

**PENGEMBANGAN E-MODUL PERTOLONGAN PERTAMA PADA
KECELAKAAN (P3K) BERMUATAN KARAKTER PEDULI SOSIAL UNTUK
PRAMUKA PENGGALANG DI SD**

Tasya Novita Sari¹, Syarip Hidayat², Asep Nuryadin³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

¹tasyanovita98@upi.edu, ²hidayat@upi.edu, ³asepnuryadin@upi.edu

ABSTRACT

Teaching materials are one of the most important learning tools to support the achievement of learning objectives. In the learning process, teaching materials can be used by teachers to help students understand the material being studied. Based on preliminary studies conducted by researchers, the use of teaching materials in the scout extracurricular learning process is still very limited. The content of the material and examples in the teaching materials is also still incomplete, one of the materials that is not included is about First Aid in Accidents (P3K). Even though this material is important to be given because it is one of the skills that must be mastered by the scouts. There are many examples of attitudes that are included in the character value of social care in the material, one of which is helping. Therefore, the purpose of this research is to develop teaching materials in the form of electronic modules related to First Aid in Accidents (P3K) material with social care character. This research is a research and development with the ADDIE model development method which consists of 5 stages of research, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were 40 students who were members of the scouts of SDN 1 Karangsembung and SDN Mekarwangi. Based on validation tests with experts and 2 trials, the products that have been developed from all aspects meet the criteria. Thus, the e-module teaching materials that have been developed are suitable for use as learning resources in the extracurricular scout learning process.

Keywords: *e-module, character, first aid, scout*

ABSTRAK

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting sebagai penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran bahan ajar dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler pramuka masih sangat terbatas. Muatan materi dan contoh yang ada dalam bahan ajar tersebut juga masih kurang lengkap, salah satu materi yang tidak termuat yakni mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K). Padahal materi tersebut

penting untuk diberikan karena menjadi salah satu kecakapan yang harus dikuasai oleh pramuka penggalang. Terdapat banyak sekali contoh sikap yang termasuk ke dalam nilai karakter peduli sosial pada materi tersebut salah satunya tolong menolong. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik terkait materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) bermuatan karakter peduli sosial. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun subjek penelitiannya yaitu 40 siswa yang termasuk dalam anggota pramuka penggalang SDN 1 Karangsembung dan SDN Mekarwangi. Berdasarkan uji validasi dengan para ahli dan dilakukan uji coba sebanyak 2 kali, produk yang telah dikembangkan dari seluruh aspek memenuhi kriteria. Dengan demikian bahan ajar e-modul yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler pramuka.

Kata Kunci: e-modul, karakter, P3K, pramuka

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu bagian penting dalam pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memaparkan 18 nilai pendidikan karakter, salah satunya yakni nilai karakter peduli sosial. Nilai tersebut menjadi salah satu program yang terus dilakukan dalam penguatan pendidikan karakter di Indonesia (Arif dkk., 2021). Dalam dunia pendidikan saat ini banyak ditemukan permasalahan karakter pada siswa. Permasalahan tersebut kerap dipengaruhi oleh adanya arus globalisasi yang semakin pesat, sehingga menyebabkan penurunan moral dalam diri siswa (Utami, 2019). Contoh kasus yang kerap ditemukan saat ini yakni ketika melihat seseorang

yang tertimpa musibah, hal pertama yang dilakukan bukan menolongnya, melainkan memvideo, memotret lalu menyebarkannya pada jejaring sosial (Arif dkk., 2021). Dari contoh kasus tersebut dapat diketahui bahwa saat ini rasa kepedulian sosial mengalami kemerosotan.

Dengan demikian perlu adanya peningkatan kembali nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan sedini mungkin. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan nilai tersebut yakni melalui ekstrakurikuler pramuka. Kurikulum 2013, di Sekolah Dasar ekstrakurikuler pramuka termasuk dalam ekstrakurikuler wajib yang harus diikuti oleh siswa. Terdapat dua golongan keanggotaan pramuka di Sekolah Dasar yakni siaga

dan penggalang. Penggolongan tersebut ditentukan oleh umur anggotanya. Pramuka penggalang merupakan anggota yang terdiri dari kelompok umur 11-15 tahun (Dani & Budi, 2015). Sehingga dapat diketahui bahwa anggota pramuka penggalang di Sekolah Dasar umumnya berada pada kelas V dan kelas VI.

