



PENGEMBANGAN E-SANDURA (E-MODUL PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS KESENIAN SANDUR) PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA SEKOLAH DASAR

Umi Roihatul Jannah^{1*}, Vicky Dwi Wicaksono²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 5 Oktober 2025
Revisi 17 Oktober 2025
Diterima 23 Oktober 2025

Abstract

The lack of student understanding regarding local culture, particularly the traditional Sandur art form in Tuban Regency, acts as the main impetus for this research. The limited availability of instructional materials that incorporate local cultural elements highlights the urgency to develop contextually relevant learning media. This study endeavors to create an innovative e-module on Pancasila Education that intricately weaves the traditional Sandur art into the Cultural Diversity curriculum specifically crafted for fifth-grade elementary learners. This research is anchored in a Research and Development (R&D) paradigm, taking the ADDIE model as its structural guide. The process unfolds through five interconnected stages—identifying learner needs, designing the framework, developing the product, applying it in practice, and finally, evaluating its overall effectiveness within the learning context. The investigation focuses on three main objectives: outlining the development process, assessing the content and media feasibility, and testing the module's effectiveness in improving learning outcomes. Validation results indicate a media feasibility score of 76% (fairly valid) and a content score of 97.5% (highly valid). Evaluations by teachers and students suggests that the e-module is practical for classroom application. The efficacy assessment, evaluated through the N-Gain approach, reveals a notable improvement in students' academic performance. Additionally, statistical tests confirm that the data meet the requirements for normality and homogeneity. The outcome of the t-test reveal a statistically meaningful divergence in academic achievement between students exposed to the intervention and those in the control group. Derived from these outcomes, the developed e-module is proven to be a viable and effective educational tool for enhancing students' appreciation and understanding of local traditional arts.

Kata kunci:

e-modul, Pendidikan Pancasila, kesenian sandur, keragaman budaya, sekolah dasar

Abstrak

Permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya lokal, khususnya kesenian tradisional Sandur di Kabupaten Tuban, menjadi latar belakang penelitian ini. Keterbatasan bahan ajar yang mengangkat kesenian lokal mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang relevan. Esensi dalam studi ini ialah merancang E-SANDURA (e-modul Pendidikan Pancasila berbasis Kesenian Sandur) dalam konteks materi Keberagaman Budaya bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan penelitian yang diterapkan merupakan pendekatan Research and Development (R&D), memanfaatkan kerangka kerja ADDIE mengikuti lima langkah, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, serta evaluasi hasil.

Fokus penelitian meliputi tiga hal: mendeskripsikan proses pengembangan, menilai kelayakan dari sisi isi dan media, serta menguji efektivitas e-modul terhadap hasil belajar siswa. Validasi menunjukkan skor media sebesar 76% (cukup valid) dan skor materi 97,5% (sangat valid). E-modul terindikasi praktis untuk digunakan berdasarkan tanggapan dari subjek penelitian (pendidik maupun peserta didik). Hasil uji efektivitas melalui analisis N-Gain menunjukkan peningkatan signifikan pada pencapaian belajar. Data hasil analisis telah kompatibel dengan kriteria normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, pengujian menggunakan uji t mengindikasikan adanya selisih hasil belajar dengan tingkat signifikansi tinggi antara kelompok siswa pada kelompok yang diberikan intervensi, dan kelompok kontrol. Berdasarkan temuan ini, e-sandura terbukti layak digunakan sebagai sarana edukatif yang efektif khususnya dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap kesenian lokal.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

* Umi Roihatul Jannah

* umi.21128@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Gelombang globalisasi telah menjadi fenomena yang tak terelakkan dalam kehidupan manusia modern, terutama dalam membentuk pola pikir dan karakter generasi muda. Keberadaan teknologi digital merupakan jembatan penting dalam memperluas cakrawala berpikir serta mempercepat arus pertukaran informasi lintas wilayah (Maulani et al. 2024). Namun, di sisi lain, globalisasi membawa ancaman berupa lunturnya identitas bangsa akibat penetrasi budaya asing yang begitu masif. Gaya hidup yang cenderung meniru budaya barat atau westernisasi mulai menggeser nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, termasuk di kalangan peserta didik (Puspita Ratri and Najicha 2022). Fenomena ini memunculkan kekhawatiran akan melemahnya rasa nasionalisme dan kepedulian terhadap warisan budaya lokal.

