PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KARAKTER NASIONALIS PADA MUATAN PPKN KELAS 4 DI SDN GADANG 1 KOTA MALANG

Septian Aji Pratama1, Yulianti, S.Pd.I., M.Pd.2, Romadhon, M.Pd.3

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

septianajipratama98@gmail.com

***Abstract*:** *Potential development through learning is translated through educational goals that are applied through the development of an electronic module (E-Modul) which is implemented with character values ​​which aims to facilitate the delivery of character to students. This study aims to develop an E-Module using Theme 1 Sub-theme 1 “ethnic, social, and cultural diversity” in PPKn content for grade 4 students. The method in this study is (R&D) the ADDIE development model which includes (1) Analyze , (2) Design, (3) Develop, (4) Implement, (5) Evaluate. E-Modul development uses the “Book Creator” application by adding several components such as audio, video, and links as a supporting tool for E-Modules. The results of the feasibility test (87.16%), practicality (90.6%), and effectiveness (85). This research can be concluded that the E-Module is feasible, practical, and effectively used by 4th grade students at SDN Gadang 1 Malang City*.

*Key Words*: *E-Module*; *Nationalist Character*; PPKn.

**Abstrak:** Pengembangan potensi melalui pembelajaran diterjemahkan melalui tujuan pendidikan yang diaplikasikan melalui pengembangan berupa modul elektronik (E-Modul) yang diimplementasikan dengan nilai karakter yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian karakter kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul dengan menggunakan materi Tema 1 Subtema 1 “keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya” pada muatan PPKn untuk sisiwa kelas 4. Metode dalam penelitian ini adalah (R&D) model pengembangan ADDIE yang meliputi (1) Analyze, (2) Design, (3) Develop, (4) Implement, (5) Evaluate. Pengembangan E-Modul menggunakan aplikasi “Book Creator” dengan menambahkan beberapa komponen seperti, audio, video, dan link sebagai alat penunjang E-Modul. Hasil dari uji kelayakan (87,16%), kepraktisan (90,6%), dan keefektifan (85). Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa E-Modul sudah layak, praktos, dan efektif digunakan oleh siswa kelas 4 di SDN Gadang 1 Kota Malang.

Kata kunci: E-Modul; Karakter Nasionalis; PPKn.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai kegiatan yang terencana dalam mewujudkan proses belajar secara aktif dan sebagai sarana pengembangan potensi siswa yang ada dalam dirinya serta mempunyai kekuatan spiritual dan pengembangan diri untuk bangsa dan negara. bangsa, dan negara. Menurut Supriatin & Nasution (2017) mengemukakan bahwa pendidikan adalah salah satu bagian dari kehidupan bermasyarakat dimana pendidikan dipandang untuk mewujudkan cita-cita bangsa serta sebagia sarana untuk pengembangan potensi. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang berkaitan dengan perubahan agar dapat mengalami proses pendidikan yang meliputi, perkembangan pribadi dan kehidupan sosial yang mana setiap individu mempunyai cara masing-masing dalam mengembangkan potensi dalam dirinya.

Pengembangan potensi bisa melalui pembelajaran yang diterjemahkan melalui tujuan pendidikan yang diaplikasikan dalam mata pelajaran yang ada disekolah yaitu pembelajaran Tematik khususnya muatan PPKn yang merupakan pelajaran pokok disekolah yang mempunyai tujuan sebagai sarana pengembangan potensi siswa dalam dimensi spiritual, sosial, dan rasional. Tujuan utama dari PPKn dalam pembelajaran disekolah untuk meningkatkan kemampuan berfikir secara kreatif, kritis, dan rasional dalam membentuk diri serta menanggapi isu kewarganegaraan berdasarkan masyarakat yang berlandaskan karakter.