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka (2014) menjelaskan bahwa ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan diluar jam pelajaran dan di alam terbuka, dengan tujuan untuk membentuk kecakapan hidup siswa. Salah satu kecakapan yang harus dimiliki keterampilan pertolongan pertama. Keterampilan tersebut harus dikuasai oleh anggota pramuka penggalang agar dapat menolong anggota yang mengalami kecelakaan (Dani & Budi, 2015). Karena kecelakaan tidak dapat diketahui kapan akan terjadi dan bisa dialami oleh siapa saja. Sehingga ketika siswa melakukan kegiatan di alam terbuka seperti berkemah, memiliki bekal keterampilan pertolongan pertama.

Dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler pramuka, diperlukan sumber belajar untuk membantu proses belajar siswa (Kusmarheni dkk., 2022). Sehingga perlu adanya

bahan ajar, dimana bahan ajar merupakan sumber belajar yang menjadi alat bantu komunikasi penyampaian pesan dari guru kepada siswa terkait materi yang sedang dipelajari (Mufidah, 2014). Bahan ajar yang dapat digunakan tersebut salah satunya melalui modul. Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri (Kusmarheni dkk., 2022).

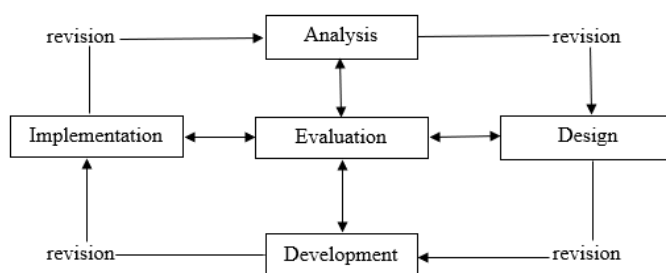
Seiring adanya perkembangan teknologi, berdampak pada terjadinya kolaborasi antara teknologi dengan kegiatan pembelajaran, salah satunya e-modul (Zaharah dkk., 2017). E-modul bentuk pembaharuan dari modul konvensional menjadi lebih interaktif, karena didalamnya dapat memuat gambar, animasi, audio maupun video (Herawati & Ali, 2018). Modul dapat diterapkan pada proses intrakurikuler ekstrakurikuler seperti pramuka. Namun, jarang sekali ditemukan adanya penggunaan modul dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka (Kusmarheni dkk., 2022). Hal tersebut didukung dengan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler pramuka siswa hanya menggunakan

bahan ajar yang bersumber dari buku saku. Pada buku saku tersebut masih terdapat kekurangan dari segi kelengkapan materi dan contoh, tidak ditemukan muatan materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih minim, karena biasanya proses pembelajaran langsung melakukan praktek tanpa adanya pemahaman materi terlebih dahulu. Keadaan di lapangan tidak ditemukan penggunaan bahan ajar mandiri untuk siswa berupa modul. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa e-modul agar dapat membantu siswa memahami materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) yang didalamnya memuat nilai karakter peduli sosial. Sehingga siswa mengetahui bahwa dalam kegiatan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) terdapat contoh sikap yang termasuk ke dalam nilai karakter peduli sosial.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE sehingga dalam melakukan pengembangan perlu tahapan sesuai

model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Nuryadin dkk., 2021). Adapun tahapan penggunaan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Berdasarkan gambar 1 di atas, tahapan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut: (1) *Analysis* (Analisis), pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan bahan ajar pada ekstrakurikuler pramuka melalui kegiatan wawancara, observasi dan analisis dokumen; (2) *Design* (Rancangan), pada tahap ini peneliti melakukan tinjauan materi yang akan disajikan pada e-modul dan membuat rancangan awal e-modul; (3) *Development* (Pengembangan), pada tahap ini mulai mengembangkan produk dan melakukan validasi kepada para ahli yang kompeten di bidangnya untuk mengetahui

