

Pengembangan E-Modul Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 5 SDN Karang Mukti

Nur Khodijah¹, M. Juliansyah Putra², Adrianus Dedy³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

Email: Khodijahnur047@gmail.com¹, Juliansyah@univpgri-palembang.ac.id²,
Dadydrianus@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* pada mata pelajaran PKN materi peristiwa mengisi kemerdekaan kelas 5 yang valid dan praktis *e-modul* yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *rowntree* sampai tahap *small group* saja karena mengingat waktu dan biaya. Objek penelitian merupakan kualitas *e-modul* materi peristiwa mengisi kemerdekaan pada siswa kelas 5 SD yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan dapat dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli media dengan skor rata-rata 100%; penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 93,3%; dan penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 75%. *E-modul* dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket soal dengan total rata-rata 93 (sangat baik).

Kata Kunci: *Rowntree, E-Modul, Cerita Bergambar, Peristiwa Mengisi Kemerdekaan.*

Abstract

This study aims to produce e-modules on the subject matter of PKN events to fill the independence of class 5 which are valid and practical e-modules that have been developed. This research is a development research using the Rowntree model to the small group stage only because it takes into account the time and cost. The object of this research is the quality of the e-module material that is developed to fill independence in 5th grade elementary school students. The results of this study indicate that the developed e-module can be declared valid based on the assessment of media experts with an average score of 100%; material expert assessment with an average score of 93.3%; and assessment of linguists with an average score of 75%. The E-module was declared very practical based on a questionnaire with a total average of 93 (very good).

Keywords: *Rowntree, E-Module, Picture Stories, Events Filling Independence.*

PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini sistem pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, sebagaimana kurikulum tersebut sudah dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang ada. Hal ini dilakukan pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia terutama dari segi pembelajaran, supaya sesuai dengan kebutuhan para siswa dan sesuai dengan tuntutan zaman sekarang ini. Pendidikan menjadi kunci utama suatu bangsa dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusianya, sehingga dapat bersaing dengan bangsa-bangsa lain.

Pendidikan harus berkualitas, artinya dalam pembelajaran seorang siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif serta mampu menunjukkan adanya tingkat penguasaan terhadap tugas-tugas pembelajaran yang bermakna, yang dilaksanakan dalam berbagai jenjang pendidikan yakni, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi (Danumiharja, 2014, p. 4)

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia. Menurut (Nugraha, *et al.*, 2020, p. 10-11) Sekolah Dasar diharapkan memiliki peran utama dalam membantu manusia Indonesia mencapai tujuan hidupnya. Pada proses pendidikan di SD, akan dipelajari berbagai macam pengetahuan yang terbagi ke dalam mata-mata pelajaran wajib, yakni: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Sbdp, dan berbagai macam bidang keilmuan lainnya yang diharapkan dapat mendukung siswa untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi kehidupan di masa depan.

Dari beberapa mata pelajaran di atas, pembelajaran PKN di SD menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan. PKN merupakan salah satu bagian dari subjek pembelajaran yang mengkhususkan kajiannya pada pembentukan kewarganegaraan yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945. Jadi, dapat diambil pengertian baru dari pengertian PKN bahwa PKN sebagai penyiapan generasi muda penerus bangsa dan negara yang siap melewati berbagai guncangan dengan tetap mempertahankan sistem nilai yang ada di dalam kegiatan kemasyarakatannya (Fitriani, *et al.*, 2021, p. 9099). Artinya, pembelajaran PKN sangat penting untuk dipelajari karena dapat membentuk karakter kewarganegaraan dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban agar menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab.

E-modul yang dirancang tersebut berbasiskan cerita bergambar. Menurut (Ngura, *et al.*, 2020 p. 120) cerita bergambar merupakan sebuah buku yang terdapat suatu cerita tertulis dengan gaya bahasa yang ringan, cenderung dengan gaya obrolan, yang dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan cerita untuk menyampaikan fakta untuk membangun kemampuan siswa dalam sebuah kalimat. Artinya, cerita bergambar dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, serta menarik perhatian karena pada umumnya semua orang senang melihat gambar.

Hasil observasi awal lapangan yang dilakukan peneliti di Kabupaten Musi Banyuasin, mengarahkan peneliti untuk memilih lokasi penelitian di SDN Karang Mukti. Hal ini, disebabkan karena kurang tersedianya media pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran terutama pada *e-modul* berbasis cerita bergambar. Serta berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti pada awal Januari 2022 bersama salah satu guru kelas 5 di SDN Karang Mukti bernama Nurita S.Pd, guru tersebut menjelaskan bahwasanya masih banyak siswa yang belum memahami pembelajaran PKN materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan, dimana hal ini terlihat dari masih ada siswa yang mengatakan pancasila sebagai lambang negara bukan sebagai ideologi negara. Adapun faktor-faktor penyebabnya, yaitu dapat dilihat dari kurangnya sarana serta pengembangan media *e-modul* masih jarang dilakukan, (Herayanti, *et al.*, 2019, p. 495) serta akibat dari pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemi Covid-19 yang kurang memanfaatkan media teknologi dengan baik. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa kurang memahami materi peristiwa mengisi kemerdekaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yakni merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk (Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D, 2018, p. 278) . Untuk memperoleh hasilnya, diuji dengan analisis kebutuhan produk agar nantinya bisa digunakan oleh tenaga pendidik/masyarakat. Analisis kebutuhan memandang karakteristik siswa SD Negeri Karang Mukti serta kebutuhan sekolah, sekaligus peneliti berharap dengan memakai model *rowntree* ini diharapkan dapat dikembangkan *e-modul* berbasis cerita bergambar yang valid dan praktis. Teknik *Walkthrough* merupakan sebuah validasi data yang digunakan untuk

