

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI “KEUTUHAN NKRI” DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Wahyu Dyah Rahimma

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(wahyu.19114@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(vickywicaksono@unesa.ac.id)

Abstrak

Berdasarkan hasil tinjauan awal yang dilakukan di SD Negeri Gunungan Kabupaten Blora ditemukan masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adanya keterbatasan sumber belajar yang dimiliki. Pengembangan produk yang dilakukan dengan hasil berupa modul digital yang dapat diakses peserta didik menggunakan handphone. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development model pengembangan ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara membuat modul digital dengan menggunakan bantuan aplikasi Anyflip yang layak digunakan. Berdasarkan hasil uji kevalidan modul digital oleh ahli materi mendapatkan skor persentase 88,33%. Ahli media mendapatkan persentase skor 84% dengan kategori sangat valid. Untuk mengetahui keefektifan modul diperoleh dari respon pengguna modul digital. Respon dari guru kelas IV mendapatkan persentase skor 91,66%. Sedangkan, respon penggunaan dari peserta didik kelas IV mendapatkan skor 95,71% dengan kategori sangat efektif digunakan. Dapat disimpulkan bahwa modul digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” di kelas IV SD Negeri Gunungan karena memenuhi kriteria valid dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, modul digital, keutuhan NKRI.

Abstract

Based on the results of an initial review conducted at SD Negeri Gunungan, Blora Regency, problems were found in the Pancasila Education subject, there were limited learning resources. Product development is carried out with the result in the form of digital modules that can be accessed by students using mobile phones. The type of research used is the ADDIE Research and Development model. The purpose of this research is to find out how to make digital modules using the help of the Anyflip application that is feasible to use. Based on the results of the digital module validity test by material experts, a percentage score of 88.33 was obtained. Media experts get a score percentage of 84% with a very valid category. To find out the effectiveness of the module is obtained from the response of digital module users. The response from the class IV teacher got a score percentage of 91.66%. Meanwhile, the use response from class IV students got a score of 95.71% with a very effective use category. It can be concluded that the digital module developed can be said to be suitable for use in the Pancasila Education subject material "NKRI Unity" in class IV SD Negeri Gunungan because it meets valid and effective criteria.

Keywords: Development, digital module, integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran wajib yang ada disemua jenjang pendidikan. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2006 pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk seseorang untuk memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai seorang warga negara. Tujuan adanya pendidikan kewarganegaraan ini agar peserta didik menjadi warga negara yang

berkarakter, cerdas, memiliki keterampilan, dengan berdasar pada Pancasila. Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya mempelajari tentang keindonesian. Belajar untuk menjadi pribadi dapat mengembangkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air Indonesia (Penulis et al., 2022). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berlangsung di sekolah, sekolah sebagai tempat pembentukan jati diri dalam belajar, terdapat guru dan peserta didik didalamnya. Pendidikan dituntut agar mampu

berkontribusi lebih bagi peserta didik tidak sekedar membentuk pribadi yang bertakwa melalui ajaran normatif, namun juga bisa mengembangkan dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi dikenal dengan sebutan era globalisasi, berdampak pada beberapa bidang salah satunya bidang pendidikan. Bidang pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, guna membawa perubahan yang lebih baik. Di era globalisasi, guru dituntut agar memahami penggunaan teknologi sehingga, mampu menerapkannya dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah bantuan dari guru agar dapat terjadi penambahan pengetahuan, ilmu, ketrampilan dan pembentukan sikap peserta didik (Suardi, 2018). Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik dengan tujuan tercapainya pembelajaran melalui penggunaan komponen dalam pembelajaran (Lanani, 2013). Dapat disimpulkan proses yang dapat membantu peserta didik sehingga dapat belajar lebih baik. Belajar membutuhkan komunikasi, dimana komunikasi akan membangun pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipaparkan oleh guru.

Terdapat hal – hal yang guru persiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu komponen – komponen dalam pembelajaran. Komponen pembelajaran yaitu metode, bahan ajar dan evaluasi (Lidi, 2019). Salah satu komponen pembelajaran ialah bahan ajar. Sedangkan, menurut Ibrahim (dalam Syam et al., 2022) ada beberapa komponen pembelajaran yang diketahui dan dipahami ialah : guru, peserta didik, kelas, tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, metode, media, dan evaluasi. Komponen – komponen tersebut dapat mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Dimana komponen – komponen dalam pembelajaran berhubungan satu dengan lainnya dan saling berinteraksi agar dapat mencapai hasil dan tujuan secara maksimal.

