



Pengembangan E-modul PPKn Berbasis SDGs 4 dan 10 Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Lailatul Munjhiyati ^{1*}, Vicky Dwi Wicaksono ², Ari Metalin Ika Puspita ³, Maretha Dellarosa ⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
*lailatul.22173@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-01-2026 Accepted: 20-03-2026 Published: 30-03-2026

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah dapat dikembangkan dengan berbagai strategi pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan bahan ajar. Namun, pembelajaran Pancasila masih menghadapi keterbatasan penggunaan bahan ajar yang mudah diakses peserta didik. Maka, penelitian ini membuat e-modul yang akses penggunaannya dapat dilakukan melalui komputer, laptop, atau *handphone*. Penelitian ini untuk memaparkan cara pengembangan e-modul menggunakan bantuan aplikasi Canva. Metode pada penelitian ini mengacu pada model *Research and Development*. Hasil uji kevalidan e-modul oleh ahli materi mendapatkan skor persentase 89,7% , dari uji ahli media mendapatkan presentasi 93,7% berada pada kategori sangat valid. Keefektifan modul didapatkan dari angket respon penggunaan e-modul. Respon dari guru kelas V mendapatkan hasil perhitungan skor 94,2%, sedangkan angket kepraktisan penggunaan dari peserta didik mendapat skor 83,4 % yang masuk dalam kategori sangat praktis. Efektivitas bahan ajar diketahui melalui perhitungan nilai N-gain dan mendapat skor 71,3% masuk dalam kategori cukup efektif. Dapat ditarik kesimpulan, e-modul dikatakan layak penggunaannya selama proses pembelajaran materi hak dan kewajiban dengan kategori bahan ajar yang sangat valid, sangat praktis, dan cukup efektif.

Kata kunci: Pengembangan, E-modul, SDGs, Hak, Kewajiban

ABSTRACT

Schools can improve their teaching methods by using different learning approaches, and one way to improve learning is by creating good learning materials. However, the teaching of Pancasila still has some difficulties because the educational materials used are not easy for students to access. So, this study created an e-module that can be used on a computer, laptop, or handphone. This research aims to figure out how to develop an e-module using the Canva application. This study followed the research and development approach. E-module's validity was tested by material experts, and they scored it 89.7%. Then, when tested by media experts, it received a score of 93.7%, which is considered very valid. The effectiveness e-module was determined the bases of responses from the questionnaire regarding the use of the e-module. The fifth-grade teacher's response got a percentage score of 94.2%, and the response about using students obtained a score of 83.4%, which falls into a very practical classification. The effectiveness of the teaching material was measured by calculating the N-gain value, and it resulted in a score of 71.3%, which falls into a "quite effective" category. so the research results e-module is a good choice for use when teaching about rights and obligations, and it falls into the category of teaching materials that are very useful, very practical, and quite effective.

Keywords: *Development, E-module, SDGs, Rights, Obligations*

Pengutipan APA:

Munjhiyati, L., Wicaksono, V. D., Puspita, A. M. I., & Dellarosa, M. (2026). Pengembangan E-modul PPKn Berbasis SDGs 4 dan 10 Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3).



PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah terutama Sekolah Dasar dapat dikembangkan dengan berbagai strategi pembelajaran, salah satunya dengan pengembangan bahan ajar (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar yang digunakan mengalami perkembangan dalam pendidikan, terutama pada pendidikan Sekolah Dasar. Guru dapat menyusun bahan ajar yang memungkinkan penyesuaiannya dengan kebutuhan belajar peserta didik terutama menggunakan bantuan teknologi (Puspita et al., 2020). Bahan ajar menjadi sumber belajar selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu contoh bahan ajar yaitu modul digital yang pembuatan dan penggunaan melalui penggunaan internet (Kosasih, 2021). Tujuan dari penggunaan bahan ajar adalah mendukung kegiatan belajar mengajar agar prosesnya lebih terukur, dan memudahkan untuk digunakan oleh peserta didik serta guru (Zuriah & Sunaryo, 2022).

