

**PENGEMBANGAN E-MODUL PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Devi Cynthia¹, Cut Kumala Sari², Inge Ayudia³

¹PGSD FKIP Universitas Samudra

Alamat e-mail : ¹devicynthia714@gmail.com, ²cutkumalasari79@unsam.ac.id,
³ingeayudia@unsam.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the learning of Pancasila Education in the material of Pancasila values, problems were found that still use package books, printed modules, and whiteboards as the main learning resources. Based on the results of observations and interviews, it is known that teachers have not used e-modules in the learning process so that learning is still teacher-centered, less interesting, and causes low student participation in understanding the material of Pancasila values. Therefore, the researcher developed an e-module as an interactive digital teaching material on Pancasila values in the IV grade of elementary school. The purpose of this study is to find out the development process, level of validity, and practicality of e-modules in the material of Pancasila values for Pancasila education subjects in class IV SD Negeri Sukarejo. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model which includes the stages of Define, Design, Development, and Disseminate. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study show that the e-modules developed obtained the category of "very valid" based on the assessment of material experts, media experts, and experts that, as well as obtaining the category of "very practical". So it is known that e-modules are very valid and practical in learning.

Keywords: Development, E-module, Pancasila Values, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi nilai-nilai pancasila ditemukan permasalahan yang masih menggunakan buku paket, modul cetak, dan papan tulis sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru belum memanfaatkan *e-modul* dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru, kurang menarik, serta menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *e-modul* sebagai bahan ajar digital yang interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kevalidan, dan kepraktisan *e-modul* pada materi nilai-nilai pancasila mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri Sukarejo. Penelitian ini menggunakan metode Research and

Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memperoleh katagori “sangat valid” berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta memperoleh katagori “sangat praktis”. Maka diketahui bahwa *e-modul* sangat valid dan praktis dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-modul*, Nilai-Nilai Pancasila, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai sebuah proses yang dibuat secara sistematis dalam membantu pengembangan segala potensi yang dimiliki oleh individu, baik itu kognitif, sosial, emosional maupun fisik (Asnawi et al, 2024). Melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, dan penerapan metode tertentu, pendidikan berfungsi mengarahkan perubahan sikap dan perilaku individu maupun kelompok menuju kedewasaan pribadi (Aliana et al., 2025).

Manurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang membahas sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1, yang memaparkan bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang secara sadar dilakukan serta terencana dalam menghasilkan suasana belajar yang dapat mengembangkan potensi peserta didik secara aktif. Peserta didik

melalui proses tersebut diharapkan mampu dalam memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, akhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang nantinya dapat berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Atika et al, 2024).

Sistem pendidikan sangat bergantung pada kurikulum. Saat ini kurikulum di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka hadir sebagai acuan bagi lembaga pendidikan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran (Sunarni & Karyono, 2023).

Kurikulum merdeka memberi kebebasan bagi guru dan siswa dalam menjalankan proses belajar. Pada jenjang sekolah dasar dalam kurikulum merdeka terdapat berbagai mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila bagi siswa sekolah dasar berperan penting untuk membentuk sikap dan cara pandang siswa sebagai generasi penerus bangsa. Pada fase ini, penting bagi anak-anak untuk dikenalkan dengan prinsip-prinsip dasar seperti tanggung jawab, kolaborasi, dan perhatian terhadap sesama.

Pendidikan Pancasila juga turut menjadi mata pelajaran yang sangat krusial untuk diajarkan kepada siswa, mengingat bahwa pendidikan Pancasila memiliki peranan signifikan dalam membangun karakter moral serta kesadaran akan kewarganegaraan di kalangan siswa.

Namun, pendidikan pendidikan pancasila sering kali menemui tantangan dari materi yang bersifat abstrak dan metode pengajaran konvensional yang cenderung tidak menarik bagi para siswa. Untuk memastikan siswa di tingkat sekolah dasar dapat mengerti konsep-konsep pendidikan pancasila secara menyeluruh, diperlukan metode pembelajaran yang bersifat konkret serta berlandaskan pengalaman siswa secara nyata (Putri & Setyowati, 2021).

Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi

materi, metode, batasan-batasan materi yang diajarkan, panduan untuk aktivitas pembelajaran, latihan, serta sistem evaluasi yang dirancang dengan cara yang terstruktur dan menarik untuk mencapai kualifikasi yang diinginkan dan dapat digunakan secara mandiri (Turnip et al, 2021). Modul secara umum adalah sarana belajar yang terorganisir dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, termasuk dalam bidang ilmu dan teknologi.

Menurut (Maulida, 2022) menyebutkan bahwa modul ajar adalah alat pengajaran atau rencana pembelajaran yang dirancang berdasarkan kurikulum, serta berperan sebagai panduan untuk mendukung siswa dalam mencapai keterampilan yang telah ditetapkan.

Seiring dengan adanya perkembangan akan teknologi dan cara memperoleh informasi serta cara berkomunikasi, dunia pendidikan juga dituntut dalam beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan yang ada. Guru sebagai tenaga pendidik juga dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi lingkungan dan perkembangan zaman yang ada (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022).

Memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa di tingkat sekolah dasar dalam memperbaiki antusias mereka dalam belajar ketika memanfaatkan teknologi digital. Di samping itu, teknologi digital juga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih hidup (Aisyah et al, 2025).

Berdasarkan wawancara bersama guru wali kelas IV, Ibu Donna Siskayanti S.Pd kami memperoleh hasil bahwa beberapa siswa tidak menyimak penjelasan guru. Mereka lebih disibukkan dengan berbicara sesama teman sebangku dan melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. siswa yang aktif di dalam kelas dengan menjawab dan mengajukan pertanyaan hanya sebagian kecil saja.

Melalui observasi didapatkan hasil bahwa pada saat pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV guru hanya menggunakan buku paket, modul cetak, buku teks dan papan tulis sebagai sumber utama untuk menyampaikan materi pada pembelajaran pendidikan pancasila. Keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran

menjadi faktor atas kurangnya daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta menyimak pengajaran guru.

Selain itu pada hasil observasi pula terlihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Siswa menjadi kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan materi yang disampaikan terasa abstrak, padahal materi nilai-nilai Pancasila sangat mudah di pahami apabila dikaitkan dengan fenomena atau informasi yang bersifat kontekstual sesuai dengan napa yang mereka alami dan lihat di lingkungan hidup mereka sehari-hari. Dalam hal ini dapat kita simpulkan bahwa pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi nilai-nilai Pancasila masih belum berjalan dengan baik. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemanfaatan media berbasis kontekstual.

Sebuah media inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada menjadi hal yang solutif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam jenis media dalam pembelajaran,

salah satunya yakni bahan ajar. Bahan ajar terdiri dari kumpulan materi yang disusun dan dirancang dengan cara sistematis untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menarik serta bahan ajar yang baik memiliki dampak signifikan dalam menciptakan siswa yang berkualitas (Sekolah & Kajian, 2025).

Modul ajar merupakan salah satu dari bahan ajar yang dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Dalam kemajuan teknologi modul ajar dapat digitalisasi menjadi *e-modul*. *E-modul* atau modul elektronik merupakan salah bahan ajar yang dengan mudah dapat diakses dari perangkat elektronik seperti handphone, laptop dan lainnya. *E-modul* berisikan berbagai informasi teks maupun gambar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Reskiawan & Agustang, 2021).

