

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
GOTONG ROYONG KELAS V DI MI ALMA'ARIF 02 SINGOSARI MALANG**

Oleh:

Fira Afrian Dani

NIM. 210103110139



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GOTONG ROYONG
KELAS V DI MI ALMA'ARIF 02 SINGOSARI MALANG**

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah*

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

oleh

Fira Afrian Dani

NIM. 210103110139



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana No. 50 Kota Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id> / E-mail: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fira Afrian Dani

NIM : 210103110139

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma'arif 02 Singosari Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku. Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Desember 2025

Dosen Pembimbing

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058

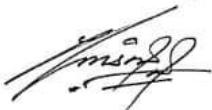
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.. 197610032003121004

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

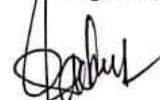
Skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma’arif 02 Singosari Malang” oleh Fira Afrian Dani telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058

Mengetahui,



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.. 197610032003121004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala lika-liku dan proses yang penuh pelajaran berharga.

Penulis dengan tulus dan penuh rasa syukur, karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Muji dan Ibu Fatmawati, yang selalu menjadi *support system* nomor satu dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas cinta tanpa syarat, doa yang tak pernah putus, dan semangat yang terus mengalir meski tanpa kata.
2. Kakak tersayang, Melda Fuji Pratiwi yang selalu memberi dukungan dan menjadi tempat berbagi dalam segala situasi. Terima kasih telah menjadi saudara, teman, sekaligus tempat curahan hati.
3. Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, dan motivasinya.
4. Fira Afrian Dani, terima kasih telah kuat sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah. Terima kasih telah tetap melangkah, meski sering merasa ingin berhenti. Skripsi ini adalah bentuk penghargaan untukmu karena telah percaya bahwa kamu pantas untuk tumbuh dan berproses.

LEMBAR MOTO

"Maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain."

(QS. Al-Insyirah: 7)

"Bukan tentang seberapa cepat aku sampai, tapi seberapa tulus aku melangkah."

(Fira Afrian Dani)

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma'arif 02 Singosari Malang.

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh

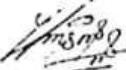
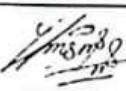
Fira Afrian Dani (210103110139)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 22 Desember 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S, Pd)

Dosen Penguji	Tanda Tangan
Ketua Sidang Dr. Abd. Gafur M.Ag NIP. 197304152005011004	
Anggota Penguji Roian One Febriani, M.Pd NIP. 199302012023212039	
Sekretaris Sidang Nur Hidayah Hanifah M.Pd NIP. 19928142023212058	
Pembimbing Nur Hidayah Hanifah M.Pd NIP. 19928142023212058	

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 24 Desember 2025

PEMBIMBING

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Fira Afrian Dani

Lamp :

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa bimbingan baik dari segi isi, bahasa dan teknik penulisan, maka skripsi dari mahasiswa :

Nama : Fira Afrian Dani

NIM : 210103110139

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma'arif 02 Singosari Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak diajukan untuk diujikan. Demikian kami sampaikan terima kasih

Wassallammualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fira Afrian Dani

NIM : 210103110139

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma'arif 02 Singosari Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 24 Desember 2025

Peneliti



Fira Afrian Dani
NIM 210103110139

ABSTRAK

Dani, Fira Afrian. 2025. Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma'arif 02 Singosari Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Univeritas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.

Kata Kunci: *E-modul, Project-Based Learning, Gotong Royong, dan Hasil Belajar Siswa*

E-modul berbasis *Project-Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong adalah salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *E-modul* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, kompetensi inti, materi gotong royong, soal evaluasi, kuis dan proyek untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui tahapan dalam proses mengembangkan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning*, (2) mengetahui validitas dan kemenarikan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning*, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive-Total Sampling*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di MI Alma'arif 02 Singosari Malang yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman dokumentasi, angket, dan soal *pretest-posttest*. Analisis data terdiri dari tiga bagian, yaitu analisis validitas produk, analisis angket respon siswa, dan analisis uji N-Gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria dan dinyatakan sangat valid untuk digunakan. Sebagaimana hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase 91,2%, validasi dari ahli media mendapatkan 95,7%, dan 95,3% dari ahli pembelajaran. Nilai rata-rata dari ketiga hasil validasi tersebut adalah 94% dengan kategori sangat layak, sehingga *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* dinilai sangat valid dan layak untuk digunakan. Uji efektivitas berbasis *Project-Based Learning* dilakukan melalui *pretest* yang menunjukkan nilai rata-rata 67,3 dan *posttest* yang menunjukkan nilai rata-rata 93,8. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari *pretest posttest*, peneliti menggunakan uji N-gain dan memperoleh rata-rata 0,81 dengan kriteria tinggi karena skor N-gain $> 0,7$.

ABSTRACT

Dani, Fira Afrian. 2025. Development of Project-Based Learning E-Modules to Improve Student Learning Outcomes on Grade V Mutual Cooperation Material at MI Alma'arif 02 Singosari Malang. Thesis. Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education. Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.

Keywords: *E-module, Project-Based Learning, Gotong Royong, and Student Learning Outcomes*

The Project-Based Learning e-module for Pancasila Education on the subject of mutual cooperation is one of the teaching materials that can be used in the learning process. This e-module is equipped with usage instructions, core competencies, mutual cooperation material, evaluation questions, quizzes, and projects to improve the learning outcomes of 5th grade students at MI Alma'arif 02 Singosari.

