94% untuk kelompok kecil, 92% untuk kelompok besar dan guru 92% dengan capaian sangat praktis, sehingga dikalkulasikan 92,6% capaian sangat praktis dan ketika dilakukan uji coba penggunaan kepada guru, guru begitu antusias dan semangat menerapkan terlihat dari ketika media ini diimplementasikan, guru tidak perlu memerlukan waktu lama untuk bisa memaparkan atau memberikan penjelasan kepada siswa dan guru sangat antusias karena media ini begitu menarik dengan tampilan unik yang membuat guru semangat ketika menerapkannya. Sehingga dikonklusikan selaras hasil persentase dan pengalaman penggunaan media pembelajaran digital book berbasis problem solving yang dikembangkan sangat praktis untuk dipakai.
 3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan pre-test dan post-test kepada siswa dengan materi keberagaman budaya Indonesiaku dengan media pembelajaran digital book berbasis problem solving, kemudian dilakukan uji gain dan hasilnya didapat nilai 0,44 kategori sedang untuk kelompok kecil dan 0,71 kategori tinggi untuk kelompok besar. Walaupun demikian, hasil uji tersebut menunjukkan terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran digital book berbasis problem solving terlihat hasil pre-test 59 dan post-test 77 untuk kelompok kecil sedangkan pre-test 59 dan post-test 88 untuk kelompok besar. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran digital book berbasis problem solving memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Fakhrudin, F., Trimurtini., & Khasanah, K. (2018). The Development Of Pop-Up Book Media To Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes Of Civics Education. *Asia Pacific Journal Of Contemporary Education and Communication Technology*, 4(1), 42-50.
- Andina, E. 2011. Buku Digital dan Pengaturannya. *Aspirasi* 2(1): 119-146.
- Andriani, W., Siswono, T. Y. E., & Prastiti, T. D. (2023). Pengembangan E-book Bangun Datar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 33-47.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astalini, K, D. A, M& Sumaryanti (2018). Sikap Peserta didik terhadap Pelajaran Fisika di SMAN Kabupaten Batanghari. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 3(2): 59-64.
- Căprioară, D. (2015). Problem solving-purpose and means of learning mathematics in school. *Procedia-social and behavioral sciences*, 191, 1859-1864.
- Damayanti, I. (2021). Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Materi Pkn Kelas Tinggi Untuk Tingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 35-43.
- Daniela Caprioara. 2015. Problem solving – Purpose and Means of Learning Mathematics in School. *Procedia – social and Behavioral Sciences*. Volume 191.
- Danuri & Maisaroh. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudera Biru
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djarwo, C. F., & Handasah, R. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem solving pada Materi Struktur Atom di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1).
- Efendi, M. A., Siswono, T. Y. E., & Mariana, N. (2022). Pengembangan E-book Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 339-351.

- Eka Sofiana, dkk. 2021. Pengembangan LKPD Berbasis “Problem solving” Untuk Meningkatkan Kemamouan Berpikir Kritis Pada Materi Dinamika Kependudukan Di Indonesia. *Jurnal Education and Development*. Institut Tapanuli Selatan, Vol.9 No.1.
- Fitrianna, A. Y., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2021). Pengembangan model e-book interaktif berbasis pembelajaran induktif untuk melatih kemampuan penalaran aljabar peserta didik smp. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1562-1577.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamidah, Luluk. 2018. *Higher Order Thinking Skill (Seni Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri.
- Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Handayani, U. F., Sa'dijah, C., & Susanto, H. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik SMP Dalam Menyelesaikan Soal Adopsi ‘PISA’. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(2), 143-156.
- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 44-58.
- Hasibuan, D. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Macromedia Flah Pada Materi Trigonometri Secara Daring Saat Social Distancing Di Kelas X MAN 1 Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)*.
- Imran, R. F., & Partikasari, R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sains Dengan Konsep Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Mahapeserta didik PAUD Universitas Dehasen Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 173-179.
- Kamala, N. (2019). *Implementasi integrated marketing produk bancassurance pada PT. Bank Muamalat Kantor Cabang Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.
