

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KODIG (KOMIK DIGITAL) PADA MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA KELAS 3 SDN GAYAM 1

Dyah Ayu Fitriani¹, Frans Aditia Wiguna², Farida Nurlaila Zunaidah³
dyahayufitriani48@gmail.com¹, frans@unpkediri.ac.id², farida@unpkdr.ac.id³
^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRACT

This research aims to develop an E-Module product based on Digital Comics (Kodig) on the application of Pancasila values. This research uses the Research and Development research method. The ADDIE development model consists of five stages, namely 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Based on the results of this research, it can be seen that the E-Module product based on digital comics (kodig) has an average validity value from material experts and media experts of 94% which can be said to be very valid, the practicality value from the average practicality value for teachers and students is 94%. 91% which can be said to be very practical, the effectiveness value from the results of limited trials and extensive trials through post-test questions received a value of 90.97% which means it is very effective. E-Module products based on digital comics (kodig) material applying Pancasila values obtained very valid, very practical and very effective results to use.

Keywords: E-Module, Digital Comics, Pancasila

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk E-Modul berbasis Komik Digital (Kodig) pada materi penerapan nilai Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Berdasarkan Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) memiliki nilai kevalidan dari rata-rata ahli materi dan ahli media sebesar 94% yang dapat dikatakan sangat valid, nilai kepraktisan dari rata-rata kepraktisan guru dan siswa sebesar 91% yang dapat dikatakan sangat praktis, nilai keefektifan dari hasil uji coba terbatas dan uji coba luas melalui soal post-test mendapat nilai sebesar 90,97% yang berarti sangat efektif. Produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) materi penerapan nilai Pancasila memperoleh hasil sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: E-Modul, Komik Digital, Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib yang dimasukkan ke dalam kurikulum semua lembaga pendidikan. Sistem

pendidikan resmi dimulai pada tingkat sekolah dasar dan berlanjut hingga perguruan tinggi. Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk individu menjadi warga

negara yang bertanggung jawab dan berbudi luhur. Kedudukan pendidikan kewarganegaraan sangat penting dalam menumbuhkan karakter dan kepribadian yang berakar pada nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Sutiyono 2017:63).

Saat ini terdapat permasalahan dalam pembelajaran PPKn, salah satunya pada materi penerapan nilai Pancasila yaitu banyak siswa yang memiliki antusias belajar rendah, siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan banyak siswa yang tidak menyimak guru ketika menjelaskan materi pembelajaran. Permasalahan diatas dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya yaitu penggunaan bahan ajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Gayam 1, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar anak kelas III pada ulangan harian penerapan cita-cita Pancasila adalah 70. Namun nilai tersebut masih di bawah nilai ketuntasan minimal (KKM). Nilai siswa yang di bawah rata-rata ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan dan gangguan ketika guru menjelaskan, kecenderungan

siswa untuk merasa mengantuk dan tertidur selama pelajaran, kurangnya disiplin dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. proses, kurangnya semangat belajar, dan kecenderungan malas belajar. Berpartisipasi dalam pengajaran di kelas.

Selanjutnya, hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas 3 SD Negeri Gayam 1 mengungkapkan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Para guru selama ini masih mengandalkan metode ceramah dalam menyampaikan materi, dan masih kurangnya inovasi dalam bentuk alat peraga yang digunakan oleh para guru. Akibatnya, siswa kesulitan dalam memahami materi tentang penerapan sila-sila Pancasila dan kurang antusiasnya terhadap bahan bacaan yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperkenalkan bahan ajar baru kepada siswa kelas 3 SD Negeri Gayam 1, agar dapat memudahkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Modul adalah suatu materi ajar yang digunakan untuk belajar dan

mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Farsa, Johari, and Kamid 2022:23). Modul merupakan sumber daya pendidikan yang disusun secara cermat sesuai kurikulum yang ditentukan dan disajikan sebagai satuan pembelajaran sekecil mungkin (Rahmi, Ibrahim, and Kusumawardani 2021:50). Penyajian modul pembelajaran ditransformasikan ke dalam bentuk elektronik yang biasa disebut dengan e-modul (Ricu Sidiq and Najuah 2020:4).

E-modul adalah teknologi yang dirancang untuk menyampaikan konten pembelajaran dengan cara yang sistematis dan praktis, memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mempelajarinya dengan nyaman, tanpa memandang waktu dan lokasi (Febrista and Efrizon 2021:103). E-modul memiliki berbagai keunggulan yaitu dapat menggabungkan beberapa media misalnya video, audio, gambar, dan animasi, serta dapat melatih peserta didik untuk lebih mandiri (Herawati and Muhtadi 2018).

