PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATERI GOTONG ROYONG DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR

Fadlizon Julian[1],Firman[2], Desyandri[3]

[1,2,3] *Universitas Negeri Padang*
e-mail : [1]fadlizonjulian@gmail.com, [2]firman@fip.unp.ac.id, [3]desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Education is an important aspect in developing humans as quality resources. Citizenship education teaches about Indonesia's diversity, one of which is mutual cooperation. -module or electronic module is a module in digital form, consisting of text, images, or both containing digital electronic material. This research aims to determine the development of an Android-based E-module on mutual cooperation material in Civics learning in elementary schools. The method used is review research conducted using several previous articles. The results of this research are that after testing the validity of the e-module, it can be stated that the e-module can be used and further developed. So it can be concluded that the development of the E module is effective for use. The effectiveness of the e-module developed is very good for use in learning. From these results it can be concluded that the Android-based E-Module Development product uses Mutual Cooperation Material in Civics Learning in Elementary Schools.

Keywords : *Android, Development, E-module, PPKn*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun manusia sebagai sumber daya yang berkualitas. Melalui pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia yang terampil, yang dapat mengubah kondisi kehidupan yang bersifat konvensional kearah yang modern. Pendidikan di Indonesia berpacu pada kurikulum 2013 yang mengutamakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang. Pendidikan PPKn di SD sangat penting dalam pembelajaran terhadap kewarganegaraan termasuk mengenai keragaman pada wilayah di indonesia. Indonesia merupakan negara yang beragam dengan kemajemukan, keberagama meliputi pembedaan agama, budaya, bahasa, ras, suku, ada istiadat atau lainnya. Pada pembelajaran PPKn terdapat salah satu nya tentang gotong royong.

Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan mengenai keberagaman Indonesia salah satunya gotong royong. Tentu saja hal ini berkaitan dengan kerja sama masyarakat indonesia yang multikultural, sehingga pembelajaran PPKn dijadikan sebagai acuan landasan pengembangan pembelajaran di sekolah dasar mengenai kerja sama. Penerapan pengembangan media belajar dapat menjadikan suatu inovasi dalam membantu kegiatan belajar untuk melihat hasil belajar yang menyenangkan, perhatian siswa, teratur, dan tidak bosan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan bahwa keberagaman kebudayaan daerah merupakan kekayaan dan identitas bangsa yang sangat diperlukan untuk memajukan kebudayaan nasional indonesia di tengah dinamika perkembangan dunia. Kekayaan atas keberagaman suku bangsa, adat istiadat, bahasa, pengetahuan dan teknologi lokal, tradisi, kearifan lokal, dan seni. Keberagaman tersebut merupakan warisan budaya bngsa bernilai luhur yang membentuk identitas bangsa (Ariadi, 2021). Proses pembelajaran harus memiliki sumber belajar (Febrian, Khairat, Fazis & Husnani, 2023),

Salah satu sumber belajar adalah E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya

secara elektronik (Imansari & Sunaryatiningsih, 2017). Modul elektronik adalah suatu media pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru, di mana media ini memakai Komputer (Harfi, Azizah & Khairat, 2022). Modul elektronik (e-Modul) merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak (Sugihartini & Jayanta, 2017).

Pemilihan media yang tepat tentu sangat berpengaruh terhadap berhasil tidaknya sebuah proses belajar mengajar. Hal ini tentu karena pada proses belajar mengajar membutuhkan rasa suka dari diri mahasiswa sebagai peserta didik. Rasa suka sendiri dapat dimunculkan dari ketertarikan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang menarik bagi mereka. Jika merujuk pada perkembangan teknologi informasi saat ini, tentu media pembelajaran harus juga dapat beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Modul sebagai salah satu media pembelajaran juga harus menyesuaikan, salah satu caranya dengan menggunakan modul elektronik (e-module). Modul dapat diartikan juga menjadi pembahasan pembelajaran yang tersusun rapi serta disampaikan dengan tertulis agar siswa yang membacanya paham akan materi yang diajarkan tersebut tanpa harus mendengar penjelasan langsung dari guru atau pendidik. Hal ini dapat dikatakan bahwa modul adalah bahan ajar dimana pembacanya atau siswa dapat belajar mandiri tanpa memerlukan penjelasan.

