

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF (EDULTIF) UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA SILA KELIMA  
PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Laila Syamlatul Zanah<sup>1</sup>, Titin Sunaryati<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa  
<sup>2</sup>PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa  
Alamat e-mail : [1lailasyamlatul@gmail.com](mailto:1lailasyamlatul@gmail.com)  
Alamat e-mail : [2titintugas1@gmail.com](mailto:2titintugas1@gmail.com)

**ABSTRACT**

*E-modules are electronic-based teaching materials commonly used in learning, but accessed through technology. This research aims to develop an interactive e-module (Edultif) to improve the understanding of the fifth principle of Pancasila among fourth grade students at SD Negeri Sukamanah 02. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 28 fourth grade students. Data were collected through expert validation, observation, teacher and student response questionnaires, as well as pretest and posttest. Expert validation results indicated that the interactive e-module was feasible to use (average score > 96%). The effectiveness test showed an increase in students' understanding, indicated by an average pretest score of 73 (Fair category) rising to 87 in the posttest (Good category) with an N-gain of 0.52 (Medium category). The teacher and student response questionnaires indicated that the interactive e-module is practical for use in PPKN learning. It can be concluded that the interactive e-module is effective, valid, and practical for improving students' understanding of the fifth principle of Pancasila in elementary schools.*

*Keywords: Interactive e-module, Pancasila values, PPKN Learning, R&D*

**ABSTRAK**

E-modul merupakan bahan ajar berbasis elektronik yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif (Edultif) untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila kelima pada siswa kelas IV SD Negeri Sukamanah 02. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, observasi, angket respon guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Hasil validasi ahli menunjukkan e-modul interaktif layak digunakan dengan skor rata-rata lebih dari 96%. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 73 (kategori cukup) meningkat menjadi 87 pada posttest (kategori baik) dengan peningkatan N-gain sebesar 0,52 (kategori sedang). Hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa e-modul interaktif praktis digunakan dalam pembelajaran PPKN. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif efektif, valid, dan praktis untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila kelima pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: E-modul interaktif, nilai Pancasila, pembelajaran PPKN, R&D.

**Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.**

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Pendidikan yang berkualitas melibatkan berbagai elemen, seperti pengajar, peserta didik, tujuan pendidikan, materi pembelajaran, interaksi yang mendidik, media dan metode pembelajaran yang interaktif, serta lingkungan pendidikan. Semua elemen tersebut saling terkait dan mendukung satu sama lain (Sri Handayani, 2025). Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan pemahaman nilai kebangsaan siswa.

Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Namun, dalam praktik

pembelajaran masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Setiawan, 2021). Kurangnya media pembelajaran interaktif menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam PPKN, khususnya mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Rahmawati, (2022) Salah satu hal penting dalam pendidikan dasar adalah kemampuan siswa untuk memahami konsep dengan baik. Pemahaman konsep yang baik membantu siswa menggunakan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Sukamanah 02 diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Kurangnya penggunaannya media pembelajaran yang interaktif, sehingga suatu pembelajaran kurang efektif. Oleh karena itu, dengan menggunakan e-modul interaktif inilah suatu pembelajaran akan lebih efektif dan inovatif untuk peserta didik. 2) Keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam mata pelajaran PPKN, sehingga pengembangan e-modul interaktif ini sangat diperlukan untuk dikembangkan karena adanya keterbatasan pada media pembelajaran. 3) Kendala dalam penerapan media pembelajaran interaktif, karena kurangnya suatu sarana dan prasarana yang tidak memadai. 4) Kurangnya pemahaman pendidik dalam penerapan media berbasis digital, karena itu diperlukan pelatihan untuk guru mengenai hal yang berkaitan dengan teknologi.

Untuk mengatasi berbagai kesulitan tersebut, guru dapat mencoba menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami setiap mata pelajaran

dengan lebih baik. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis e-modul. E-modul interaktif dinilai lebih efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan fleksibilitas dalam belajar, serta memungkinkan siswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan mereka (Susanto, 2022).