Penggunaan E-modul yang digunakan secara berulang dapat membuat peserta didik menjadi bosan dan merasa jenuh. Maka perlu

adanya inovasi dan pembaruan dalam penggunaan E-modul. Inovasi yang dapat dilakukan dalam penggunaan E-modul yaitu dengan menambahkan unsur baru serta menyajikan E-modul dalam bentuk berbeda yaitu dengan komik digital.

Komik Digital merupakan komik yang menampilkan ilustrasi naratif dengan rangkaian alur tertentu dalam format digital elektronik yang berfungsi sebagai media pembelajaran dalam lingkungan pendidikan (Amini and Damayanti 2021). Komik digital dipilih berdasarkan kemampuannya dalam mengkomunikasikan elemen cerita sederhana secara efektif, melibatkan pembaca secara visual, dan memfasilitasi pemahaman siswa melalui dialog yang disajikan dalam bahasa Inggris lisan (Hanifah, Aeni, and Jayadinata 2023:3).

Komik digital merupakan cara yang bagus untuk menyajikan E-modul tentang penerapan nilai-nilai Pancasila. Mereka juga membuat materi lebih mudah dipahami siswa dan meningkatkan minat mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, materi yang disajikan dalam E-modul lebih menarik sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Terakhir,

pencantuman gambar visual pada E-modul dapat mendorong siswa untuk membaca keseluruhan modul.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan E-modul berbasis Kodig (Komik Digital) yang dapat membantu proses pembelajaran siswa kelas 3 dalam materi penerapan nilai pancasila. Sehingga peneliti tertarik mengambil sebuah judul penelitian "Pengembangan E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas 3 SD Negeri Gayam 1"

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) (Sugiyono 2021). Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yang biasa disebut penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan menyempurnakan produk (Sugiyono 2019). Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat produk E-Modul berbasis kodig (komik digital) materi penerapan nilai Pancasila yang akan dimanfaatkan oleh siswa kelas III SDN Gayam 1.

Model pengembangan ADIIE terdiri dari lima tahap: 1) Analisis, 2)

Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Penelitian akan dilakukan di SDN Gayam 1 dengan menggunakan sampel seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa. Subyek percobaan akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok uji terbatas yang terdiri dari 8 siswa yang dipilih secara acak. Sedangkan 20 siswa sisanya akan dijadikan subjek uji coba dalam uji coba skala besar.

Instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan penelitian pengembangan ini adalah panduan observasi, lembar validasi ahli, angket respon guru, dan tes hasil belajar siswa. Sebaran data, jenis instrumen yang digunakan, dan responden yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat secara jelas pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data, Jenis Instrument dan Responden dalam Penelitian

No	Jenis Data	Instrumen Penelitian	Responden
1	Need assesment	Pedoman observasi	Guru dan siswa
2	Kevali dan	Lembar validasi ahli	Ahli media pembelajaran Ahli materi PPKn SD Guru
3	Kepraktisan	Angket Kepraktisan	Guru
4	Keefektifan	Tes Hasil Belajar	Siswa

Data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Data tersebut harus dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk berkaitan dengan validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap Analisis

Pada tahap pertama, peneliti menganalisis dan mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada di lapangan. Pengumpulan data sebelum penelitian dilakukan dengan mengumpulkan nilai harian materi indra penglihatan, mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran di Kelas III SDN Gayam 1, dan penggunaan bahan ajar pembelajaran serta melakukan wawancara. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan, teridentifikasi potensi dan permasalahan terkait penerapan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, kurangnya inovasi bahan ajar oleh guru, siswa merasa bosan karena terus membaca buku teks yang disediakan oleh sekolah. Mengingat potensi dan permasalahan khususnya terkait bahan ajar, maka

perlu dilakukan proses analisis materi pembelajaran/ bahan ajar, analisis media pembelajaran, dan analisis pengguna.

Tahap Desain

Pada tahap perancangan penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan perancangan produk awal berupa E-Modul berbasis komik digital (kodig) materi penerapan nilai Pancasila. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain adalah melakukan analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan menentukan Tujuan pembelajaran (TP) yang sesuai dengan materi pelajaran, serta merancang proses pembelajaran. Capaian pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Selanjutnya, mulailah membuat prototipe produk yang akan dikembangkan dengan menentukan materi yang dimasukkan dalam media, mengatur tata letak, memilih gambar, dan mengatur latar belakang. Kegiatan selanjutnya meliputi perancangan produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) materi penerapan nilai Pancasila dan penentuan instrumen yang akan digunakan untuk menilai validitas,

kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan yaitu produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) materi penerapan nilai Pancasila.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, produk akan dikembangkan lebih lanjut berdasarkan desain pengembangan awal yang telah dilakukan. Pada tahap ini produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) materi penerapan nilai Pancasila yang dikembangkan secara utuh telah selesai dibuat. Produk jadi kemudian akan menjalani uji validasi untuk menilai tingkat validitasnya. Tingkat validitas produk ditentukan berdasarkan hasil penilaian para ahli (validator). Validator yang bertugas menilai produk yang dikembangkan adalah ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran PPKn SD.