This research and development aims to (1) identify the stages in the process of developing Project-Based Learning-based e-modules, (2) determine the validity and attractiveness of Project-Based Learning-based e-modules, and (3) determine the effectiveness of using Project-Based Learning-based e-modules. The type of research used is Research and Development using the ADDIE research model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The sampling technique used is Purposive-Total Sampling. The subjects of this study were 30 fifth-grade students at MI Alma'arif 02 Singosari Malang. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. The instruments used were observation guidelines, interview guidelines, documentation guidelines, questionnaires, and pretest-posttest questions. Data analysis consisted of three parts, namely product validity analysis, student response questionnaire analysis, and N-Gain test analysis.

The results of this study indicate that the Project-Based Learning-based e-module developed by the researcher has met the criteria and is declared to be highly valid for use. The results of validation by subject matter experts obtained a percentage of 91.2%, validation by media experts obtained 95.7%, and 95.3% from learning experts. The average value of the three validation results was 94% with a very feasible category, so that the Project-Based Learning-based e-module was considered very valid and feasible for use. The effectiveness test based on Project-Based Learning was conducted through a pretest, which showed an average score of 67.3, and a posttest, which showed an average score of 93.8. Based on the results obtained from the pretest and posttest, the researchers used the N-gain test and obtained an average of 0.74, which is considered high because the N-gain score is > 0.7.

الملخص

داني، فيرا أفريان. 2025. تطوير وحدة إلكترونية للتعلم القائم على المشاريع لتحسين نتائج تعلم الطلاب من خلال التعاون المتبادل لطلاب الصف الخامس في مدرسة المعارف الإسلامية 02 سينغوساري، مالانغ أطروحة. قسم إعداد معلمى المدارس الابتدائية، كلية التربية الإسلامية وتربية المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانغ. مشرف الرسالة: نور هداية حنيفة، ماجستير في التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: وحدة إلكترونية، التعلم القائم على المشاريع، التعاون المتبادل، ونتائج تعلم الطلاب

الوحدة الإلكترونية للتعلم القائم على المشاريع لتعليم بانكاسيلا حول موضوع التعاون المتبادل هي إحدى المواد التعليمية التي يمكن استخدامها في عملية التعلم. هذه الوحدة الإلكترونية مزودة بتعليمات الاستخدام، والكافئات الأساسية، ومواد التعاون المتبادل، وأسئلة التقييم، والاختبارات القصيرة، والمشاريع لتحسين نتائج التعلم لطلاب MI Alma'arif 02 Singosari.

يهدف هذا البحث والتطوير إلى (1) تحديد مراحل عملية تطوير الوحدات الإلكترونية القائمة على التعلم القائم على المشاريع، (2) تحديد صحة وجاذبية الوحدات الإلكترونية القائمة على التعلم القائم على المشاريع، و (3) تحديد فعالية استخدام الوحدات الإلكترونية القائمة على التعلم القائم على المشاريع. نوع البحث المستخدم هو (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تقنية ADDIE البحث والتطوير باستخدام نموذج البحث الخامس العينات المستخدمة هي العينات الإجمالية المقصودة. شملت هذه الدراسة 30 طالباً من طلاب الصف الخامس في MI Alma'arif 02 Singosari Malang. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق والاختبارات. كانت الأدوات المستخدمة هي إرشادات الملاحظة وإرشادات المقابلة وإرشادات التوثيق والاستبيانات وأسئلة الاختبار قبل الاختبار وبعد. تألف تحليل البيانات من ثلاثة أجزاء، وهي تحليل صحة المنتج وتحليل استبيان استجابة الطلاب وتحليل اختبار N-Gain.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن الوحدة الإلكترونية القائمة على التعلم القائم على المشاريع التي طورها الباحث قد استوفت المعايير وأعلن أنها صالحة للاستخدام بدرجة عالية. وقد حصلت نتائج التحقق من الصحة من قبل 91.2٪، خبراء الموضوع على نسبة 91.2٪، وحصلت نتائج التتحقق من الصحة من قبل خبراء الإعلام على 95.7٪ وحصلت نتائج التتحقق من الصحة من قبل خبراء التعلم على 95.3٪. وبلغ متوسط قيمة نتائج التتحقق من الصحة الثلاثة 94٪ مع تصنيف "ممكن جدًا"، بحيث اعتبرت الوحدة الإلكترونية القائمة على التعلم القائم على المشاريع صالحه للاستخدام بدرجة عالية. أجري اختبار الفعالية القائم على التعلم القائم على المشاريع من خلال اختبار أولي أظهر متوسط درجات 67.3 واختبار لاحق أظهر متوسط درجات 93.8. استناداً إلى النتائج التي وحصلوا على N-gain تم الحصول عليها من الاختبار الأولي والاختبار اللاحق، استخدم الباحثون اختبار N-gain على <0.74 مع معيار عالي لأن درجة

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi rabbil 'alamin, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Berkat izin dan kasih saying-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V di MI Al-Ma'arif 02 Singosari Malang**" dengan baik dan tepat waktu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, peneliti sangat terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang.

Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Seluruh dosen dan staff jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terima kasih yang tak terhingga atas segala ilmu, bimbingan, dan fasilitas yang telah diberikan selama masa studi penulis.
5. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, selaku dosen pembimbing penghargaan setinggi-tingginya disampaikan atas kesabaran, ketelitian, dan ketulusan beliau dalam membimbing,