Kecenderungan penggunaan bahan ajar interaktif juga memungkinkan dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk peserta didik yang adil dan inklusif, serta berkelanjutan (Eka Suarmika & Hidayat, 2023). Perlu adanya pengembangan mengenai hak dan kewajiban yang sesuai dengan konsep keberlanjutan keadilan sosial secara umum, dikarenakan ketersediaan bahan ajar masih sangat terbatas seperti buku Pendidikan Pancasila kelas V pada bab II mengenai norma beserta hak dan kewajiban. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Berlianti, dkk (2023) yang berfokus pada pengembangan e-modul bagi siswa SD dengan pendekatan *Education for sustainable Development (ESD)* (Berlianti et al., 2023). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Berlianti menghasilkan e-modul yang menarik minat belajar siswa, namun tidak secara khusus mengangkat tema PPKn juga mengintegrasikan SDGs 4 dan SDGs 10.

Penelitian oleh Muslim, dkk (2021) menunjukkan bahwa penerapan SDGs di sekolah telah dilaksanakan khususnya pada kota penulis yakni Yogyakarta. Upaya untuk menerapkan capaian SDGs ke 4 maka ada target – target yang harus dicapai oleh sekolah atau tenaga kependidikan di antaranya (1) Pengasuhan anak usia dini yang terjamin, pendidikan yang terjangkau dan berkualitas pada tingkatan dasar, menengah, dan pendidikan kejuruan, (2) mengoptimalkan pembelajaran tanpa stereotip gender (3) membentuk kategori ramah anak pada bidang pendidikan (4) serta meningkatkan jumlah guru berkualitas (Muslim, Suci, & Pratama, 2021)

Meskipun SDGs sendiri adalah agenda global, beberapa tujuannya sangat relevan untuk diperkenalkan kepada peserta didik sejak usia dini, terutama nilai – nilai keadilan, kesetaraan, keberagaman, dan tanggung jawab di lingkungan sosial (Ahmad et al., 2024). SDGs 4, menekankan pada pendidikan berkualitas dan inklusif bagi semua peserta didik dapat diimplementasikan melalui proses pembelajaran yang menghargai perbedaan kemampuan siswa, menyediakan akses belajar yang merata dan penggunaan media pembelajaran yang adaptif. Selain itu SDGs 10 yang menekankan tentang pengurangan ketimpangan sejalan dengan pendidikan karakter dan kewarganegaraan di sekolah

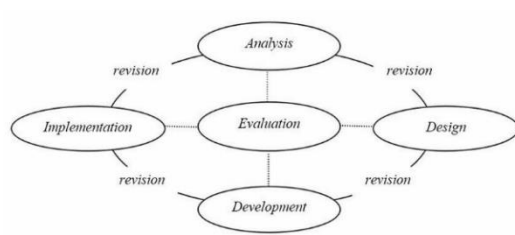
dasar, seperti menghargai hak teman, tidak membeda – bedakan latar belakang serta menanamkan toleransi sejak dini.

Pengembangan bahan ajar e-modul sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang memfokuskan untuk membangun lingkungan belajar yang sama, di mana keadilan dan kesempatan belajar akan didapatkan oleh semua siswa (Belajar et al., 2025). Pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman belajar yang sudah ada, maka siswa juga akan didorong untuk membangun pengetahuan melalui kegiatan partisipasi aktif (Niarulfalah et al., 2025). Jika dikaitkan dengan SDGs 4 dapat diartikan dengan memberikan akses yang sama bagi siswa, baik untuk mendapatkan haknya hingga melaksanakan kewajibannya. Berkaitan pula dengan SDGs 10 yang memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik dengan setara tanpa adanya diskriminasi. Kaitan dengan pendidikan inklusif melalui teori belajar konstruktivisme siswa diberikan ruang untuk mengembangkan pemikiran berbeda dan kecepatan belajar yang berbeda (Tohari & Rahman, 2024).