Menurut Sunaryati, T. dkk (2021), e-modul ini merupakan alat bantu pembelajaran yang dibuat secara metodis, menarik, menggunakan bahasa yang jelas, dan dapat digunakan sendiri untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Najuah Lukitoyo, (2020) dalam (Barokah, A. dkk, 2023), Modul elektronik menjadi sebuah inovasi pembelajaran bagi guru dan siswa. Guru dan siswa bukan bisa mempelajari materi sesuai dengan perkembangan tanpa harus menunggu modul cetak. Dengan menggunakan modul elektronik, materi yang disajikan dengan statis pada modul cetak dapat ubah menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

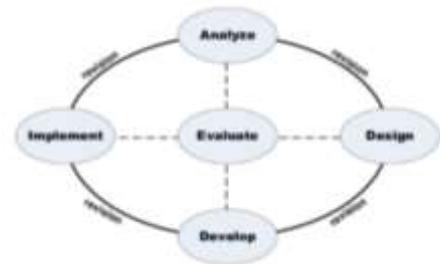
pembelajaran e-modul interaktif PPKN guna meningkatkan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila Sila Kelima dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas IV SD Negeri Sukamanah 02. Dengan adanya e-modul interaktif ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

E-modul juga memudahkan guru dalam memfasilitasi sumber belajar siswa sekolah dasar, di mana sumber belajar yang digunakan melalui e-modul ini lebih praktis digunakan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat tentunya membuat para guru membutuhkan media pembelajaran yang berbasis IPTEK (Barokah, A. dkk, 2023). Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dalam pendidikan dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif (Edultif) untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Pancasila Sila Kelima Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dalam mengembangkan bahan ajar peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



*Development, Implementation, Evaluation*).

### **Gambar 1. Tahapan ADDIE**

Model tersebut berfokus pada proses pembelajaran yang sistematis. Setiap langkahnya melakukan tugas yang berbeda, seperti menganalisis kebutuhan siswa, memilih pendekatan dan bahan pembelajaran, mengembangkan produk,

mengevaluasi dan memperbaiki produk.

Model ini digunakan untuk mengembangkan e-modul interaktif secara sistematis. Menurut Sugiyono, (2019:754) mengemukakan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang suatu produk, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Subjek pada penelitian adalah kelas IV(A) dengan jumlah 28 siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, uji coba terbatas, observasi pembelajaran, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-gain*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif ini layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKN di kelas IV. Validasi dari ahli materi, media, dan

bahasa memperoleh kategori sangat layak, sementara uji coba di kelas menunjukkan peningkatan keterlibatan serta aktivitas siswa. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan dari nilai pre-test ke posttest dengan *N-gain* pada kategori sedang.

Dengan demikian, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila kelima pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

#### **a) Hasil Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKN masih dominan dengan metode ceramah dan bahan ajar cetak sehingga siswa kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila, khususnya sila kelima. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan e-modul interaktif (Edultif) berbasis aplikasi dengan tampilan visual menarik, fitur kuis interaktif, dan materi kontekstual yang mudah dipahami. Produk ini telah melalui tahap desain, pengembangan, dan revisi sesuai saran validator sebelum diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Sukamanah 02.

Dalam pengembangan e-modul interaktif ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Berikut uraian tiap tahapan pengembangan:

### **1. Tahap Analisis (*Analyze*)**

Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pembelajaran PPKn di kelas IV. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru, menganalisis kurikulum, serta memetakan masalah pembelajaran PPKn. Pada tahap analisis ini peneliti menemukan permasalahan bahwa ditemukan pembelajaran masih konvensional dengan menggunakan buku paket siswa yang disediakan oleh pihak sekolah, siswa kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila, dan dibutuhkannya media berbasis teknologi.