Bahan ajar adalah materi atau topik yang telah disusun dengan urutan berfungsi untuk guru dan peserta didik Pannen (dalam Magdalena, Sundari, Nurkamilah, Nasrullah., et al., 2020). Bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan – batasan dan cara evaluasi.

Disusun secara runtut dan menarik agar tercapainya tujuan yang diinginkan Widodo dan Jasmani (dalam Kelana & Pratama, 2019). Berdasarkan penjelasan diatas, bahan ajar ialah materi ajar yang telah disusun secara urut dan menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya bahan ajar dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran, sedangkan untuk peserta didik berguna untuk memahami materi.

Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengambilan data awal yaitu observasi di SD Negeri Gunungan. Berdasarkan hasil pengamatan yaitu guru sudah menggunakan berbagai model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik mulai diterapkan oleh guru di SD Negeri Gunungan. Namun, guru kurang memperhatikan kesesuaian media dengan model pembelajaran yang dipakai sehingga berdampak pada keaktifan peserta didik yang kurang bersemangat saat pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu berpusat dari guru tanpa melibatkan keaktifan peserta didik. Bahan ajar yang dipakai di SD Negeri Gunungan yaitu melalui buku pendamping belajar (pilar). Padahal di dalam bahan ajar tersebut belum sepenuhnya memenuhi capaian pembelajaran yang dituju. Ada beberapa materi yang perlu adanya penjelasan lebih detail.

Permasalahan diatas adalah permasalahan di dunia pendidikan yang perlu diatasi dan dicari solusinya. Menurut peneliti, cara mengatasi permasalahan tersebut ialah memilih bahan ajar dan media tepat untuk digunakan. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Gunungan masih kurangnya bahan ajar yang digunakan. Sehingga, pengembangan bahan ajar pembelajaran diperlukan untuk menambah motivasi dan minat peserta didik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu bahan ajar serta media tepat untuk dikembangkan ialah modul dalam bentuk digital. ntuk mengembangkan inovasi baru dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Salah satunya yaitu menerapkan bahan ajar berbasis elektronik yaitu modul digital. Modul digital merupakan bahan ajar untuk guru dan peserta didik yang

dapat dipakai secara mandiri yang dipublikasi dengan bantuan digital menggunakan software flipbook dan web yang bisa digunakan untuk mempublish modul, sehingga peserta didik dapat mengakses modul digital tersebut (Khasanah & Nurmawati, 2021). Berdasarkan penjelasan diatas E-modul ialah informasi yang berisikan materi, metode, batasan – batasan yang sudah disusun secara urut dan disediakan menggunakan bantuan alat elektronik.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat mendukung guru untuk mengembangkan inovasi baru dalam pembelajaran. Dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Salah satunya yaitu menerapkan bahan ajar berbasis elektronik yaitu modul digital. Modul digital merupakan bahan ajar untuk guru dan peserta didik yang bisa dipakai secara individu yang dipublikasi dengan bantuan digital menggunakan software flipbook dan web yang bisa digunakan untuk mempublish modul, sehingga peserta didik dapat mengakses modul digital tersebut (Khasanah & Nurmawati, 2021).

Peneliti terinspirasi dari penelitian sebelumnya yang diteliti oleh (Hendri et al., 2021) berjudul “Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Engineering, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar” penelitian tersebut ditemukan bahwa modul digital pada pembelajaran matematika berbasis STEM yang dikembangkan dinilai sangat valid dengan skor 85,65. Dapat disimpulkan bahwa modul digital pada pembelajaran matematika kelas rendah berbasis STEM sangat layak untuk digunakan. Penelitian ini perlu dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan modul tersebut. Dimana ini, akan menjadi masukan saya sebagai peneliti untuk mengetahui keefektifan modul digital yang akan peneliti kembangkan.

Dalam pengembangan modul digital, dibuat lebih menarik dari modul cetak dan modul digital mempunyai beberapa isi yang beragam yaitu materi ajar, gambar, audio, video, dan evaluasi yang lebih menarik serta bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Modul digital merupakan bahan ajar yang dapat dipakai secara mandiri

karena didalamnya telah dilengkapi cara penggunaannya. Dapat dikatakan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran tanpa kehadiran guru secara langsung. Keadaan di SD Negeri Gunungan juga mendukung untuk dilakukannya pengembangan modul digital ini karena SDN Gunungan mempunyai sarana wifi sekolah, laptop, komputer yang lengkap, LCD, speaker dan juga mempunyai tablet sekolah. Selain itu, hampir semua peserta didik mempunyai media pendukung untuk mengakses modul digital seperti handphone pribadi.