memberikan arahan, serta meluangkan waktu berharga hingga proses penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen wali atas bimbingan, dan dukungan yang telah dicurahkan selama penulis menempuh perkuliahan.
7. Sigit Priatmoko, M.Pd selaku validator materi, Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator media, dan Bapak Muhammad Sholeh, S.Pd selaku validator pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan nilai, kritik, dan saran yang berharga demi perbaikan produk yang dikembangkan penulis.
8. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Muji dan Ibu Fatmawati atas doa, dukungan moral dan material yang tak terhingga, serta pengorbanan yang menjadi sumber kekuatan utama penulis hingga dapat menyelesaikan studi S-1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang..
9. Kepada kakak penulis, Melda Fuji Pratiwi yang senantiasa memberikan doa, kekuatan, semangat, dan dukungan di setiap langkah perjalanan penulis. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu hadir di saat dibutuhkan, baik dalam suka maupun duka.
10. Kepala sekolah dan guru kelas V MI Alma'arif 02 Singosari Malang atas izin serta ilmunya selama penulis melakukan penelitian.
11. Siswa siswi kelas V MI Alma'arif 02 Singosari Malang yang telah menerima dengan ceria kedatangan penulis dan turut serta sebagai subjek penelitian.
12. Teman-teman “Tcukup Tau” (Regina Sashi Kirana, Indriati Alia Permadani, Nadia Luthfiyah, Sivi Mariska, Amalia Nur Laila, Maulidia Putri, Lola Laula Rahma, dan Vahra Devinta) terima kasih telah menjadi *support system* dan sahabat yang senantiasa mendukung dan bersamai penulis selama empat tahun ini.

13. Alvin Luthfiana M. sebagai sahabat layaknya saudara, terima kasih untuk selalu menjadi penolong dan pendukung nomor satu dalam setiap hal, terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah tentang apapun, dan terima kasih untuk setiap suka duka, tawa dan canda yang dilalui bersama.
14. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PGMI UIN Malang Angkatan 2021 terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan dukungan yang terjalin selama menempuh studi, yang telah memberikan semangat tambahan bagi penulis..

Terakhir, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Malang, 15 Desember 2025
Penulis

Fira Afrian Dani

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	: â
Vokal (i) panjang	: î
Vokal (u) panjang	: û

C. Vokal Diftong

أو	: aw
اي	: ay
وا	: û
اي	: î

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTO	IV
HALAMAN PERSEMPAHAN	I
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	XIV
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR GAMBAR	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIX
ABSTRAK	VIII
<i>ABSTRACT</i>	IX
الملخص.....	X
PEDOMAN TRANSLITERASI	XIV
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
G. Orisinalitas Penelitian	17
H. Definisi Istilah.....	222
I. Sistematika Penulisan	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA	26
A. Kajian Teori.....	26
B. Perspektif Teori dalam Islam	39
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	45
C. Uji Coba Produk	57
D. Jenis Data	60
E. Teknik Pengumpulan Data	60

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	63
G. Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	71
A. Proses Pengembangan.....	71
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	106
C. Revisi Produk.....	110
BAB V PEMBAHASAN	118
A. Analisis Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i>	118
B. Respon Siswa Terhadap <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i>	122
C. Efektivitas <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i>	125
BAB IV PENUTUP	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	131

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	20
Tabel 3.1 <i>Story board E-modul</i>	50
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	66
Tabel 3.3 Kualifikasi Validitas Produk	68
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Siswa	69
Tabel 3.5 Nilai Interpretasi N-Gain	69
Tabel 4.1 <i>Storyboard E-modul</i>	75
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahi Materi Berdasarkan Data Kuantitatif	99
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahi Materi Berdasarkan Data Kualitatif	100
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahi Media Berdasarkan Data Kuantitatif	101
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahi Media Berdasarkan Data Kualitatif	102
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahi Pembelajaran Berdasarkan Data Kuantitatif	103
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahi Pembelajaran Berdasarkan Data Kualitatif	104
Tabel 4.8 Hasil Analisis Angket Respon Siswa	106
Tabel 4.9 Hasil Analisis <i>Pretest Posttest</i>	108
Tabel 4.10 Revisi Produk Ahli Materi	110
Tabel 4.11 Revisi Produk Ahli Media	116
Tabel 4.12 Revisi Produk Ahli Pembelajaran	117
Tabel 5.1 Spesifikasi <i>E-modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i>	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE	45
Gambar 4.1 Tampilan Cover <i>E-Modul</i>	84
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Preliminaries dan Kata Pengantar	85
Gambar 4.3 Tampilan Daftar Isi	86
Gambar 4.4 Tampilan Doa Sebelum Belajar	87
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan <i>E-Modul</i>	88
Gambar 4.6 Tampilan Komponen Inti	89
Gambar 4.7 Halaman Awal Materi	90
Gambar 4.8 Tampilan Isi Materi Gotong Royong	93
Gambar 4.9 Tampilan Kegiatan Mengamati, Berdiskusi dan Berlatih	94
Gambar 4.10 Kegiatan <i>Project-Based Learning</i> , Kuis dan Refleksi	95
Gambar 4.11 Tampilan Glosarium dan Daftar Pustaka	95
Gambar 4.12 Tampilan Profil Penulis	97
Gambar 4.13 Tampilan Cover Belakang <i>E-Modul</i>	98
Gambar 4.14 Kegiatan Implementasi	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi Penelitian	45
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	48
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media	78
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	78
Lampiran 6 Hasil Pretest	79
Lampiran 7 Hasil Post test.....	80
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	80
Lampiran 9 Hasil Analisis Angket	151
Lampiran 10 Dokumentasi.....	152

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut adanya inovasi dalam penyajian bahan ajar untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran tradisional. Selama ini, modul konvensional (cetak) seringkali dianggap kurang dinamis dan tidak mampu menyajikan konten multimedia yang interaktif.¹ *E-modul* hadir sebagai solusi efektif untuk mengatasi hambatan tersebut, terutama saat siswa mulai merasakan kebosanan terhadap bahan ajar tekstual. *E-modul* mengintegrasikan video, animasi, dan kuis interaktif yang tidak dapat dilakukan oleh media cetak, *e-modul* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif.² Selain itu, format digital ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang kelas.

