

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Suatu perkembangan dan pembangunan negara dapat dilihat dari pendidikan negara tersebut. Pendidikan dapat pula menjadi tolok ukur yang sangat penting karena melalui pendidikan manusia berupaya mengembangkan potensi dengan proses pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan media pembelajaran. Dalam menentukan kualitas pendidikan, dapat ditentukan pula melalui pemahaman seorang guru bagaimana menyediakan dan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan dan dapat menentukan keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7-11 tahun. Berdasarkan teori perkembangan Jean Piaget dalam Soegeng, pada usia tersebut manusia memasuki tahap operasional konkret, yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan berpikir di dalam pembelajaran karena terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didiknya.<sup>1</sup> Ketersediaan media pembelajaran berperan terhadap kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Peserta didik dapat membangun pengetahuannya dengan media yang telah disediakan dan dimanfaatkan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada pemilihan media yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dari fungsi dan media tersebut dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien.

---

<sup>1</sup> Hendika Dwi; Naufalutfi, "Pengembangan Media Spotlight Book Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 3, 2017.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui perubahan perilaku siswa. Perubahan perilaku dapat terjadi karena adanya penanaman nilai karakter dalam diri peserta didik. Karakter merupakan suatu nilai dasar yang dapat membangun kepribadian seseorang, hal tersebut tersebut terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Karakter seseorang tidak terbentuk dalam hitungan detik namun membutuhkan proses yang panjang dan melalui usaha tertentu. Karakter itu dapat dibentuk dan dikembangkan melalui pendidikan nilai. Pendidikan nilai ini akan membawa kepada pengetahuan nilai, selanjutnya pengetahuan nilai akan membawa ke dalam proses internalisasi nilai tersebut. Pada proses internalisasi nilai inilah akan mendorong seseorang mewujudkannya dalam bentuk tingkah laku dan akhirnya terjadi pengulangan yang sama pada tingkah laku tersebut. Hal inilah yang menghasilkan karakter atau watak seseorang. Pada sisi lain, nilai-nilai karakter yang dianut oleh seseorang tidak terlepas dari faktor budaya, pendidikan dan agama, di samping faktor keluarga dan masyarakat yang dapat mempengaruhinya.

Karakter itu dapat dibentuk dan dikembangkan melalui pendidikan nilai. Pendidikan nilai dapat kita temui dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku, untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Abdul Ghafur, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Model Tadzkirah," *Socio Humaniora* 31, no. Mi (2018): 1–5.

<sup>3</sup> Nina Nurhasanah, "PENINGKATAN SIKAP KEADILAN MELALUI PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS TEMATIK TERPADU PADA SISWA KELAS IV SD ISLAMAL AZHAR 13 RAWAMANGUN JAKARTA TIMUR," *Jurnal Ilmiah PGDD* III, no. 2 (2016): 2016.

Perwujudan pendidikan karakter merupakan prioritas bagi pemerintah. Dimulai pada zaman pemerintahan Jokowi – Jusuf Kalla telah diadakan penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang digulirkan pada tahun 2016. Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 BAB I, Pasal (1) bahwa “Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi oleh hati, olah rasa, olah pikiran, dan olah raga dengan melibatkan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).”<sup>4</sup>

Dari peraturan tersebut, pendidikan karakter dapat diperoleh melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal yang saling bekerjasama dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter yang melibatkan olah hati, olah rasa, olah pikiran, dan olah raga terutama nilai-nilai religius, jujur, toleransi, kreatif, mandiri, disiplin, bekerja keras, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, komunikatif, cinta tanah air, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, gemar membaca, menghargai prestasi, bertanggung jawab, dan demokratis. Dengan tertanamnya nilai-nilai tersebut pada masyarakat, maka masyarakat tidak hanya mempunyai pengetahuan namun juga memiliki karakter yang ideal. Adapun semenjak kurikulum merdeka diberlakukan terdapat pembaharuan dalam pengembangan karakter yang terbagi menjadi 6 dimensi, yaitu: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebhinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif. Keenam dimensi profil pelajar Pancasila perlu dilihat secara utuh sebagai satu kesatuan agar setiap individu dapat menjadi pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berakhlak, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Dari 6 dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila tersebut, maka peneliti memilih dimensi berkebhinekaan tunggal ika untuk dijadikan sebagai bahan penelitian.

---

<sup>4</sup> “Peraturan Presiden No 87 Tahun 2017 TENTANG PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER,” Presiden Republik Indonesia § (2017).

Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen kunci dari berkebinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. Untuk memunculkan dimensi tersebut pada pembelajaran di kelas, maka diperlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu yang dapat membantu dalam keberlangsungan proses belajar efektif dan efisien apabila disusun secara menarik dalam mencapai tujuan tersebut.<sup>5</sup> Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Herlina & Dewi, yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus dikemas dengan baik dalam proses belajar mengajar agar menarik minat peserta didik. Media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat menyampaikan suatu pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk mendorong proses pembelajaran.<sup>6</sup> Media yang sering diminati oleh siswa di sekolah dasar adalah media gambar. Media tersebut yaitu media yang paling banyak dipakai dan mudah dipahami serta dinikmati oleh kebanyakan orang maupun siswa. Sebuah gambar akan menginspirasi pemikiran siswa untuk berangan-angan dan mudah untuk dimengerti.<sup>7</sup>

Salah satu media pembelajaran yang praktis dan menarik adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar mempunyai peranan

---

<sup>5</sup> L. MASRURO and G. GUNANSYAH, "Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Kelas Iii Sd Ypi Darussalam Cerme-Gresik," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 2 (2018): 254836.

<sup>6</sup> Herlina Herlina and Raden Rahmi Dewi, "Flashcard Media: The Media for Developing Students Understanding for English Vocabulary At Elementary School," *Ijer - Indonesian Journal of Educational Review* 4, no. 1 (2017): 116, <https://doi.org/10.21009/ijer.04.01.11>.

<sup>7</sup> MASRURO and GUNANSYAH, "Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Kelas Iii Sd Ypi Darussalam Cerme-Gresik."

penting di dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Karena buku cerita bergambar merupakan sesuatu hal yang tidak asing di dalam kehidupan anak-anak. Buku cerita bergambar merupakan buku yang menyampaikan pesan melalui dua cara yaitu tulisan yang diperjelas dengan ilustrasi. Buku cerita bergambar menurut pendapat (Hunt, 1995, p. 176) "*Picture books can exploit this complex relationship, words can add to, contradict, expand, echo, or interpret the pictures-and vice versa.*" dijelaskan buku cerita bergambar sebagai media penunjang pembelajaran memiliki hubungan yang luas antara tulisan, gambar dan lain-lainnya.<sup>8</sup> Penelitian yang dilakukan oleh (Rosvita & Anugraheni, 2021) mengungkapkan bahwa hasil uji validasi pada produk media buku cerita bergambar mendapatkan skor 70 dengan presentase 97 % sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi dan sangat layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman membaca siswa.<sup>9</sup> Penelitian yang dilakukan Wicaksono & Nuryanto, menyatakan bahwa buku cerita bergambar interaktif efektif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase kelayakan yang diberikan ahli media adalah 75% dan ahli materi sebesar 92,5%. Buku cerita bergambar interaktif mendapat tanggapan positif dari guru maupun siswa, serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor yang diperoleh siswa pada materi menemukan isi cerita.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> N. Tarigan, "PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR" 02, no. 02 (2018): 141–52.

<sup>9</sup> Ayundha Rosvita and Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Rokania* VI, no. 1 (2021): 23–34, <https://e-jurnal.stkiprokonia.ac.id/index.php/jpr/article/view/368>.

<sup>10</sup> Wicaksono; Nuryanto, "Joyful Learning Journal," *Unnes.Ac.Id* 7, no. 3 (2018): 29–38, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>.

Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa pendidik telah berhasil dalam mengajar. Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.<sup>11</sup>

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi digital yang pesat juga memberikan dampak terhadap dunia pendidikan. Hal itu membuat dunia pendidikan menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya dalam penggunaan teknologi selama proses pembelajaran. Teknologi digital dapat digunakan sebagai alat bantu bagi siswa dalam proses pengajaran di kelas salah satunya penggunaan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.<sup>12</sup> Teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas, salah satunya adalah *e- book*.

---

<sup>11</sup> Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

<sup>12</sup> Yulia Rohmatul Laili, Ida Putriani, and Sripit Widiastuti, "Development of Interactive Ebook Taksi (Fiction Story) As a Media of Literary Appreciation Skills," *Musamus Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2021): 166–75, <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i2.3499>.

Buku Digital dikenal juga dengan *Electronic Book (E-book)* adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau smartphone. Buku digital sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya. Umumnya buku elektronik diminati karena ukurannya yang kecil bila dibandingkan dengan buku konvensional dan *e-book* memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV di SD N 01 Wonorejo Kabupaten Pekalongan ditemukan bahwa pada pembelajaran tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” masih ada 16 siswa dari 40 siswa yang belum memahami materi. Terdapat dua faktor terkait strategi pengajaran yang menjadi rekomendasi dari hasil observasi tersebut. Pertama, persoalan pemilihan media dan sumber belajar yang harus dikembangkan. Kedua, pemilihan metode pengajaran yang mengutamakan keaktifan siswa.<sup>14</sup>

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Menteng Dalam 07, ditemukan informasi bahwa materi keberagaman sosial budaya di lingkungan sekolah cukup sulit disampaikan kepada peserta didik karena membutuhkan gambar yang lebih *detail*. Dalam pembelajaran guru sudah berupaya untuk meningkatkan pembelajaran dengan menambahkan media berupa video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Namun, guru juga merasa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk materi tersebut agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi.