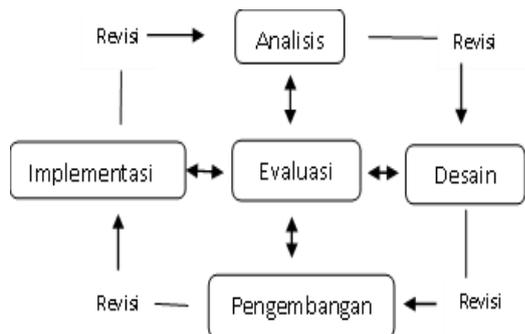
Berdasarkan penjelasan diatas, judul penelitian ini ialah “Pengembangan Modul Digital Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Keutuhan NKRI” di Kelas IV Sekolah Dasar”. Berikut ialah rumusan masalah : 1) Bagaimana cara membuat dan mendesain modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan? 2) Bagaimana kevalidan modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan? 3) Bagaimana keefektifan modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan?

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : 1) Mendeskripsikan cara membuat dan mendesain modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan. 2) Menguji kevalidan modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan. 3) Menguji keefektifan modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan atau Research and Development. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) dikembangkan Dick and Carry

(1996) dalam (Mulyatiningsih, 2014). Langkah – langkah penelitian dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut :



Bagan 1.1 Langkah Penelitian dengan Model ADDIE

Menerapkan model ADDIE karena pengembangan dengan model ini lebih dinamis, efisien dan membantu cara kerja pengembangan ini. Tahapan pengembangan produk, model penelitian, dan perkembangan model ADDIE lebih rasional dan detail daripada model 4D (Kartika Sari, 2017).

Kelayakan produk modul digital dinilai melalui uji kevalidan dan uji keefektifan. Pada uji kevalidan melalui validasi dari ahli media dan materi. Sedangkan, pada keefektifan dinilai dari respon pengguna modul digital. Uji coba pengguna modul digital pada kelas IV SD Negeri Gunungan yang terdiri dari 7 peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yaitu menghasilkan produk modul digital dengan menggunakan bantuan aplikasi Anyflip. Penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) (dalam Mulyatiningsih, 2014). Adapun hasil pengembangan modul digital melalui beberapa tahapan yaitu :

Tahap pertama yaitu analisis. Pada tahap analisis dilakukannya analisis masalah dan kebutuhan. Dari hasil observasi diperoleh hal yang mendasar yang ada di kelas IV SD Negeri Gunungan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” yaitu bahan ajar yang digunakan masih tergolong pada umumnya. Sumber ajar

yang digunakan yaitu pendamping belajar (pilar). Sehingga peneliti ingin mengembangkan modul digital yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Sejalan dengan pendapat (Laili et al., 2019) menyatakan bahwa modul digital lebih interaktif dan dinamis daripada modul cetak.

Selain itu, peneliti melakukan observasi fasilitas yang dimiliki oleh SD Negeri Gunungan. Dimana SD Negeri Gunungan mempunyai fasilitas yang memadai jika dilakukan pengembangan berupa modul digital. Sejalan dengan pendapat Wiyoko, Sarwanto, & Rahardjo (dalam Diah Puspitasari, 2019) dijelaskan bahwa modul digital memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan kapan saja, dimana saja dan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif .

Tahap kedua yaitu desain. Tindakan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu menyusun kerangka modul, menentukan TP (Tujuan Pembelajaran) dan ATP (Alur dan Tujuan Pembelajaran) yang akan dicapai. Tahap ini sesuai dengan pendapat (Sari & Syamswisna, 2019) yaitu menentukan capaian pembelajaran yang ingin dicapai.

Selanjutnya, mencari referensi materi dan menyusun materi, merancang *storyboard*. *Storyboard* berguna untuk merencanakan produk sebelum membuat objek yang sebenarnya (Khulsum et al., 2018). Tujuan dibuatnya *storyboard* ialah agar pembuatan produk modul digital yang akan dikembangkan lebih mudah saat dikerjakan.

Kemudian, menyusun instrumen penilaian, menyusun RPP dan LKPD untuk perangkat pembelajaran. Setelah penyusunan selesai, terdapat evaluasi yang dilakukan untuk memperbaiki *storyboard* sesuai dengan masukan dari dosen pembimbing.

Tahap ketiga yaitu Pengembangan. Pada tahap ini ialah tahap produksi modul digital. Publish modul agar menjadi modul digital dengan bantuan aplikasi AnyFlip. Sesuai dengan pendapat (Khasanah & Nurmawati, 2021) modul digital adalah modul dikembangkan secara digital menggunakan perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mempublish modul, sehingga peserta didik dapat mengakses modul digital menggunakan komputer, laptop, maupun handphone.

