

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI MENELADANI PERILAKU PANCASILA DI KELAS V

Desvia Nur Afrida¹, Widya Trio Pangestu²

^{1, 2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

1220611100130@student.trunojoyo.ac.id, widya.pangestu@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology requires teachers to develop innovative learning media that support meaningful learning. However, learning of Pancasila Education in elementary schools is still dominated by textbooks and worksheets, making abstract materials difficult for students to understand. This study aimed to develop an interactive e-module on the topic Emulating Pancasila Behavior for fifth-grade elementary school students that is valid, effective, and attractive. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Four-D development model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research subjects were 26 fifth-grade students of SDN Tunjung 1. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and learning achievement tests. The validity of the product was assessed by experts in learning materials, instructional design, teaching materials, and test instruments. The results showed that the interactive e-module obtained an average validity score of 92.5%, categorized as very valid. The effectiveness test produced an N-Gain score of 0.68, indicating a moderate improvement in students' learning outcomes. Furthermore, teacher responses reached 97.5% in the small-group trial and 100% in the large-group trial, while student responses reached 98% and 90.59%, respectively, all categorized as very attractive. Therefore, the developed interactive e-module is feasible to be implemented in Pancasila Education learning for fifth-grade elementary school students.

Keywords: *Interactive E-Module, Pancasila Education, Learning Media, Elementary School*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan LKPD sehingga materi yang bersifat abstrak sulit dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif Pendidikan Pancasila pada materi Meneladani Perilaku Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan menarik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D)

dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas V SDN Tunjung 1. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif memperoleh rata-rata validitas sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,68 yang termasuk kategori sedang, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan respons guru sebesar 97,5% pada uji kelompok kecil dan 100% pada kelompok besar, sedangkan respons siswa mencapai 98% pada kelompok kecil dan 90,59% pada kelompok besar dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian, e-modul interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *E-Modul Interaktif, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar, Pengembangan*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, karakter, dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta membentuk karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila agar mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada kelas V sekolah dasar terdapat materi Meneladani Perilaku Pancasila yang menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep setiap sila, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Karakteristik materi yang bersifat abstrak menyebabkan peserta didik sekolah dasar sering mengalami kesulitan memahami konsep apabila

pembelajaran hanya menggunakan buku teks.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Tunjung 1 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket, modul ajar, dan LKPD. Guru juga menjelaskan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas belajar belum optimal. Hasil observasi menunjukkan sebagian besar siswa masih pasif, kurang fokus, dan hanya sedikit yang berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi Meneladani Perilaku Pancasila.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil analisis angket kebutuhan siswa. Sebanyak 100% siswa menyatakan belum pernah menggunakan e-modul interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, seluruh siswa menyatakan bahwa materi akan lebih mudah dipahami apabila disajikan menggunakan bahan ajar yang memadukan gambar, video, serta aktivitas interaktif. Hasil tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap

pengembangan bahan ajar digital yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah e-modul interaktif. E-modul merupakan bahan ajar digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik dan memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta evaluasi interaktif. Penggunaan e-modul mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan aktivitas belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa e-modul interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Namun, pengembangan e-modul pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Meneladani Perilaku Pancasila kelas V sekolah dasar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan e-modul interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Flipbook dengan memadukan materi, ilustrasi, video pembelajaran, latihan soal, permainan edukatif, serta evaluasi sehingga

sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif Pendidikan Pancasila pada materi Meneladani Perilaku Pancasila yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga penyebarluasan produk. Tahapan pengembangan terdiri atas *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas V, observasi proses pembelajaran, serta

penyebaran angket kebutuhan kepada siswa. Analisis yang dilakukan meliputi analisis awal, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap ini bertujuan memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta kebutuhan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap *design* bertujuan menghasilkan rancangan awal e-modul interaktif. Pada tahap ini disusun struktur e-modul yang meliputi halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, gambar ilustrasi, permainan edukatif, latihan soal, evaluasi, glosarium, serta daftar pustaka. E-modul dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sebagai media sehingga menghasilkan bahan ajar berbentuk flipbook interaktif yang dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar.

Tahap *develop* dilakukan melalui proses validasi produk oleh para ahli, meliputi ahli materi, ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal. Masukan dari para validator

digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Selanjutnya dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan e-modul yang dikembangkan.

Tahap *disseminate* dilakukan dengan memperkenalkan produk kepada guru kelas V SDN Tunjung 1 sebagai alternatif bahan ajar digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penyebarluasan dilakukan dalam lingkup terbatas sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan.

Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas V SDN Tunjung 1 tahun ajaran 2025/2026. Selain itu, penelitian melibatkan seorang guru kelas V sebagai responden angket serta empat validator yang terdiri atas ahli materi, ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara dan observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat validitas produk berdasarkan penilaian para ahli serta tingkat kemenarikan

berdasarkan respons guru dan siswa. Tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli, angket respons guru, angket respons siswa, serta soal pretest dan posttest yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sebelum digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli, respons guru, dan respons siswa dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan kategori kelayakan produk. Keefektifan e-modul dianalisis menggunakan skor N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest. Selanjutnya, data hasil belajar dianalisis menggunakan uji normalitas dan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif. Data kualitatif berupa saran dan komentar validator digunakan sebagai dasar revisi produk agar memperoleh e-

modul yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Ahli Soal	95%	Sangat Valid
Rata-rata	92,5%	Sangat Valid

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul interaktif Pendidikan Pancasila pada materi Meneladani Perilaku Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. Produk dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. E-modul disusun dengan memadukan teks, gambar, video pembelajaran, permainan edukatif, latihan soal, evaluasi, serta tautan interaktif sehingga dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar.