Dalam konteks tersebut, pendidikan menjadi garda terdepan dalam membangun kesadaran generasi muda terhadap nilai-nilai kebangsaan. Salah satu instrumen strategisnya adalah Pendidikan Pancasila yang sejak lama diposisikan sebagai wadah pembentukan karakter bangsa. Pendidikan ini tidak hanya menanamkan nilai-nilai fundamental seperti spiritualitas, kemanusiaan, semangat persatuan, prinsip demokratis, dan keadilan sosial, tetapi juga memperkuat identitas nasional di tengah terpaan budaya

global (Hasanah 2021). Meskipun pendidikan pancasila telah menjadi abgian integral dari kurikulum sekolah dasar, pelaksanaannya di lapangan masih menemui berbagai kendala, terutama pada aspek metode dan bahan ajar yang belum mampu menjangkau pengalaman kontekstual peserta didik secara optimal (Febrianti, Mukharrom, and Yanun 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sugihan 1, Kecamatan Jatirogo, Tuban, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat tekstual dan berpusat pada buku pemerintah. Dalam praktik pembelajaran, pendidik umumnya masih mengutamakan pendekatan verbal seperti penjelasan satu arah, kurang interaktif, sehingga proses pembelajaran terasa monoton. Ironisnya, materi tentang keragaman budaya yang seharusnya menjadi jembatan untuk mengenalkan budaya lokal, belum menyentuh unsur kebudayaan khas daerah setempat. Salah satu contohnya adalah kesenian Sandur yang tidak dikenal oleh sebagian besar siswa, padahal kesenian ini sarat nilai moral dan selaras dengan nilai-nilai Pancasila.

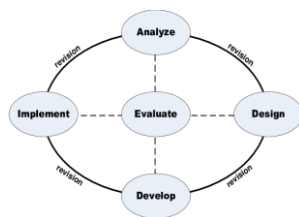
Kesenian tradisional seperti Sandur sebenarnya memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran. Unsur tari, musik, dan teatrikal dalam Sandur tidak hanya menarik, tetapi juga mengandung pesan-pesan moral seperti kerja sama, kepedulian sosial, dan penghormatan terhadap sesama. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran Pancasila dapat menjadikan proses belajar lebih bermakna dan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan teknologi melalui pengembangan e-modul interaktif memungkinkan peserta didik terlibat lebih aktif, baik secara kognitif maupun afektif (Atmaja 2023). Dalam hal ini, guru juga dapat memanfaatkan kesempatan ini untuk menanamkan kesadaran peserta didik akan pentingnya melestarikan kesenian daerah dalam upaya pelestarian budaya sejak dini melalui pendekatan pendidikan (Hasanah, 2021).

Pengembangan e-modul berbasis kesenian sandur ini diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap kurang menarik serta dapat menjadi upaya pelestarian kesenian lokal sandur terhadap generasi muda serta penguatan jiwa nasionalisme. Dengan fitur interaktif, visual, dan audio, e-modul diyakini mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Produk yang dikembangkan juga akan berisi komik yang memiliki topik kesenian sandur yang memuat pengetahuan mengenai kesenian sandur. Pemilihan komik menjadi salah satu alternatif media pendukung karena komik memiliki kelebihan dalam penyajian, melalui perpaduan unsur visual dan alur cerita yang menarik akan

