**PENGEMBANGAN E-MODUL *ANYFLIP* BERBASIS PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diah Lisanti, Denna Delawanti Chrisyarani, Yulianti

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

dyahlisanti@gmail.com

**Abstract:** The problem that occurs today is the lack of learning resources and lack of initiative of learners to learn which is an inhibitory factor in achieving learning goals when online. This research develops an E-Module that aims to describe the feasibility, practicality, and effectiveness of this E-Module Research is included in this type of development research. The model used in this study is the development of ADDIE. This model consists of five stages, namely: theAnalysis stage of student identification when conducting online learning, interviews and Observations, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used in the form of material validation sheets, languages, teaching materials, as well as teacher and fourth grade students in Sitirejo 1 Wagir Elementary School. The resulting e-module meets the criteria: a) Very Feasible, with the acquisition of percentage by material experts 86.98%, linguists 88.89%, and teaching materials experts 95.83%, ; b) Very Practical, with the acquisition of teacher questionnaire assessment results of 91.52% and student questionnaire assessment of 95.83%, ; c) Effective, with the acquisition of effectiveness test results against 10 students is 79%. The results of the development of this Anyflip E-Module can be used for teacher reference as a companion teaching material during the learning process.

*Key Words:* E-Module, Anyflip, Strengthening Character Education, Thematic Learning

**Abstrak:** Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu kurangnya sumber belajar dan kurangya inisiatif peserta didik untuk belajar yang merupakan faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran ketika daring. Penelitian ini mengembangkan E-Modul yang bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari E-Modul Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu : tahap Analisis (Analysis) identifikasi siswa saat melakukan pembelajaran daring, wawancara dan observasi, Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi materi, bahasa, bahan ajar, serta angket guru dan siswa kelas IV SDN Sitirejo 1 Wagir. E-Modul yang dihasilkan memenuhi kriteria : a) Sangat Layak, dengan perolehan presentase oleh ahli materi 86.98%, ahli bahasa 88.89%, dan ahli bahan ajar 95.83%, ; b) Sangat Praktis, dengan perolehan hasil penilaian angket guru 91.52% dan penilaian angket siswa 95.83%, ; c) Efektif, dengan perolehan hasil uji keefektifan terhadap 10 siswa adalah 79%. Hasil pengembangan E-Modul Anyflip ini dapat digunakan untuk referensi guru sebagai bahan ajar pendamping pada saat proses pembelajaran.

 **Kata kunci**: E-Modul, Anyflip, Penguatan Pendidikan Karakter, Pembelajaran Tematik

**Pendahuluan**

Suatu kegiatan belajar yang dapat mengasah potensi pada diri manusia merupakan pengertian dari pendidikan. Manusia mampu mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang berguna untuk kehidupan bermasyarakat melalui pendidikan. Di kehidupanlsehari-hari, pendidikan mempunyai peranlpenting bagi masyarakat danllpendidikan juga memiliki fungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Halltersebutisesuaildengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentanglSistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1, yaitu Pendidikan adalah usaha sadar danlterencana untuk mewujudkan suasanalbelajar dan proses pembelajaranlagar peserta didik secaralaktif mengembangkan potensildirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut (Rini, 2013) pendidikan adalah usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkanLpotensinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memilikiLkecerdasan, berakhlak mulia, dan juga memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggotaLmasyarakat danLwarga negara. TerkaitLhalLtersebut, pendidikan sebagaiLusaha sadar dan terencana yang ada pada UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 tentang pendidikan, dildalamlpendidikanlharus terus meningkatkan kualitasnya baikldalam hal sarana dan prasarana termasukljuga kualitasLpraktiklpembelajaran (Grasindo dalam Santika & Sylvia, 2021). PendidikanLmemiliki peran pentingLuntuk potensiLdiri seseorang dan memilikiLtujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta berguna untuk kehidupan bermasyarakat. PendidikanLmempunyai peranLpenting dalam berbagai bidang, khususnya untuk menyiapkan sumber daya manusia yang unggul. Menyediakan lingkungan yangLlayak untuk anak didik mengembangkan potensiLdirinya adalah tujuan umur dari pendidikan. Pendidikan harus dilakukanlsebaik-baiknya agar tercapainya masa depanlyang baik (Cintamulya, 2015). Oleh sebab itu peran guru sangat pentingLdalamLpendidikan.