1. Hasil Validasi E-Modul Interaktif

Sebelum diujicobakan kepada siswa, e-modul divalidasi oleh empat validator yang terdiri atas ahli materi, ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal. Validasi bertujuan mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi E-Modul Interaktif

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Ahli Bahan Ajar	85%	Sangat Valid
Ahli Desain Pembelajaran	95%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,5%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan, antara lain penyempurnaan tata letak gambar, perbaikan beberapa kalimat agar lebih komunikatif, penyesuaian ukuran huruf, serta penyempurnaan indikator soal evaluasi. Seluruh saran tersebut digunakan sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, desain pembelajaran, dan evaluasi sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar.

2. Hasil Keefektifan E-Modul Interaktif

Keefektifan e-modul diketahui melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul interaktif.

Tabel 2. Hasil Uji Keefektifan E-Modul

Indikator	Hasil
Nilai N-Gain	0,68
Kategori	Sedang

Nilai N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan bahwa penggunaan e-modul mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan e-modul memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi Meneladani Perilaku Pancasila.

Selain itu, hasil analisis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Hasil Kemenarikan E-Modul Interaktif

Kemenarikan produk diukur melalui angket respons guru dan siswa pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar.

Tabel 3. Hasil Respons Guru dan Siswa

Responden	Kelompok kecil	Kelompok besar	kategori
Guru	97,5%	100%	Sangat menarik
Siswa	98%	90,59%	Sangat menarik

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa guru maupun siswa memberikan penilaian sangat positif terhadap e-modul yang dikembangkan. Guru menyatakan bahwa e-modul mempermudah penyampaian materi karena materi disajikan secara sistematis dan dilengkapi media visual yang menarik. Sementara itu, siswa merasa lebih mudah memahami materi karena adanya gambar, video pembelajaran, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif.

Hasil ini menunjukkan bahwa e-modul tidak hanya menarik dari aspek tampilan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, efektif, dan menarik. Tingkat validitas sebesar 92,5% menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan berdasarkan penilaian para ahli. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran

Kurikulum Merdeka, memiliki penyajian yang sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik, serta didukung oleh desain pembelajaran yang menarik.

Keefektifan e-modul ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,68 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Meneladani Perilaku Pancasila. Peningkatan hasil belajar terjadi karena e-modul menyajikan materi secara lebih konkret melalui kombinasi gambar, ilustrasi, video pembelajaran, dan latihan interaktif. Penyajian tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila disertai media visual dan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Selain meningkatkan hasil belajar, e-modul juga memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun siswa. Persentase respons guru mencapai 97,5% pada kelompok kecil dan 100% pada kelompok besar, sedangkan respons siswa mencapai

98% dan 90,59%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan video pembelajaran, ilustrasi berwarna, permainan edukatif, serta evaluasi interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Susilawati dkk. (2024) yang menyatakan bahwa e-modul berbasis canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian Patmaniar dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa bahan ajar digital mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Persamaan hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, e-modul interaktif Pendidikan Pancasila yang

dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sebagai bahan ajar, tetapi juga mampu mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif Pendidikan Pancasila pada materi Meneladani Perilaku Pancasila untuk siswa kelas V SDN Tunjung 1 telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan menarik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal memperoleh rata-rata persentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, desain, dan evaluasi. Keefektifan e-modul ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,68 yang termasuk kategori sedang, serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan

posttest. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan e-modul mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Meneladani Perilaku Pancasila. Menarik e-modul juga memperoleh respons yang sangat baik. Respons guru mencapai 97,5% pada uji kelompok kecil dan 100% pada uji kelompok besar, sedangkan respons siswa memperoleh 98% pada uji kelompok kecil dan 90,59% pada uji kelompok besar dengan kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, e-modul interaktif Pendidikan Pancasila dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi Meneladani Perilaku Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan e-modul pada materi Pendidikan Pancasila lainnya dengan menambahkan fitur pembelajaran yang lebih inovatif, seperti gamifikasi, augmented reality, maupun pembelajaran berbasis kecerdasan

buatan sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2022). *Pengembangan bahan ajar digital dalam pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Faridah, N., dkk. (2022). Pengembangan e-modul interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8123–8132.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nopiani, N., dkk. (2021). Pengembangan e-modul interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 75–84.
- Nurbaeti. (2019). Pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 105–112.
- Patmaniar, A., dkk. (2024). Pengembangan modul ajar digital berbasis augmented reality terintegrasi Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 15–28
- Puspitadewi, N., & Japa, I. G. N. (2022). Pengembangan bahan ajar digital berbasis nilai karakter pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 421–430.
- Saputri, D., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan bahan ajar inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 145–154.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, S., dkk. (2024). Pengembangan e-modul berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1150–1162.
- Yuliani, N., & Banjarnahor, H. (2021). *Research and Development dalam penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.