memancing perasaan emosional pembaca sehingga mereka cenderung membaca komik sampai habis (Rahmadani and Wicaksono 2023). Sehingga materi yang akan disampaikan dalam komik dapat secara tuntas dibaca dan tersampaikan kepada peserta didik. Selain itu, melalui e-modul ini siswa dapat lebih mudah mengetahui dan sekaligus memahami pentingnya melestarikan kesenian lokal sehingga menumbuhkan generasi yang mencintai tanah air mereka (Nurul Anifah 2022). Dengan menggabungkan unsur-unsur tradisional dan teknologi, pembelajaran dapat dilakukan secara lebih dinamis, menarik, dan efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut, studi ini diarahkan pada penciptaan media pembelajaran berupa e-modul Pendidikan Pancasila berbasis kesenian Sandur dengan materi keberagaman budaya bagi siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan ini diharapkan mampu menjadi alternatif inovatif yang tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang interaktif secara visual dan audio, tetapi juga mampu menghidupkan nilai-nilai luhur budaya lokal secara mendalam dalam proses belajar mengajar yang lebih relevan dan memiliki arti bagi peserta didik. Selain menjawab kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi dan budaya, e-modul ini juga bertujuan menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk mencintai dan melestarikan kebudayaan daerah mereka.

METODE

Riset ini mengungkap pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Branch, 2009). Pendekatan ini diadopsi untuk merancang serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas e-modul Pendidikan Pancasila berbasis kesenian Sandur yang dikembangkan khusus untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pemanfaatan model ADDIE memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan berorientasi pada evaluasi berkelanjutan guna menghasilkan produk yang optimal. Penelitian dilaksanakan di SDN Sugihan 1, Kecamatan Jatirogo, Kabupaten Tuban, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas VA dan VB, dengan pembagian dua kelas: kelas eksperimen (VA) yang mendapatkan perlakuan berupa e-modul, dan kelas kontrol (VB) yang menggunakan bahan ajar konvensional. Masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa. Tahapan penelitian mencakup lima langkah utama sesuai model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Tahap pertama, yakni analisis dengan melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, keterbatasan sumber ajar berbasis teknologi, serta rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Selanjutnya, perancangan dengan menyusun struktur e-modul yang memuat unsur budaya lokal, terutama kesenian Sandur, dengan pendekatan interaktif dan visual. Setelah merancang prototipe e-modul, kemudian melakukan validasi melalui pakar materi dan media pada tahap pengembangan. Setelah produk dikembangkan, e-modul diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen.

Penelitian ini menggunakan desain mixed methods dengan menggabungkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dihimpun melalui proses umpan balik dari guru dan evaluasi para pakar menjadi bagian proses validasi, sementara itu data kuantitatif berasal dari angket validasi, tanggapan guru dan peserta didik, serta perolehan skor pre-test dan post-test.

Selama pelaksanaan penelitian ini, peneliti memanfaatkan beberapa instrumen, yakni lembar tes awal dan akhir (pre-test, posttest), dan angket respon pengguna. Penelitian ini menggunakan desain uji coba yang melibatkan pengguna dan validator ahli bahan ajar dan ahli materi. Hasil uji coba yang telah didapatkan dari validator ahli serta pengguna bahan ajar dapat ditentukan layak atau tidaknya suatu produk untuk nantinya benar-benar diimplementasikan pada proses kegiatan belajar mengajar. Pengujian terhadap pengguna ini dilakukan dengan memberikan angket respon mengenai kepraktisan dan kebermanfaatan bahan ajar e-modul Pendidikan Pancasila ketika diujikan di lapangan. Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan control group design pretest-posttest. Terdapat 2 kelompok peserta didik yang terlibat, yakni kelas kontrol (menggunakan metode biasa) dan kelas eksperimen (dengan intervensi). Tahap terakhir adalah Evaluasi, yang mencakup perbaikan pada kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan. Setelah tahap pengembangan terlaksana, analisis dilakukan dengan uji statistik seperti uji normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk melihat efektivitas pembelajaran memanfaatkan e-modul.