- Kusuma, F. F. (2022). *Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Smp Pada Materi Pencemaran Lingkungan (Doctoral Dissertation, Universitas Lampung)*.
- Liliawati, W. (2011). Pembekalan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sma melalui pembelajaran fisika berbasis masalah. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 16(2), 93-98.
- Lloyd, dkk. 2014. The Effect pf Using an Explicit General Problem solving Teaching Approach on Elementary Pre-Service Teacher’s Ability to Solve Heat Transfer Problem. *International Journal of Educational in Mathematics, Science and Technology*. Volume 2.
- Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book di Masa Pandemi Covid-19. *AL-IRSYAD: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 10(2).
- Maria, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah KePendidikan*, Volume 6, Nomor 3.
- Martadi, M., & Handyaningrum, W. (2022). E-book Interaktif Menggambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 213-227.
- Netriwati, M. S. L., & Lena, M. S. (2017). *Media pembelajaran matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Ninawati, M., Rahmiati, R., & Wahyuni, N. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Pademangan Barat 11 Jakarta Utara. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 64- 73.
- Nugroho, R. 2018. *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. (T. Kurniawati, Ed). Jakarta: Kompas Gramedia.
- Nurseto, Tejo. 2019. Membuat Media Pembelajaran yang Baik. *Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1.
- Putra, R. W. Y., & Anggraini, R. (2016). Pengembangan bahan ajar materi trigonometri berbantuan software iMindMap pada peserta didik SMA. *Al- Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 39-47.
- Riyanto, 2011. *Dasar- Dasar Pembelajaran Perusahaan*. Ed 4, BPFE. Yogyakarta.
- Ruddamayanti, R. (2019, March). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. In

- Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Sani, Abdullah Ridwan. 2018. Strategi Belajar Mengajar. Depok: Rajawali Press. Sanjaya, Wina. 2014. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Saputra, Lukman Surya, Nurdiawan, Aa, Salikun. 2016. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Buku Pendidik SMP/MTs Kelas VII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sastradewi, N. M. P., & Agung, A. A. G. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Problem solving pada Muatan IPA. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1).
- Shiratuddin, N. 2003. "Ebook Technology and Its Potential Application in Distance Education". *Journal of Digital Information*, 3(4).
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaaku Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138-150.
- Sprague, N., dan Hunter, B. 2008. Assesing E-books Statistics. *Library Collections, Acquisition, and Technical Service*, 32_3-4): 150-157.
- Subiyantoro, Eko. 2014 Menapak di Era Digital dengan Memasyarakatkan Buku Digital. <http://www.vedcmalang.com/pppptkboemlh/index.php/menuutam>
a/teknologiinformasi/1114-eko-subiyantoro-widyaiswara-muda- departemen-
teknologiinformasi-pppptk-boe-malang (diakses pada 15 mei 2017).
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). Media Pembelajaran. Bandung: Penerbit CV Sinar Bandung.
- Sufri, Mashuri. 2019. Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahri, W., Muhaimin, M., & Ardi, A. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Representasi Kimia pada Materi Laju Reaksi untuk Peserta didik Kelas XI SMAN 4 Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 9(1), 26-34.
- Syahrun dan Salim. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bandung: Citapustaka Media. 2012.
- Tolib dan Nuryadi. 2016. Pendidikan Pncasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Kementerian dan Kebudayaan.
- Trianto. 2013b. Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek. Surabaya: Pustaka Ilmu..
- Wahyuningtyas, N., & Rosita, F. A. D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13(1), 34-41.
- Widiatmaka, P., & Purwoko, A. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana untuk Membangun Karakter Toleransi di Perpendidikan
- Tinggi. WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter, 5(2), 171-186.
- Wina Mariana Parinduri, dkk. 2022. Pengembangan Digital book Aplikasi Kvisoft Flipbook Berbasis Problem solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Journal of Natural Science*, Vo.3, No.3.
- Yovita, Y., Vebrianto, R., Janna, R. D., & Radeswandri, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta didik. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 7(1), 139- 146.