

---

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTU *BOOK CREATOR* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENDUKUNG KURIKULUM  
MERDEKA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Sonia Yulia Friska<sup>1</sup>, Wiwik Okta Susilawati<sup>2</sup>, Retma Restiara<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

Email: [retretma58@gmail.com](mailto:retretma58@gmail.com)

**ABSTRAK** : Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya, guna menambah bahan ajar yang ada di sekolah dan menghasilkan pengembangan E-Modul di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 14 Koto Baru. Model yang digunakan yaitu pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*) yaitu analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap perancangan (*design*) meliputi perancangan terhadap bahan ajar E-Modul yaitu rancangan instrumen dan rancangan kerangka. Tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap pengembangan dilakukannya uji validitas oleh ahli. Tahap implementasi (*implementation*) yaitu tahap uji coba praktikalitas dan tahap evaluasi (*evaluation*) yaitu tahap evaluasi dilakukan uji efektivitas dilakukan di SDN 14 Koto Baru. Hasil penilaian validasi E-Modul pembelajaran Pendidikan Pancasila pada uji validitas oleh tiga orang ahli mendapatkan skor rata-rata 84% termasuk dalam kategori sangat valid, artinya E-Modul Pendidikan Pancasila sudah sesuai dengan isi, kelayakan konstruk dan komponen bahasa, uji praktikalitas dengan skor rata-rata 87,5% dikategorikan sangat praktis, artinya E-Modul sudah dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran, sedangkan hasil efektivitas E-Modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan skor rata-rata 87,5% dikategorikan sangat efektif, artinya E-Modul dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.  
**Kata Kunci** : Pengembangan E-Modul, Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Model ADDIE.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu bagian penting bagi setiap orang untuk menemukan hal-hal baru dan menjadikan manusia lebih bermanfaat dan berkembang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini, menuntut adanya kualitas pendidikan yang lebih baik lagi, terutama di jenjang pendidikan sekolah dasar di mana awal proses penambahan ilmu pengetahuan dari bimbingan seorang pendidik untuk memberikan sebuah pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Belajar bukan hanya sekadar duduk di kelas dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh pendidik, akan tetapi belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkungannya.

Kualitas sumber daya manusia diharapkan mampu meningkatkan perubahan dengan tidak perlu melakukan perubahan secara keseluruhan.

Perkembangan pendidikan yang semakin berkembang dan arus globalisasi dari kemajuan teknologi yang semakin berkembang terhadap perencanaan, proses dan evaluasi pendidikan. Demikian juga dengan sistem pendidikan juga harus saling berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi yang sekarang semakin tinggi. Dunia pendidikan beberapa waktu yang lampau dihadapkan oleh serangan wabah virus yang membuat segala aktivitas dan perkembangan pendidikan terhambat dengan adanya pandemi ini. Pandemi Covid-19 merupakan salah satu gangguan eksternal yang dihadapi oleh peserta didik maupun dunia pendidikan. Fenomena pandemi Covid-19 yang menyebabkan proses pembelajaran mengalami banyak kendala sehingga memberikan dampak yang cukup signifikan bagi satuan pendidikan. Pandemi Covid-19 ini memberikan dampak yang serius bagi setiap orang. Kegiatan menjadi terkendala dengan adanya pandemi ini, guna untuk memperbaiki proses pendidikan yang telah cacat, maka lahirlah kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan sebuah kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai upaya mengembangkan kurikulum dari yang sudah ada sebelumnya. Kurikulum merdeka belajar akan menciptakan pembelajaran aktif (Achmad et al., 2022). Program ini bukanlah pengganti dari program yang sudah berjalan, namun untuk memberikan perbaikan sistem yang sudah berjalan. Seberapa aktif peserta didik dalam mata pelajaran tertentu menentukan prestasi peserta didik, sehingga banyak pihak perlu lebih memperhatikan penilaian tingkat keperolehan dalam proses pembelajaran. Tahap pelaksanaannya, pendidik lebih memiliki keleluasaan dalam memilih perangkat mengajar sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Perancangan kurikulum merdeka merujuk beberapa prinsip yakni: 1) standar capaian disiplin ilmu memperhatikan prinsip fokus, tidak berubah dan berkaitan, 2) kemampuan untuk transfer kompetensi interdisipliner, dan pilihan, 3) keaslian, fleksibilitas dan keselarasan dan 4) pelibatan, keberdayaan atau kemerdekaan peserta didik dan keberdayaan atau kemerdekaan pendidik. Landasan utama perancangan kurikulum merdeka merupakan filosofi merdeka belajar yang juga melandasi kebijakan pendidikan lainnya yang dinyatakan dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 ). Salah satu bahan ajar yang menarik untuk dikenalkan kepada pendidik untuk dapat mendukung perkembangan kurikulum, yaitu elektronik modul.