### **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap ini, peneliti merancang struktur e-modul, mencakup peta konsep, materi,

contoh soal, dan evaluasi. Desain e-modul disusun dengan memperhatikan prinsip interaktif melalui penggunaan gambar, animasi, video pembelajaran, serta kuis evaluasi agar lebih menarik bagi siswa.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Setelah desain disusun, e-modul dibuat menggunakan perangkat lunak yang mendukung tampilan interaktif. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan kebahasaan.

### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Setelah e-modul di validasi oleh para ahli, maka dari itu diterapkanlah pada siswa kelas IV SD Negeri Sukamanah 02 dalam uji coba terbatas. Pada tahap ini dilakukan pengukuran kepraktisan melalui angket guru dan siswa serta efektivitas melalui tes *pretest* dan *posttest*.

### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Setelah menyelesaikan tahapan sebelumnya, langkah terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini bertujuan untuk menjawab dalam rumusan masalah penelitian ini.

Dengan model ADDIE, tahap evaluasi melibatkan pengumpulan data serta informasi menilai apakah pembelajaran PPKn atau Pendidikan Pancasila tentang nilai-nilai Pancasila telah tercapai, dan mengevaluasi apakah e-modul interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pada tahap ini, setelah melewati beberapa tahap maka e-modul interaktif di nyatakan “Sangat Layak”, Sangat Efektif” dan “Sangat Praktis” untuk di implementasikan kepada peserta didik kelas IV dalam Pembelajaran PPKN.

#### **b) Hasil Validasi Ahli**

Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh tiga validator ahli untuk memastikan kelayakan e-modul dari segi isi materi, desain media, dan penggunaan bahasa.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif, pengumpulan data dilakukan melalui tahap penilaian, yaitu penelitian oleh para ahli (validator) dan penilaian dari uji lapangan. Data validasi terhadap media pembelajaran e-modul interaktif ini dikumpulkan dari tiga validator,

yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Data yang diperoleh mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritik tambahan dari para validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian dengan Skala Likert.

Berikut hasil analisis data dari angket yang diisi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan hasil pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi**

<b>Validator</b>	<b>Persentase Kelayakan</b>	<b>Kriteria</b>
Ahli Materi	97%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	97%	Sangat Layak
Ahli Media	95%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>96%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 97% dengan kriteria “Sangat Layak”. Pada validasi ahli Bahasa hasil mendapatkan persentase 97% dengan kriteria “Sangat Layak” dan

pada hasil ahli media mendapatkan persentase 96% dengan kriteria “Sangat Layak” dengan menunjukkan bahwa e-modul berada pada kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata persentase 96%. Artinya, e-modul ini sangat layak dan siap untuk di implementasikan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

**c) Hasil Uji Coba**

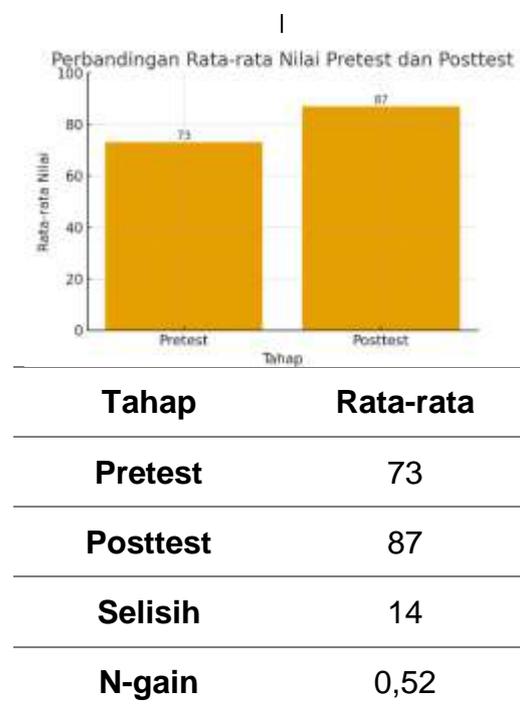
melakukan uji dengan melibatkan siswa kelas IV SD Negeri Sukamanah 02. Penilaian terhadap produk media e-modul yang dikembangkan dilakukan melalui angket respon siswa untuk mengetahui apakah media e-modul interaktif ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Secara kuantitatif, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan Pemahaman nilai-nilai Pancasila masih cukup rendah, tetapi setelah menggunakan e-modul interaktif di kelas, hasil post-test meningkat secara signifikan.

