



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023
 Reviewed : 05/12/2023
 Accepted : 06/12/2023
 Published : 09/12/2023

Endang Febrianti¹
 Dyoty Auliya Vilda
 Ghasya²
 Rio Pranata³

PENGEMBANGAN MODUL PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BERBASIS *HYPERCONTENT* DENGAN CANVA DI KELAS IV SD NEGERI 06 PONTIANAK KOTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis *Hypercontent* yang sesuai kebutuhan guru dan peserta didik serta layak dan praktis untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mix method) dengan metode Research and Development (R&D). Teknik analisis data menggunakan model Research and Development (R&D) mengadaptasi model pengembangan 4D (*four D models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dessimination* (penyebarluasan). Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil validasi angket Kelayakan isi, kelayakan bahasa, aspek desain, dan aspek kegrafikan modul proyek dari dua validator dan hasil kepraktisan modul proyek dari wali kelas IV SD Negeri 06 Pontianak Kota. Tingkat kelayakan Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis *Hypercontent* dengan Canva didasarkan pada hasil penilaian tim validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan modul proyek dinyatakan dengan kriteria “sangat layak” dengan skor rata-rata 3,54 dan produk modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila dinyatakan dengan kriteria “sangat praktis” dengan skor rata-rata 3,41.

Kata Kunci: Pengembangan, Modul Proyek, Hypercontent

Abstract

This research aims to develop Hypercontent-Based Pancasila Student Profile Strengthening Project Module products that are suitable for the needs of teachers and students and are feasible and practical to use. This research uses a mixed approach with Research and Development (R&D) methods. Data analysis techniques using Research and Development (R&D) models adapt the 4D development model (*four D models*) developed by Thiagarajan which consists of 4 stages, namely *define*, *design*, *development*, and *dessimination* (dissemination). The source of data in this study is the results of validation of questionnaires Feasibility of content, feasibility of language, design aspects, and graphic aspects of project modules from two validators and practical results of project modules from homeroom teachers of grade IV SD Negeri 06 Pontianak Kota. The feasibility level of the Hypercontent-Based Pancasila Student Profile Strengthening Project Module with Canva is based on the results of the validator team's assessment. The results showed that the feasibility of the project module was stated with the criteria of "very feasible" with an average score of 3.65 and the project module product of strengthening the profile of Pancasila students was stated with the criterion of "very practical" with an average score of 3.41.

Keywords: Content, Formatting, Article.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek dalam kehidupan kebudayaan sehingga mampu mendapatkan peranan penting salah satunya dalam memajukan bangsa dan negara. Dalam Undang-undang

^{1,2,3)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
 email: endang.febrianti@student.untan.ac.id, dyoty@fkip.untan.ac.id, rioptanata@fkip.untan.ac.id

No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam hal ini semakin tinggi tingkat Pendidikan seseorang maka semakin baik pula kualitas penduduk tersebut.

Dunia Pendidikan, kurikulum merupakan unit terpenting dalam Pendidikan yang mempunyai kedudukan dalam mengatur dan mengarahkan tujuan Pendidikan agar dapat tercapai dan berjalan baik sesuai yang telah direncanakan. Menurut Baderiah (2018) Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan, pada hakikatnya pengembangan kurikulum itu merupakan usaha untuk mencari bagaimana rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum juga merupakan bagian dari program sekolah agar guru maupun peserta didik memiliki arah dan pedoman untuk melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan Fatmawati & Yusrizal, 2020 (dalam Rudi Martin, 2022) mengatakan bahwa Kurikulum merupakan salah satu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum adalah suatu rencana yang dijadikan sebagai pedoman atau Pegangan dalam kegiatan proses belajar mengajar (h.125).