E-modul menawarkan kemudahan dalam akses, fleksibilitas, dan keunggulan yang tidak dapat diperoleh dari modul cetak tradisional. Berdasarkan penelitian, *e-modul* juga terbukti lebih efisien dalam meningkatkan ketertarikan siswa

dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran pendidikan pancasila karena dapat dirancang dengan desain yang menarik dan interaktif. Penggunaan *e-modul* memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja dengan perangkat digital yang mereka miliki (Education & Wiyata, 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang diadopsi dari Thiagarajan (1974) yang terdiri dari tahap *define* (penyebaran), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *e-modul* yang berbasis nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri Sukarejo, Kota Langsa, Aceh, dengan subjek uji coba berjumlah 31 siswa.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, angket kelayakan (berdasarkan hasil uji ahli Bahasa,

materi dan media) serta angket kepraktisan (dimana guru dan siswa sebagai responden). Data dianalisis melalui pendekatan deskriptif kualitatif dalam mereduksi saran validator ahli dan analisis kuantitatif berupa statistik presentase skor skala likert dalam menentukan validitas dan praktisitas produk.

C. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan satu produk *e-modul* untuk siswa Sekolah Dasar Negeri Sukarejo, penilaian kelayakan *e-modul* yang dikembangkan berfokus pada kevalidan terhadap *e-modul*. Adapun validitas yang dilakukan oleh validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).

Hasil dari penelitian pengembangan ini Adalah sebuah produk *e-modul* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukarejo, penilaian isi materi, media, dan Bahasa divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa serta respon

guru dan respon siswa terhadap produk *e-modul* yang telah dibuat menggunakan aplikasi canva.

Tahap pendefinisian (*define*)

1. *Front-end analysis* (analisis awal)

Analisis awal dilakukan guna mengetahui masalah maupun kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Pada tahap awal diperoleh sebuah gambaran fakta lapangan melalui observasi dan wawancara dan ditahap analisis ini mencari alternatif penyelesaian masalah. Berdasarkan pengamatan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukarejo yang dilakukan, proses belajar masih didominasi oleh pemanfaatan buku teks dan Teknik pengajaran secara lisan. Pemanfaatan alat bantu ajar yang lebih interaktif masih sangat minim, sehingga siswa cenderung kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. *Learner analysis* (analisis siswa)

Pada analisis ini dilakukan pada saat perencanaan untuk menyesuaikan karakteristik dan kemampuan akademik siswa untuk menyesuaikan produk yang akan dikembangkan. Siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukarejo berada pada fase operasional yang

nyata. Dalam fase ini, siswa lebih cepat mencerna Pelajaran Ketika disampaikan dengan visual seperti gambar, animasi, atau video. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap pemanfaatan media digital. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan handphone atau perangkat computer, yang menunjukkan memungkinkan penerapan *e-modul* dalam proses pembelajaran.

3. *Task analysis* (analisis tugas)

Analisis ini dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan berupa kompetensi yang disesuaikan dengan kurikulum. Berdasarkan kurikulum Merdeka, diharapkan siswa dapat mampu memahami makna nilai-nilai Pancasila untuk mencapai tujuan tersebut.

4. *Concept analysis* (analisis konsep)

Analisis konsep Adalah analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan memilih materi yang akan disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kurikulum Merdeka serta buku Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukarejo, materi yang ditentukan Adalah nilai-nilai Pancasila. Materi ini selanjutnya

dirancang dengan sistematis, mulai dari konsep dasar hingga implementasinya. Konsep yang terdapat dalam *e-modul* mencakup definisi sila-sila pancasila, nilai-nilai pancasila, nilai yang berkaitan dengan sila pertama hingga kelima.

5. *Specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran)

Pada tahap ini menganalisis materi dan kurikulum yang bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada materi dan mata pelajaran yang dipilih. Tujuan pembelajaran dibentuk berlandaskan hasil analisis terhadap kurikulum, analisis siswa, analisis tugas, dan analisis konsep. Tujuan tersebut menjadi fondasi dalam penyusunan materi, aktivitas pembelajaran, dan penilaian dalam *e-modul*.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini Adalah tahapan untuk merancang rancangan awal media pembelajaran yang akan digunakan pada bab 4 nilai-nilai Pancasila berupa *e-modul* pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukarejo. Langkah-langkah yang digunakan pada ini antara lain pembuatan rancangan *e-modul* (*storyboard*) dan

pembuatan instrument penilaian *e-modul*. Hasil rancangan *e-modul* pada kelas IV sekolah dasar yaitu:

1. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Tahap pemilihan media dilakukan untuk mentukan media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini dipilih *e-modul* karena dapat digunakan untuk menyajikan materi nilai-nilai pancasila melalui gambar, video, teks, soal, dan animasi sesuai dengan materi pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

2. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Tahap pemilihan format dilakukan untuk menentukan bentuk dan sususan *e-modul* yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menentukan format penyajian *e-modul* yang meliputi bagian cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, identitas modul, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelas IV sekolah dasar, materi, video, gambar, soal dan evaluasi.

3. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Sebelum pengembangan *e-modul* dilakukan, diperlukan sketsa desain yang berfungsi untuk menggambarkan pembuatan media.

Sketsa tersebut tertuang dalam *storyboard*. Menurut (Rahmi & Yani, 2020) *storyboard* adalah sebagai serangkaian atau alur berupa papan cerita atau gambar sketsa yang menggambarkan sebuah cerita dari awal hingga akhir. *Storyboard* ini juga merupakan rancangan untuk mendeskripsikan sebuah tampilan awal dari media pembelajaran sebelum menjelaskan kedalam penjelasan yang lebih detail. Yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. *Storyboard* Pengembangan *E-modul*

Hal	Visual / Tampilan	Isi / Narasi	Interaktif
1.	Cover warna cerah + garuda	Mari belajar nilai-nilai pancasila	Tombol mulai
2.	Tujuan pembelajaran	Kompetensi yang akan dicapai siswa	-
3.	Ilustrasi siswa sekolah dasar	Pengertian Pancasila	Klik penjelasan
4.	Gambar contoh penerapan sila pertama	Makna ketuhanan yang maha esa	Klik penjelasan
5.	Gambar contoh penerapan sila kedua	Makna kemanusiaan	Klik penjelasan
6.	Gambar contoh penerapan sila ketiga	Makna persatuan indonesia	Klik penjelasan
7.	Gambar contoh penerapan sila keempat	Makna kerakyatan	Klik penjelasan
8.	Gambar contoh penerapan sila kelima	Makna keadilan sosial	Klik penjelasan
9.	Contoh penerapan setiap sila	Sila pertama sampai kelima	Klik video singkat
10.	Kuis interaktif	Mencocokkan gambar setiap nilai-nilainya	Skor otomatis

11.	Refleksi	Evaluasi soal pilihan ganda	Skor otomatis
-----	----------	-----------------------------	---------------

4. Penyusunan Instrumen Penilaian (*Criterion-Test Construction*)

Tahap penyusunan instrumen penilaian dilakukan untuk menyiapkan instrumen yang digunakan dalam proses penilaian *e-modul* yang akan dikembangkan. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon guru dan peserta didik terhadap *e-modul*.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam *e-modul* dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi pendidikan pancasila kelas IV pada Bab 4 Cerita Tentang “pancasila dalam diriku”. Aspek yang dinilai meliputi yang terdiri dari 10 indikator penilaian dan dari skor penilaian 5-1.

b. Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas tampilan dan penyajian *e-modul* yang akan dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi yang terdiri dari 10 indikator penilaian dan dari skor penilaian 5-1.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai penggunaan bahasa dalam *e-modul*. Aspek yang dinilai meliputi yang terdiri dari 11 indikator penilaian dan dari skor penilaian 5-1.

d. Uji Respon Guru

Instrumen uji respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap *e-modul* yang dikembangkan. Instrumen uji respon guru terdiri dari 13 indikator penilaian yang mencakup aspek penggunaan media, penyajian materi, tampilan media, serta kesesuaian dengan pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD.

e. Uji Respon Siswa

Uji respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap *e-modul* yang dikembangkan. Instrumen uji respon siswa terdiri dari 12 indikator penilaian yang mencakup aspek tampilan media, penyajian materi, penggunaan audio dan visual, serta penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran.

Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan 4D yaitu tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan *e-modul* berbantuan Canva pada materi nilai-nilai

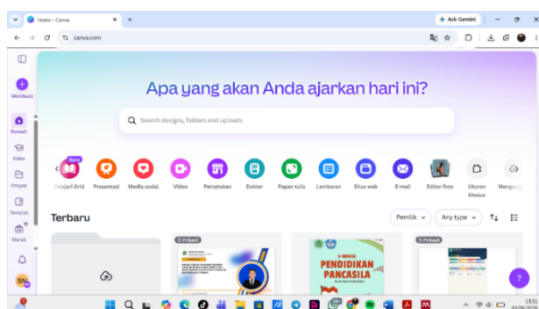
pancasila dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukarejo. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi sebagai berikut:

1. Mendesain Materi dengan Aplikasi Canva



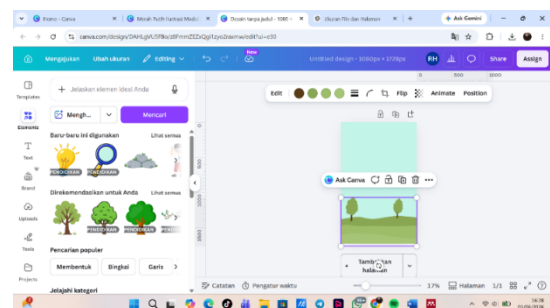
Gambar 1. Logo Aplikasi Canva

Aplikasi canva bisa digunakan melalui smartphone maupun laptop, peneliti mendesain *e-modul* melalui laptop maka hal pertama yang harus dilakukan adalah mengetik canva.com di pencarian atau juga bisa mendownload aplikasi canva di laptop. Setelah itu, pilih daftar jika belum memiliki akun canva atau masuk jika sudah memiliki akun untuk mengakses canva. Tampilan awal canva dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Awal Pada Canva

Pada halaman awal, klik "custom size" untuk membuat ukuran yang sesuai dengan *e-modul*. Pada *e-modul* ukuran yang peneliti gunakan yaitu 1080 x 1728 piksel. Selanjutnya, pilih warna background yang diinginkan. Setelah selesai pemilihan warna background, lalu pada halaman ini terdapat beberapa fitur pada aplikasi canva seperti *design*, *element*, *text*, *brand*, *uploads*, *draw*, *projects*, dan *apps* yang dapat digunakan sesuai kebutuhan seperti untuk pembuatan cover dan isi tiap halaman.

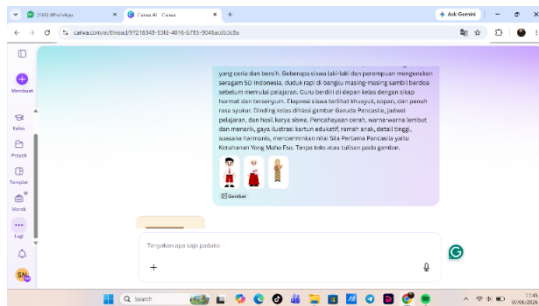


Gambar 3. Fitur Aplikasi Canva

Selanjutnya pilih gambar yang sesuai dengan cover lalu buatlah judul yang juga sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah selesai pada tahapan cover *e-modul*, selanjutnya pemilihan elemen-elemen yang akan dimasukkan kedalam media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

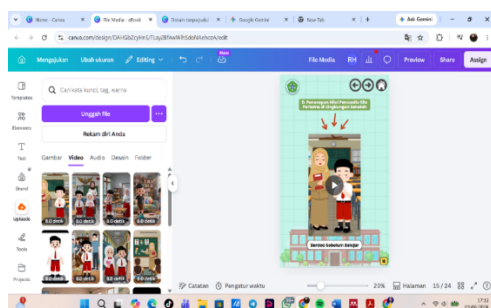
Selanjutnya, mendesain materi makna nilai-nilai pancasila dari sila

pertama sampai sila kelima. Untuk mengambil gambar contoh setiap silanya dari sila pertama hingga kelima peneliti meminta canva ai untuk membuatnya sesuai dengan prompt yang peneliti buat.