Modul elektronik atau e-Modul, sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi yang berkembang saat ini, dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya, yaitu terdapat gambar, *link* video, soal latihan beserta tes untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari e-Modul tersebut. E-Modul yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai bentuk bahan ajar interaktif memuat tentang materi, gambar - gambar dan video yang dirancang secara sistematis, variatif, dan menarik untuk memberikan akses kemudahan kepada pendidik ketika menyampaikan materi yang ingin dicapai. Selama ini, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Pemahaman materi dari bahan ajar, seringkali peserta didik membutuhkan penjelasan lebih banyak dari pendidik. Agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan dengan bahan ajar yang bervariasi diharapkan kegiatan pembelajaran dapat menyenangkan dan tidak monoton, hanya terpusat pada satu sumber buku di dalam kelas. Salah satu teknologi yang bisa dikembangkan untuk membuat e-Modul adalah *software* aplikasi *Book Creator*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas IV SDN 14 Koto Baru, telah diterapkan kurikulum merdeka pada kelas I dan IV sebagai tahapan implementasi. Melalui wawancara dan pengamatan langsung kepada wali kelas khususnya di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah berjalan penggunaan kurikulum merdeka tersebut dan dari telah berjalannya kurikulum ini di sekolah khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menemukan bahwa peserta didik, yaitu: 1) proses pembelajaran yang masih monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan, 2) minat belajar peserta didik yang rendah pada pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, 3) peserta didik kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran yang hanya menggunakan media yang sudah sering digunakan, 4) pendidik saat proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKS, 5) pendidik masih kurang dalam penggunaan teknologi saat pembelajaran. Berdasarkan penuturan di atas, maka peneliti memberikan solusi penggunaan e-Modul sebagai bahan ajar untuk dirinya saat proses pembelajaran di kelas dan mempermudah memahami materi pelajaran. E-Modul yang menarik selaras dengan karakteristik dan usia peserta didik kelas IV yang lebih dominan menyukai hal yang menarik. Selanjutnya, terkhusus dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini dibantu dengan e-Modul ini dalam proses pembelajaran yang kedepannya dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik dalam belajar.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sriwahyuni et al., 2019). Produk yang dihasilkan berbentuk software, berupa e-modul sebagai alat bantu belajar. Untuk menghasilkan sebuah produk tertentu maka digunakan penelitian yang bersifat untuk menguji kualitas produk tersebut supaya dapat berguna di sekolah maka diperlukan penelitian ini untuk menguji kualitas produk. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk, baik produk yang baru atau produk yang sudah ada sebelumnya. Model pengembangan yang digunakan yaitu, ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dan dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Salahuddin, 2021).

Pengembangan produk media berbantu sebuah aplikasi ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Selanjutnya, untuk dapat menghasilkan suatu produk diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan suatu produk. Pengembangan suatu produk dapat berupa memperbaiki produk yang sudah ada menjadi lebih efektif, praktis serta efisien atau menciptakan produk baru (Friska & Nanda, 2022). Hampir semua produk yang bersifat teknologi, seperti televisi, laptop, komputer, telepon dan lainnya dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Selanjutnya, ada banyak macam model pengembangan, salah satunya model rancangan suatu produk pembelajaran yang sering digunakan penelitian dan pengembangan yaitu, model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



**Gambar 3.1 Model ADDIE (Dimodifikasi: (Sari, 2017)**

Model ADDIE merupakan model yang relevan dan efektif untuk digunakan (Kurnia et al., 2019). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation, and Evaluation*.