Setelah dipublikasi, modul digital di uji validasi oleh ahli media dan materi. Uji validasi berguna untuk menentukan kevalidan produk modul digital. Masukan dari masing masing ahli berguna untuk memperbaiki modul digital sebelum di uji cobakan.

Tahap keempat yaitu Implementasi. modul digital siap digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dimana peneliti melakukan penelitian secara terbatas yaitu pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan. Setelah modul digital telah diterapkan dan digunakan peneliti akan membagikan angket respon untuk pengguna modul digital yaitu guru kelas IV dan juga peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan yang berguna untuk mengetahui keefektifan modul yang telah dikembangkan peneliti. Setelah implementasi dilaksanakan, terdapat perbaikan pada penulisan yang salah dalam LKPD agar lebih maksimal.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahapan ini, ialah proses penyempurnaan produk modul digital pada tahap akhir. Dimana hasil akhir yang didapatkan adalah modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” di Kelas IV Sekolah Dasar.

Pembahasan

Cara Mengembangkan Produk Modul Digital

Cara mengembangkan modul digital dengan materi “Keutuhan NKRI” pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan dari Dick and Carry (1996). Tahap - tahap yang dilakukan untuk mengembangkan modul yaitu :

a. Menentukan Elemen dan Materi

Sesuai dengan pendapat (Sari & Syamswisna, 2019) membuat modul pertama kali yaitu menentukan materi yang akan dipakai dalam pengembangan. Peneliti memilih materi yang digunakan dalam modul digital yang akan dikembangkan yaitu “Keutuhan NKRI”. Materi tersebut cocok dipilih karena berkaitan dengan elemen yang dipilih. Selain itu, sumber belajar yang digunakan peserta didik tentang materi “Keutuhan NKRI” peneliti menilai bahwa, perlunya penjelasan

yang lebih detail agar menambah wawasan tentang materi “Keutuhan NKRI”.

b. Menentukan TP dan ATP.

Menentukan Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tahap ini sesuai dengan pendapat (Sari & Syamswisna, 2019) yaitu menentukan capaian pembelajaran yang ingin dicapai.

Capaian pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran dan alur tujuan dan pembelajaran. Modul digital yang dikembangkan dapat dikatakan sebagai sumber belajar utama pengganti sumber belajar yang telah digunakan peserta didik sebelumnya. Karena modul yang disusun akan memuat beberapa materi dengan runtut, dan detail.

c. Mencari Referensi Materi

Pada tahap ini, yang dilakukan yaitu mencari beberapa referensi terkait materi “Keutuhan NKRI” agar materi yang disajikan tersebut lengkap. Sehingga dapat menambah wawasan peserta didik dan dapat menggantikan sumber belajar yang digunakan sebelumnya pada materi “Keutuhan NKRI”.

d. Membuat *Storyboary*

Storyboard berguna untuk merencanakan produk sebelum membuat objek yang sebenarnya (Khulsum et al., 2018). Tujuan dibuatnya *storyboard* ialah agar pembuatan produk modul digital yang akan dikembangkan lebih mudah dan lebih baik pada saat dikerjakan. Selain itu, *storyboard* juga sebagai pedoman

Media yang digunakan yaitu terdiri video dan juga rekaman suara. Dimana video yang digunakan yaitu menjelaskan tentang sejarah NKRI. Video sejarah NKRI tersebut diambil dari beberapa referensi video dokumenter sehingga peserta didik dapat mengetahui dan memahami tentang gambaran yang terjadi sebenarnya. Didalam video sejarah NKRI juga berisi rekaman suara yang menjelaskan tentang sejarah NKRI. Selanjutnya, mengedit video yang berisikan lagu “Dari Sabang sampai Merauke”. Selain itu juga, melakukan rekaman suara dengan bantuan

handphone untuk menjelaskan faktor pendorong persatuan dan kesatuan.

Pada tahap ini, melakukan rancangan modul yang akan dibuat. Dengan menyiapkan kumpulan animasi, dan materi yang akan digunakan dalam modul digital. Serta mendesain kasaran modul dengan bantuan aplikasi canva.

e. Menentukan Poin – poin Materi

Penentuan materi dilakukan bersama dengan pemilihan elemen. Saat membuat desain rancangan modul, poin – poin materi yang akan digunakan sudah harus tersusun agar lebih mudah untuk mendesain dan membuat modul. Adapun poin – poin materi yang diturunkan dari elemen NKRI dan materi Keutuhan NKRI, meliputi:

- 1) Sejarah NKRI
- 2) Pengertian NKRI
- 3) Bentuk dan sistem pemerintahan di Indonesia
- 4) Perilaku yang sesuai dan tidak sesuai diterapkan dalam menjaga keutuhan NKRI.

f. Menyusun Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian digunakan untuk menilai sebuah produk yang akan dikembangkan. Terdapat empat penilaian modul digital yang akan dikembangkan. Dua penilaian modul digital oleh ahli yaitu penilaian ahli media dan materi untuk menentukan kevalidan produk modul digital. Dan terdapat dua angket respon penggunaan modul digital oleh wali kelas IV dan respon peserta didik untuk mengetahui keefektifan modul digital.