Tabel 3

Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Nilai (%)	Kategori
Ahli Media	92%	Sangat Valid
Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Rata-rata Nilai	94%	Sangat Valid

Ahli validasi produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) dalam penelitian ini adalah Ibu Karimatus Saidah, M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI

Kediri, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi dilakukan 2 kali pada tanggal 11 Januari 2024 dan 15 Januari 2024. Penilaian oleh ahli materi memperoleh skor presentase 92% terletak pada rentang 81% - 100%. Berdasarkan skor perolehan, E-Modul berbasis komik digital dikategorikan sangat valid. Produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) dapat digunakan tanpa revisi. Menurut Bahasa yang mudah dipahami, petunjuk penggunaan yang mudah, pemilihan warna dan gambar yang sesuai, serta ukuran dan bentuk font yang sesuai untuk siswa kelas tiga sekolah dasar merupakan aspek-aspek yang perlu diperhatikan pada tahap perkembangan ini (Syavira 2021).

Selain melakukan uji kevalidan produk pada ahli media pembelajaran tingkat kevalidan produk juga dilihat berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan pada ahli materi pembelajaran PPKn SD. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi dilakukan 2 kali. Validasi pertama dilakukan pada

tanggal 15 Januari 2024 dan yang kedua pada 25 Januari 2024. Penilaian oleh ahli materi memperoleh skor presentase 96% terletak pada rentang 81% - 100%. Berdasarkan skor perolehan, E-Modul berbasis komik digital dikategorikan sangat valid. Produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) materi penerapan nilai Pancasila dapat digunakan tanpa revisi.

Tahap Implementation

Produk E-Modul berbasis komik digital yang memuat materi penerapan nilai Pancasila telah melalui validasi ahli dan dianggap valid. Produk ini juga telah diperbaiki berdasarkan masukan dari validator. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan menggunakan produk tersebut. Uji coba lapangan dilakukan pada tahap implementasi. Percobaan dilakukan dua kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba terbatas dilakukan untuk menilai tingkat kepraktisan awal produk yang dikembangkan. Kepraktisan suatu produk ditentukan melalui pengujian terbatas, berdasarkan evaluasi dari pengguna produk. Pengguna produk yang dikembangkan adalah guru mata pelajaran PPKn kelas III SDN Gayam 1. Hasil uji kepraktisan

produk E-Modul berbasis komik digital yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4.
Hasil Rekapitulasi uji kepraktisan produk pada uji coba terbatas

Responden	Nilai (%)	Kategori
Guru Kelas	92%	Sangat Praktis
Peserta Didik	90%	Sangat Praktis
Rata-rata Nilai	91%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil uji kepraktisan E-Modul Berbasis Komik Digital (Kodig) melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil kumulatif dari seluruh skor mendapat nilai 91 % yang berarti uji coba kepraktisan produk ini tuntas dan produk E-Modul Berbasis Komik Digital (Kodig) pada materi penerapan nilai Pancasila ini sangat praktis digunakan sehingga membantu dalam menyampaikan materi penyajian data dengan baik.

Data selanjutnya dalam penelitian dan pengembangan ini berkaitan dengan efektivitas produk yang dikembangkan. Data efektivitas produk diperoleh melalui uji coba skala terbatas dan skala luas yang dilakukan pada 28 siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data efektivitas produk adalah penilaian *post test* pembelajaran yang dilaksanakan setelah

menggunakan produk E-Modul berbasis komik digital (kodig). Efektivitas produk dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5
Rekapitulasi Nilai Hasil Uji Keefektifan

Uji Coba	Nilai (%)	Jumlah Siswa	Kategori
Uji Coba Terbatas	90,74%	8	Sangat Efektif
Uji Coba Luas	91,2%	20	Sangat Praktis
Rata-rata Nilai	90,97%	28	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi (*Post Test*) bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil uji coba terbatas 90,74 dan uji coba luas 91,2. Sehingga hasil dari uji coba akan di akumulasikan menjadi $\frac{V}{ah} = \frac{90,74+91,2}{2} = 90,97\%$ yang berarti uji coba keefektifan media ini memiliki kriteria sangat efektif dan tuntas pada materi penerapan nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purohita, Subagia, and Suma 2023) yang menyatakan bahwa tingkat validitas dan praktikalitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap efektivitasnya.