HASIL

Hasil pengembangan produk dengan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation pada penelitian ini adalah berupa E-SANDURA (e-modul Pendidikan Pancasila berbasis kesenian sandur) yang membahas seputar materi keragaman budaya dengan tujuan mengenalkan kesenian lokal Sandur Tuban yang hampir tenggelam oleh perkembangan zaman. Sehingga perlu ada penanaman pengetahuan mengenai kesenian sandur Tuban pada generasi muda salah satunya dengan mengintegrasikan kesenian sandur dengan pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Langkah awal dalam mengembangkan produk E-SANDURA ini adalah analisis. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik yang dilihat dari hasil wawancara, analisis kurikulum yang digunakan dan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis peserta didik kurang mengenal kearifan budaya lokal terutama kesenian sandur Tuban. Sehingga integrasi pengetahuan kesenian sandur dengan pembelajaran di kelas sangat penting dilakukan. E-modul ini membahas seputar keragaman budaya pada Bab 3 dengan topik keragaman budaya Indonesia kelas V. Terutama pada poin b tentang melestarikan budaya daerah. Lalu berdasarkan hasil analisis kurikulum serta kebutuhan dihasilkan tujuan pembelajaran dan acuan tujuan pembelajaran yang akan digunakan pada modul.

2. Perancangan

E-SANDURA ini akan dirancang sebagai bahan ajar sekaligus media pembelajaran yang memiliki fitur interaktif yang akan mengakomodasi beberapa tipe belajar peserta didik. Fitur-fitur yang terdapat pada modul ini antara lain penjelasan materi yang disertai dengan gambar, video, kuis, dan komik. E-Sandura ini akan didesain menggunakan platform canva dan ibispaint untuk menggambar sebuah karakter yang ada pada komik dalam E-Sandura ini. Output dari produk ini nantinya akan berbentuk pdf yang dapat diakses secara offline. Selain perancangan media pada bahan ajar, tahap ini juga mendesain sebuah pembelajaran dan aktivitas yang ada pada E-Sandura sehingga produk ini dapat

mengakomodasi kesenian sandur dalam pembelajaran pancasila dengan mengaitkannya dengan sila ketiga pancasila.

3. Pengembangan

Tahap yang dilakukan setelah mendesain sebuah produk adalah tahap pengembangan. Dalam tahap ini akan dilakukan pengembangan produk yang telah dibuat dari desain pada tahap sebelumnya. Selanjutnya akan dilakukan penilaian dari ahli materi maupun media dengan cara meminta validasi dari para ahli, yakni validasi ahli materi dan ahli media untuk mengembangkan produk ini menjadi lebih baik lagi. Dari hasil validasi ini akan digunakan sebagai acuan perbaikan modul sesuai dengan penilaian validator serta saran yang diberikan untuk perbaikan produk. Hasil validasi dari penelitian ini didapatkan dari penilaian validasi yang melibatkan ahli media dan materi. penilaian dari pakar media menunjukkan persentase 76% yang mendapatkan kriteria cukup valid. Sementara itu, penilaian dari ahli materi menghasilkan persentase lebih tinggi, yakni 97,5% menandakan bahwa isi materi sangat valid.



Gambar 2. Tampilan E-Sandura

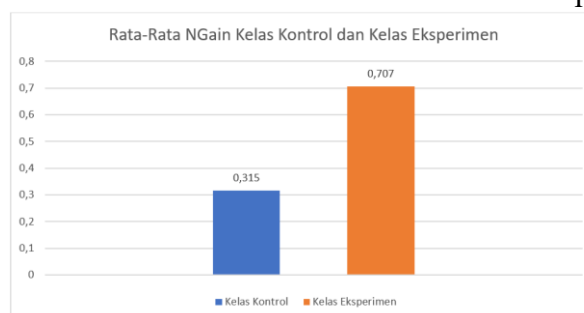
4. Implementasi

Pada tahap berikutnya adalah tahap implementasi. Implementasi ini dilakukan dengan menggunakan kelas kontrol (VB) dan kelas eksperimen (VA). Dalam tahap implementasi ini instrumen yang digunakan adalah pretest dan posttest serta lembar angket peserta didik dan guru untuk mengetahui kepraktisan pada E-Sandura. Hasil persentase angket yang diisi oleh peserta didik memperoleh nilai 92% sedangkan angket yang diisi oleh guru memperoleh nilai 93,34%. Nilai yang diperoleh angket jawaban dari guru dan peserta didik mengenai penggunaan media, keduanya tergolong memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini didukung oleh tanggapan guru dan peserta didik pada angket bahwa e-modul Pendidikan Pancasila berbasis kesenian sandur ini memiliki tampilan yang menarik, meningkatkan antusias dalam pembelajaran dan mudah digunakan.