*Implementation or Delivery and Evaluation*. Tahapan model ADDIE hanya sampai pada tahap evaluasi, sehingga dalam penelitian ini dengan tahapan yang telah dilakukan (Friska, Nurhalida, et al., 2022). Keunggulan dari model ini yaitu, sederhana, mudah dipahami dan memiliki struktur yang dapat membantu metode pelajaran yang berfokus pada peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pengembangan e-Modul berbantu *book creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan melalui beberapa tahap sesuai dengan prosedur dari pengembangan ADDIE, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut ini tahapan yang digunakan pada penelitian sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis ini meliputi kegiatan seperti analisis materi, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Berikut penjelasannya:

#### a) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi buku ajar Pendidikan Pancasila kelas IV pada semester 2 (dua) yang akan dijabarkan. Selanjutnya, pemilihan materi yang akan disampaikan dalam penelitian disusun secara sistematis ke dalam e-Modul yang dikembangkan agar peserta didik mudah memahami konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Baru.

#### b) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini, peneliti melaksanakan observasi pada saat akan menyusun bab I ke SDN 14 Koto Baru di kelas IV dan pemberian angket terhadap wali kelas dan peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Baru. Salah satu masalah yang ditemukan peneliti saat melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka diperlukan suatu bahan ajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### c) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini berupa angket yang diberikan kepada wali kelas IV dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu peserta didik kurang memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila

dikarenakan belum adanya bahan ajar yang menarik untuk menunjang pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian (UH) peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jadi, peneliti mengembangkan bahan ajar e-Modul berbantu *book creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen “Bhinneka Tunggal Ika” ini diharapkan dapat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

### a) Validitas

**Tabel 4.2 Hasil Validitas oleh Ahli E-Modul Pendidikan Pancasila**

Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
M. Anggrayni, M.Pd	$V = \frac{28}{32} \times 100\%$ $V = 87,5\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
Dr. Gunawan Ali, M.Kom	$V = \frac{26}{32} \times 100\%$ $V = 81,25\%$	Sangat Valid	Dosen FILKOM UNDHARI
Aprimadedi, M.Pd	$V = \frac{28}{32} \times 100\%$ $V = 83,34\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
<b>Total Keseluruhan</b>	$\frac{252,09}{3} \times 100\%$ <b>= 84%</b>	<b>Sangat Valid</b>	-

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validitas yang telah dilakukan oleh validator kelayakan isi oleh M. Anggrayni, M.Pd dengan hasil 87,5% dikategorikan sangat valid, validator kelayakan konstruksi oleh Dr. Gunawan Ali, M.Kom dengan hasil 81,25% dikategorikan sangat valid, dan validator kelayakan bahasa oleh Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 83,34% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian, hasil penilaian validitas e-Modul Pendidikan Pancasila yang telah dirancang peneliti telah dirata-ratakan dengan hasil 84% dikategorikan sangat valid.

### b) Praktikalitas

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 14 Koto Baru dengan jumlah peserta didik yaitu 32 orang. Produk yang dikembangkan akan dinilai oleh wali kelas IV Bapak Zailani Sidik, S.Pd dan peserta didik kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Data Praktikalitas dari Pendidik**

No.	Nama	Hasil $p = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Zailani Sidik, S.Pd	$p = \frac{30}{32} \times 100\%$ $= 94\%$	Sangat Praktis	Wali Kelas IV SDN 14 Koto Baru

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang diisi oleh praktisi Zailani Sidik, S.Pd dari wali kelas IV SDN 14 Koto Baru dengan hasil 94% dikategorikan sangat praktis.

**Tabel 4.6 Data Praktikalitas dari Peserta Didik**

No.	Nama	Hasil $p = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Aldi Juhan	$p = \frac{37}{40} \times 100\%$ = 92,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
2.	Alisa Aprilia	$p = \frac{34}{40} \times 100\%$ = 85%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
3.	Andini Illaika Y	$p = \frac{32}{40} \times 100\%$ = 80%	Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
4.	Anggun Saptiana	$p = \frac{35}{40} \times 100\%$ = 87,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
5.	Annanda Tisya	$p = \frac{32}{40} \times 100\%$ = 80%	Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
6.	Atisa	$p = \frac{38}{40} \times 100\%$ = 95%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
7.	Aura Fitri	$p = \frac{40}{40} \times 100\%$ = 100%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
8.	Aura Nazira	$p = \frac{40}{40} \times 100\%$ = 100%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
9.	Cantika Putri H	$p = \frac{35}{40} \times 100\%$ = 87,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
10.	Fabio Saputra	$p = \frac{32}{40} \times 100\%$ = 80%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
11.	Fadiyah Putri J	$p = \frac{40}{40} \times 100\%$ = 100%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
12.	Jenia Ellyyah P	$p = \frac{36}{40} \times 100\%$ = 90%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
13.	Kairul Arka P	$p = \frac{30}{40} \times 100\%$ = 75%	Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
14.	Kayruna Fauzia	$p = \frac{38}{40} \times 100\%$ = 95%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru

15.	Kheyzia Febiola	$p = \frac{35}{40} \times 100\%$ = 87,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
16.	Lutfi Hikmal Z	$p = \frac{37}{40} \times 100\%$ = 92,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
17.	Marsha Aulya P	$p = \frac{33}{40} \times 100\%$ = 82,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
18.	M. Alvariza	$p = \frac{38}{40} \times 100\%$ = 95%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
19.	M. Ibra Novendi	$p = \frac{33}{40} \times 100\%$ = 82,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
20.	M. Irsyad A	$p = \frac{37}{40} \times 100\%$ = 92,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
21.	M. Rafka	$p = \frac{28}{40} \times 100\%$ = 70%	Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
22.	M. Rizki	$p = \frac{34}{40} \times 100\%$ = 85%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
23.	Niko Alvareq	$p = \frac{31}{40} \times 100\%$ = 77,5%	Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
24.	Putra Anugra I	$p = \frac{37}{40} \times 100\%$ = 92,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
25.	Qaireen Nazhifa	$p = \frac{40}{40} \times 100\%$ = 100%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
26.	Resta Evaniy P	$p = \frac{39}{40} \times 100\%$ = 97,5%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
27.	Salsabilla Putri	$p = \frac{36}{40} \times 100\%$ = 90%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
28.	Saswiya	$p = \frac{26}{40} \times 100\%$ = 65%	Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
29.	Tifani Husta M	$p = \frac{40}{40} \times 100\%$ = 100%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
30.	Zahran R	$p = \frac{28}{40} \times 100\%$ = 70%	Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
31.	Zaki	$p = \frac{34}{40} \times 100\%$	Sangat	Peserta Didik Kelas

		= 85%	Praktis	IV SDN 14 Koto Baru
32.	Zaskia	$p = \frac{35}{40} \times 100\%$ = 88%	Sangat Praktis	Peserta Didik Kelas IV SDN 14 Koto Baru
<b>Jumlah</b>		$p = \frac{2.800}{32} \times 100\%$ = <b>87,5%</b>	<b>Sangat Praktis</b>	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang telah diisi oleh praktisi yaitu dari peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Baru berjumlah 32 orang dengan hasil 87,5% dikategorikan sangat praktis.

### c) Efektivitas

Penyajian data efektivitas pada uji coba produk e-Modul mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 14 Koto Baru berguna untuk mengetahui keefektifan e-Modul yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 1 Data Uji Coba E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

No.	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	28	87,5%
2.	Tidak Tuntas	4	12,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 87,5% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntas hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 12,5% dikategorikan tidak efektif.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu menghasilkan e-Modul pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen 3 “Bhinneka Tunggal Ika” berbantu *Book Creator* pada kelas IV SDN 14 Koto Baru yang valid, praktis dan efektif.

### 4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan ini yaitu setelah dinyatakan layak dari validasi oleh validator (tim ahli), selanjutnya e-Modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat diimplementasikan atau digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik. Uji coba e-Modul Pendidikan Pancasila dilaksanakan di kelas IV SDN 14 Koto Baru.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil proses dan data hasil penilaian yang diperoleh dari validitas oleh validator (tim ahli), analisis praktikalitas dari hasil lembar angket respon pendidik dan peserta didik. Selanjutnya, analisis efektivitas dari uji coba e-Modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dan lembar tes hasil belajar peserta

didik bertujuan untuk mengetahui keefektivan dari e-Modul Pendidikan Pancasila berbantu *Book Creator* kelas IV SDN 14 Koto Baru.