Di Indonesia pada saat ini menerapkan dua kurikulum diantaranya yaitu kurikulum 2013 (K13) dan kurikulum merdeka belajar. Untuk jenjang Sekolah Dasar yang menerapkan kurikulum 2013 (K13) diantaranya kelas 3 dan 6. Sedangkan untuk jenjang sekolah dasar yang menerapkan kurikulum merdeka belajar diantaranya kelas 1,2,4 dan kelas 5. Kurikulum merdeka diasosiasikan dan diimplementasikan pada semua satuan Pendidikan tujuan untuk memperbaharui proses pembelajaran yang terdampak oleh pandemi mulai tiga tahun belakang. Pemerintah memberikan opsional pada proses penerapan kurikulum merdeka di sekolah yaitu; (1) merdeka belajar, (2) merdeka berbagi, (3) merdeka berubah. Diberlakukannya kurikulum merdeka sebagai kurikulum terbaru saat ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek guna mengatasi krisis belajar yang telah lama kita hadapi, dan menjadi semakin parah semenjak adanya pandemi.

Terkait pengertian dari kurikulum merdeka, Kemendikbud (2022) menyatakan bahwa: Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (h.9).

Dalam kurikulum merdeka, salah satu pendukung tercapainya pembelajaran yaitu perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka salah satunya adalah modul proyek. Proses pembelajaran akan berlangsung efektif apabila guru mengacu kepada modul proyek. Modul proyek merupakan perencanaan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang disusun sesuai dengan tema dan fase tertentu.

Terkait pengertian dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila kurikulum merdeka, Berdasarkan Kemendikbudristek No.56/M/2022, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

Kurikulum merdeka yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Kota terdapat kegiatan Penguatan Proyek Profil Pelajar Pancasila diharapkan dapat menjadi sarana yang optimal dalam mendorong peserta didik menjadi pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Kota, pada hari Selasa, 21 Maret 2023. Setelah lamanya pembelajaran dilakukan secara daring kini proses pembelajaran aktif dilakukan secara tatap muka dengan pemberlakuan kurikulum

baru yaitu kurikulum merdeka. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan beberapa masalah terkait proses pembelajaran dikelas IV yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Permasalahan tersebut yaitu pada perangkat ajar kurikulum merdeka lebih tepatnya pada modul proyek. Guru cenderung menggunakan modul proyek yang telah disediakan PMM sehingga pada saat proses aksi nyata terhadap proyek masih banyak tahap kegiatan yang belum dilaksanakan bahkan tidak dilaksanakan oleh guru. Akibatnya proyek yang ada tidak dapat berjalan dengan baik. Sehingga guru perlu mengembangkan modul proyek yang sesuai dengan keadaan kebutuhan guru dan peserta didik dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, menjadi salah satu alasan pentingnya pengembangan modul proyek ini dilakukan, peneliti mengembangkan modul proyek ini sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Pengembangan yang dimaksud peneliti adalah membuat kegiatan aksi nyata yang tidak memberatkan guru dan peserta didik agar proses kegiatan tersebut dapat dijangkau dengan baik. Kegiatan aksi nyata tersebut yaitu pada kegiatan aksi nyata 3 dengan tema kewirausahaan dikelas IV SD negeri 06 Pontianak Kota. Modul Proyek merupakan perangkat pembelajaran yang dijadikan guru sebagai acuan dalam mengajar Projek Penguatan Pelajar Pancasila. Dalam modul proyek komponen yang perlu dikembangkan yaitu pada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada bagian aktivitas/kegiatan inti pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Dimensi dan elemen dalam modul proyek harus dicapai peserta didik sehingga perlu adanya penambahan sumber belajar melalui *QR-Code* dan *Linked* agar peserta didik tertarik dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan yang telah dirancang.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, penulis termotivasi untuk mengembangkan "Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berbasis *Hypercontent* dengan Canva di Kelas IV SD Negeri 06 Pontianak Kota".

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yaitu pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D).