Transformasi digital melalui *e-modul* ini menjadi momentum penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan utama dalam pengembangan karakter siswa di sekolah.³ Penanaman kelima nilai Pancasila dalam bahan ajar sangat krusial untuk membentuk karakter bangsa yang bermoral dan berakhhlak mulia.⁴ Salah satu nilai Pancasila yang harus diterapkan pada siswa sejak dini adalah gotong royong, yang diartikan sebagai upaya

¹ I. Magdalena, T. Sundari, S. Nurkamilah, N. Nasrullah, D.A. Amalia. (2020). “Analisis Bahan Ajar.” *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2 No. 2 Hal. 311-326.

² Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

³ G.P. Mulyoto, M. Miftahusyai'an, & N.H. Hanifah. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk MI/SD*. Jakarta: Publica Institute.

⁴ P. Vasantan. (2020). “Education 4.0: The Role of Knowledge Transfer in Education to Improve Business in Bengkayang Regency, Border Area.” *Jurnal Borneo Akcaya*. 6(2). 156-167.

meningkatkan semangat kekeluargaan yang mendorong masyarakat untuk bersama-sama saling membantu dalam menyelesaikan pekerjaan.⁵ Nilai gotong royong memiliki banyak manfaat, seperti mempererat persatuan dan kesatuan, meringankan beban pekerjaan, serta meningkatkan efisiensi.⁶ Melihat manfaat tersebut, maka gotong royong perlu ditanamkan di sekolah sebagai bentuk penguatan sikap dan karakter bagi siswa.⁷

Hal ini sejalan dengan pernyataan Kemendikbudristek bahwa bahan ajar yang dirancang saat ini harus memberikan fleksibilitas dan relevansi tinggi, di mana fokus utama proses belajar tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter, nilai akademis, serta sikap dan perilaku siswa secara utuh.⁸ Penggabungan teknologi *e-modul* dengan konten berbasis nilai Pancasila ini menjadi sangat krusial agar fungsi pembelajaran bergeser dari sekadar transfer pengetahuan menjadi wahana membangun kompetensi dan keterampilan yang esensial bagi perkembangan holistik siswa. Oleh karena itu, penggabungan teknologi *e-modul* yang interaktif dengan konten berbasis nilai Pancasila diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan aplikatif bagi siswa.

⁵ Y. R. U. Sianturi, & D. A. Dewi. (2021). “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari dan sebagai Pendidikan Karakter.” *Jurnal Kewarganegaracan*, 5(1). 222-231.

⁶ K. V. Salsabila, T. Mulyati, & Y. F. Furnamasari. (2023). “Analisis Karakter Gotong Royong Sebagai Penguatan Jati Diri Bangsa.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*. 1(3) 40-50.

⁷ Y. R. U. Sianturi, & D. A. Dewi. (2021). “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari dan sebagai Pendidikan Karakter.” *Jurnal Kewarganegaraan*.

⁸ R. D. Pangkey, & N. V. Wongkar. (2024). “Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pendidikan Karakter: Strategi Meningkatkan Kualitas Siswa di Era Modern.” *Jurnal on Education*. 6(4), 22008-22017.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Kelas V di MI Almaarif 02 Singosari, yaitu Bapak M. Sholeh, S. Pd. mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran, kerja sama yang menjadi landasan gotong royong tidak selalu dimunculkan karena metode ceramah lebih dominan dilakukan saat memberikan materi pada siswa. Meskipun ada beberapa siswa paham dengan materi, tetapi sebagian besar siswa lain hanya fokus menyimak materi dan pasif dalam pembelajaran.⁹ Pernyataan tersebut tentunya bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan kewajiban seorang guru harus menciptakan suasana kelas bermakna, menyenangkan, dan kreatif, dinamis, dan dialogis.¹⁰ Guru lebih sering mengajak siswa mengenal konsep gotong royong melalui materi pelajaran dan beberapa gambar tanpa tindakan langsung yang menekankan gotong royong, seperti diskusi kelompok. Secara konsep pun siswa belum matang dalam memahami gotong royong, karena itulah diperlukan pendekatan yang bervariasi ketika pembelajaran supaya materi dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Penerapan gotong royong di MI Almaarif 02 Singosari menunjukkan tantangan signifikan karena kurangnya pendekatan dalam proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan sumber daya yang efektif oleh guru. Sebagian guru hanya mengandalkan buku guru dan lembar kerja siswa tanpa mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga didominasi metode

⁹ Wawancara dengan Bapak M. Sholeh S.Pd, Guru Pendidikan Pancasila Kelas V MI Al-Ma'arif 02 Singosari, pada tanggal 5 Agustus 2024.

¹⁰ U. B. Siadari, Sudarno, & Priyono. (2024). *Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

ceramah yang tidak memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa. Penerapan metode ceramah di MI Almaarif 02 Singosari lebih fokus pada kompetisi individu daripada kolaborasi tim, sehingga mengurangi kesempatan siswa untuk berlatih gotong royong. Selain itu, selama proses belajar mengajar fokus guru hanya pada cara siswa memahami pelajaran dan menyelesaikan tugas. Jarang sekali ditemui kegiatan yang mengusung nilai-nilai gotong royong selama pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas selain diskusi kelompok. Padahal mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara eksplisit dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai dasar negara, di mana gotong royong merupakan salah satu elemen inti yang wajib diajarkan.

Akibat minimnya kegiatan yang bernilai gotong royong dikalangan siswa, memunculkan sikap individualisme dan kompetitif yang semakin melekat dan menimbulkan kompetisi tidak sehat antara siswa.¹¹ Hal ini juga berpengaruh pada keseluruhan proses pelajaran karena hanya dua sampai tiga siswa yang aktif, sementara siswa lain hanya menyimak dan tidak sepenuhnya fokus pada materi. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa nilai-nilai gotong royong sangat perlu diterapkan agar tidak memudar di masyarakat. Hal ini dapat dilakukan sedari dini atau dengan mengintegrasikan kegiatan gotong royong dalam kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler untuk memperkuat nilai kerjasama.