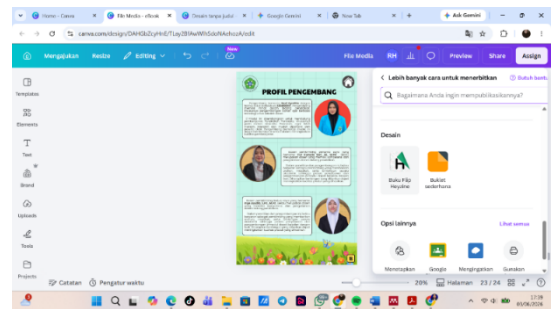
Gambar 4. Membuat Gambar Penerapan Nilai Pancasila

Selanjutnya, mendesain materi dan mengupload contoh video setiap nilai-nilai pancasila dari sila pertama hingga kelima sampai selesai.



Gambar 5. Mengupload Contoh Video Setiap Sila

Selanjutnya, setelah selesai mendesain materi di canva share file tersebut ke heyzine untuk menjadikan *e-modul* tersebut menjadi buku.



Gambar 6. Share *E-modul* ke Heyzine

2. Penyusunan Instrumen Penilaian *E-modul*

Penyusun instrument penilaian *e-modul* berupa angket kelayakan produk dan angket praktikalitas. Angket kelayakan ini menghasilkan data yang bersumber dari angket ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa, sedangkan angket praktikalitas menghasilkan data yang bersumber dari angket respon guru. Hasil dari penyusunan masing-masing instrument dijelaskan sebagai berikut:

a. Penyusunan Lembar Validasi Media Untuk Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai pada lembar validasi materi Adalah aspek materi yang berjumlah 11 butir. Aspek yang dinilai pada lembar validasi media berjumlah 10 butir. Aspek yang dinilai pada lembar validasi Bahasa Adalah berjumlah 11 butir. Semua aspek pernyataan tertulis sudah disusun sesuai dengan kebutuhan *e-modul*.

b. Penyusunan Lembar Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa

Aspek yang dinilai pada lembar angket respon guru berjumlah 13 butir. Sedangkan aspek yang dinilai pada lembar angket respon siswa berjumlah 12 butir. Aspek ini disusun sesuai dengan kebutuhan *e-modul*.

Setelah peneliti merancang produk yang dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah kegiatan memvalidasi produk yang dikembangkan yang dilakukan oleh ahlinya. Adapun tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan *e-modul* yang valid setelah revisi berdasarkan para ahli, dan uji coba respon terbatas oleh guru dan siswa. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan ini adalah:

1. Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan	Presentase	Keterangan
Tahap I	60%	Valid
Tahap II	74%	Valid
Tahap III	100%	Sangat Valid

Materi yang sudah selesai dirancang pada *e-modul* akan divalidasi oleh ahli materi. Ahli materi untuk produk *e-modul* digital ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Samudra yaitu Ibu Luthfia Wahyu

Safutri, S.Pd., M.Pd. validasi yang dilakukan ahli materi dengan aspek pernyataan untuk pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket validasi berkala 1-5, yaitu skor 5 sangat valid, skor 4 valid, skor 3 cukup valid, skor 2 kurang valid, dan skor 1 sangat kurang valid.

2. Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Tahapan	Presentase	Keterangan
Tahap I	68%	Valid
Tahap II	90%	Sangat Valid

Media *e-modul* yang telah selesai dibuat divalidasi oleh ahli media. Validasi media dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Ibu Lina Indriani, S.Pd., M.Pd. Validasi yang dilakukan ahli media dengan aspek pernyataan untuk media yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5 yaitu skor 5 sangat valid, skor 4 valid, skor 3 cukup valid, skor 2 kurang valid, dan skor 1 sangat kurang valid.