kelayakan dari produk yang telah dikembangkan; (4) *Implementation* (Implementasi), pada tahap ini peneliti menerapkan produk yang telah dikembangkan pada siswa; (5) *Evaluation* (Evaluasi), tahap evaluasi dalam model ADDIE bersifat dinamis, sehingga dapat dilakukan pada setiap tahap yang ada sebelumnya melalui hasil validasi dan angket respon siswa sehingga diperoleh bentuk produk akhir yang layak untuk digunakan.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa anggota pramuka penggalang di SDN 1 Karangsembung dan SDN Mekarwangi yang berjumlah 40 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, analisis dokumen, validasi ahli dan angket respon siswa. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan analisis dokumen yang disajikan dalam bentuk deskriptif melalui analisis secara logis dan bermakna. Dalam mengolah data kualitatif peneliti menggunakan model Miles-Huberman (1992), yang terdiri atas:

reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi para ahli dan respon siswa yang disajikan dalam bentuk numerik melalui analisis rata-rata.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Lembar Validasi dan Respon Siswa

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
K (Kurang)	1

(Sumber: Sugiyono, 2015)

dimodifikasi

Cara mengukur nilai validitas para ahli dan respon siswa:

Skor rata-rata =

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2 Konversi Skor dalam Kriteria Kualitatif

Presentase	Kriteria
00% – 40,99%	Tidak Layak
50% – 69,99%	Cukup Layak
70% – 84,99%	Layak
85% – 100%	Sangat Layak

(Sumber: Parsianti dkk., 2020)

dimodifikasi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada guru yang merupakan pembina pramuka di SDN 1 Karangsembung dan SDN Mekarwangi, Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa bahan ajar proses pembelajaran ekstrakurikuler pramuka masih terbatas. Siswa hanya menggunakan bahan ajar yang bersumber dari buku saku. Bahan ajar masih terdapat kekurangan dari segi kelengkapan materi dan contoh yang disajikan. Selain itu, guru mengatakan dalam mempelajari materi *Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)* siswa langsung melakukan praktek, tanpa diberikan pemahaman materi terlebih dahulu sehingga pemahaman terhadap materi tersebut masih minim. Oleh karena itu, guru memberikan respon yang positif terhadap pengembangan bahan ajar mandiri berupa e-modul untuk membantu siswa dalam memahami materi *P3K*. Dengan adanya e-modul dapat menunjang belajar mandiri siswa (Puspitasari, 2019). Guru menyarankan agar pengembangan bahan ajar e-modul dibuat semenarik mungkin yang

memuat gambar, ilustrasi, contoh dan video, sehingga dapat menarik perhatian siswa pada saat menggunakan bahan ajar e-modul tersebut dalam proses pembelajaran. Untuk memverifikasi kebenaran jawaban guru, maka melakukan observasi proses pembelajaran pramuka yang menunjukkan bahwa penggunaan dan pengembangan bahan ajar mandiri untuk siswa masih kurang meskipun sarana dan prasarana cukup memadai. Pada proses pembelajaran berlangsung pun minat dan keaktifan siswa cukup baik, namun pemanfaatan bahan ajar masih kurang. Padahal dengan adanya pengembangan bahan ajar yang menarik dapat menciptakan kondisi kelas yang efisien dan menyenangkan (Wilujeng dkk., 2021). Selain itu, tidak ditemukan adanya penggunaan bahan ajar mandiri untuk siswa berupa modul. Kemudian untuk melengkapi keandalan data dari hasil wawancara dan observasi, selanjutnya peneliti melakukan analisis dokumen. Hasil analisis dokumen menunjukkan bahwa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan bahan ajar seperti *SKU (Syarat Kecakapan Umum)*, *Syarat Kecakapan Khusus (SKK)*,

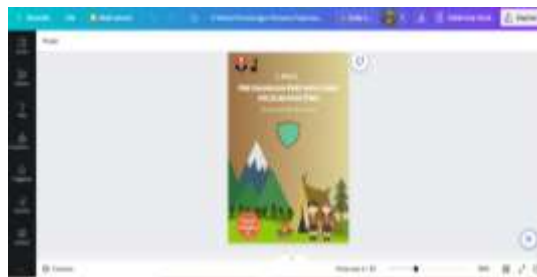
silabus, program kerja dan bahan ajar yang digunakan dalam ekstrakurikuler pramuka yakni berupa buku saku tersedia pada masing-masing sekolah. Namun, pada bahan ajar tersebut masih terdapat kekurangan dari segi kelengkapan materi dan contoh yang dimuat. Peneliti tidak menemukan adanya muatan materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) di dalam buku saku tersebut.