Penanaman nilai gotong royong pada siswa dapat dioptimalkan dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal yang relevan dengan lingkungan

¹¹ Listiana, Y. R. (2021). "Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544–1550.

mereka, seperti tradisi *rewang* yang lazim ditemui di masyarakat sekitar MI Alma’arif 02 Singosari. Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kearifan lokal merupakan instrumen krusial dalam pendidikan karakter karena berfungsi menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki jati diri bangsa yang berbudaya.¹² Gotong royong dalam konteks ini mengacu pada kegiatan kerja sama sosial yang konkret, di mana masyarakat membantu pemilik hajatan secara sukarela tanpa imbalan, melalui pembagian peran antara laki-laki dan perempuan demi kepentingan bersama.¹³ Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar teori kerja sama, tetapi juga mampu menggali dan mempraktikkan kekayaan jati diri bangsa dalam kehidupan sehari-hari mereka sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *e-modul* interaktif yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui visualisasi kearifan lokal.

Guna menerapkan pembelajaran yang menarik dalam konteks gotong royong dan pendidikan Pancasila, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang relevan yaitu metode *project-based learning*. Metode ini berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan siswa, khususnya dalam manajemen proyek, kerja sama tim, dan penguatan daya nalar (*problem-solving*).

¹² S. Tambun, G. Sirait, & J. Simamora. (2020). “Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua dan Pemerintah.” *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora*. 1(1). 82-88.

¹³ M. Romli, & S. Wibowo. (2020). “Tradisi Rewang sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Paliyan Gurung Kidul Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 7(2). 177-199.

solving) yang bersifat kreatif dan kritis.¹⁴ Adanya pertanyaan panduan dan kolaborasi tim secara efektif meningkatkan fokus dan partisipasi aktif siswa dalam proyek. Hal ini memberdayakan siswa untuk mengeksplorasi dan menyajikan ide secara mandiri.¹⁵ Hal ini sesuai dengan teori taksonomi bloom, yang mencakup pengembangan keterampilan kognitif (memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta), keterampilan afektif (menerima dan menghargai nilai gotong royong), serta keterampilan psikomotorik (menghasilkan produk proyek yang konkret).¹⁶ Artinya, penerapan model pembelajaran *project-based learning* ini memberikan manfaat ganda, yaitu meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter siswa dalam semangat gotong royong dan nilai-nilai Pancasila.

Penerapan *project-based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna karena menekankan pengalaman nyata. Proyek-proyek yang dilakukan siswa menuntut kerja sama tim untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, negosiasi, dan empati yang nantinya digunakan membangun relasi yang positif dan memahami pentingnya gotong royong dalam membangun masyarakat yang harmonis. Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti melakukan pengembangan *e-modul* berbasis *project-based learning* yang bertujuan agar hasil belajar akademik

¹⁴ N. Dahri. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model pembelajaran abad 21*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.

¹⁵ U. Erlina, A. Hartoyo, & Erlina. (2023). "Merancang Model Project Based Learning untuk Mengembangkan Sikap Gotong Royong dan Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*. 9(2) 320-332.

¹⁶ Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.

siswa di MI Alma’arif 02 Singosari tidak hanya berhenti pada nilai angka di atas kertas, tetapi juga bertransformasi menjadi kompetensi nyata. Mengintegrasikan materi kearifan lokal seperti tradisi *Rewang* pada *e-modul* ini menjamin relevansi tinggi sehingga proses belajar berfokus pada perkembangan holistik yang mencakup nilai akademis, sikap, dan perilaku secara utuh.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan *e-modul* berbasis *project-based learning* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Misalnya, penelitian oleh Azam Ghazali, Zakiah Mohammad Ashari, Joanne Hardman, dan Allif Abu Yazid tahun 2024 yang menunjukkan bahwa kegiatan berbasis proyek dapat secara efektif meningkatkan antusiasme dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran sains di lingkungan sekolah.¹⁷

Selain itu, penelitian oleh Yulianti, Heni Hardianti Ngu, dan Iskandar Ladamay tahun 2023 adalah salah satu contoh dari sekian banyaknya penelitian yang menerangkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat karena penggunaan *e-modul* berbasis *project-based learning*.¹⁸ Penelitian lain dilakukan oleh Susi Alipah, Siti Hartinah, dan Purwo Susongko tahun 2024, temuan ini menegaskan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan berdampak signifikan pada peningkatan hasil belajar, partisipasi aktif peserta didik, serta pembentukan karakter yang berlandaskan nilai-nilai

¹⁷ Azam Ghazali, Zakiah Mohammad Ashari, Joanne Hardman, dan Allif Abu Yazid. (2024). “Development and Effectiveness of The E-Sky Module Based on PBL in The Teaching and Facilitation Process of Early Science.” *Journal of Baltic Science Education*. 23(2). 221-239.

¹⁸ Yulianti, Heni Hardianti Ngu, dan Iskandar Ladamay. (2023). “Pengembangan *E-Modul* Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*. 10(2). 34-53.

luhur Pancasila.¹⁹ Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode *project-based learning* pada *e-modul* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E-modul berbasis *project-based learning* ini dikembangkan dengan harapan agar kehadiran *e-modul* ini dapat mendukung guru dalam menginovasi penyampaian materi sehingga menjadi lebih interaktif dan beragam, sehingga motivasi siswa akan terpacu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa pun dapat lebih mudah memahami dan mengamalkan nilai-nilai gotong royong. Mengingat potensi yang dimiliki oleh MI Alma'arif 02 Singosari, maka judul penelitian yang relevan adalah “**Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma'arif 02 Singosari Malang.**”

B. Rumusan Masalah

Seiring dengan pemaparan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan *e-modul* berbasis *project-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang?