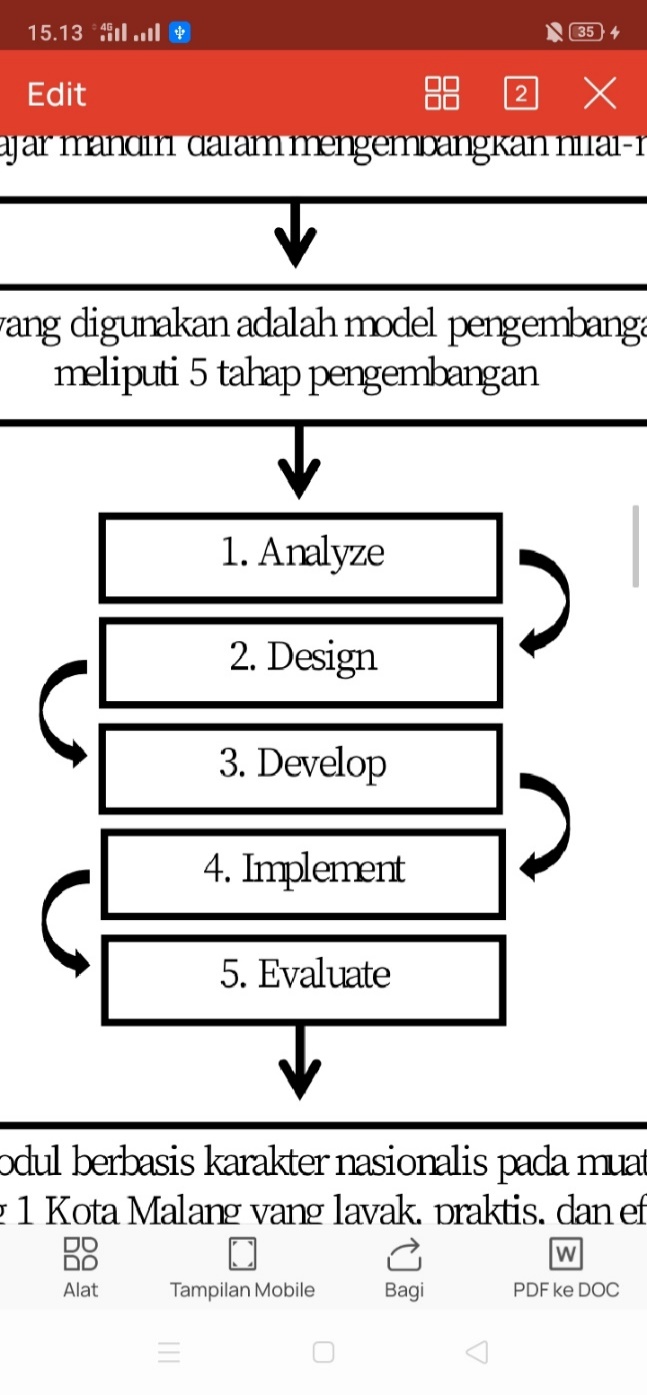
Menurut Dianti (2014) mengemukakan bahwa PPKn adalah salah satu dari muatan pembelajaran yang sangat kaya dengan nilai karakter dan merupakan *leading sector* dari pembelajaran berkarakter. Dalam sekolah muatan PPKn bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kreatif, kritis, dan rasional dalam membentuk diri serta menanggapi isu kewarganegaraan berdasarkan masyarakat yang berlandaskan karakter. Pendidikan karakter mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan membentuk karakter bangsa sehingga dapat membangun bangsa yang berkarakter. Menurut Koesoema (2010) menjelaskan bahwa karakter adalah struktur antropologis manusia yang terdapat kebebasan dan keterbatasan, sehingga karakter sendiri diharapkan menjadi suatu hasil dari proses yang diharapkan menjadi kebebasan dan membentuk kualitas individu tertentu dalam pola konsisten. Penanaman karakter di sekolah melalui pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut: (1) untuk menjamin siswa dalam berperilaku baik, (2) tidak semua siswa bisa menerapkan pembelajaran berkarakter, (3) untuk meningkatkan prestasi siswa, (4) untuk membantu siswa dalam hidup dilingkungan masyarakat, (5) untuk meningkatkan siswa dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan moral, (6) untuk membantu siswa dalam mempelajari nilai-nilai budaya.

Pengembangan potensi siswa yang berlandaskan karakter dapat diterapakan melalui inovasi yang bertujuan untuk mempermudah pengembangan karakter kepada siswa. Inovasi merupakan kegiatan pengembangan, perekayasaan, dan penelitian dengan tujuan untuk memperoleh ilmu baru. Pengembangan bahan ajar merupakan suatu inovasi dan upaya kreatif dalam pendidikan yang bertujuan mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini didukung oleh penelitian Santika (2019) yang menjelaskan bahwa modul merupakan wahana yang efektif dalam menanamkan nilai karakter kepada siswa, karena PKn memiliki tujuan untuk membentuk rasa empati, rasa nasionalisme dan membentuk insan yang berkarakter sebagai bangsa Indonesia. Bahan ajar juga mempunyai fungsi yaitu (1) sebagai fasilitas untuk belajar, (2) sebagai alat interaksi siswa dalam belajar secara individu atau kelompok (3) sebagai alat penunjang guru dalam pembelajaran, (4) membantu siswa dalam belajar sesuai dengan kecepatan yang mereka miliki, (5) menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam belajar, (Prastowo, 2013).