Instrumen penilaian sesuai dengan syarat modul ajar menurut BNSP yang diadaptasi oleh (Hartono, 2015). Adapun masing – masing instrument penilaian pada produk modul digital adalah sebagai berikut :

1. Instrumen penilaian oleh Ahli Materi

Instrumen penilaian modul digital pada validator materi meliputi dua aspek. Dua aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Aspek	Banyak Butir
Kelayakan Isi	5
Penyajian Materi	5
Jumlah	10

Tabel 1.1 Aspek Penilaian oleh Ahli Materi

2. Instrumen penilaian oleh Ahli Media

Instrumen penilaian modul digital pada validator media meliputi dua aspek. Dua aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Aspek	Banyak Butir
Grafik	6
Kebahasaan	6
Jumlah	12

Tabel 1.2 Aspek Penilaian oleh Ahli Media

3. Instrumen Respon Penggunaan Modul oleh Guru Kelas IV

Instrumen penilaian modul digital oleh guru kelas meliputi tiga aspek. Tiga aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Aspek	Banyak Butir
Kelayakan Isi	4
Kebahasaan	2
Penyajian Materi	6
Jumlah	12

Tabel 1.3 Aspek Penilaian Respon oleh Guru

4. Instrumen respon Penggunaan oleh Peserta Didik

Instrumen penilaian modul digital oleh peserta didik kelas IV meliputi tiga aspek. Tiga aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Aspek	Banyak Butir
Penyajian Materi	5
Kebahasaan	5
Jumlah	10

Tabel 1.4 Aspek Penilaian oleh Peserta Didik

g. Mendesain dan Publikasi Modul Digital

Hal yang perlu di desain yaitu mulai dari sampul halaman, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, cara mengunduh modul digital,

penjelasan materi, media link video akses untuk tersambung youtube, rangkuman, dan soal evaluasi.

Langkah selanjutnya yaitu melakukan publikasi modul menjadi modul digital yang dapat diakses peserta didik. Publikasi modul menggunakan bantuan aplikasi Anyflip yang didalamnya dapat disisipkan link youtube dan juga rekaman suara. Sesuai dengan pendapat (Khasanah & Nurmawati, 2021) modul digital adalah modul yang dipublikase secara digital menggunakan software flipbook dan web yang bisa digunakan untuk mempublish modul, sehingga peserta didik dapat mengakses modul digital menggunakan komputer, laptop, maupun handphone.

Hasil modul yang telah di desain dengan menggunakan aplikasi canva dan dipublikasi dengan menggunakan bantuan aplikasi Anyflip dapat dilihat dibawah ini :

Desain Modul Digital	
<p>1. Cover Modul Digital</p> <p>Sampul depan yang digunakan pada modul digital.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 1.1</p>
<p>2. Cara Penggunaan Modul Digital</p> <p>Penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan juga cara menggunakan modul digital.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 1.2</p>

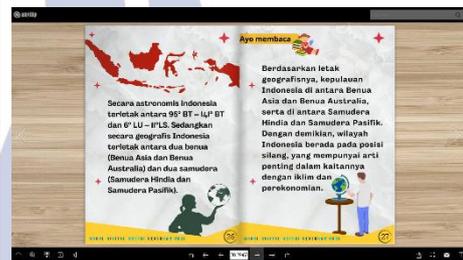
3. Materi dalam Modul Digital

Penjelasan materi NKRI yang terdapat dalam modul digital. Penjelasan tentang makna NKRI



Gambar 1.3

a. Penjelasan tentang materi letak strategis negara Indonesia.