2. Tahap *Design* (Rancangan)

Dalam perancangan bahan ajar e-modul peneliti melakukan dua tahap perancangan yakni meninjau materi yang akan disajikan dan membuat rancangan awal e-modul. Peneliti melakukan tinjauan materi dengan mengacu pada silabus dan program kerja yang telah dirancang oleh gugus SDN 1 Karangsembung dan SDN Mekarwangi. Berdasarkan silabus dan program kerja tersebut peneliti memilih KD dan IPK yang akan diangkat menjadi topik bahasan materi dalam e-modul. Kemudian peneliti membuat rancangan awal e-modul sesuai dengan struktur dan kerangka yang perlu ada dalam e-modul meliputi bagian pembuka, bagian inti dan bagian penutup.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Rancangan dibuat menjadi produk yang siap diimplementasikan dengan menentukan perangkat pembuatan yang akan digunakan yakni terdiri dari perangkat lunak *Canva* dan *Flip PDF Cooperate*, serta website *AppsGeyser*. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan bahan ajar e-modul:



Gambar 2 Proses Pengembangan E-Modul Pada Perangkat Lunak *Canva*

- a. Peneliti membuat rancangan awal e-modul pada perangkat lunak *Canva*. Dalam membuat rancangan awal e-modul peneliti memperhatikan unsur yang ada dalam aspek elemen mutu e-modul. Selain itu, peneliti juga memperhatikan unsur kemenarikan e-modul yang akan dikembangkan seperti pemilihan ilustrasi, gambar dan warna yang sesuai dengan kebutuhan isi

pembelajaran. Di dalam e-modul tersebut juga memuat soal latihan yang harus dikerjakan oleh siswa. Agar siswa dapat mengerjakan soal latihan secara langsung melalui akses yang ada dalam e-modul, maka peneliti membuat soal latihan melalui website *Live Worksheet*. Siswa dapat mengisi soal latihan tersebut dengan mengklik link yang telah disediakan pada e-modul. Secara keseluruhan jawaban siswa akan tersimpan pada akun *Live Worksheet* peneliti.



Gambar 3 Proses Pengembangan E-Modul Pada Perangkat Lunak *Flip PDF Corporate*

b. Selanjutnya e-modul yang sudah dirancang pada perangkat lunak *Canva*, dikembangkan lagi menjadi lebih interaktif melalui perangkat lunak *Flip PDF Corporate*. Hal tersebut dilakukan agar tampilan e-modul yang semula berbentuk pdf dapat

diubah menjadi bentuk *flipping* digital selayaknya buku cetak biasa yang dapat dibolak-balik ketika dibaca oleh pengguna.



Gambar 4 Proses Pengembangan E-Modul Pada Website *AppsGeyser*

c. Kemudian untuk memudahkan siswa ketika menggunakan e-modul, peneliti membuat tampilan e-modul yang semula berbentuk *flipping* digital menjadi bentuk aplikasi menggunakan website *AppsGeyser*.