Berdasarkan tabel hasil validasi media dilakukan sebanyak dua kali tahapan pertama 68%, dan tahapan akhir 90%, yang terdapat 10 pernyataan dan berskala 1-5 skor. Presentase di dapat pada tahap akhir validasi ahli media dengan keterangan sangat valid.

3. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tahapan	Presentase	Keterangan
Tahap I	63,63%	Valid
Tahap II	98,18%	Sangat Valid

Materi dan media yang sudah selesai dirancang pada *e-modul* juga memerlukan validasi oleh ahli Bahasa. Validasi Bahasa dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd. Validasi yang dilakukan ahli Bahasa dengan aspek pernyataan yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5 yaitu skor 5 sangat valid, skor 4 valid, skor 3 cukup valid, skor 2 kurang valid, dan skor 1 sangat kurang valid.

Tahap Penyebaran (Desseminate)

Setelah dilakukan pengembangan serta uji validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap *e-modul* yang dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu tahap penyebaran ((Disseminate)). Pada tahap ini *e-modul* berbantuan Canva pada materi nilai-nilai pancasila bab 4 “pancasila dalam diriku” sebagai media pendukung pembelajaran pendidikan pancasila. *E-modul* disebarkan dalam bentuk link/barcode *e-modul* yang dapat digunakan melalui laptop, computer, TV, maupun proyektor pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun tahap penyebaran ((Disseminate)) sebagai berikut:

1. Angket Respon Guru

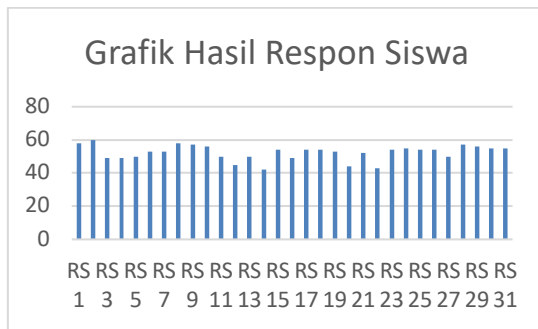
Pada penelitian pengembangan ini melibatkan satu guru, yaitu guru wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukarejo yaitu Ibu Donna Siskayanti, S.Pd. Penilaian hasil respon guru selengkapny juga disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Praktikalitas Guru		
Tahapan Penilaian	Presentase	Kriteria
Angket Respon Guru	89,23%	Sangat Praktis

Gambar tabel yang disajikan diatas menunjukkan hasil dari penilaian praktisi pembelajaran oleh guru kelas IV pada *e-modul*. Setelah melihat hasil praktisi pembelajaran dinyatakan “sangat praktis” dan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Angket Respon Siswa

Pada penelitian pengembangan ini melibatkan 31 siswa. Siswa tersebut Adalah siswa kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sukarejo. Angket respon siswa terdiri dari 12 pernyataan yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju).



Grafik1. Hasil Respon Siswa

3. Kelayakan *E-modul*

Kelayakan sebuah media pembelajaran dapat diperoleh melalui hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Praktikalitas diperoleh dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. penilaian kevalidan media berdasarkan angket pernyataan tertulis sesuai dengan kebutuhan ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Angket respon guru juga menilai dari butiran pernyataan yang sesuai dengan *e-modul*. Kevalidan *e-modul* tersebut dari setiap tahap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Presentase Kevalidan *E-modul*

Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Katagori
Ahli materi	50	Sangat valid
Ahli media	45	Sangat valid
Ahli bahasa	54	Sangat valid
Angket respon guru	58	Sangat praktis
Angket respon siswa	1623	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, penilaian media pada tahapan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Praktisi pembelajaran dan penilaian uji coba lapangan menunjukkan hasil yang sangat valid. Berdasarkan presentase penilaian kevalidan dapat diketahui dari empat tahapan yang dilakukan mulai dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang mendapatkan nilai 100%, 90%, dan 98,18% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil dari praktisi media pembelajaran dengan angket respon guru dan siswa yang mendapatkan nilai dengan 89,23% dan % dengan kriteria “sangat praktis”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *e-modul*, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa *E-modul* dikembangkan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, Disseminate. Melalui tahapan tersebut dihasilkan *e-modul* yang sesuai dengan materi nilai-nilai pancasila bab 4 “pancasila dalam diriku” kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran pendidikan pancasila.

E-modul dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli. Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 98,18% dengan kategori sangat valid.

E-modul memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan respon pengguna. Hasil respon guru memperoleh persentase 89,23% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa memperoleh persentase 87,2581% dengan kategori sangat praktis, sehingga *e-modul* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar negeri sukarejo.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang valid dan praktis, bukan menguji pengaruh produk terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, indikator keberhasilan penelitian difokuskan pada validitas dan kepraktisan produk. Model 4D memang menyediakan tahapan pengembangan produk, namun tidak mewajibkan setiap penelitian untuk

melakukan uji efektivitas. Uji efektivitas dilakukan apabila tujuan penelitian ingin mengetahui pengaruh penggunaan produk terhadap hasil belajar atau variabel tertentu melalui desain eksperimen atau kuasi eksperimen. Disseminate bertujuan agar produk dapat dikenal dan dimanfaatkan oleh pengguna yang lebih luas. Fokusnya adalah penyebaran hasil pengembangan, bukan pembuktian pengaruh produk. Karena rumusan masalah dan tujuan penelitian ini hanya sampai menghasilkan media yang layak digunakan, maka penelitian ini berhenti pada pengujian validitas dan kepraktisan. Uji efektivitas dapat menjadi penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Artikel in Press :

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.

Jurnal :

Aliana, A., Fransyaigu, R., & Aprilia, R. (2025). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran E-Comic Pada Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas Iv Sd Negeri 1 Kebun Lama Kota Langsa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 211-228.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 863-869.
- Atika B, S., Syahril, S., & Imamah, Y. H. (2024). Manajemen Pakem pada Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Mata di MTs Manarul Huda Sumatera Selatan. *Manajemen Pakem Pada Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Mata Di MTs Manarul Huda Sumatera Selatan*, 03(07), 2.
- Education, P. T., & Wiyata, U. M. (2025). Biosfer : Jurnal Pendidikan Biologi. *Biosfer : Jurnal Pendidikan Biologi*, 18(1), 175.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130-138.
- Putri, E. M., & Setyowati, R. N. (2021). Implementasi Pendidikan Digital Citizenship Dalam Membentuk Good Digital Citizen Pada Siswa Sma Labschool Unesa: Implementasi Pendidikan Digital Citizenship di SMA Labschool UNESA. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 9(3), 580-594.
- Reskiawan, M. M. N., & Agustang, A. (2021). Pengembangan *E-Modul* Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa Di Upt Sma Negeri 8 Bulukumba. *Pengembangan E-Modul Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Bagi Siswa Di Upt Sma Negeri 8 Bulukumba*, 1, 8–9.
- Sari, C. K. (2024). Urgensi Pemahaman Konsep Dasar IPS Bagi Mahasiswa PGSD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2743-2748.
- Sekolah, P., & Kajian, D. (2025). Analisis Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Analisis Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Kajian Literatur*, 11, 346–347.
- Siti, A., Ayu, F. R., Anggita, E. W., & Choli, A. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial Учредители: Asosiasi Riset Ilmu Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 3(1), 388-401.
- Sunarni, S., & Karyono, H. (2023). Persepsi guru terhadap implementasi kurikulum merdeka

belajar di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1613-1620.

Turnip, R. F., Rofi'i, R. I., & Karyono, H. (2021). Pengembangan *e-modul* matematika dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(2), 485-498.