¹⁹ Susi Alipah, Siti Hartinah, dan Purwo Susongko. (2024). “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajaran Pancasila Tema Gaya Hidup Berkelanjutan Berbasis Aplikasi i-Springsuit9 di Sekolah Dasar.” *Journal of Education Research*. 5(3). 3809-3815.

2. Bagaimana kemenarikan *e-modul* berbasis *project-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan *e-modul* berbasis *project-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sejalan dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *e-modul* berbasis *project-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang.
2. Mengetahui kemenarikan *e-modul* berbasis *project-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang.
3. Mengetahui efektifitas penggunaan *e-modul* berbasis *project-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Sejalan dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai pengembangan *e-modul* Pendidikan Pancasila ini memiliki beberapa manfaat teoritis, yaitu dapat mengembangkan model pembelajaran berintegrasi teknologi digital dan lebih efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di tingkat dasar. Penelitian ini juga memberikan inovasi baru kepada pengembang kurikulum agar materi Pendidikan Pancasila lebih relevan bagi siswa.

Adapun harapan peneliti melalui penelitian ini adalah, agar penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan para pembaca, khususnya dalam pengembangan *e-modul* Pendidikan Pancasila ditingkat sekolah dasar. Selain itu dapat menjadi bahan ajar alternatif yang menarik dan efektif bagi guru dan siswa, serta dapat menjawab tantangan abad ke-21 tentang bagaimana cara mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

2. Manfaat Praktik

Pengembangan *e-modul* ini memberikan kontribusi signifikan pada bahan ajar pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Penelitian ini nantinya berfungsi sebagai rujukan guru agar berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar yang siswa dapatkan. Adapun beberapa manfaat praktis yang didapatkan melalui penelitian dan pengembangan *e-modul* ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Adanya pengembangan *e-modul* oleh peneliti sangat bermanfaat bagi siswa untuk menginternalisasi dan mempraktikkan nilai gotong royong, menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan partisipasi aktif mereka saat proses pembelajaran, serta dapat memahami konsep makna gotong royong, serta memahami pentingnya nilai-nilai gotong royong secara komprehensif.

b. Bagi guru

E-modul yang dikembangkan secara sistematis dan terstruktur akan memberikan kesempatan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan lebih kreatif. Selain itu, guru akan terdorong untuk menggunakan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kontekstual dan relevan dengan lingkungan sekitar siswa. Hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi sekolah

Adanya *e-modul* bagi sekolah berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, memotivasi sekolah untuk selalu beradaptasi dan berinovasi dengan memanfaatkan teknologi, dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis agar siswa dapat berinteraksi secara kreatif dan kritis, baik dengan teman sebangku maupun dengan materi pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir sekaligus memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan *e-modul* sebagai bekal untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah khususnya materi gotong royong dengan menggunakan *project-based learning*.

e. Bagi peneliti lain

Adanya penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai bentuk dorongan bagi peneliti lain agar terus berkarya dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap objek yang diteliti. Hal ini guna menyempurnakan metode yang akan terus berkembang setiap saat.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menyajikan beberapa asumsi dan keteratasan pengembangan, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan

a. Penelitian ini menghasilkan *e-modul* berbasis *project-based learning* pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang, khususnya bagian pembahasan gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang.

- b. *E-modul* Pendidikan Pancasila dengan materi gotong royong ini mampu merangsang partisipasi aktif siswa dalam mempelajari nilai gotong royong karena metode pembelajaran yang menyenangkan.
 - c. Validator merupakan dosen dan guru yang memiliki keahlian dan pengalaman mengajar yang relevan.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk akhir penelitian ini adalah sebuah *e-modul* yang secara khusus dirancang untuk materi gotong royong.
 - b. Proses validasi produk dilakukan melalui dua tahap, yakni penilaian oleh para ahli atau validator dan uji coba langsung.
 - c. Uji coba akan dilakukan di MI Alma'arif 02 Singosari kelas 5.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Fokus penelitian berupa spesifikasi produk *e-modul* Pendidikan Pancasila materi gotong royong bagi siswa kelas V MI Alma'arif 02 Singosari yang terdiri atas:

1. Aplikasi

Aplikasi yang digunakan untuk mengedit *e-modul* adalah aplikasi *canva*. Aplikasi untuk publikasi *e-modul* menggunakan *heyzine* yang dapat diakses oleh siswa melalui link yang dibagikan. Video di dalam *e-modul* memanfaatkan YouTube sebagai media bantu. Peneliti juga menggunakan *google form* sebagai media bantu dalam mengumpulkan jawaban siswa. Terakhir, kuis atau game yang disediakan dalam *e-modul* menggunakan *wordwall*.

2. Font

Jenis *font* yang digunakan ada tiga, yaitu *gluten*, *modak*, dan *fredoka*.

Halaman selanjutnya menggunakan *bryndan write* sebagai *font* utama dan setiap judul menggunakan *fredoka*. Warna *font* pada cover adalah pink, hijau, hitam dan putih. *Font* utama menggunakan warna hitam dan disetiap judul kegiatan berwarna putih.

3. Warna

Warna yang digunakan beragam, sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung suka pada warna-warna cerah dan ceria. Penulis menggunakan berbagai warna agar siswa lebih betah dan tidak mengeluh ketika membaca modul yang monoton. Cover yang digunakan pada *e-modul* didominasi oleh warna biru, cokelat, kuning dan *beige*. Bagian lain juga didominasi warna *beige* untuk warna kertas dan setiap judul kegiatan berganti-ganti warna agar terlihat lebih cantik dan menarik bagi siswa.