Berdasarkan hasil observasi guru telah mengajarkan materi hak dan kewajiban menggunakan media buku cetak, minimnya aktivitas yang melibatkan peserta didik untuk belajar materi PPKn dengan mengaitkan melalui pengalaman peserta didik sehari – hari sesuai dengan penelitian (Rahmawati, 2022). Guru cenderung menyampaikan pembelajaran secara tekstual, berfokus pada media cetak tanpa mengaitkan dengan fenomena sehari – hari peserta didik sebagai sumber belajar. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi berupa e-modul berbasis SDGs yang dirancang untuk pembelajaran PPKn. Modul dirancang dengan tujuan menumbuhkan wawasan mengenai hak dan kewajiban peserta didik melalui pendekatan permasalahan yang relevan dengan pengalaman peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kevalidan e-modul, kepraktisan e-modul dan keefektivan dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Penggunaan metode pada penelitian adalah *Research and Development* (RND) atau yang disebut penelitian pengembangan. Proses pengembangan penelitian ini melalui lima tahapan, yaitu (a) analisis (*analysis*) yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran dengan penyesuaian kebutuhan peserta didik (b) perencanaan (*design*) bahan ajar yang terdiri dari rancangan elemen, materi yang akan dikembangkan, (c) pengembangan (*development*) bahan ajar sesuai dengan hasil desain, (d) pelaksanaan (*implementation*) pada peserta didik pada pembelajaran di kelas, dan (e) evaluasi (*Evaluation*). Penggunaan metode dalam penelitian ini tertera pada gambar berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Dari gambar 1 menunjukkan model ADDIE yang saling terikat dengan proses evaluasi untuk menunjang hasil pengembangan e-modul yang disesuaikan dengan karakter peserta didik. Kelayakan produk e-modul dapat dinilai melalui uji kevalidan yang penilaiannya didasarkan pada hasil validasi para ahli. Setelah dilakukan penilaian dari ahli materi dan ahli media akan dilakukan perhitungan untuk mengetahui persentase untuk memastikan tingkat kevalidan bahan ajar. Uji kepraktisan didapatkan dari repon peserta didik dan guru. Pengukuran kepraktisan dilakukan untuk menilai dan menguji tingkat kepraktisan bahan ajar hasil pengembangan. Perolehan data melalui angket kepraktisan yang dinilai oleh peserta didik dan guru kelas. Efektifitas produk didapatkan dari uji keefektifan melalui perhitungan N-Gain yang didapat dari hasil pengujian penggunaan e-modul sebelum dan sesudah penelitian.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul PPKn dengan pengembangan melalui bantuan aplikasi Canva. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kemampuannya dalam menyediakan fitur pendukung dalam menunjang penyusunan e-modul secara interaktif, menarik dan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Melalui aplikasi tersebut, e-modul dirancang dengan memadukan teks, gambar, ilustrasi, serta elemen yang mendukung penyajian materi secara terperinci.

Setelah proses perencanaan dan pengembangan selesai dilakukan, kemudian bahan ajar dipublikasikan secara digital menggunakan platform Heyzine. Melalui platform tersebut e-modul dapat diubah menjadi bahan ajar dengan bentuk flipbook interaktif yang menyerupai buku digital dengan tampilan efek membuka halaman. Proses publikasi melalui heyzin9e memberikan kemudahan akses bagi pengguna karena e-modul dapat dibuka melalui tautan maupun kode QR.



Gambar 2. Tampilan Sampul E-Modul

Berdasarkan gambar 2, terlihat desain sampul yang menunjukkan judul e-modul, kelas serta gambar yang mendukung kemenarikan bahan ajar. Terlihat dalam sampul terdapat beberapa siswa yang memiliki karakteristik beragam. Pemilihan gambar ini sebagai penunjang SDGs dalam e-modul yang dikembangkan, dimana peserta didik akan melihat adanya banyak keberagaman dan perbedaan yang ada di Indonesia sebagaimana termuat dalam e-modul. Keberagaman dalam e-modul menunjukkan SDGs 10 yang mana peserta didik akan belajar untuk saling menghargai dan mengenalkan kepada peserta didik, bahwa ada banyak perbedaan yang harus dihormati. Selain itu integrasi SDGs 4 dalam e-modul menunjukkan inovasi pembelajaran yaitu bahan ajar berupa elektronik yang dapat diakses melalui elektronik, selain itu LKPD dan soal evaluasi dalam e-modul yang mendukung peserta didik bermain sambil memahami materi.