Penelitian yang dilaksanakan ini untuk mengembangkan modul proyek. Dalam proses pengembangan modul proyek dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (four D models) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Pemilihan model penelitian dan pengembangan ini karena pertimbangan langkah-langkah pengembangan pada model 4D terperinci namun sederhana dan mudah diikuti prosedur pengembangannya. Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Dessimination (Penyebarluasan). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dari data kualitatif yang memperoleh informasi tertulis dan pelaksanaan wawancara terhadap narasumber serta saran dan tanggapan baik dari tim validator. Adapun data kuantitatif berupa hasil skor validasi dari setiap aspek yang telah diberikan oleh tim validator dan hasil skor tanggapan kelayakan modul. Berdasarkan hal tersebut dapat dirumuskan perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut.

Rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X}	= Rata-rata (<i>mean</i>)
$\sum x$	= Jumlah skor
N	= Jumlah subyek

Skala penilaian terhadap modul proyek menggunakan skala rating skala 1-4 dimana (4) Sangat baik (3) Baik (2) Kurang baik (1) Sangat tidak baik. "Skala rating scale digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena

sosial” (Sugiyono, 2017, h.141). Tabel klasifikasi hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 3.16 berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Hasil Penilaian

Interval Skor	Kategori
$3,26 \leq x \leq 4,00$	4
$2,51 \leq x \leq 3,25$	3
$1,76 \leq x \leq 2,50$	2
$1,00 \leq x \leq 1,75$	1

Interval skor tersebut juga dapat menunjukkan valid(layak)/tidaknya suatu produk. Kategorisasi hasil skor validasi instrument oleh ahli/validator yang dituangkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Jenjang Kriteria Validitas

Interval Skor	Kategori	Kategori
$3,26 \leq x \leq 4,00$	Sangat Baik	Sangat Valid/Layak
$2,51 \leq x \leq 3,25$	Baik	Valid/Layak
$1,76 \leq x \leq 2,50$	Kurang Baik	Tidak Valid/Layak
$1,00 \leq x \leq 1,75$	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Valid/Layak (Revisi)

Produk modul proyek kurikulum merdeka dikatakan valid/layak jika memperoleh rata-rata skor lebih besar dari 2,50. Nilai terdapat rentang skor 3 (kategori baik) yang berarti keseluruhan instrument sudah layak digunakan namun perlu perbaikan. Sebaliknya, apabila rata-rata skor yang diperoleh lebih kecil dari 2,50 maka instrument tersebut dapat dikatakan tidak valid/layak. Allen & Yen (1979: h.97) menyatakan bahwa, “Validasi dari suatu perangkat data diartikan sebuah kemampuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Validasi ditentukan oleh hasil validasi validator yang digunakan untuk menilai kelayakan modul proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Define* (Pendefisian)

Tahap *Define* memberikan manfaat terhadap peneliti untuk mendapatkan data dan informasi terkait kebutuhan guru dan peserta didik terhadap modul proyek. studi pendahuluan yang mana peneliti meminta permohonan izi kepada seluruh pihak sekolah, kemudian peneliti melaksanakan Wawancara Pra-Riset kepada guru wali kelas IV untuk mendapatkan data dan informasi mengenai kurikulum yang digunakan hingga perangkat ajar apa yang dibutuhkan guru dan peserta didik. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan disekolah yaitu kurikulum merdeka dan perangkat ajar yang sangat dibutuhkan guru tersebut adalah modul proyek.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mendapat informasi berupa modul proyek sebagai penunjang/pedoman kegiatan penguatan profil pelajar Pancasila disekolah tersebut masih sederhana dan belum dikembangkan. Guru mendapatkan modul proyek dari PMM (Pedoman Merdeka Mengajar) sehingga tidak ada dikembangkan modul proyek baru untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kemudian peneliti menggali informasi mengenai kebutuhan guru dan peserta didik, berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas IV bahwa kebutuhan guru dan peserta didik yaitu pada modul proyek yang dapat disesuaikan dengan lingkungan sekolah. Agar proyek yang telah disusun dapat dilaksanakan dan mendapatkan produk yang berguna.