Dalam pendidikan, guru adalah pendidik atau pembimbing di kelas. Pentingnya adanya guru sebagai motor penggerak peserta didik dalam melakukan suatu pembelajaran. Untuk menghadapi tantangan zaman yang akan datang, guru yang memiliki integritas yaitu termasuk dari guru yang ideal, guru yang ideal juga memiliki ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang keahlian dan juga kompetensinya. Sebagai guru haruslah memiliki kompetensi yang harus dikembangkan supaya dapat mengajar secara kreatif, inspiratif dan cerdas agar memiliki keunggulan. Untuk itulah perlunya memerlukan guru yangLinspiratif dan kreatif dalam pembelajaran (Butho dalam Sutarman, Wardipa, & Mahri, 2019). Guru harus mempunyai profesionalisme dalam mengajar. Guru yang mampu melaksanakan tugasnya secara bermutu adalah termasuk guru yang memilik profesionalisme. Guru haruslmenginspirasilsiswaluntuklloyal dengan tindakan-tindakan etika dan moral (Sudrajat, 2011). Dengan adanya guru yang profesional, guru tersebut dapat menghasilkan siswa yang bermutu karena siswa diberikan mutu pendidikan yang baik. Untuk mewujudkan profesionalisme guru, di dalam prosesLpendidikan harus mempersiapkan dengan matang dari perencanaannya. Berlangsungnya kegiatan pembelajaran merupakan proses dari pendidikan. Pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik atau yang biasa disebut guru, pesertaldidik dan sumber belajar dalam satu lingkungan. Proses belajar mengajar di sekolah dasar saat ini tidak belajar dengan mata pelajaran yang terpisah, tetapi belajar menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menemukan bahwa pemanfaatan topik dalam menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yanglbermaknalbagilsiswa (Effendi, 2009). Maka dari itu pembelajaran harus diajarkan sejak dini, karena pembelajaran tematik ini dapat mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara kritis dan dapat diterapkan di kehidupanLsehari-harinya dan di lingkungan sekitar. Pembelajaran tematik sendiri bisa diajarkan secara formal ataupun informal. Secara formal dapat dilakukandi lembaga pendidikan, sedangkan informal dapat diajarkan oleh keluarga di rumahlmelalui materi pada pembelajaranltematik.

Materilpadalpembelajaranltematik membuat muatan Kurikulum 2013 penuhdengan muatan mata pelajaran. Pembelajaranltematik Kurikulum 2013 bertujuanlagar proses pendidikan dapat menghasilkan insan Indonesia yangLproduktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikapLdan pengetahuan yang terintegrasi (Chrisyarani & Yasa, 2018). Menggunakan buku memang perlu. Tetapi, pada buku tema yang dari Kemendikbud nampaknya kurang begitu detail sehingga para peserta didik juga diharuskan mencari dari sumber lain. Oleh karena itu, peneliti akan membuat produk yang bernama E-Modul untuk pendamping belajar peserta didik. Dengan E-Modul tersebut, siswa juga akan lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar tentunya membutuhkan bahan ajar yang inovatif. Saat ini zaman sudah *modern*, maka bisa juga guru menggunakan E-Modul dalam berbagai aplikasi atau web. Salah satunya aplikasi yang dapat membuat E-Modul adalah dengan web *Anyflip*. *Anyflip* adalahLsebuah web untukLmembuat sebuah *digital book*. Dalam *anyflip* ini peneliti dapat membuat sebuah E-Modul atau *digital book* yang lain sesuai dengan apa yang inginkan. Aplikasi anyflip.com merupakan Interactive HTML5 Flipping Book platfom bagi menerbitkan majalah, katalog, brosurLdanLlain-lain untukLdibaca, diunggahLdanLdiunduhLkepada pengguna yang lain. (Martani, 2020)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN Sitirejo 1 Wagir bahan ajar yang digunakan saat ini menggunakan Buku Tema. Yang diharapkan adalah sumber belajar yang inovatif sebagai pendamping proses belajar mengajar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Wali Kelas IV peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya sumber belajar lain seperti bahan ajar pendamping Buku Tema dan kurangnya inisiatif peserta didik untuk belajar, dan itulah faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika pembelajaran daring siswa banyak yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga ada beberapa siswa yang tadang juga tidak mengerjakan tugasnya. Maka dari itu diperlukannya pendamping bahan ajar yang menarik, *modern*, dan mudah digunakan siswa demi lancarnya proses pembelajaran daring.

Untuk menunjang sumber pembelajaran tersebut, peneliti dapat mengembangkan sebuah bahan ajar elektronik atau yang biasa disebut E-Modul. Peneliti menggunakan E-Modul berbasis *Anyflip* dan PPK. PPK adalah program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakteristik siswa melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olahraga dengan dukungan pelibatan publik dan kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) (Depdiknas, 2017) Oleh karena itu, pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dan Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku dikaitkan dengan PPK karena dengan adanya PPK ini juga dapat membentuk sebuah karakter yang ada pada seorang pribadi peserta didik itu sendiri. Pada Kelas IV SD, Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dapat menggunakan E-Modul berbasis *Anyflip* dan PPK agar memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan peserta didik akan lebih menjadi aktif untuk Tema 8. Penggunaan E-Modul ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar dan dapat memahami materi secara lebih luas.