Analisis data menggunakan perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Ini membuktikan bahwa e-modul interaktif adalah bahan ajar yang efektif untuk mendorong siswa dalam

meningkatkan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila sila kelima siswa. Selain itu, penilaian dari angket respon guru dan angket respon siswa tentang penggunaan e-modul interaktif ini sangat positif. Media ini

praktis, mudah digunakan, dan membantu dalam pembelajaran serta membantu menarik perhatian siswa di kelas, menurut guru. Adapun, media yang interaktif menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam sebuah pembelajaran.

**Tabel 2. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa**



**Gambar 2. Peningkatan pemahaman siswa**

Dapat dilihat bahwa, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan e-modul interaktif. Nilai rata-rata pretest sebesar 73 termasuk kategori *cukup*, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 87 dengan kategori *baik*. Selisih rata-rata sebesar 14 poin menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa.

Hasil analisis lebih lanjut dengan menggunakan perhitungan N-gain memperoleh skor 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini berarti penggunaan e-modul interaktif (Edultif) mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila kelima secara efektif, meskipun peningkatannya berada pada kategori sedang.

Visualisasi dalam diagram batang memperlihatkan secara jelas perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest. Tingginya nilai posttest dibandingkan dengan pretest menegaskan bahwa e-modul interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKN di kelas IV SD Negeri Sukamanah 02.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian pengembangan e-modul interaktif (Edultif) di SD Negeri Sukamanah 02, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, menunjukkan persentase masing-masing sebesar 95%, 97%, dan 97%. Persentase tersebut menegaskan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan setelah melalui proses revisi sesuai dengan saran para ahli. Uji efektivitas lebih lanjut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dengan nilai N-gain sebesar 0,51 yang berada pada kategori cukup efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif (Edultif) terbukti valid, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila kelima pada siswa kelas IV sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hakimah, N., & Barokah, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips di Sd.* 6(2).
- Hasanah, N., & Barokah, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd.* 6(2).
- Lestari, P., Sunarto, S., & Cahyono, H. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Sila Kelima Dalam Pembelajaran. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(2), 130–144.  
<https://doi.org/10.31571/sosial.v7i2.1880>
- Maulana Arafat Lubis. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: (PPKN) DI SD/MI* (Fahmi Arhat, Ed.; 1st, Maret 2020 ed.). Kencana.
- Pendidikan, J. I., Pembelajaran, D., Sri, M., Dewi, A., Ayu, N., & Lestari, P. (n.d.). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jipp*, 4.
- Qoidul Khoir. (2023). *Pancasila & Kewarganegaraan* (Manulang Orba Sardjana, Ed.; Maret). Yayasan Cendikia Mulia Mandiri
- Rahmawati, F. F., Setiawan, D., & Roysa, M. (2021). Penyebab Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3), 302–308.  
<https://doi.org/10.2388Z7/jlls.v4i3.32506>
- Sahar, Septiana, et al. Penanaman Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 2, no. 5, 3 Oct. 2021, pp. 1507-1512.
- Septian, D. (2020). Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Dalam Memperkuat Kerukunan Umat. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 155–168.  
<https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.147>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2019 ed.). Alfabeta. Borg and Gall 1983:772.
- Sumaryati, B., & Sunaryati, T. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V. 10.

Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 155–167. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.897>

Wahyuni Bensi, E. I., Supriyono, S., & Rahayuningsih, S. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Bookcreator Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(2), 129–135. <https://doi.org/10.24269/jpk.v9.n2.2024.pp129-135>

Yuwana, S. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran* (Juni 2023).