Menurut (Daryanto, 2013:31) modul adalah sarana pembelajaran mandiri yang bisa digunakan oleh siswa kapanpun dan dimanapun dan tidak hanya berada didalam kelas saja. Karena kondisi dan keadaan saat ini pengembangan bahan ajar sangat tepat dilakukan seperti membuat modul dalam bentuk elektronik (e-modul). Hal ini bisa kita lihat sistem pembelajaran banyak dilakukan dengan daring atau belajar jarak jauh. Hal tersebut dilakukan karena untuk meminimalisir tersebarnya bahaya virus corona yang sedang mewabah di negara ini baikpun di dunia saat ini. Modul elektronik (e-modul) sendiri hampir sama dengan e-book. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital. Elektronik Modul dalam Pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan dosen, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan bahan ajar yang bervariasi dan

berfokus atau berpusat pada kondisi dan kepentingan peserta didik. Penggunaan media dan sumber belajar merupakan bagian dari komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pemanfaatan dan pemberdayaan modul untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan, bukan hanya untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran, tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun siswa.

Hakikatnya modul menjadi sumber informasi yang mudah dicermati dan digunakan. Pada dasarnya media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju . Modul sebagai sebuah media yang baik seharusnya adalah media yang cara penggunaanya mudah dioperasikan, instruksi yang disampaikan mudah dimengerti dan mudah ditanggapi oleh peserta didik. Penyajian bahan ajar, bahasa yang digunakan membuat mahasiswa merasa akrab dengan modul serta termotivasi untuk mempelajarinya, karena salah satu karakteristik modul adalah user friendly.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pastinya juga menuntut seorang pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat atau bahan pembelajaran. Tuntutan untuk menguasai teknologi pastinya juga harus dipergunakan di semua pembelajaran termasuk pembelajaran PKN. PKN merupakan salah satu mata pelajaran dalam pembelajaran tematik yang mengintegrasikan materi pelajaran yang ada di buku dengan kehidupankonkret yang ada di sekitar. Hakikat PKn di SD adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Selain itu PKN juga sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan danmelestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari hari. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media e-modul sangat layak dikembangkan karena dapat mengatasi permasalahan belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai pengembangan e-modul berbasis Android pada materi gotong royong pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

METODE

Tulisan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian berupa studi kepustakaan (library research), yaitu mengumpulkan informasi ataupun karya tulis ilmiah yang berhubungan dengan literature review yang bersifat kepustakaan. Penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan antara penelitian deskriptif dan kualitatif. Penelitian ini juga menyajikan data tanpa adanya manipulasi serta perlakuan tambahan lainnya. Sumber utama penelitian ini adalah karya tulis ilmiah sebelumnya yang terkait erat dengan literature review, seperti buku metode penelitian, artikel jurnal, artikel internet, dan tulisan lainnya yang masih terkait.

Menurut I Made Winarta menjelaskan bahwa metode analisis deskriptif kualitatif adalah metode yang berisi proses analisis, penggambaran serta ringkasan atas berbagai kondisi yang diambil dari kumpulan informasi yang berasal dari hasil wawancara ataupun pengamatan langsung di lapangan terhadap masalah yang sedang diteliti.3 Sedangkan, Sugiyono mendefinisikan penelitian kualitatif deskriptif sebagai sebuah metode penelitian yang menggunakan filsafat postpositivisme sebagai landasannya, dimana hal tersebut umumnya dipergunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objektif dengan peneliti yang bertugasmenjadi instrument kunci.

Penelitian ini bertujuan agar para pembaca dapat lebih memahami tentang penerapan literature review secara komprehensif. Diharapkan kedepannya para pembaca motivasi yang lebih kuat dan wawasan yang mendalam untuk bisa melakukan penelitian dengan berbagai
metode dan konsep dengan menerapkan kajian pustaka dalam penelitiannya secara baik dan benar, sehingga dari sini akan melahirkan karya tulis yang berkualitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan

segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Media pembelajaran Secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber belajar, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah modul pembelajaran interaktif berupa elektronik modul (Irvansah, 2020).

Modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Suatu proses pembelajaran agar mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar perlu didukung oleh *learning guide* yang tepat. Hal ini mengingat waktu tatap muka di depan kelas sangat terbatas jika dibandingkan dengan volume materi yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan learning guide yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Menurut Suryadie modul elektronik adalah *learning guide* yang memungkinkan digunakan dalam peningkatan hasil belajar siswa dan mengutamakan kemandirian aktif siswa (Herawati & Muhtadi, 2018).