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan dalam penelitian ini, hasil pengembangan e-modul memenuhi kelayakan pengembangan bahan ajar dengan kategori kevalidan sangat valid, kategori kepraktisan media sangat praktis, dan uji efektivitas e-modul cukup efektif. E-modul hasil pengembangan ini telah melalui proses validasi untuk menentukan tingkat kelayakannya oleh para ahli. Selain itu, pengembangan juga dengan menyesuaikan e-modul agar tercapainya tujuan dan capaian pembelajaran pada materi hak dan kewajiban untuk kelas V. Setelah melalui proses kevalidan bahan ajar, e-modul dinilai kepraktisannya dari angket respon kepraktisan. Hasil pengisian angket respon kepraktisan menunjukkan, bahwa e-modul sangat praktis digunakan. Hasil uji validitas dan kepraktisan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Dan Kepraktisan E-Modul PPKn

Aspek Penilaian	Sumber Penilaian	Persentase	Kategori
Kelayakan Materi	Ahli Materi	89,7%	Sangat Valid
Kelayakan Media	Ahli Media	93,7%	Sangat Valid
Kepraktisan	Guru	94,2%,	Sangat Praktis
Kepraktisan	Siswa	83,4 %	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 1 Hasil Validasi dan Kepraktisan E-Modul PPKn diketahui hasil uji kevalidan e-modul dari ahli materi mendapat persentase 89,7% dan masuk kategori sangat valid. Selain itu terdapat hasil uji kevalidan dari ahli media mendapat persentase 93,7% dan masuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan dinilai dari angket respon yang di isi oleh guru memperoleh persentase nilai 94,2% masuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian uji kepraktisan yang dinilai dari pengisian angket respon peserta didik memperoleh persentase 83,4% sehingga masuk kategori sangat praktis. Dengan demikian e-modul PPKn hasil pengembangan valid dan praktis digunakan.

Efektivitas e-modul dinilai dari hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* peserta didik. Penilaian *pretest* dilakukan sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah dilakukan penerapan media dalam pembelajaran. efektivitas media dilihat dari kenaikan hasil belajar peserta didik serta analisis N-gain yang menghasilkan nilai pada kategori sedang dan kualifikasi keefektifan cukup efektif. Selain itu, hasil dari uji statistik mengidentifikasi adanya selisih hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah dilakukan penelitian penerapan e-modul dalam pembelajaran. Identifikasi dari hasil analisis menunjukkan penggunaan e-modul dalam pembelajaran berpengaruh secara terhadap pemahaman peserta didik yang mengalami peningkatan.

Tabel 2. Hasil N-Gain

	Pretest	Posttest	N-Gain	%
Mean	70	88,6	0,713	71,3

Berdasarkan Tabel 2 hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik, dilanjutkan dengan analisis peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil perhitungan penerapan e-modul PPKn berbasis SDGs, terlihat adanya perbedaan secara spesifik sebelum penggunaan dan setelah penggunaan e-modul. Hasil tersebut diartikan adanya peningkatan pemahaman peserta didik yang ditunjukkan dari perbedaan secara signifikan nilai hasil *pretest posttest* peserta didik. Rata – rata nilai *pretest* sebesar 70 dan mengalami peningkatan setelah penggunaan bahan ajar menjadi 88,6 pada nilai *posttest*. Sedangkan pada perhitungan N-gain mendapatkan hasil perhitungan rata – rata 0,713 yang masuk kategori Tinggi dan persentase keefektifan 71,3% masuk pada kategori cukup efektif. Hasil ini menunjukkan penggunaan e-modul PPKn mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan mendukung pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih mengalami kendala terutama selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, penyebabnya bisa jadi karena minimnya penggunaan bahan ajar selama kegiatan belajar dilakukan. Kendala tersebut menyebabkan peserta didik sulit memahami materi hak dan kewajiban serta penerapannya. Hak dan kewajiban merupakan pembelajaran pelajaran yang tidak dapat diabaikan karena materi tersebut dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang disiplin dan taat pada aturan (Azim Utomo et al., 2023). Disamping itu, permasalahan sosial dapat dijadikan sarana peserta didik untuk memahami materi dengan permasalahan yang relevan. Maka dari itu, e-modul PPKn berbasis SDGs dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran dengan pendekatan lebih kontekstual, interaktif. Fungsi e-modul sebagai tambahan referensi peserta didik untuk memahami materi hak dan kewajiban di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Selain itu, pengembangan bahan ajar e-