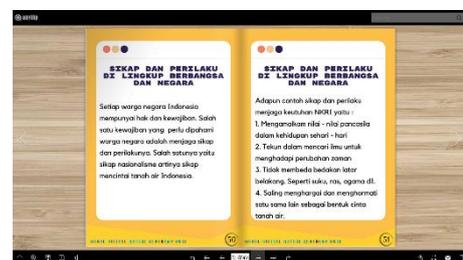
Gambar 1.4

b. Penjelasan materi tentang pentingnya persatuan dan kesatuan



Gambar 1.5

c. Penjelasan materi tentang cara bersikap dan berperilaku untuk menjaga keutuhan NKRI dilingkungan



Gambar 1.6

4. Penggunaan Link Youtube dan Audio pada Modul Digital

- a) Penggunaan link yang berisi penjelasan mengenai sejarah NKRI



Gambar 1.7

- b) Penggunaan link yang berisi tentang lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”.



Gambar 1.8

- c) Penggunaan rekaman suara untuk menjelaskan tentang faktor pendorong adanya persatuan dan kesatuan.



Gambar 1.9

5. Soal Evaluasi

Soal evaluasi terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tujuan adanya soal evaluasi adalah dapat mengetahui pemahaman peserta didik pada materi “Keutuhan NKRI”. Dengan

adanya soal evaluasi ini, guru dapat melihat nilai ketuntasan peserta didik dalam mempelajari materi keutuhan NKRI menggunakan modul digital yang dikembangkan



Gambar 1.10

Tabel 1.6 Tampilan Modul Digital

Setelah modul digital selesai dipublikasi, dilakukan pengecekan ulang untuk meminimalisir kesalahan pada modul digital sebelum dilakukannya validasi.

- h. Melakukan Validasi Modul Digital dan Evaluasi

Proses validasi dilakukan untuk produk modul digital yang sudah jadi dimana hasil akhirnya yaitu modul digital dipublikasi agar dapat digunakan. Validasi produk dilakukan agar mengetahui modul yang dikembangkan valid dan dapat mengetahui kelayakan modul digital dengan materi “Keutuhan NKRI”.

Validasi produk modul digital melalui dua validator yaitu validator ahli materi dan media. Validasi produk modul digital digunakan untuk menentukan kelayakan produk sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI”.

Produk modul digital akan diperbaiki sesuai masukan dari masing – masing ahli dengan tujuan memaksimalkan pengembangan produk modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI”. Kekurangan yang ada pada modul digital akan dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan

- i. Melakukan Uji Implementasi Modul Digital

Uji penggunaan modul digital digunakan oleh peserta didik kelas IV. Subyek uji coba produk yaitu 7 peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan. Uji coba secara terbatas dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan informasi terhadap respon guru dan peserta didik kelas IV terhadap modul digital yang telah digunakan dalam pembelajaran. Selain itu juga agar mengetahui keefektifan modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Keutuhan NKRI”.

Dalam uji coba penggunaan modul digital sama halnya dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Namun, bahan ajar yang dijadikan sumber belajar berbeda yaitu melalui modul digital yang diakses peserta didik melalui tablet milik sekolah. Uji coba terbatas dilakukan agar guru dan peserta didik dapat merasakan bagaimana pengalaman pembelajaran dengan menggunakan modul digital. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan secara terbatas, bertujuan agar dapat menemukan kesalahan yang ada di modul digital sehingga adanya perbaikan terhadap modul digital.

j. Melakukan Revisi Produk Final

Revisi pada modul digital dilakukan berdasarkan hasil uji kevalidan modul. Perbaikan tersebut akan dilakukan pada modul digital yang telah diberikan komentar dan saran oleh masing – masing dan juga masukan dari dosen pembimbing.

Setelah revisi produk dilakukan, hasil akhir dari modul digital digunakan untuk kepentingan skripsi. Dimana hasil akhir yang didapatkan adalah modul digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” di kelas IV.

Kevalidan Modul Digital

a. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Dosen ahli materi melakukan validasi produk sebelum diimplementasikan. Ahli materi pada pengembangan modul digital adalah Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di jurusan PGSD UNESA. Validasi ini dilakukan peneliti untuk

mendapatkan data tentang kevalidan modul digital dengan materi “Keutuhan NKRI” untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dilihat dari aspek materi.

Skor penilaian validasi ahli materi modul digital penilainnya dihitung menggunakan rumus menurut (Sudijono, 2007) dan mendapatkan hasil dengan persentase sebesar 84%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Akbar, 2013) hasil validasi termasuk dalam kategori sangat valid tanpa revisi.

Kegunaan kriteria ahli saat pengujian produk sangat penting bagi peneliti untuk menghindari opini pribadi yang bersifat subjektif (Muchlas, 2013). Penilaian dari ahli materi yang telah dilakukan, terdapat saran dan masukan dari ahli materi untuk memaksimalkan modul digital yang dikembangkan. Saran dan masukan telah dilakukan sebagai evaluasi, sebelum diterapkan produk modul digital dalam pembelajaran.