Tahap Evaluasi

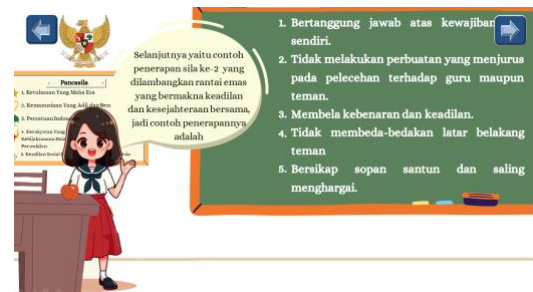
Berikut merupakan hasil evaluasi produk E-Modul berbasis Komik Digital (kodig):



Gambar 1. Desain Halaman Awal



Gambar 2. Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Materi Penerapan Nilai Pancasila



Gambar 4. Desain Kuis

Ada beberapa bagian yang perlu direvisi, yang paling mencolok ialah bagian tujuan pembelajaran yang awalnya hanya terfokus pada sila kelima Pancasila diubah menjadi sila kesatu sampai sila kelima Pancasila, materi dalam komik digital diubah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang direvisi dan ditambahkan tombol *previous* dan tombol *next*, kemudian revisi selanjutnya terdapat pada kuis benar salah dihapus, diganti dengan menghubungkan link / QR code dari *wordwall* agar kuis menjadi lebih bervariasi.

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data terhadap pembangunan E-Module berbasis komik digital (kodig) materi penerapan nilai-nilai Pancasila, dapat disimpulkan bahwa produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) tersebut sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk E-Modul berbasis komik digital (kodig) ini dinilai sangat valid karena rata-rata skor validasi 94% dari ahli media pembelajaran dan materi PPKn SD. Berdasarkan data uji kepraktisan produk siswa dan guru yang dinilai

melalui angket, skor keseluruhannya adalah 91%. Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul berbasis komik digital (kodig) yang digunakan dalam tes sangat praktis. Produk E-Module yang berbasis Komik Digital (Kodig) materi penerapan nilai-nilai Pancasila dapat efektif digunakan untuk menyampaikan materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Pada tahap efektivitas, dilakukan uji coba dengan cara mengevaluasi pertanyaan dan mengumpulkan hasil kumulatif dari seluruh peserta. Uji coba tersebut membuahkan hasil sebesar 90,97% yang menunjukkan bahwa evaluasi efektivitas media ini komprehensif dan memenuhi persyaratan sangat efektif. Penelitian dan pengembangan E-Modul berbasis komik digital (kodig) ini menunjukkan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Aisyah, and Maryam Isnaini Damayanti. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR Abstrak." *JPGSD* 9(6):2670–84.
- Farsa, Humairah, Asni Johari, and

- Kamid Kamid. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis Komik Dilengkapi Video Faktual Pada Pelajaran IPA SMP Kelas VII." *Biodik* 8(2):22–30. doi: 10.22437/bio.v8i2.16613.
- Febrista, Dea, and Efrizon Efrizon. 2021. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 9(3):102. doi: 10.24036/voteteknika.v9i3.113750.
- Hanifah, Hanna, Ani Nur Aeni, and Asep Kurnia Jayadinata. 2023. "Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa." *ASANKA: Journal of Social Science and Education* 4(1):1–10. doi: 10.21154/asanka.v4i1.5782.
- Herawati, Nita Sunarya, and Ali Muhtadi. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(2):180–91. doi: 10.21831/jitp.v5i2.15424.
- Purohita, G. A. Agung Mas, Waya Subagia, and Ketut Suma. 2023. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Open Ended Problem Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains." 17(1):37–49.
- Rahmi, Elfita, Nurdin Ibrahim, and Dwi Kusumawardani. 2021. "Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan." *Visipena* 12(1):44–66. doi: 10.46244/visipena.v12i1.1476.
- Ricu Sidiq, and Najuah. 2020. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 9(1):1–14. doi: 10.21009/jps.091.01.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua)*. Vol. 3.
- Sugiyono. 2021. "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kulaitatif, Dan R&D, Dan Penelitian Pendidikan)." *Alfabeta*.
- Sutiyono. 2017. "Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2(2):59–67. doi: 10.24269/v2.n2.2017.59-67.
- Syavira, Nadia. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5(1):84–93.