Terkait dengan bahan ajar, modul merupakan jenis bahan ajar yang digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri serta digunakan guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Modul juga di sajikan dalam bentuk yang menarik serta menggunakan metode dan evaluasi secara mandiri yang diberikan kepada siswa. Menurut Prastowo (2012) mengemukakan bahwa modul berfungsi sebagai pengganti guru apabila belajar sendiri, sebagai bahan rujukan bagi guru dan sebagai alat evaluasi mandiri bagi siswa. Modul tidak hanya dalam bentuk cetak melainkan dapat berbagai macam bentuk dari modul salah satunya berbentuk elektronik yang sering disebut E-Modul. Menurut Dimhad (2014) mengemukakan bahwa E-Modul) adalah bahan ajar yang berisikan materi, metode, dan evaluasi yang di sajikan dengan menarik untuk digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri. E-Modul memanfaatkan teknologi dan merupakan bagian dari (Electronic Based E-Learning).

**Metode**

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan dan pengembangan (R&D) model ADDIE Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa (R&D) merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang dapat di gunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi beberapa tahap pengembangan yang di gunakan dalam mengembangkan suatu produk “E-Modul”.



Sumber : Ibrahim (2011)

**Gambar 1. Tahap-Tahap Pengembangan Model ADDIE**

Instrument yang di gunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu tes dan angket. Menurut Arifin (2016) menjelaskan bahwa tes merupakan alat yang di gunakan untuk kegiatan pengukuran yang mempunyai komponen berupa tugas yang harus dikerjakan siswa. Tes yang di lakukan dengan cara memberikan soal pilihan ganda berupa soal evaluasi berjumlah 30 soal, yang dikerjakan setelah siswa selesai mengerjakan E-Modul. Menurut Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa angket merupakan teknik yang di gunakan untuk memberikan pertanyaan tertulis kepada responden yang meliputi para validator (ahli materi, ahli bahasa, ahli desain) dan praktisi (guru, siswa) dengan mengacu pada kriteria seperti, (1) Sangat baik, (2) Baik, (3) Tidak baik, (4) Sangat tidak baik, (Arikunto, 2018).

Penelitian ini dilakukan di SDN Gadang 1 Kota Malang, yang bertempat di Jl Kolonel Sugiono No 345 Gadang Kecamatan sukun. Waktu penelitian pada tanggal 08 April 2021 dengan subjek sebanyak 10 siswa (kelas 4 C) dan 1 guru yang mewakili populasi 1 kelas. Analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuatitatif di gunakan untuk mengelola hasil kritik dan saran yang diberikan oleh validator para ahli. Hasil yang diperoleh dikelola dalam bentuk deskripsi, kritik, dan saran. Analisis data kuantitatif di gunakan untuk mengelola hasil dari pengisian angket oleh validator ahli, guru, dan siswa yang berisikan pertanyaan tentang pengembangan modul elektronik atau yang disebut dengan E-Modul.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan E-Modul berbasis karakter nasionalis yang dikembangakan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi beberapa tahap pengembangan yang mencakup (1) Analisis, tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap Kurikulum, KI, KD, dan Indikator yang akan digunakan; (2) Desain, tahap ini digunakan untuk menentukan bagian dari E-Modul seperti *cover*, kata pengantar, petunjuk penggunaan, peta konsep, daftar isi, kegiatan, rangkuman, daftar rujukan; (3) Pengembangan, peneliti mulai mendesain E-Modul menggunakan *Microsoft Word* yang kemudian dijadikan bentuk gambar setelah itu dimasukkan dalam aplikasi *Book Creator* untuk ditambahkan audio, video, serta sumber yang dugunakan yang disajikan dalam bentuk link; (4) Implementasi, peneliti melakukan penerapan kepada 10 siswa kelas 4C secara daring; (5) Evaluasi, peneliti melakukan revisi pada E-Modul untuk memperbaiki saran dan masukan dari hasil penelitian serta guru dan siswa yang berperan sebagai praktisi.

Menurut Prastowo (2012) menjelaskan bahwa fungsi modul sebagai bahan ajar mandiri dan didesain secara menarik sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari modul. Pada pengembangan ini menghasilkan E-Modul yang mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya kelas 4 di SDN Gadang 1 Kota Malang yang masih menerapkan pembelajaran daring. Media pembelajaran yang menarik merupakan media yang di gunakan sebagai alat penunjang siswa agar lebih mandiri dalam proses belajarnya.