Dari uji keefektifan e-modul dalam penelitian ini ditelusuri melalui perbandingan hasil belajar siswa. Data tersebut diperoleh dari dua kelompok kelas, yakni kelas VA dan VB,

yang berjumlah 20 peserta didik di setiap kelasnya dan mengikuti tahapan pretest dan posttest. Pretest yang diperoleh dari kelas kontrol mendapatkan rata-rata 58,5 lalu pada posttestnya, kelas kontrol mendapatkan rata-rata posttest sebesar 72. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan meskipun tidak cukup signifikan. Sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata posttest yang diperoleh adalah 56 sedangkan posttestnya memperoleh rata-rata skor 86. Perbedaan nilai ini menunjukkan bahwa terdapat perolehan skor yang menunjukkan lonjakan yang signifikan pada kelompok eksperimen, Dimana terdapat intervensi berupa penerapan e-modul Pendidikan Pancasila berbasis kesenian sandur. Data nilai pretest dan posttest akan di telaah yang mengacu pada uji N-Gain. Perbedaan nilai N-Gain ini akan menjadi indikator untuk menilai sejauh mana keunggulan e-modul dalam mendukung proses pembelajaran secara lebih bermakna.

Grafik 1. Rata-Rata N-Gain kelas kontrol dan eksperimen



Pada kelas kontrol rata-rata N-Gain mendapatkan nilai 0,315 yang tergolong dalam kriteria “sedang” lalu untuk kelas eksperimen rata-rata N-Gain meraih nilai 0,707 yang masuk dalam kriteria “tinggi”.

Dari hasil N-Gain ini kemudian akan di uji homogenitas serta normalitas dengan SPSS 26 dengan hasil berikut ini:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	,149	20	,200 [*]	,925	20	,124
Eksperimen	,192	20	,053	,906	20	,053

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Dari uji normalitas yang telah dilakukan, nilai Sig. pada kelas kontrol $>0,05$ yang artinya pada kelas kontrol data berdistribusi normal. Lalu pada kelas eksperimen, terlihat bahwa data juga berdistribusi normal dengan nilai Sig. 0,053.

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
N-Gain	Based on Mean	,470	1	38	,497
	Based on Median	,500	1	38	,484
	Based on Median and with adjusted df	,500	1	37,028	,484
	Based on trimmed mean	,513	1	38	,478

(Sumber: Data Primer output SPSS, diolah peneliti)

Gambar 3. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil diatas nilai Sig. pada *based on mean* diperoleh 0,497 yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05. Nilai ini menunjukkan bahwa data N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi yang sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut homogen.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan ADDIE, dengan tujuan menyempurnakan produk pada setiap tahapan sehingga produk yang dihasilkan dapat mencapai kriteria yang diharapkan. Tahap evaluasi ini diperoleh dari penilaian serta saran yang diberikan kepada peneliti terhadap langkah-langkah pengembangan yang telah dilakukan.

Dari data hasil analisis, dapat disimpulkan jika terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan penggunaan e-modul pendidikan Pancasila berbasis kesenian sandur.

PEMBAHASAN

Hasil utama dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul Pendidikan Pancasila berbasis kesenian Sandur mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan memberikan kegiatan belajar siswa yang relevan dan kontekstual. Kesenian sandur ini sarat akan nilai-nilai kehidupan di dalamnya, sehingga kesenian sandur ini dapat diintegrasikan pada pembelajaran salah satunya adalah pendidikan pancasila khususnya pada materi keberagaman budaya pada sub bab kearifan lokal. Kesenian sandur ini juga memuat nilai pancasila khususnya pada nilai persatuan. Nilai persatuan pada kesenian sandur ini terlihat dari proses penampilan sandur yang melibatkan beberapa tokoh yang bekerja sama menciptakan pertunjukan yang menajubkan, selain itu dengan adanya pertunjukan sandur. Pertunjukan sandur ini juga mengisahkan kehidupan masyarakat pertanian dengan dinamika yang terjadi mulai dari