4. Bagian-bagian *E-Modul*

a. Halaman Cover

Cover diawali dengan judul *e-modul*, yaitu “*E-Modul Gotong Royong Berbasis Project-Based Learning Pendidikan Pancasila untuk Kelas V Semester 2*”. Bagian ini juga dilengkapi dengan identitas *e-modul* dan nama penulis. Selain itu, dipercantik dengan elemen visual yang terdiri dari lima orang warga negara Indonesia yang berasal dari suku yang berbeda dengan ditandai oleh perbedaan

pada warna kulit sambil memegang bendera merah putih. Selain itu, terdapat peta Indonesia berwarna merah dengan transparansi 50% dan dihiasi dengan bunga *rafflesia arnoldi* dan burung cendrawasih yang menjadi ciri khas kekayaan flora dan fauna Indonesia.

b. Halaman Kata Pengantar

Bagian kata pengantar ditulis oleh penulis untuk mencerahkan ungkapan syukur kepada Allah SWT atas selesainya penyusunan *e-modul* ini. Disisi lain, penulis mengucapkan terima kasih secara mendalam kepada setiap orang yang membantunya menyelesaikan *e-modul* ini. Besar harapannya, agar pengorbanan yang dicurahkan penulis dapat dinikmati dan memberikan banyak manfaat bagi banyak orang.

c. Halaman Doa Sebelum Belajar

Halaman ini berisi doa sebelum belajar beserta artinya. Harapannya, agar ilmu yang dipelajari oleh siswa selalu membawa keberkahan dan bermanfaat bagi semua orang. *Font* yang digunakan untuk terjemahannya adalah *times new roman*.

d. Halaman Petunjuk Menggunakan *E-Modul*

Petunjuk penggunaan *e-modul* berisi penjelasan singkat mengenai cara menggunakan *e-modul*. Bagian ini dibuat agar siswa lebih mudah memahami cara penggunaan *e-modul* meskipun tanpa bimbingan guru.

e. Halaman Daftar Isi

Halaman ini dilengkapi dengan daftar semua bagian dalam *e-modul* yang dapat dicari dengan nomor yang tertera agar lebih memudahkan siswa dalam menggunakan *e-modul*.

f. Halaman Komponen Inti

Halaman komponen inti menyajikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar Pancasila, dan kata kunci yang akan dibahas pada materi gotong royong. Setiap bagian ini dicantumkan agar siswa mengetahui secara garis besar apa yang akan mereka pelajari dalam modul.

g. Halaman Materi

Halaman materi ini berisi tentang penjelasan dan penjabaran materi yang berkaitan dengan gotong royong yang dilengkapi dengan gambar, video, dan contoh-contoh kegiatan gotong royong. Berikutnya juga disajikan berbagai macam soal yang berkaitan dengan materi gotong royong untuk membantu siswa memahami materi. Selain itu, di dalamnya dijelaskan pula kearifan lokal yang menjadi fokus utama *e-modul* ini sebagai bahan pengingat bahwa siswa memiliki budaya penting yang berlandaskan gotong royong di wilayahnya. Siswa dapat belajar secara maksimal dengan melihat kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan gotong royong termasuk proyek yang disediakan untuk membantu siswa memahami konsep gotong royong dengan baik.

h. Halaman Kuis

Kuis ditambahkan agar dapat menguji pemahaman siswa tentang materi gotong royong. *E-modul* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba mengerjakan kuis gotong royong melalui website terpercaya, yakni *wordwall*.

i. Halaman Glosarium

Glosarium adalah halaman yang berisi kumpulan kata atau istilah penting untuk mendefinisikan kata yang berkaitan dengan gotong royong dan tidak dipahami oleh siswa.

j. Halaman Daftar Pustaka

Daftar pustaka dalam *e-modul* merupakan bagian penting yang berisi sumber referensi sebagai acuan ketika menyusun materi pelajaran oleh penulis.

k. Halaman Profil Penulis

Bagian ini berisi data pribadi yang meliputi nama lengkap, tanggal lahir, program studi, fakultas, alamat email, dan akun media sosial.

G. Orisinalitas Penelitian

Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan dengan pengembangan *e-modul* berbasis proyek, yaitu:

1. Penelitian oleh Yulianti, Heni Hardianti Ngui, dan Iskandar Ladamay (2023) berjudul, “Pengembangan *E-modul* Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.” Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan

model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*). Materi yang digunakan adalah konstitusi dan norma di masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi dengan persentase 82,69% yang memiliki kriteria sangat valid, ahli media dengan persentase 86,36% yang memiliki kriteria sangat valid, dan ahli bahasa dengan persentase 83,33% dengan kriteria sangat valid. Untuk angket respon guru memperoleh persentase 81,66% dengan kriteria sangat praktis, hasil rata-rata angket respon peserta didik memperoleh persentase 87,82% dengan kriteria sangat praktis.

2. Penelitian oleh Susanti, N. D., dkk (2025) berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SD”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*). Mata Pelajaran IPAS, materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan, subjek penelitian kelas 5 SD Negeri 1 Krawang Sari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan klasikal mencapai 85%. Skor karakter gotong royong meningkat sebesar 28% dari skor awal.
3. Penelitian oleh Saputra A. dkk (2025) berjudul, “Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) Kelas IV SD Negeri 179 Palembang.” Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*). Pelajaran yang

digunakan adalah IPAS materi wujud zat dan perubahannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Validitas Media: 88%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 40% (*pre-test*) menjadi 90% (*post-test*).