Pengembangan bahan ajar di mana berdasarkan pada tahap analisis ditemukan permasalahan yaitu mengenai bahan ajar yang digunakan guru. Sebelumnya bahan ajar yang digunakan guru pada saat ini hanya buku paket dan di dalam buku tersebut khususnya pada materi makna kedaulatan dan demokrasi Pancasila masih belum terpenuhi serta materi belum terlihat semuanya, terlihat dari susunan materi yang hanya berupa uraian-uraian kalimat tidak ada sub-sub judul dalam materi. Sehingga hal ini memungkinkan siswa untuk mencari sumber lain untuk memenuhi tujuan pembelajarannya. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan bahan ajar terkait materi tersebut. Di mana pengembangan ini peneliti menambah materi serta melengkapinya dengan gambar dan contoh-contoh actual dan terbaru serta Menyusun materi dengan sub-sub judul yang nantinya dapat mempermudah siswa untuk belajar. Kemudian peneliti juga menambahkan kegiatan mandiri serta soal-soal Latihan yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian pada tahap ini, peneliti juga melakukan evaluasi di mana evaluasi tersebut di bantu oleh

bebarapa pakar ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa hal ini telah dijelaskan secara rinci pada hasil penelitian.

Media pembelajaran yakni e-learning berbasis android dan dilakukan validasi pada media pembelajaran yang akan di aplikasikan kepada peserta didik. Setelah media pembelajaran dihasilkan media tersebut akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran tematik sebelum media pembelajaran tersebut diterapkan. Pada tahap validasi ini harapan dan tujuan nya yaitu mengetahui kelayakan dan kevalidan dari sebuah media pembelajaran yang akan diterapkan, apakah media tersebut layak untuk di ujicobakan tanpa revisi, melalui revisi, atau bahkan tidak layak sekali untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Untuk melihat kelayakan media tersebut, media akan divalidasi dengan berbagai aspek tertentu pada ahli masing-masing. Jika terdapat beberapa komentar atau saran yang memang harus dipenuhi, maka media atau materi perlu diadakan revisi untuk menyempurnakan hasil rancangan media. Jika media sudah direvisi maka media dapat diterapkan pada penelitian.

Media pembelajaran e-learning berbasis android pada mata pelajaran ppkn yakni bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan sebuah materi yang dikemas dalam media pembelajaran. Materi yang akan dipelajari yakni seputar sifat positif yang harus dilakukan seorang wirausaha, mengamati wirausaha yang ada di sekeliling kita baik di sekolah maupun dilingkungan setempat. Berisikan penjelasan secara singkat dan saling berkaitan pada sub tema sebelum-sebelumnya sesuai dengan rencana pelaksanan pembelajaran, KD dan buku pegangan siswa. Tercantum beberapacontoh yang berkaitan seputar materi sehingga peserta didik dapat mengetahui dan bisa memecahkan permasalahan-permasalahan seputar wirausaha yang ada di sekelilingnya. Tidak hanya itu materi disajikan secara singkat dan jelas tanpa memberikan kaidah yang menyulitkan pemahaman siswa.

Aplikasi e-Modul pembelajaran layak digunakan karena dari semua aspek materi memenuhi kriteria kelayakan modul. Aspek *self instruction* memenuhi kriteria sangat layak karena modul pembelajaran memuat hal-hal sebagai berikut : (a) modul mempunyai kejelasan terkait tujuan pembelajaran, (b) materi dikemas secara runut, (c) materi pembelajaran didukung dengan contoh dan ilustrasi, (d) tersedia soal-soal dan tugas untuk mengukur penguasaan peserta didik, (e) tugas dan soal yang disajikan relevan dengan materi, konteks kegiatan dan lingkungan peserta

didik, (f) penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif, (g) tersedia rangkuman materi pembelajaran, (h) tersedia instrumen penilaian. Aspek self contained memenuhi kriteria sangat layak karena modul pembelajaran memuat seluruh materi pembelajaran secara utuh. Aspek adaptive memenuhi kriteria sangat layak karena e-Modul mengadaptasi perkembangan teknologi. Aspek *user friendly* memenuhi kriteria sangat layak karena modul pembelajaran memuat instruksi dan informasi yang mudah digunakan.

Proses pengembangan modul elektronik (e-modul) ini dikembangkan menggunakan prosedur dan langkah-langkah pengembangan pada model Thiagarajan yaitu model 4-D dengan modifikasi. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (pendesiminasian). Hal ini disebabkan karena dalam penelitian ini tidak bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas kegiatan pembelajaran yang dikembangan, sehingga tahap terakhir yaitu tahap diseminasi tidak dilakukan. Faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan produk e-modul interaktif ini berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara serta analisis kebutuhan, dan dari hasil penelitian pendukung serta sejumlah teori sebagai landasan pengembangannya. Proses pengembangan e-modul ini melibatkan kinerja beberapa program dan software seperti CorelDraw, Adobe Photoshop, Quiz Creator, Flipbook Maker Pro4, Camtasia, Microsoft Office, Flash Player. Keluaran (output) dari produk e-modul ini berupa file digital book dalam hal ini berisi konten modul (e-modul) dengan ekstensi file exe dan swf. Dalam melaksanakan proses pembelajaran tentunya membutuhkan variasi belajar yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa tentunya guru harus mempersiapkan perencanaan yang baik (Amrina et al., 2020).