## SIMPULAN

Pengembangan yang telah dilakukan terhadap e-Modul mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen 3 “Bhinneka Tunggal Ika”, pengumpulan data dan penyajian data kelas IV SDN 14 Koto Baru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan e-Modul mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas IV SDN 14 Koto Baru.
2. Rancangan desain e-Modul mata pelajaran Pendidikan Pancasila dibantu *canva* dan *book creator*.
3. Validitas e-Modul mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dinilai oleh validator berjumlah 3 orang, dengan kategori penilaian yaitu materi (isi), bahasa dan kegrafikaan. Hasil dari penilaian menunjukkan bahwa e-Modul Pendidikan Pancasila memperoleh rata-rata 84% dikategorikan sangat valid. E-Modul Pendidikan Pancasila layak untuk digunakan dan sesuai ketentuan SDN 14 Koto Baru.
4. Praktikalitas yang dinilai dari angket praktikalitas pendidik terhadap e-Modul mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berjumlah 1 orang pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Baru. Peserta didik dari hasil lembar instrumen praktikalitas mendapat rata-rata 87,5% dikategorikan sangat praktis, selanjutnya dari penilaian praktisi Zailani Sidik, S.Pd dari wali kelas IV SDN 14 Koto Baru mendapat hasil 94% dikategorikan sangat praktis, artinya e-Modul sudah layak digunakan dengan mudah untuk proses pembelajaran peserta didik.
5. Efektivitas yang dinilai dari hasil tes akhir belajar peserta didik berupa soal, memperoleh rata-rata 87,5% dikategorikan sangat efektif, sehingga dapat dikatakan e-Modul mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 14 Koto Baru.

## DAFTAR PUSTAKA

Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>.

- Akmalia. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Book Creator Pada Konsep Hukum Gravitasi Newton Terintegrasi Al-Qur'an Di Ma Ittihad Al-Ummah Ussu Kabupaten Luwu Timur. In *makassar* (Issue 8.5.2017).
- Albela, T. I. B., Sesanti, N. R., & Setiawan, D. A. (2022). Pengembangan e-modul Cerita Berbasis Aplikasi Mock-up pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar Tita. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(7), 1–8.
- Andermi, A. D., & Eliza, F. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 24–27. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i2.101>.
- Angraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205. <https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/591>.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>.
- Erinawati, B. (2016). Pengembangan E-Modul Penggabungan Dan Pemberian Efek Citra BITMAP Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28. [file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias\\_ALAD\\_11\\_Nov\\_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec](file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec).
- Fikrah, Z., & Sukma, E. (2022). Pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas iv sdn 12 air sikaming kabupaten pesisir selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1184–1198. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5328>
- Fitriana, F., & Azmi Bakhtiar, F. (2019). *Karakteristik Siswa Kelas Sd*. hal 33.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>.
- Friska, S. Y., & Nanda, D. W. (2022). Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika ...*, 10(2), 313–324. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13013>.
- Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2022). Pengembangan e-LKPD dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Problem Solving pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3200–3206. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1685>.
- Friska, S. Y., Nurhalida, N., & ... (2022). Pengembangan E-Modul IPA Tema 6 Subtema 2 Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Problem Based Learning Berbantu Flipbook Maker di Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi ...*, 10(2), 377–382. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13298>.
- Hartoyo, A., & Rahmayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Kaelan, M. S. (2022). Pendidikan Pancasila (Reformasi). *Capaian Pembelajaran*, 2–21.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D.

- Prajana, A., & Astuti, Y. (2020). Persepsi Dosen Terhadap Layanan Aplikasi E-Lkd Uin Ar-Raniry Dengan Menggunakan Technology Acceptence Model (Tam). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 294–302. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.58>.
- Pratiwi, I., Akbar, S. Z. M., Pratama, R. A., Sitepu, S., Muhammadiyah, U., Utara, S., Tadulako, U., & Utara, M. S. (2022). Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android ( E-Modul Disroid ) Pada Materi Cahaya Bagi Siswa SD. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 209–222.
- Rahmawati, T. F. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 08(01), 2477–5673.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Salahuddin, A. (2021). Modul Contextual Teaching and Learning (CTL) Bermuatan Pendidikan Karakter. *CV. Pena Persada.*, 205.
- Widyaiswara. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 1.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>.