Sehingga, dapat disimpulkan, Berdasarkan hasil tersebut, modul digital sudah layak untuk uji coba ke peserta didik, sesuai pendapat (Prasetyo et al., 2011) berpendapat bahwa produk hasil pengembangan telah revisi sesuai dengan masukan dari validator layak digunakan apabila mendapatkan nilai paling rendah dengan kategori valid.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Dosen ahli media melakukan validasi sebelum produk diimplementasikan. Ahli media pada pengembangan modul digital adalah Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen PGSD UNESA. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kevalidan modul digital dengan materi “Keutuhan NKRI” mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dilihat dari aspek medianya.

Validasi oleh ahli media melalui dua aspek penilaian yaitu grafik yang berisi tentang tampilan dan isi modul digital. Dan juga aspek penilaian kebahasaan. Pertama, dalam aspek penilaian dari segi grafik terdapat enam butir penilaian yaitu kemenarikan desain warna modul digital yang

dikembangkan, komposisi warna background dan layout, kejelasan gambar yang digunakan, kemenarikan animasi yang digunakan, ketepatan tema yang digunakan, kejelasan font yang digunakan. Dari data aspek penilaian dalam segi grafik memperoleh rata – rata sebesar 4,5.

Skor penilaian validasi ahli media modul digital aspek penilaiannya dihitung menggunakan rumus menurut (Sudijono, 2007) mendapatkan hasil dengan persentase sebesar 88,33%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Akbar, 2013) masuk kedalam kategori sangat valid tanpa revisi. Kegunaan kriteria ahli saat pengujian produk sangat penting bagi peneliti untuk menghindari opini pribadi yang bersifat subjektif (Muchlas, 2013).

Sehingga, dapat disimpulkan, Berdasarkan hasil tersebut, modul digital sudah layak untuk uji coba ke peserta didik, sejalan dengan pendapat (Prasetyo et al., 2011) berpendapat bahwa produk hasil pengembangan telah revisi sesuai dengan masukan dari validator layak digunakan apabila mendapatkan nilai paling rendah dengan kategori valid.

Keefektifan Modul Digital

a. Hasil Angket Respon Penggunaan Modul Digital oleh Guru Kelas IV

Uji pengguna modul digital dilakukan oleh guru kelas IV. Uji penggunaan modul digital dilakukan sekali secara terbatas dalam pembelajaran dengan materi “Keutuhan NKRI” yang layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba terbatas dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 Juni 2023.

Sesuai dari hasil angket respon penggunaan modul yang telah diisi oleh guru kelas IV yang bernama Bu Suti, S.Pd., SD., diperoleh rata – rata sebesar 4,58. Dihitung dengan menggunakan rumus menurut (Sudijono, 2007) mendapatkan persentase 91,66%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Riduwan, 2012) hasil penggunaan modul digital oleh guru kelas termasuk dalam kategori sangat efektif.

Dari hasil angket dapat disimpulkan bahwa guru sangat setuju jika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan modul digital yang telah dikembangkan sehingga mendapatkan nilai efektif untuk digunakan dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gunungan.

b. Hasil Angket Respon Penggunaan Modul Digital oleh Peserta Didik Kelas IV

Pelaksanaan uji penggunaan modul digital secara terbatas dilakukan sekali. Dimana uji coba terbatas ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Gunungan yang berjumlah 7 peserta didik. Uji coba terbatas ini dilakukan pada hari Sabtu, 3 Juni 2023. Adapun data hasil respon penggunaan modul oleh peserta didik ialah sebagai berikut :

No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Persentase Skor	Kriteria
1.	Noval	47	94%	Sangat Efektif
2.	Anil	47	94%	Sangat Efektif
3.	Robi	47	94%	Sangat Efektif
4.	Rafa	49	98%	Sangat Efektif
5.	Ojik	49	98%	Sangat Efektif
6.	Putra	49	98%	Sangat Efektif
7.	Anam	47	94%	Sangat Efektif
Jumlah		335	670%	-
Rata – rata		47,85	95,71%	Sangat Efektif

Tabel 1.5 Hasil Soal Evaluasi Peserta Didik

Berdasarkan dari hasil angket yang telah diolah peserta didik kelas IV SD Negeri Gunungan diperoleh rata – rata 47,85. Dari data tersebut dihitung dengan menggunakan rumus menurut (Sudijono, 2007) dan mendapatkan persentase skor 95,71%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Riduwan, 2012) hasil penggunaan modul digital oleh guru kelas termasuk dalam kategori sangat efektif.