hubungan sosial sampai konflik dalam kehidupan masyarakat petani (Firdaus and Sukmawan 2021). Dalam konteks ini, keberhasilan e-modul dapat dimaknai sebagai terobosan strategis dalam menjembatani tantangan pembelajaran Pancasila yang kerap dianggap teoritis dan kaku. E-sandura menjadi media pembelajaran yang inovatif karena media pembelajaran ini mengemas pengenalan kesenian lokal daerah dengan beberapa aktivitas pembelajaran yang akan membantu peserta didik untuk memahami kesenian sandur serta memahami nilai-nilai penting yang ada pada kesenian sandur. Media e-sandura ini mengintegrasikan beberapa variasi isi dalam satu perangkat pembelajaran, yakni teks, gambar, audio, video, dan fitur interaktif lainnya guna mengoptimalkan partisipasi peserta didik (Yulia Friska, Susilawati, and Restiara 2023).

Kesesuaian antara media dan latar budaya siswa membuat pembelajaran lebih bermakna (*meaningful learning*), sehingga siswa merasa terhubung secara emosional dengan materi. Model pembelajaran ini konsisten dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa integrasi budaya lokal dalam Pendidikan Pancasila SD memperkuat rasa identitas nasional dan minat belajar (Miskiyyah et al. 2025).

Uji efektivitas yang dilakukan dalam penelitian ini memaparkan bahwa penerapan e-modul berpengaruh kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kondisi tersebut tampak dari skor rerata N-Gain yang dicapai oleh kelompok eksperimen, yaitu sebesar 0,705, yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Di sisi lain, kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran memanfaatkan media PowerPoint meraih skor rerata N-Gain tercatat 0,315, yang masuk pada kriteria peningkatan sedang. Perbedaan capaian ini menjadi indikasi awal bahwa e-modul memiliki peran yang lebih signifikan dalam mendorong peningkatan prestasi belajar siswa. Keefektifan suatu media bisa dinilai melalui pencapaian hasil belajar peserta didik, apabila terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut, maka media tersebut bisa dinyatakan efektif (Citra and Rosy 2020).

Sebelum dilakukan uji perbedaan antar kelompok, data terlebih dahulu dianalisis untuk memenuhi asumsi uji parametrik, yaitu uji normalitas dan homogenitas (Parwati, Saylendra, and Nugraha 2023). Analisis normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk bahwa data dari kedua kelompok memperlihatkan persebaran data yang normal, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,124 untuk kelas kontrol dan 0,053 untuk kelas eksperimen. Keduanya berada di atas ambang 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas variansi

menghasilkan nilai signifikansi 0,497, yang mengindikasikan kesetaraan variansi antar kelompok karena nilai tersebut melebihi 0,05. Setelah terpenuhinya asumsi-asumsi tersebut, dilakukan uji-t independen untuk melihat adanya beda rata-rata antara kedua kelompok. Hasil dari uji ini memperlihatkan taraf signifikansi dua arah menunjukkan 0,000, tidak melebihi 0,05, yang menandakan ada selisih signifikan. Temuan ini menguatkan bahwa penggunaan e-modul berbasis kesenian Sandur berkontribusi secara nyata berkontribusi terhadap kemajuan capaian belajar siswa.

Peningkatan yang dicapai oleh kelompok eksperimen tidak lepas dari karakteristik e-modul yang dirancang secara kontekstual dan menarik. E-modul menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi visual, audio, dan teks, seperti video pertunjukan Sandur, ilustrasi komik, rekaman audio, dan latihan interaktif melalui tautan Quizizz. Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis, memudahkan siswa untuk memahami materi, sekaligus memperkenalkan kesenian tradisional secara menyenangkan (Nurhabibi 2023).

Dari sisi kelayakan, e-modul diuji melalui proses validasi oleh ahli materi dan media. Validasi materi dilakukan berdasarkan aspek relevansi isi, kelayakan konten, dan bahasa. Hasil validasi materi tingkat kelayakannya mencapai 97%, menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid. Sementara itu, validasi media meliputi aspek tampilan, struktur, efektivitas, dan kelengkapan komponen, dan memperoleh skor sebesar 76%, yang dikategorikan cukup valid. Meski demikian, validator memberikan beberapa catatan perbaikan teknis agar kualitas media semakin optimal. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, e-modul ini telah sesuai dengan kriteria untuk dipergunakan sebagai sebagai salah satu pendukung utama dalam pembelajaran.