mengevaluasi produk dengan melibatkan beberapa ahli sebagai dasar dalam merevisi produk awal (Oktarinah & Zulherman, 2016, p. 2). Angket adalah instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis yang nantinya harus dijawab oleh siswa sesuai prosedur yang ada (Senjaya, 2013, p. 225). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket bentuk pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada tahap *one-to-one* dan *small group*. Angket digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa tentang *e-modul* yang dikembangkan. Hasil pengukuran tersebut digunakan untuk mengetahui kepraktisan *e-modul* dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Dalam tahap ini menggunakan dua tahapan yaitu uji validasi dan kepraktisan dengan menggunakan *skala likert* dengan memberikan *cheklis* pada kolom yang sesuai. Untuk validasi menggunakan 3 (tiga) validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dan untuk uji kepraktisannya menggunakan angket berjenis soal dengan uji coba *one-to-one* (3 orang) dan *small group* (10 orang).

Teknik Analisis Data Dari Lembar Validasi

Lembar validasi yang telah diisi serta dinilai oleh para ahli, tahap selanjutnya akan dianalisis dengan melakukan rekap skor hasil penilaian setiap dari semua validator dengan mengkategorikan nilai validasi seperti tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Kategori Nilai Validasi

Kategori Jawaban	Skor Pertanyaan Positif
Sangat baik	4
Baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Sumber: Sugiyono (Novita, *et al.*, 2016, p. 13)

Teknik Analisis Data Dari Lembar Validasi

Hasil pengisian akhir siswa pada tahap *one-to-one* dan *small group* akan disajikan berupa dalam bentuk tabel, dengan mengkategorikan nilai kepraktisan seperti tabel sebagai berikut.

Tabel. 3.4 Kategori Kepraktisan

Kategori kelayakan	Skor Validitas
Sangat layak	81-100
Layak	61-80
Cukup layak	41-60
Tidak layak	21-40
Sangat tidak layak	0-20

Sumber: (Akbar, 2017, p. 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan *e-modul* berbasis cerita bergambar PKN SDN Karang Mukti di peroleh melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut mengikuti model pengembangan rowntre yang terdiri dari beberapa tahapan perencanaan, pengembangan, evaluasi.

Berdasarkan data hasil validasi *e-modul* oleh ahli desain diperoleh presentase 100% dan mendapatkan kriteria sangat valid berdasarkan tampilan *e-modul*, kemudahan penggunaan, sampul, konsistensi, kemanfaatan dan desain *e-modul* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan renting skor nilai 1-4. Hasil validasi *e-modul* dengan ahli bahasa memperoleh presentase 75% dan mendapatkan kriteria valid berdasarkan aspek kebahasaan, lugas, komunikatif dan penggunaan penggunaan ejakan dalam *e-modul* menggunakan renting skor 1-4. Berdasarkan data validasi *e-modul* oleh ahli materi dinyatakan sangat valid dan bisa diujicobakan

dalam proses pembelajaran dengan renting skor nilai 1-4. Pada penilaian ahli materi dari segi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian mendapatkan presentase 92,3% dengan kriteria sangat valid

Berdasarkan uji kepraktisan *e-modul* yang dilakukan dengan menyebarkan angket berupa soal dalam proses pembelajaran dengan responden kelas 5 SD Negeri Karang Mukti dalam tahap *one-to-one* memperoleh nilai rata-rata *pre-test* 26,6 dengan kriteria (tidak layak) sedangkan *post-test* memperoleh hasil yang lebih baik dan signifikan nilai rata-rata 93,3 dengan kriteria (sangat layak). Pada tahap *small group* memperoleh nilai rata-rata *pre-test* 38 dengan kriteria (tidak layak) sedangkan *post-test* memperoleh hasil yang lebih baik dan signifikan dengan nilai rata-rata 93 dengan kriteria (sangat layak). Penelitian dilakukan secara *daring* karena alasan tidak mengganggu kelas 6 sedang ujian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti yang telah dilakukan tentang *e-modul* peristiwa mengisi kemerdekaan berbasis cerita bergambar yang valid dan praktis maka dapat disimpulkan, yaitu: *E-modul* peristiwa mengisi kemerdekaan yang dikembangkan, dinyatakan sangat valid oleh ketiga validator dengan rata-rata 86,7%. *E-modul* peristiwa mengisi kemerdekaan dinyatakan teruji kepraktisannya. Hal ini dilihat dari nilai siswa pada *pre-test* nilai rata-rata 26,6 (tidak layak) sedangkan *post-test* memperoleh hasil yang lebih baik dan signifikan memperoleh nilai rata-rata 93,3 (sangat layak) pada tahap *one-to-one*. Hasil nilai siswa pada tahap *small group pre-test* memperoleh nilai rata-rata 38 (tidak layak) sedangkan *post-test* memperoleh hasil yang lebih baik dan signifikan memperoleh nilai rata-rata 93 (sangat layak)

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Danumiharja, M. (2014). *Propesi Tenaga Pendidikan*. Yogyakarta Deepublish.
- Fitri, N., Dewi, & Furnamasari. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn Dalam Membentuk Dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2021.
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bukti*, 120.
- Novita, Burhan, & Darlius. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Drill And Practice Pada Mata Kuliah Pengukuran Teknik Diprogram Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 13.
- Senjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.