Setelah melakukan diskusi bersama guru peneliti menetapkan materi pada modul proyek tersebut adalah materi aksi nyata 3 tentang “Tempe Sumber Rejeki Ku” sebagai tema dan materi yang dipilih untuk mengembangkan modul proyek. Tujuan pembelajaran di jabarkan dari Dimensi dan elemen di tentukan dari pemerintah kemudian disesuaikan pada kegiatan proyek yang dirancang dan dilaksanakan.

Pada tahap ini peneliti menetapkan 3 dimensi dan 2 elemen pada modul proyek yaitu beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, bergotong royong dan kreatif. Sehingga dalam modul proyek ini peneliti juga menetapkan tujuan proyek yang akan dikembangkan di dalam modul proyek yaitu “Tujuan yang ditetapkan dalam Penguatan Proyek Pelajar Pancasila adalah dengan memberikan pembelajaran lapangan dan melakukan aksi nyata dalam menjawab tema masing-masing, oleh karena itu dalam pelaksanaan proyek tema kewirausahaan peserta didik diharap aktif dan partisipatif dalam proses belajarnya. Diperlukan kolaborasi untuk bisa turut mendukung berhasilnya proyek “Kewirausahaan Tempe Sumber Rejeki Ku”. Setelah menetapkan tujuan proyek peneliti menjabarkan alur kegiatan pembelajaran yang akan dimuat dalam modul proyek diantaranya adalah tahap pengenalan, tahap kontekstualisasi, tahap aksi, dan tahap refleksi. Berikut pembahasan dari modul proyek yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

a. Pembahasan Modul Proyek yang Sesuai dengan Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Adapun kebutuhan guru dan peserta didik dalam modul proyek yang ingin dikembangkan dapat dilihat dari karakter guru dan peserta didik. Kebutuhan guru terhadap modul proyek dapat dikatakan guru sangat membutuhkan modul proyek yang sesuai dengan kondisi yang ada disekolah. Guru membutuhkan modul proyek yang disusun sesuai dengan karakteristik guru dan peserta didik, modul yang disusun agar dapat memberikan makna dan kesan terhadap guru dan peserta didik, serta modul yang disusun agar memberikan pengalaman langsung bagi guru dan peserta didik. Agar kegiatan proyek yang telah dirancang dapat dilaksanakan dengan baik. Mulai dari segi waktu, partisipasi peserta didik, dapat memanfaatkan bahan dilingkungan sekitar dan lain sebagainya.

Kemudian kebutuhan peserta didik terhadap modul proyek juga sangat dibutuhkan peserta didik berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas, bahwa peserta didik membutuhkan kegiatan proyek yang sesuai dengan karakter/gara belajar peserta didik agar proyek tersebut dapat berjalan dengan lancar. Adapun kebutuhan tersebut adalah peserta didik lebih terfokus pada proses pembelajaran dengan menampilkan hal-hal mereka seperti benda konkret, gambar, video dan perlakuan terkait pembelajaran, kemudian peserta didik lebih senang menyimak dan mencatat penjelasan yang guru tampilkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain berupa kegiatan merancang modul proyek yang akan dibuat seperti dengan menentukan dimensi, elemen dan sub elemen pada modul proyek, merancang kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, mengembangkan alur kegiatan, serta menggambarkan desain produk. Adapun gambaran tersebut meliputi bentuk persegi panjang dengan ukuran 210x297 mm. Kemudian pada pemilihan warna dasar pada modul proyek yaitu warna hitam, biru, putih, hijau, ungu, jingga, merah muda dan warna sejenisnya, untuk jenis font yang peneliti gunakan adalah Barlow. Untuk ukuran pada penulisan peneliti menyesuaikan seperti pada judul cover peneliti memilih ukuran 58, untuk sub judul peneliti memilih ukuran 17, dan untuk kalimat penjelas peneliti memilih ukuran 12. Berikut adalah salah satu contoh rancangan desain produk yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Rancangan Desain Modul Proyek