Selain kevalidan, aspek kepraktisan e-modul juga dikaji melalui angket tanggapan dari guru dan siswa. Hasil tanggapan guru menunjukkan persentase 93,34%, yang mengindikasikan bahwa e-modul tergolong sangat praktis. Guru menyatakan bahwa modul ini tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa. Instrumen angket mencakup aspek tampilan, isi, efektivitas, dan kemudahan penggunaan. Respon peserta didik juga menunjukkan hal serupa, dengan nilai kepraktisan mencapai 92%. Siswa menyatakan bahwa tampilan menarik, komik edukatif, dan aktivitas pembelajaran yang variatif membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selaras dengan pendapat dari Kholda and Paksi (2023), validasi

mutu media oleh ahli dapat dipertimbangkan dengan pedoman tertentu sehingga media bisa dikatakan valid.

Kepraktisan e-modul juga tercermin dari bagaimana siswa dapat menggunakannya secara mandiri, tanpa bergantung pada pendampingan langsung dari mentor (guru). Suatu media dapat dikatakan praktis apabila pengguna merasa terbantu dan nyaman dalam penggunaannya di kondisi normal (Wulandari et al. 2024). Dengan format digital, e-sandura juga mendukung prinsip fleksibilitas belajar dalam Kurikulum Merdeka, di mana siswa dapat mengakses materi kapan saja dan dari berbagai perangkat (Suantara, Gading, and Sanjaya 2023). s

Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran yang layak secara akademik, tetapi juga memiliki dampak yang lebih luas terhadap pelestarian budaya lokal. Kesenian Sandur Tuban, yang selama ini kurang dikenal oleh siswa, menjadi bagian dari proses pembelajaran yang bermakna. Dengan metode yang sama, siswa tidak sekadar memperoleh wawasan kultural secara general, melainkan juga mengenal dan menghargai warisan budaya di lingkungan mereka sendiri. Hal ini mendukung penanaman nilai-nilai nasionalisme dan karakter berbasis kearifan lokal sejak dini (Fitria 2024). Penempatan media sebagai perantara dalam pembelajaran memerankan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Parwati et al. 2023).

Hasil penelitian ini mendukung penggunaan e-modul sebagai alternatif bahan ajar Pendidikan Pancasila yang dapat disesuaikan dengan budaya lokal di berbagai daerah. Upaya ini tidak semata-mata bertujuan untuk meningkatkan capaian akademik peserta didik, tetapi juga diharapkan dapat mendorong nilai-nilai karakter, memperkuat semangat kebangsaan, serta menimbulkan kesadaran terhadap kekayaan budaya bangsa sejak dini (Parwati et al. 2023).

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan e-modul Pendidikan Pancasila berbasis kesenian Sandur tidak hanya layak dari segi validitas dan kepraktisan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Integrasi unsur budaya lokal ke dalam proses belajar mengajar terbukti mampu menghidupkan motivasi, memperkuat pemahaman konsep, serta mengoptimalkan peran serta peserta didik. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa materi pembelajaran yang dikemas dalam

konteks kearifan lokal mampu memperkuat nilai-nilai Pancasila secara nyata dalam kehidupan siswa.

Secara praktis, e-modul ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan profil pelajar Pancasila. Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas penggunaannya, baik secara individu maupun kelompok, serta kompatibilitasnya dengan pembelajaran berbasis proyek dan teknologi digital.

Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, baik dengan memperluas cakupan budaya lokal dari daerah lain maupun menambahkan fitur multimedia interaktif yang lebih kaya. Eksperimen lanjutan juga disarankan untuk menelusuri dampak jangka panjang dari penggunaan e-modul terhadap perubahan sikap, nilai, dan karakter siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal bukan hanya strategi pembelajaran, melainkan investasi dalam pembentukan generasi yang berkarakter dan berbudaya.