Keefektifan modul digital yang dikembangkan selain dilihat dari hasil angket, dilihat juga dari persentase ketuntasan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi modul digital dengan materi “Keutuhan NKRI”. Berdasarkan nilai evaluasi

didapatkan 6 dari 7 peserta didik tuntas dan tersapat 1 peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan peserta didik ialah 85,71% .

PENUTUP

a. Kesimpulan

Pengembangan menghasilkan produk berupa modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Keutuhan NKRI” kelas IV Sekolah Dasar. Tahap yang dilakukan untuk menghasilkan modul digital yaitu : a) Menentukan elemen dan materi, b) Menentukan TP dan ATP, c) Mencari referensi materi, d) Membuat *storyboard*, e) Menentukan poin – poin materi, f) Menyusun Instrumen Penilaian, g) Mendesain dan mempublikasikan produk, h) Melakukan validasi modul digital dan revisi, i) Melakukan uji penggunaan modul digital oleh guru kelas IV dan peserta didik, j) Melakukan revisi produk final. Pada saat pembelajaran peserta didik terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung. Modul digital dilengkapi dengan soal latihan pada akhir pembelajaran untuk evaluasi dan untuk mengetahui ketuntasan peserta didik pada materi “Keutuhan NKRI” dengan menggunakan modul digital.

Penelitian ini masih relevan dengan penelitian sebelumnya. Dapat diketahui dalam uji validasi modul digital yang hasilnya dinyatakan sangat valid.

Temuan yang terdapat pada penelitian ini adalah uji keefektifan yang dilakukan menghasilkan produk yang sangat efektif untuk digunakan dalam penelitian.

Implikasi dalam penelitian ini adalah peserta didik aktif dalam pembelajaran. Peserta didik menjawab pertanyaan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Selain itu, memberikan motivasi dan ide kepada guru kelas untuk mengembangkan modul digital.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keutuhan NKRI di kelas IV SD

Negeri Gunung layak untuk dikembangkan karena memenuhi uji kevalidan dan uji keefektifan.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pada dasarnya penelitian yang dilakukan berjalan dengan lancar dan baik. Namun, Adapun saran yang akan dikemukakan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan modul digital adalah sebagai berikut :

1. Untuk guru, guru kelas harus memahami karakteristik peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran yang digunakan.
2. Materi pada pengembangan modul elektronik ini hanya pada materi keutuhan NKRI. Sehingga, bisa dengan menggunakan materi lainnya agar tidak hanya pada materi keutuhan NKRI saja.
3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat melakukan pengujian kepraktisan pada produk yang dikembangkan.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Diah Puspitasari, A. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Hartono, R. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Pendekatan Project Based Learning (PjBl) sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menemukan Konsep Segitiga Kelas VII*.
- Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Enginiring, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2395–2403. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1172>

- Kartika Sari, B. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*.
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi SAINS*.
- Khasanah, I., & Nurmawati, I. (2021). Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., Endang, D., & Sulistyowati, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. In *Online) Diglosia* (Vol. 1, Issue 1).
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). *EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN E-MODUL PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK*.
- Lanani, K. (2013). Belajar Berkomunikasi Dan Komunikasi Untuk Belajar Dalam Pembelajaran Matematika. In *InfinityJurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung* (Vol. 2, Issue 1).
- Lidi, M. W. (2019). Ragam Implementasi Materi Lokal Melalui Komponen - Komponen pembelajaran dalam Pembelajaran Sains. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Magdalena, Ina., Sundari, Tini., Nurkamilah, Silvi., Nasrullah., & Ayu Amalia, Dinda. (2020). *Analisis Bahan Ajar*.
- Muchlas. (2013). *Dasar - Dasar Rangkaian Digital*. UAD PRESS.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Cetakan 3). Alfabeta.
- Penulis, T., Herianto, E., Indriyani, D., Komalasari, K., Malihah, E., Fitriasari, S., Zuriah, N., Wahyu Rochmadi, N., Nanik Setyowati, R., Januar Mahardhani, A., & Cahyono, H. (2022). *PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL*. www.penerbitwidina.com
- Prasetyo, Kun, Z., & Senam, W. (2011). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran sains Terpadu untuk Meningkatkan Kognitif, Ketrampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmah Peserta Didik SMP*.
- Riduwan. (2012). *Dasar - dasar Statiska*. CV. Alfabeta.
- Sari, J. I., & Syamswisna, Y. (2019). *Kelayakan Bahan Ajar Modul Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA*.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Krismanto, J., Joni, H., Sitopu, W., Yurfiah, S., & Purba, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menuris.
- Permendikbud. (n.d.). *permendiknas-no-22-tahun-2006*.