modul ini yang dikaitkan dengan permasalahan kontekstual agar peserta didik lebih responsif (Asmaliyah et al., 2025).

Berdasarkan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa kemampuan dan pemahaman dibangun dalam proses pembelajaran (Azzahra et al., 2025). Hasil uji keefektifan yang menunjukkan persentase nilai *pretest posttest* sebesar 71,3% yang memenuhi kategori cukup efektif. Hasil perhitungan uji efektivitas e-modul menunjukkan e-modul cukup efektif meningkatkan peserta didik dalam memahami materi hak dan kewajiban. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan beberapa peserta didik kelas V ada belum memahami mengenai materi hak dan kewajiban. Melalui pengembangan e-modul ini dijadikan tambahan referensi belajar hak dan kewajiban dari gambar yang disajikan serta permasalahan yang diambil. Oleh karena itu, pengembangan e-modul sangat penting dilakukan sebagai upaya peningkatan motivasi dan pemahaman belajar (Erawati et al., 2022).

Soal evaluasi yang didesain dengan menggunakan permainan berdasarkan hasil penelitian juga dapat mengaktifkan keikutsertaan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan bahan ajar, diharapkan peserta didik dapat mengasah pengetahuan peserta didik dengan menyenangkan (Sholeh et al., 2022). Melalui permainan peserta didik merasa senang dalam belajar, dibuktikan dari hasil uji keefektifan yang didapatkan dari *pretest posttest* peserta didik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar (Fernando et al., 2024). Proses pengembangan e-modul dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu :

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap ini menjadi tahap awal peneliti melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan belajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi kelas pada kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila, penggunaan bahan ajar berupa bahan ajar konvensional seperti LKS terkhusus materi hak dan kewajiban. Sehingga peneliti ingin mengembangkan e-modul yang memungkinkan dilakukan pembelajaran dengan lebih interaktif. Sejalan dengan pendapat Rahmawati dan Suhendar (2022), penelitian Rahmawati menunjukkan bahwa pengembangan e-modul mampu meningkatkan peserta didik dalam pemahaman mengenai konsep abstrak. Melalui penggunaan e-modul dapat belajar melalui simulasi, kuis, dan video, yang lebih menyenangkan (Nurhandika et al., 2024).

Tahap kedua yaitu desain. Peneliti pada tahap ini menyusun kerangka e-modul, menentukan CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) pembelajaran menggunakan e-modul untuk peserta didik (Metalin et al., 2025). Peneliti pada tahap ini mencari referensi yang digunakan untuk menyusun materi, penyusunan materi dan menyusun *storyboard* juga dilakukan pada tahap kedua ini (Metalin et al., 2025). *Storyboard* berfungsi untuk menunjukkan objek yang akan dikembangkan agar memudahkan ketika proses pengembangan (Nurhandika et al., 2024).

Tahap ketiga yaitu proses pengembangan. Peneliti pada tahap ini melakukan pengembangan e-modul dengan bantuan aplikasi Canva untuk mengedit, membuat materi dan memberikan animasi (Rahimma & Wicaksono, 2023). Setelah dilakukan desain dan editing e-modul kemudian dipublish

dengan bantuan web *Heyzine* agar hasil pengembangan dapat dibuka melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau *handphone* (Manzil et al., 2022). Setelah melalui tahap publikasi, e-modul divalidasi oleh para ahli untuk menentukan kevalidan e-modul. Kritik dan saran dari para ahli berguna untuk memperbaiki modul digital sebelum dilakukan implementasi (Lestari et al., 2023).

Pengembangan materi dan desain e-modul disusun dengan memperhatikan permasalahan yang digunakan, serta gambar yang digunakan (Sa'diah & Harahap, 2025). Gambar yang diterapkan dalam e-modul menunjukkan keberagaman peserta didik serta tugas dan tanggung peserta didik sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Sesuai dengan prinsip SDGs 10 yang menyebutkan sifat inklusif, yang dimaksud inklusif dalam e-modul ini adalah menyeimbangkan peran antara anak laki-laki dan perempuan. Keseimbangan peran dalam e-modul akan menguatkan peserta didik untuk bersikap saling menghargai antar perbedaan. Selain itu SDGs 10 dalam e-modul sebagai upaya untuk mendorong inklusi digital, dengan memberikan akses masuk peserta didik dalam teknologi (Windarto et al., 2025).

Pengembangan SDGs 4 dalam e-modul ditunjukkan dengan kelengkapan e-modul yang menambahkan soal evaluasi interaktif sehingga memotivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, dalam e-modul juga terdapat LKPD interaktif yang mengajak peserta didik untuk bermain dan memahami materi. Pendidikan berkualitas yang dimaksud dalam penunjang e-modul ini yaitu penggabungan antara materi, soal evaluasi, dan LKPD interaktif yang membantu mengaktifkan motivasi belajar (Rozi et al., 2024). Sehingga melalui penggunaan e-modul selama kegiatan belajar mengajar, mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi hak dan kewajiban.

Tahap keempat yaitu implementasi e-modul dalam pembelajaran di kelas. E-modul yang telah dilakukan validasi dan direvisi sesuai masukan para ahli yang digunakan selama kegiatan pembelajaran Pancasila. Tahap ini menjadi tahap peneliti melakukan penelitian terbatas yaitu pada peserta didik kelas V SDN Warugunung 1/448 Surabaya. Setelah e-modul diterapkan peneliti akan membagikan angket respon kepraktisan untuk mengetahui nilai kepraktisan produk. Selama kegiatan penelitian peneliti akan membagikan soal *pretest posttest* untuk mengukur ada atau tidaknya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan e-modul (Milala et al., 2022).

Tahap kelima yaitu evaluasi, pada proses penelitian ini adalah proses menyempurnakan e-modul. Kegiatan evaluasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini mengacu pada perbaikan e-modul (Siregar & Rhamayanti, 2025). Evaluasi dilakukan melalui analisis keterbacaan, tanggapan siswa, serta penilaian ahli terhadap kualitas bahan ajar. Masukan yang diperoleh dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan bahan ajar e-modul dengan menambahkan gambar atau warna dari isi materi serta contoh soal yang digunakan. Hasil akhir dari proses penelitian yang dilakukan adalah e-modul PPKn berbasis SDGs materi hak dan kewajiban yang berada pada kategori kelayakan sangat valid. kategori

kepraktisan e-modul masuk pada kategori sangat praktis, serta efektivitas e-modul berada pada kategori cukup efektif untuk peserta didik.

SIMPULAN

E-modul PPKn dilakukan pengembangan dengan pendekatan SDGs 4 dan 10 pada materi Hak dan Kewajiban yang diperuntukkan bagi kelas V. Pengembangan dilakukan dengan metode pengembangan RND dengan pendekatan ADDIE dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan e-modul, pengembangan, dan Implementasi, serta evaluasi. Tahap implementasi dipergunakan dalam mengukur efektivitas dan kepraktisan e-modul yang dikembangkan, sedangkan tahap evaluasi untuk menyempurnakan e-modul. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan alam kategori sangat tinggi serta nilai kepraktisan yang dengan kategori sangat praktis yang didapatkan dari pengisian angket respon peserta didik dan guru. Selain itu penggunaan e-modul dalam pembelajaran dapat mendorong keaktifan peserta didik, terutama kegiatan tanya jawab. Maka dari itu, e-modul hasil pengembangan dalam penelitian ini layak digunakan dengan pemenuhan kriteria hasil pengembangan yang diklasifikasi sangat valid, sangat praktis, dan cukup efektif.