REFERENSI

- Atmaja, Thomy Sastra. 2023. "Upaya Meningkatkan Nasionalisme Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Budaya." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(6):4335–44.
- Febrianti, T., A. V Mukharrom, and N. N. Yanun. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran: Mading Craft of Pancasila Dalam Membantu Siswa SD Memahami Penerapan Nilai-Nilai Pancasila." *Snhrp* 997–1001.
- Firdaus, Elvin Nuril, and Sony Sukmawan. 2021. "Peranan Sandur Kembang Desa Dalam Pelestarian Kesenian Sandur Di Bojonegoro, Jawa Timur." *Humanika* 28(1):17–28. doi: 10.14710/humanika.v28i1.35771.
- Fitria, Azila Nurul. 2024. "Strategi Sanggar Ngripto Raras Dalam Mempertahankan Kesenian Sandur Tuban Sebagai Wujud Nasionalisme Di Era Digital." 4:1–15.
- Hasanah, Uswatun. 2021. "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Di Kalangan Generasi Millenial Untuk Membendung Diri Dari Dampak Negatif Revolusi Industri 4.0." *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(1):52–59. doi: 10.51747/jp.v8i1.705.

- Kholda, Khozinatul, and Hendrik Pandu Paksi. 2023. "Pengembangan Media Kartu Jodoh (Mikado) Untuk Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Sekolah Dasar." *Jpgsd* 11(1):146–55.
- Maulani, Cindy, Muhamad Davin Akbar Firdaus, Muhammad Fadlan Akbarkusumah, Meisya Siti Rachail, Sephia Septiani, Zil Sala Zafira, and Yayang Furi Furnamasari. 2024. "Kecerdasan Saja Tidak Cukup: Pentingnya Membangun Jiwa Nasionalisme Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi Dengan Pendidikan Pancasila." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5(3):3101–10. doi: 10.54373/imeij.v5i3.1244.
- Miskiyyah, S. Zakiyyatul, Putri Indah Puspita, Tri Buana Tuangga Dewi, and Rodliyatul Mu'izzah. 2025. "Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah : Analisis Literatur Tentang Model Dan." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 10(2):618–32.
- Nurhabibi, Rizki. 2023. "E-Module about 'Indahnya Keberagaman Di Negeri Ku' to Increase Student Interest to Pancasila and Civic Education Subject." *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal* 4(4):1057–62. doi: 10.47175/rielsj.v4i4.868.
- Nurhanifah, Dini, and Aji Heru Muslim. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Penggokan Alangan Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Pkn Sd." *Consilium: Education and Counseling Journal* 4(2):159. doi: 10.36841/consilium.v4i2.4634.
- Nurul Anifah. 2022. "Dan Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Tomoni Kabupaten Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn 178 Tuban Institut Agama Islam Neger." *Institut Agama Isla Negeri (IAIN) Palopo*.
- Parwati, Yusi, Nadya Putri Saylendra, and Yogi Nugraha. 2023. "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka." *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 3(9):310–16. doi: 10.56393/decive.v3i9.1782.
- Puspita Ratri, Elisa, and Fatma Ulfatun Najicha. 2022. "Urgensi Pancasila Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi." *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11(1):25–33. doi: 10.33061/jgz.v11i1.7455.

- Rahmadani, chusna Rida, and Vicky Dwi Wicaksono. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia." JPPGSD 11:2172–82.
- Suantara, Kadek Agus, I. Ketut Gading, and Dewa Bagus Sanjaya. 2023. "E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran 7(2):198–206. doi: 10.23887/jipp.v7i2.60241.
- Wulandari, Dinar Dwi, Nela Khoirinida, Aryanti Nurul Fitriya, Rysma Pujiyanti, and Rani Setiawaty. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat Nkri Kelas 4 Sdn 3 Undaan Kidul." Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan 8(1):40–52. doi: 10.31571/jpkn.v8i1.6099.
- Yulia Friska, Sonia, Wiwik Okta Susilawati, and Retma Restiara. 2023. "Pengembangan E-Modul Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar." CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling 3(1):217–28.