Setelah produk e-modul selesai dibuat, peneliti melakukan validasi pada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan pada ahli media, ahli materi dan ahli pedagogik. Berikut hasil validasi yang telah dilakukan pada para ahli:

a. Ahli Materi

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Kompetensi Dasar	75%	Layak
2.	Tujuan Pembelajaran	100%	Sangat Layak
3.	Materi Pembelajaran	93,75%	Sangat Layak
4.	Kebermanfaatan	100%	Sangat Layak
Total Rata-rata Keseluruhan		92,19%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian ahli materi pada tabel 3, bahan ajar e-modul yang telah dikembangkan memperoleh presentase sebesar 92,19% dengan kriteria sangat layak. Secara rinci pada aspek Kompetensi Dasar diperoleh presentase sebesar 75% dengan kriteria layak. Aspek tujuan pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Aspek materi pembelajaran memperoleh presentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak. Serta pada aspek kebermanfaatan memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.

b. Ahli Media

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Tampilan	100%	Sangat Layak
2.	Konsistensi	100%	Sangat Layak
3.	Kelengkapan Karakteristik E-Modul	87,5%	Sangat Layak
Total Rata-rata Keseluruhan		95,83%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian ahli media pada tabel 4, bahan ajar e-modul yang telah dikembangkan memperoleh presentase sebesar 95,83% dengan kriteria sangat layak. Secara rinci pada aspek tampilan memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek konsistensi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Serta pada aspek kelengkapan karakteristik e-modul memperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak.

c. Ahli Pedagogik

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Pedagogik

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Format	100%	Sangat Layak

2.	Organisasi	100%	Sangat Layak
3.	Daya Tarik	96,87%	Sangat Layak
4.	Bentuk dan Ukuran Huruf	87,5%	Sangat Layak
5.	Ruang Kosong	100%	Sangat Layak
6.	Pemenuhan Kebutuhan Siswa	100%	Sangat Layak
7.	Kegiatan Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Total Rata-rata Keseluruhan		97,76%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian ahli pedagogik pada tabel 5, bahan ajar e-modul yang telah dikembangkan memperoleh presentase sebesar 97,76% dengan kriteria sangat layak. Secara rinci pada aspek format memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek organisasi memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek daya tarik memperoleh presentase sebesar 96,87% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek bentuk dan ukuran huruf memperoleh presentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek ruang kosong memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat

layak. Pada aspek pemenuhan kebutuhan siswa memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Serta pada aspek kegiatan pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.

Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan saran dan rekomendasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Jika hasil validasi menyatakan bahwa produk tidak layak, maka produk tersebut harus diperbaiki sampai menjadi layak (Rahdiyanta, 2016). Peneliti melakukan perbaikan pada produk e-modul berdasarkan saran dan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli. Setelah produk e-modul diperbaiki selanjutnya peneliti melakukan uji coba pada siswa.

4. Tahap *Impelementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk pada dua sekolah yakni di SDN 1 Karangsembung dan SDN Mekarwangi.



Gambar 5 Uji Coba 1

Uji coba 1 dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2023 di SDN 1 Karangsambung dengan jumlah siswa 20 orang. Untuk dapat menggunakan e-modul siswa menggunakan tablet yang disediakan oleh sekolah. Pada saat uji coba peneliti melakukan observasi mengamati penggunaan produk saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti mengetahui bahwa respon siswa terhadap pembelajaran mandiri dan dalam penggunaan e-modul cukup baik, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dalam penggunaannya pun siswa dapat mengaksesnya dengan mudah. Namun, terdapat kendala yang dialami yakni kondisi tablet yang tidak cukup ruang membuat penggunaan e-modul kerap mengalami eror. Setelah selesai menggunakan e-modul, siswa diminta untuk mengisi angket respon yang telah disediakan.



Gambar 6 Uji Coba 2

Uji coba 2 dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2023 di SDN Mekarwangi dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Berbeda dengan uji coba ke-1, pada uji coba ke-2 ini siswa menggunakan smartphone masing-masing untuk menggunakan e-modul sehingga siswa mengunduh dan menginstal aplikasi e-modul terlebih dahulu.