---

<sup>13</sup> Sudarsri Lestari, “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi,” *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

<sup>14</sup> Muhammad Hanif Mukhlas, “Keefektifan Model Pembelajaran Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 7 ‘Indahnya Keragaman Di Negeriku’ Siswa Kelas Iv,” *Mimbar Ilmu* 23, no. 3 (2018): 200–207, <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16436>.

Guru juga berpendapat bahwa media yang memuat lebih banyak gambar seperti buku cerita bergambar akan lebih efektif digunakan dalam menyampaikan materi, karena anak-anak dapat lebih tertarik melihat gambar dan lebih semangat dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat menjadi solusi dalam pembelajaran adalah media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat membantu siswa dalam membaca dan menambah kosakatanya.<sup>15</sup> Buku cerita bergambar juga mempunyai beberapa manfaat, diantaranya adalah dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, membantu anak belajar tentang dunia dan untuk menstimulasi imajinasi.<sup>16</sup> Buku cerita bergambar merupakan salah satu alat bantu berbentuk visual yang penting dan dapat diakses anak serta dapat memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam keluarga maupun sosial.<sup>17</sup>

Teknologi digital yang canggih memberikan perubahan dalam pemanfaatan media pembelajaran salah satunya adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar tidak lagi menggunakan kertas dalam penggunaannya, melainkan menggunakan perangkat elektronik dimana dengan adanya buku elektronik ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media buku elektronik sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media buku elektronik. Media buku elektronik dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media buku elektronik. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan materi daripada tanpa bantuan media buku elektronik.

---

<sup>15</sup> Tarigan, "PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR."

<sup>16</sup> Eni Suryaningsih and Laila Fatmawati, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa Sd/Mi Kelas Iv Di Daerah Rawan Bencana," *Profesi Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2018): 110,

<sup>17</sup> Lucia Dewi Kartika Sari and Krisma Widi Wardani, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1968–77,



Saat ini telah banyak penelitian yang mengembangkan buku cerita bergambar elektronik pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Agnes Putrislia, dkk. dengan judul “Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa *e-book* cerita bergambar yang berjudul “Proses Terjadinya Hujan” layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Kusni, dkk. dengan judul “Pengembangan Media *E-book* Cergam Berbasis Kearifan Lokal Batik Tanjung Bumi Untuk Meningkatkan Karakter Siswa” menunjukkan bahwa penggunaan media *e-book* cerita bergambar berbasis kearifan lokal Batik Tanjung Bumi memberikan efek sangat efektif dalam meningkatkan nilai karakter sosial siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Isfa Awaliah dan Hendrik Pandu Paksi, dengan judul “Pengembangan *E-Book* “Trisipaka” Berdasarkan Kearifan Lokal Bugis Untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar” dapat disimpulkan bahwa media *e-book* “Trisipaka” dinyatakan valid, efektif, dan praktis sehingga media *e-book* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang tepat untuk penguatan karakter berbasis kearifan lokal Bugis.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* cerita bergambar layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat baca, menguatkan karakter kearifan lokal, dan meningkatkan hasil belajar. Persamaan yang dimiliki peneliti dengan penelitian terdahulu adalah mengembangkan *e-book* cerita bergambar memuat karakter dan alur cerita yang menarik. Namun, berdasarkan hasil penelitian terdahulu belum terdapat penelitian yang mengembangkan *e-book* cerita bergambar pada materi “Indah Keberagaman di Negeriku” berbasis nilai karakter. Selain itu, belum dikembangkan *e-book* cerita bergambar berbasis nilai karakter. Peneliti sebelumnya belum ada yang mengembangkan *e-book* dengan URL, media ini dilengkapi dengan URL yang dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses *e-book* cerita bergambar.

Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan produk media pembelajaran dalam bentuk *e-book* cerita bergambar berbasis nilai karakter pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Bab Jati Diri dalam Kebhinekaan sub-bab Keberagaman Sosial Budaya di Lingkungan Sekitar yang dapat diakses menggunakan URL, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengaksesnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat fokus masalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya penerapan nilai-nilai karakter terutama nilai toleransi di sekolah
2. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang menarik
3. Belum maksimalnya teknologi dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Belum adanya penggunaan *e-book* cerita bergambar sebagai media pembelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan *e-book* cerita bergambar berbasis nilai karakter toleransi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *e-book* cerita bergambar berbasis nilai karakter pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah *e-book* cerita bergambar berbasis nilai karakter layak menjadi media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar?

#### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis dan praktik sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dan menambahkan kajian ilmu pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan *e-book* cerita bergambar berbasis nilai karakter pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan *e-book* cerita bergambar ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti terkait penggunaan media pembelajaran yang layak dan menarik bagi peserta didik dan menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi guru yang berkualitas, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

###### b. Bagi Pendidik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi inspirasi bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

###### c. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan minat baca peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi oleh peneliti selanjutnya dalam melakukan inovasi mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi