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Kegiatan pada tahap *Development* peneliti melakukan validasi produk kepada tim validator ahli. Tahap validasi ini dilakukan sebanyak dua kali tahapan, tim validator memvalidasi produk modul proyek dengan mengisi lembar penilaian, tim validator juga memberikan masukan dan saran untuk dijadikan sebagai bahan revisian guna menjadikan produk modul proyek yang lebih baik dan siap untuk diujicobakan. Menurut Purwanto (2016), “validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang diinginkan diukur” (h.114). Uji validitas berarti melihat apakah tes tersebut dikatakan tepat untuk digunakan. Selain itu, menurut Arikunto (2014), “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen” (h.176). Alat pengumpul data dikatakan valid apabila dapat menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran.

1. Validasi produk oleh validator tahap 1

a. Analisis data validator I

Dalam lembar penilaian validasi, validator mengisi lembar validasi yang berisi 22 point dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan desain dan kelayakan kegrafikan. Dengan memperoleh skor rata-rata adalah 3,36 dengan kategori “Sangat Valid”

b. Analisis validator II

Dalam lembar penilaian validasi, validator mengisi lembar validasi yang berisi 22 point dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan desain dan kelayakan kegrafikan. Dengan memperoleh skor rata-rata adalah 3,50 dengan kategori “Sangat Valid”

2. Validasi produk oleh validator tahap 2

a. Analisis validator I

Dalam lembar penilaian validasi, validator mengisi lembar validasi yang berisi 22 point dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan desain dan kelayakan kegrafikan. Dengan memperoleh skor rata-rata adalah 3,45 dengan kategori “Sangat Valid”

b. Analisis validator II

Dalam lembar penilaian validasi, validator mengisi lembar validasi yang berisi 22 point dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan desain dan kelayakan kegrafikan. Dengan memperoleh skor rata-rata adalah 3,86 dengan kategori “Sangat Valid”

Setelah melalui proses validasi tahap 1 kemudian peneliti melakukan revisi produk kemudian peneliti melakukan validasi tahap 2 sehingga mendapatkan nilai rekapitulasi pada tabel berikut ini:

No	Validasi	Rata-rata	Keterangan
1	Validasi tahap 1	3,43	Sangat Valid
2	Validasi tahap 2	3,65	Sangat Valid
Jumlah		7,08	Sangat Valid
Rata-rata		3,54	

Dengan data hasil uji coba validasi produk pada tahap 1 dan tahap 2 yang telah divalidasi oleh tim validator, dinyatakan bahwa modul proyek dapat diujicobakan dan sangat layak/valid untuk diuji cobakan dilapangan. Sejalan dengan pendapat Rusnilawati dan Gustiana, E (2017) yang menyatakan bahwa "produk dikatakan valid, jika tingkat validitas yang dicapai adalah kategori baik atau valid" (h.194).

4. Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan)

Kegiatan pada tahap dissemination yaitu membagikan produk yang telah divalidasi oleh tim validator kepada guru wali kelas IV. Produk yang telah digunakan akan diberikan respon terkait menilai tingkat kepraktisan modul proyek oleh guru. Tanggapan kepraktisan produk yang ditanggapi oleh guru melalui angket ini dilakukan kepada guru wali kelas IV. Penilaian tingkat kepraktisan pada modul mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Ida Ayu (2022) yang terdapat 3 aspek yaitu kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan. Dari 3 aspek tersebut peneliti susun menjadi 11 pertanyaan untuk ditanggapi responden yaitu guru wali kelas IV. Menurut jiwa (2022) yang mengatakan bahwa "Kepraktisan produk yang dikembangkan dilihat dan keterlaksanaan dilapangan. Hal ini mengandung pengertian bahwa suatu prossuk dapat dikatakan praktis apabila mudah dan dapat dilaksanakan dilapangan"(h.26).