Pada uji coba ke-2 ini peneliti melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi peneliti mengetahui bahwa respon siswa terhadap pembelajaran mandiri dan e-modul cukup baik. Siswa menjadi tertarik untuk mempelajari dan mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam e-modul karena animasi, gambar dan video yang disajikan menarik perhatian mereka. Selain itu, e-modul juga cukup mudah digunakan oleh siswa. Namun, terdapat kendala kondisi smartphone beberapa siswa tidak memiliki cukup ruang membuat penggunaan e-modul kerap mengalami eror. Adapun siswa yang tidak memiliki kuota internet membuat akses e-modul yang membutuhkan jaringan internet menjadi terhambat. Diakhir kegiatan siswa diminta untuk mengisi respon penilaian pada angket yang telah disediakan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan refleksi setiap tahapan penelitian, sehingga diperoleh hasil bahwa produk yang telah dikembangkan benar layak untuk digunakan. Untuk mengetahui kelayakan produk dilakukan proses validasi kepada para ahli dan penilaian hasil angket respon siswa yang didukung oleh hasil observasi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pedagogik, produk e-modul yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sehingga peneliti menguji cobakan produk e-modul pada siswa. Setelah melakukan uji coba sebanyak 2 kali, diperoleh hasil penilaian respon siswa terhadap e-modul melalui angket sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa Pada Uji Coba 1

No	Aspek	Rata-rata Skor Tiap Aspek	Kriteria
1.	Isi Materi	91,75%	Sangat Layak
2.	Penyajian	96,25%	Sangat Layak
3.	Kebermanfaatan	92,5%	Sangat Layak
Total Rata-rata Keseluruhan		93,5%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian angket respon siswa uji coba 1, bahan ajar e-modul yang telah dikembangkan memperoleh presentase sebesar 93,5% dengan kriteria sangat layak. Secara rinci pada aspek isi materi memperoleh presentase sebesar 91,75% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek penyajian memperoleh presentase 96,25% dengan kriteria sangat layak serta kebermanfaatan memperoleh presentase 92,5% kriteria sangat layak.

Tabel 7 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa Pada Uji Coba 2

No	Aspek	Rata-rata Skor Tiap Aspek	Kriteria
1.	Isi Materi	94,5%	Sangat Layak
2.	Penyajian	96,87%	Sangat Layak
3.	Kebermanfaatan	94,69%	Sangat Layak
Total Rata-rata Keseluruhan		95,35%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian angket respon siswa pada uji coba 2 pada tabel 7, bahan ajar dikembangkan memperoleh presentase sebesar 95,35% dengan kriteria sangat layak. Secara rinci pada aspek isi materi

memperoleh presentase sebesar 94,5% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek penyajian memperoleh presentase 96,87% dengan kriteria sangat layak serta kebermanfaatan memperoleh presentase sebesar 94,69% dengan kriteria sangat layak.

D. Kesimpulan

E-Modul Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) Bermuatan Karakter Peduli Sosial untuk Pramuka Penggalang di Sekolah Dasar yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar proses pembelajaran ekstrakurikuler pramuka. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi para ahli meliputi ahli materi, ahli media dan ahli pedagogik serta angket respon siswa menunjukkan hasil penilaian dengan presentase yang sangat layak. Siswa dapat merespon dengan baik dan merasakan manfaat dari adanya e-modul tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., dkk. (2021). Penanaman Karakter Peduli Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna – Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), hlm. 289-308.
- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. In *Departement of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, 53(9).
- Dani, A. S., & Budi, A. (2015). *Buku Panduan Pramuka Penggalang*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Herawati, N. S., & Ali, M. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5 (2), hlm. 181-191.
- Kusmarheni, F., dkk. (2022). Pengembangan Modul Pramuka Penggalang di SD Islam Kebunrejo Genteng. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1 (2), hlm. 95-106.
- Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. (2014). *Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar*. Yogyakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- Mufidah, C. I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 di SMK N 10 Surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2(2), hlm. 1-17.
- Nuryadin, A., dkk. (2021). Pre-Service Teachers' Experiences in Developing Digital Learning Designs using ADDIE Model Amid COVID-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), hlm. 4013-4025.
- Parsianti, I., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) Pada

- Pembelajaran Matematika.
Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 6(2), hlm. 133-140.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), hlm. 17-25.
- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik Penyusunan Modul. *Artikel. (Online)*
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>.
diakses, 10.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, S. W. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal pendidikan*, 4(1), 63-66.
- Wilujeng, I. W., dkk. (2021). Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, vol. 5, hlm. 261-270.
- Zaharah, dkk. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Edu Sains*, 6 (1), hlm. 25-33.