Berikut ini cover E-Modul berbasis karakter nasionalis yang dikembangkan peneliti:



**Gambar 2. Cover E-Modul Berbasis Karakter Nasionalis**

E-Modul harus mengikuti beberapa tahapan dengan tujuan E-Modul bisa diterapkan pada siswa yang meliputi:

1. Kelayakan E-Modul

Menurut (Arikunto, 2018) mengemukakan bahwa apabila produk yang dikembangkan mendapatkan hasil persentase 70,01 % dengan kategori produk “Layak” digunakan dan jika mendapatkan persentase dibawah 70,01 % maka produk “Tidak Layak” untuk digunakan. Berikut ini tabel keseluruhan validasi para ahli yang meliputih ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Validator** | **Sebagai** | **Instansi** | **Hasil** |
| 1 | Dra. SH, M.Pd. | Ahli Materi | Universitas PGRI Kanjuruhan Malang | 83,29 % |
| 2 | Drs. IA, M.Pd. | Ahli Bahasa | Universitas PGRI Kanjuruhan Malang | 94,44 % |
| 3 | AG, M.Pd. | Ahli Desain | Universitas PGRI Kanjuruhan Malang | 83,75 % |
| **Rata-Rata** | | | | **87,75 %** |
| **Kriteria** | | | | **Sangat Layak** |

**Tabel 1. Hasil Validasi E-Modul**

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa rata-rata keseluruhan dari hasil penilaian validasi memperoleh persentase 87,16 % dengan kriteria “Sangat Layak”.

1. Kepraktisan E-Modul

Menurut Ernawati (2017) mengemukakan apabila mendapatkan skor diatas kriteria yang ditentukan “Baik” atau sama dengan “Baik” maka dapat dikatakan produk yang dikembangkan “Praktis” sedangkan apabila skor menunjukkan dibawah kriteria “Baik” maka produk tidak dapat dikatakan “Praktis”. Kepraktisan E-Modul diperoleh dari praktisi yaitu meliputi guru dan siswa. Hasil dari praktisi guru mendapatkan presentase 94,1 % sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Baik”, sedangkan hasil penilaian dari siswa yang dilakukan setelah menggunakan E-Modul sebagai praktisi mendapatkan presentase 87,1 % dengan kriteria “Sangat Baik” menggunakan uji coba lapangan terbatas.

1. Keefektifan E-Modul

Keefektifan E-Modul didapatkan dari hasil tes siswa dengan mengerjakan soal evaluasi dan melihat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil tes siswa dalam mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah 30 soal yang ada dalam E-Modul mendapatkan nilai rata-rata 85, maka dapat dikatakan E-Modul “Efektif” dalam penggunaanya. Nilai siswa dalam mengerjakan soal evaluasi sudah melampaui KKM yang ditentukan yaitu 75, sehingga E-Modul mendapatkan kategori “Efektif” sebagai alat bantu selama pembelajaran daring di lakukan.

Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, kelayakan E-Modul dapat dilihat dari adanya unsur kelayakan yaitu; validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain. Validasi E-Modul yang dilakukan oleh ahli materi memiliki kriteria “Layak” dengan presentase 83,92 % sehingga dikatakan “Layak”, validasi E-Modul yang dilakukan oleh ahli bahasa memiliki presentase 94,44 % sehingga dikatakan “Sangat Layak”, dan validasi E-Modul yang dilakukan oleh ahli desain memiliki presentase 83,75 % sehingga dikatakan “Layak”. Maka dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dapat disimpulkan bahwa E-Modul “Layak” digunakan sebagai bahan ajar penunjang selama pembelajaran daring. Kepraktisan E-modul diperoleh dari penilaian praktisi oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru mendapatkan presentase 94,1 % dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian yang diperoleh dari siswa setelah proses penerapan yang dilakukan mendapatkan presentase 87,1 % dengan kategori “Sangat Baik” yang didapatkan dari uji coba lapangan terbatas kepada 10 siswa kelas 4C. Berdasarkan presentase guru dan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul “Praktis” dalam penggunaannya. Kefektifan dapat dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh peneliti yang terdapat pada E-Modul dengan rata-rata nilai 85 sehingga dapat dikatakan “Efektif” dan sudah mencapai KKM yang ada di SDN Gadang 1 Kota Malang yaitu ketetntuan KKM 75. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran daring dengan menggunakan E-Modul dikatakan “Efektif” sehingga dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran daring.

Daftar Rujukan

Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran(Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Jakarta: Rosda Karya.

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dianti, P. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *23*. https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i1.3092

Dimhad. (2014). *Penggunaan e-modul interaktif melalui pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep system syaraf, kemampuan generic sians dan berpikir kritis*.

Ibrahim, R. (2011). *Model Pengembangan ADDIE*.

Koesoema, D. (2010). Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. In *Jakarta: Grasindo*.

Lis Ernawati, T. S. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*.

Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.

Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.

Santika, L. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD/MI*.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). MetodePenelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet. In *Sugiyono. (2017). MetodePenelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.*

Supriatin, A., & Nasution, A. R. (2017). Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Praktik Pendidikan Di Indonesia. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *3*(1), 1. https://doi.org/10.32332/elementary.v3i1.785