**Metode**

PenelitianIiniimenggunakanimodelipenelitianipengembangan yaitu model ADDIE *(Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluate).* Menurut (Romiszowski dalam Tegeh, Nyoman, & Pudjawan, 2015) pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematik sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Instrumen yang digunakan adalah angket dan wawancara. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif (Tegeh & Kirna, 2013). Menurut (Wiyani, 2013) adapun tahapan dalam modelipengembanganiADDIE sebagai berikut:

*Analysis* (Analisis)

*Design* (Desain)

*Development* (Pengembangan)

*Implementation* (Implementasi)

*Evaluation* (Evaluasi)

Bagan 1 (Wiyani, 2013)

Penelitian menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui; (1) analisis kelayakan, hasil pensekoran angket dari tim ahli untuk mengetahui kelayakan media, (2) analisis kepraktisan, hasil pensekoran angket pendidik dan peserta didik kelas V untuk mengetahui kepraktisan media, (3) analisis keefektifan, diperoleh melalui penilaian soal evaluasi pada media untuk mengetahui keefektifan penggunaan media interaktif. Jika hasil persentase memperoleh lebih dari 60%, maka media interaktif berbasis karakter materi peredaran darah manusia dikatakan layak, praktis dan efektif. Data kualitatif diperoleh melalui saran atau masukan dari tim ahli yang dijabarkan secara deskriptif. Berikut tabel kevalidan produk :

**Tabel 1 Kriteria Kevalidan Produk**

|  |  |
| --- | --- |
| Interval Presentase | Nilai |
| < 21% | Sangat Tidak Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

 Sumber: (Rukoyatun, 2018)

**Hasil dan Pembahasan**

Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Anyflip* dan PPK menggunakan model penelitian pengembangan model *ADDIE* yang pertama yaitu tahap *analyze* (analisis), pada tahap ini peneliti mengamati dan mengidentifikasi kegiatan peserta didik Sekolah Dasar (SD) pada saat peserta didik telah menyelesaikan pembelajaran daring. Hasil analisa kebutuhan awal yang didapatkan peneliti menunjukkan bahwa peserta didik Sekolah Dasar (SD) yang telah melakukan pembelajaran daring masih belum menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Observasi dilakukan peneliti pada peserta didik kelas IV dalam kegiatan pembelajaran daring. Kegiatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV tentang proses kegiatan belajar yang diterapkan oleh guru, respon siswa selama proses pembelajaran daring dan kegiatan saat pembelajaran daring selesai.

Yang kedua yaitu tahap *design* (perancangan), tahap desain ini peneliti memiliki tiga macam kegiatan yang dilakukan pada tahap desain yaitu, yang pertama melakukan pengumpulan referensi. Pengumpulan referensi dilakukan peneliti untuk mencari sumber dan rujukan pada buku Tema 8 Subtema 1. Referensi yang digunakan peneliti tidak hanya dari buku tema saja, tetapi juga sumber-sumber buku lain maupun internet untuk memperdalam materi yang ada pada *e-modul*. Referensi gambar yang digunakan pada materi ini bersumber dari internet. Kedua, yaitu perancangan materi dan soal. Pembuatan materi dan soal dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar (SD). Yang ketiga, yaitu perancangan pembuatan produk. Produk yang digunakan peneliti memuat tentang materi tematik kelas IV Sekolah Dasar (SD) Tema 8 Subtema 1. Peneliti merancang produk dengan menggunakan *software* *Corel Draw X7* yang kemudian diaplikasikan ke dalam *Anyflip*.

Yang ktiga yaitu tahap *development* (pengembangan), yaitu pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan peneliti *e-modul* berbasis *Anyflip* dan PPK. Kemudian dilakukan proses validasi produk kepada ahli bahasa, media dan materi. Validasi dilakukan dengan melakukan pengisian angket yang dinilai oleh validator.