Guru menilai kepraktisan modul tersebut. Berdasarkan hasil angket kepraktisan modul yang didapatkan memiliki skor rata-rata 3,41 dengan kriteria "Sangat Praktis". Sejalan dengan pendapat Zulkarnain dan Jatmikowati (2018) yang menyatakan bahwa "Produk yang dikembangkan dapat dikatakan Praktis apabila jawaban dapat menunjukkan kategori Praktis."

SIMPULAN

1. Guru membutuhkan modul proyek yang disusun sesuai dengan karakteristik guru dan peserta didik, modul yang disusun agar dapat memberikan makna dan kesan terhadap guru dan peserta didik, serta modul yang disusun agar memberikan pengalaman langsung bagi guru dan peserta didik. Agar kegiatan proyek yang telah dirancang dapat dilaksanakan dengan baik. Mulai dari segi waktu, partisipasi peserta didik, dapat memanfaatkan bahan dilingkungan sekitar dan lain sebagainya. Kemudian kebutuhan peserta didik terhadap modul proyek juga sangat dibutuhkan peserta didik berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas, bahwa peserta didik membutuhkan kegiatan proyek yang sesuai dengan karakter/gara belajar peserta didik agar proyek tersebut dapat berjalan dengan lancar. Adapun kebutuhan tersebut adalah peserta didik lebih terfokus pada proses pembelajaran dengan menampilkan hal-hal meraiik seperti benda konkret, gambar, video dan perlakuan terkait pembelajaran, kemudian peserta didik lebih senang menyimak dan mencatat penjelasan yang guru tampilkan.
2. Setelah mengetahui ponit-point modul proyek yang telah dibutuhkan guru dan peserta didik. Maka desain modul proyek yang sesuai kebutuhan guru dan peserta didik pada penelitian ini diantaranya adalah Menyusun modul proyek dengan memberikan macam-macam jenis kegiatan misalkan seperti kegiatan aksi nyata yang bermakna, kegiatan yang disukai peserta didik, kegiatan yang melibatkan lingkungan sekitar, kegiatan yang menghasilkan produk/barang yang dapat dinilai, kegiatan yang memberikan kesan dan pesan bagi guru dan peserta didik serta kegiatan yang sesuai pada tema yang telah disekapatakan.
3. Tingkat kelayakan produk modul proyek penguatan profil pelajar pancasila berbasis *hypercontent* dengan canva yang dikembangkan peneliti memperoleh kategori sangat layak selama proses pengembangan pada tahap 1 produk memperoleh skor rata-rata 3,43 dari tim validator dengan memberikan saran dan masukan kepada peneliti untuk produk diperbaiki, kemudian peneliti melakukan uji coba validasi tahap 2 kepada tim validator dengan memperoleh skor rata-rata 3,65. sehingga hasil rekapitulasi dari produk tersebut diperoleh nilai 3,54 dengan kriteria "Sangat Layak/Valid" untuk diuji cobakan.

4. Tingkat kepraktisan produk modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila berbasis *hypercontent* dengan canva yang dikembangkan peneliti berkategori sangat praktis oleh guru wali kelas IV SD Negeri 06 Pontianak Kota dengan mendapat skor penilaian 3,41 dengan kriteria "Sangat Praktis" untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, A., Nurdiyanti, N., & Thahir, R. (2021). Pengembangan Modul Hypercontent Berorientasi HOTS. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 5161–5169. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1659>
- Baderiah (2018). *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum*. Palopo : Lembaga Kampus IAIN Palopo
- Jiwa, N. (2022). *Cara Sukses Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Kepmendikbudristek (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, dan jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kepala Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Kepmendikbudristek (2022). *Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kepala Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Pendidikan Dasar dan Menengah, J., Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, P., & Teknologi Jakarta, dan. (2021). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.
- Rachmawati N, Marini A, Nafiah M et al. (2022). *Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar*. *Jurnal basicedu* 6(3), 3613-3625 diunduh file:///C:/Users/User/Downloads/admin,+44.+Nugraheni+Rachmawati+3613+-+3625.pdf
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Pendekatan CTL pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 194. Diunduh di <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.5450>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.