Produk pengembangan e-modul interaktif ini melewati beberapa tahapan uji coba, yaitu uji kelayakan (validasi) dari ahli media dan materi maupun uji coba kepada siswa. Pada tahap validasi, produk e-modul dinilai dari dua aspek yaitu aspek media dan aspek materi, dimana keduanya masing-masing dinilai oleh 2 orang ahli di bidangnya. Sebelum diuji cobakan kepada siswa secara kelompok besar (satu kelas) Kemudian selanjutnya dilakukan uji pada kelompok besar yaitu pada satu kelas. Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli dan uji coba e-modul. Validasi instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan layak digunakan dalam menilai produk e-modul. Komponen yang dinilai dalam instrumen penelitian meliputi Komponen

yang dinilai dalam instrumen penelitian meliputi aspek pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen, aspek kesesuaian isi/materi, dan aspek kesesuaian dengan pembelajaran. Modul yang dikembangkan ini memiliki susunan modul yang tepat sehingga siswa nantinya mudah memahami modul ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Mohamed (2020:73) bahwa susunan modul yang teratur dan terancang dapat meningkatkan pemahaman dalam sebuah topik dan dapat belajar dengan berbagai aktivitasyang menyenangkan.

Pengembangan e-modul berbasis android pada pembelajaran PPKn memiliki tujuan untuk membantu penambahan sumber belajar, media pembelajaran, meningkatkan kemandirian mahasiswa dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi (Diantari, Damayanthi, Sugihartini & Wirawan, 2018). Validitas adalah ukuran yang menunjukkan derajat keabsahan suatu alat ukur. Validitas perangkat menunjukkan bahwa hasil pengukuran menggambarkan aspek pengukuran. Validitas merupakan ukuran yang menampakkan derajat keabsahan suatu alat ukur. Validitas perangkat menunjukkan bahwa hasil pengukuran menggambarkan aspek pengukuran. Validitas sebenarnya merujuk pada hasil penggunaan suatu instrumen, suatu instrumen dikatakan valid apabila benar-benar mengukur aspek yang diukur (Kusumastuti, et al, 2020) . Setelah dilakukan pengujian validitas terhadap e-modul dapat dinyatakan bahwa e modul dapat digunakan dan dilakukan pengembangan lebih lanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil review yang di lakukan dari beberapa jurnal didapatkan hasil bahwa pengembangan E modul efektif untuk digunakan. Keefektifan e-modul yang dikembangkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk Pengembangan E-Modul Berbasis Android pada Materi Gotong Royong dalam Pembelajaran PPkn di Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak yang turut terlibat pada kajian naskah artikel ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih juga kami sampaikan kepada para authors yang karya ilmiahnya telah kami jadikan kajian tentang pengembangan E-modul dalam penelitian review ini. Hasil penelitian ini juga sesungguhnya kembali untuk menambah wawasan peneliti berhubungan dengan teknik samping umum dalam metodologi penelitian. Kami berharap naskah artikel ini bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan baik akademisi, praktisi dan peneliti maupun masyarakat ilmuwan pada umumnya.

DAFTAR RUJUKAN

Ariadi, W. (2021). Manajemen Belanja Daerah dalam Konsep dan Analisis. Yogyakarta: Deepublisher.

Amrina, Z., Daswarman, D., & Arifin, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 38 Kuranji. Jurnal Cerdas Proklamator, 8(1), 1–9.

Daryanto, (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya.

Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan e-modul berbasis mastery learning untuk mata pelajaran KKPI kelas XI. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI, 7(1), 33-47.

Feri Tirtoni. (2016). Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Buku Baik.

Febrian, V., Khairat, A., Fazis, M., & Husnani, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book pada Mata Kuliah Manajemen Strategi. MANAZHIM, 5(1), 374-385.

F. Irvansah, (2020), Pengembangan Bahan Ajar Emodul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Idonesia Kelas VIII Semester II di SMPN 04 Tulungagung," Universitas Bhineka PGRI Tulungagung.

Harfi, Z., Azizah, N., & Khairat, A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Forward And Backward Chaining untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 8(4), 1503-1510.

Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). Metode penelitian kuantitatif. Deepublish.

Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan e-modul mata kuliah strategi pembelajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 14(2).

Tamrin, M., Nurman, R. (2021). Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1.