Disarankan agar guru menjadikan e-modul sebagai tambahan bahan ajar inovatif untuk mendukung pembelajaran interaktif. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar e-modul pada materi atau tingkatan kelas yang berbeda, serta menambahkan fitur lebih variatif agar bermanfaat secara optimal.

REFERENSI

- Ahmad, S. H., Noho, M., Adam, A., & Sebe, K. M. (2024). *Integrasi Canva Dalam Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas X Man 1 Ternate*. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpp>
- Asmaliyah, F., Made, N., Keriyani, I., & Nugroho, S. (2025). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), xx–xx. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2172>
- Azim Utomo, W., Refiane, F., Nugroho, A. A., & Maryati, M. (2023). Pemahaman Hak dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>
- Azzahra, N. T., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Nur, S., Ali, L., Yunus, M., & Bakar, A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Belajar, T., Nurjamilah, K., Rizki, S. A., Tizani, M., Bik, N., & Susanti, E. (2025). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

- Berlianti, E., Hamdu, G., & Putri, A. R. (2023). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbasis Education For Sustainable Development untuk siswa Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 10, Number 3). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Eka Suarmika, P., & Hidayat, N. (2023). *Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Android Sebagai Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo Corresponding*. 13(1). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Dewa, I., Putri, A., & Saraswati, D. (2022). *Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk*.
- Fernando, Y., Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (Fatmawati; Bunga sari, Ed.; 1st ed., pp. 1–3). Bumi Aksara.
- Lestari, R., Utama Rizal, S., & Inayah Syar, N. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran Ips Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD*.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manzil, E. F., Thohir, A. M., & Sukamti. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 31(2), 112–126.
- Metalin, A., Puspita, I., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., Dellarosa, M., & Santosa, A. B. (2025). *Integrasi Design Thinking dan ChatGPT dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Berbasis Etnopedagogi Kritis bagi Calon Guru Sekolah Dasar*. 13, 3116–3126.
- Milala, H. F., Joko, Endriansyah, & Agung, A. I. (2022). *Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player*.
- Niarulfalah, G., Hamdu, G., Putri, A. R., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul bermuatan SDGs tema air bersih dan sanitasi layak di sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 08.
- Nurhandika, A., Rahmawati, T., Suhendar, D., Rahimi, F., Gloriman Manalu, V., & Kuningan, U. (2024). SOCIRCLE: Journal Of Social Community Services Advance Islam With Literacy Of Sustainable Development Goals (Sdg) In Islamic Boarding School Article Info Abstract. *SOCIRCLE: Journal Of Social Community Services*, 03(3), 2024. <https://doi.org/10.58468/socircle.v3i3.30>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1 (1).
- Rahimma, W. D., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Modul Digital Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Keutuhan Nkri” Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPGSD, Vol 11. No.09 2023*, 1892–1903.
- Rahmawati, T. F. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.261>
- Rozi, F., Pd, S., Pd, M., & Abda’u Ansya, Y. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan Sdg 4: Pendidikan Berkualitas*. PT Penerbit Naga Pustaka.
- Sa’diah, H., & Harahap, N. (2025). Desain Materi dan Pengembangan Pembelajaran PAI. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 380–390. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.2845>

- Sholeh, M., Hamzah, A., Basuki, U. J., & Susanto, FX. G. P. (2022). Pengembangan Soal Evaluasi Berbasis Game dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 5(2). <https://doi.org/10.51213/jmm.v5i2.108>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. <https://jurnalcentekia.id/index.php/jhpp>
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Windarto, Taqwa, P. B. P. S. H., & Martini. (2025). Literasi Digital Yang Positif Untuk Mengurangi Ketimpangan Akses Informasi dan Teknologi (SDGs 10) Positive Digital Literacy to Reduce Inequality in Access to Information and Technology (SDG 10). *KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1). <https://jurnaldrpm.budiluhur.ac.id/index.php/Kresna/>
- Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). *Konstruksi Profil Pelajar Pancasila Dalam Buku Panduan Guru Ppkn Di Sekolah Dasar*. 7(1), 71–87. <https://doi.org/10.22219/jch.v7i1.20582>