**Tabel 2 Kriteria Kevalidan Produk**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang dinilai** | **Besar Persentase** | **Kategori**  |
| 1. | Bahasa | 88.89 % | Sangat Valid |
| 2. | Bahan Ajar | 95.83 % | Sangat Valid |
| 3. | Materi  | 86.98 % | Sangat Valid |

Desain media yang telah dikembangkan, terdapat beberapa saran dan masukan dari tim validator yaitu penulisan pada bahan ajar masih kurang tepat pada tanda baca dan huruf kapital, warna pada bahan ajar lebih diperjelas, dan penyusunan materi yang kurang tepat serta penjelasan singkat dari isi e-modul. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti memperbaiki bahan ajar dengan mengikuti masukan yang diberikan validator ahli bahasa, media dan materi.

Yang keempat tahap *implementation* (implementasi), yaitu dilakukan dengan uji kepraktisan guru wali kelas IV dan siswa yang berjumlah 10 kelas IV SDN Sitirejo 1 Wagir sebagai subyek penelitian. Guru wali kelas dan siswa diminta melakukan percobaan menggunakan ­*e-modul* berbasis *Anyflip* dan PPKyang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti mambagikan *link* *e-modul* pada *WhatsApp grup* yang sudah tersedia dengan menjelaskan langkah – langkah penggunaan produk yang digunakan dan angket siswa uji kepraktisan. Angket yang diberikan kepada guru dan siswa diminta untuk diisi setelah selesai melakukan uji coba produk sesuai dengan petunjuk yang telah dicantumkan pada angket uji kepraktisan.

**Tabel 3 Kriteria Kepraktisan Produk**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek**  | **Besar Persentase** | **Kategori**  |
| 1. | Kepraktisan oleh guru | 91.52 % | Sangat Praktis |
| 2. | Kepraktisan oleh peserta didik | 95.83 % | Sangat Praktis |

Yang kelima, tahap *evaluation* (evaluasi) yaitu dilakukan analisis uji keefektifan *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti. *E-modul* ini dikatakan efektif jika nilai rata – rata belajar siswa secara keseluruhan mencapai minimal 70. Pada penelitian ini juga untuk membuktikan keefektifan e-modul yang diperoleh dari data hasil pekerjaan peserta didik. Berikut merupakan hasil nilai siswa kelas IV setelah melaksanakan evaluasi.

**Tabel 4 Data Hasil Nilai Siswa Kelas IV**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Nilai** |
|  | VN | 80 |
|  | NA | 85 |
|  | KN | 75 |
|  | AP | 75 |
|  | CLP | 70 |
|  | MZ | 90 |
|  | ZLO | 75 |
|  | WF | 70 |
|  | ITH | 100 |
|  | CDR | 70 |
|  | **Rata-rata** | **79** |

**Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul berbasis *Anyflip* dan PPK pada Pembelajaran Tematik kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut : 1) Pengembangan *e-modul* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), 2) Analisis kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “Sangat Layak” dengan presentase 90.57% sehingga e-modul yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan dalam pembelajaran, 3) Analisis kepaktisan yang diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa dinyatakan “Sangat Praktis” dengan presentase 93.82% sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran, 4) Analisis keefektifan *e-modul* yang diperoleh dari hasil soal evaluasi siswa termasuk dalam kualifikasi “Efektif” dengan presentase 79% sehingga *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Daftar Rujukan**

Chrisyarani, D. D., & Yasa, A. D. (2018). Validasi Modul Pembelajaran: Materi dan Desain Tematik Berbasis PPK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(2), 206–212. https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3207

Cintamulya, I. (2015). Peranan Pendidikan dalam Mempersiapkan Sumber Manusia di Era Infromasi dan Pengetahuan. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, *2*(2), 90–101. Retrieved from https://doi.org/10.30998/formatif.b2i2.89

Depdiknas. (2017). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta.

Effendi, M. A. (2009). *The Power Of Corporate Governance: Teori dan Implementasi*. Jakarta: Salemba Empat.

Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung, *6*(1), 65–72.

Rini, Y. S. (2013). Pendidikan: Hakekat, Tujuan, dan Proses.

Rukoyatun. (2018). Sumber Belajar Dasar Desain Grafis Kelas X Smk Negeri 9 Surakarta. *Jurnal Universitas Muhammadiah Jakarta*, *1*, 1–12.

Santika, A., & Sylvia, I. (2021). Efektivitas E-Modul Berbasis Anyflip untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Peserta Didik pada Materi Nilai dan Norma Sosial Kelas X di SMA N 3 Payakumbuh, *2*(4), 285–296.

Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter?, 47–58.

Sutarman, A., Wardipa, I. G. P., & Mahri. (2019). Penguatan Peran Guru di Era Digital Melalui Program Pembelajaran Inspiratif, *5*(02), 229–238.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model, *11*(1).

Tegeh, I. M., Nyoman, J. I., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE, 208–216.

Wiyani, A. N. (2013). *Manajemen Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.