4. Penelitian oleh Lestari, P. A., dkk. (2025) berjudul “ Efektivitas E-Modul berbasis PjBL dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli 91%. N-Gain score (peningkatan hasil belajar) sebesar 0,72 (kategori tinggi/efektif).
5. Penelitian oleh Zahrina Amalia, Dwi Yulianti, Fatkhur Rohman, Nurhanurawati Nurhanurawati (2023) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V.” Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*). Pelajaran yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepraktisan produk sebesar 97% dan respon siswa sebesar 90% yang berarti bahwa produk sangat valid, layak, efektif dan praktis.
6. Penelitian oleh Juitaning Mustika (2022) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Matematika Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Ditinjau dari

Kemampuan Berpikir Kreatif.” Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*). Materi yang digunakan adalah bangun ruang dalam pelajaran Matematika kelas VIII. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari nilai rata-rata semuanya, nilai *e-modul* yang dikembangkan adalah 2,93 dalam kategori praktis.

7. Penelitian oleh Ramadhani, S. (2024) yang berjudul, “Pengembangan Media E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Materi Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas V SD.” Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*). Pelajaran yang digunakan adalah Pendidikan Pancasila materi gotong royong dalam keberagaman. Hasil penelitian untuk *e-modul* ini menunjukkan bahwa validitas media & materi rata-rata: 89%. respon kemenarikan siswa terhadap modul mencapai 92%.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Yulianti, Heni Hardianti Ngui, dan Iskandar Ladamay, "Pengembangan <i>E-Modul</i> Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar"	Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, materi konstitusi dan norma di masyarakat; subjek penelitian kelas 4 SD Negeri Sukun 3 Malang	Mengembangkan <i>e-modul</i>	Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila; model pengembangan ADDIE; subjek penelitian pada siswa kelas V MI Alma'a'rif 02 Singosari
2.	Susanti, N. D., dkk. "Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SD"	Mata Pelajaran IPAS, materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan; subjek penelitian kelas 5 SD Negeri 1 Krawang Sari		
3.	Saputra, A., dkk. "Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) Kelas IV SD Negeri 179 Palembang ."	Mata Pelajaran IPAS, materi wujud zat dan perubahannya; subjek penelitian kelas 4 SD Negeri 179 Palembang		
4.	Lestari, P. A., & dkk. "Efektivitas E-Modul Berbasis PjBL dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD."	Mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya (Kearifan Lokal); subjek penelitian kelas 5 SD Negeri 03 Manisrejo		
5.	Zahrina Amalia, Dwi Yulianti, Fatkhur Rohman, Nurhanurawati. "Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning untuk	Mata pelajaran IPA materi bangun datar; subjek penelitian kelas 5 SD Negeri 5 Sumberrejo		

	Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V."			
6.	Juitaning Mustika "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Project Based Learning (PjBL) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif."	Mata pelajaran Matematika materi bangun ruang; subjek penelitian kelas 3 SDN 3 Metro		
7.	Ramadhani, S. "Pengembangan Media E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Materi Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas V SD."	Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong dalam keberagaman; subjek penelitian kelas 5 SDN 1 Turen		

Pembandingan terhadap penelitian sebelumnya melalui analisis tabel orisinalitas menunjukkan keunikan karakteristik yang dimiliki penelitian ini, baik dari topik, tempat atau lokasi, subjek, dan hasil akhir penelitian. Meskipun demikian, terdapat kesinambungan dalam hal pengembangan produk, di mana penelitian ini menghasilkan *e-modul* sebagai kontribusi bagi dunia pendidikan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V materi gorong royong. *E-modul* ini nantinya dapat diakses sendiri melalui media online, seperti *smartphone*.

H. Definisi Istilah

Mengingat adanya kesamaan istilah dengan penelitian sebelumnya, maka perlu penjelasan lebih lanjut terhadap definisi operasional istilah-istilah kunci yang menjadi judul penelitian, yaitu:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *e-modul* berbasis *project-based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong kelas V di MI Almaarif 02 Singosari Malang.
2. *E-modul* adalah versi digital dari modul pembelajaran cetak yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri. *E-modul* memanfaatkan metode *project-based learning* dan diakses secara online melalui *smartphone*, laptop, tablet atau alat elektronik lainnya. *E-modul* ini dibuat dengan menarik agar siswa selalu semangat belajar dimanapun dan kapanpun, terutama dalam mempelajari materi gotong royong.

3. Gotong royong adalah bentuk kerja sama yang dilakukan secara bersamaan tidak kurang dari dua orang dan bertujuan agar mendapatkan hasil yang bermanfaat bagi semua anggota kelompok atau masyarakat. Gotong royong mencerminkan nilai kebersamaan, kerja sama, dan sukarela. Gotong royong dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas seperti membersihkan lingkungan kelas, mengadakan acara sekolah, atau membantu teman yang kesulitan.
4. *Project Based-Learning* adalah metode pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Melalui metode ini siswa tidak hanya mendengarkan ceramah, tetapi belajar melalui proses penyelesaian masalah atau tantangan yang bermakna, nyata, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
5. Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek intelektual, sikap, maupun keterampilan yang bersifat relatif menetap.

I. Sistematika Penulisan

Untuk meningkatkan kelancaran pemahaman pembaca terhadap isi penelitian, maka peneliti menyusun sistematika yaitu:

BAB I : Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan,

orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II : Berisi kajian teori, perspektif teori dalam Islam, dan kerangka berpikir.

BAB III : Berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, subjek uji coba, teknik dan instrument pengumpulan data, serta teknik pengumpulan data.

BAB IV : Berisi proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, dan revisi produk.

BAB V : Berisi pembahasan analisis desain *e-modul* berbasis *Project-Based Learning*, analisis hasil validasi *e-modul* berbasis *Project-Based Learning*, dan efektivitas *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB VI : Berisi kesimpulan dan saran penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *E-Modul*

E-modul merupakan bentuk lain dari modul ajar konvensional yang disajikan dalam bentuk digital dengan lebih modern lengkap dengan materi, tugas, dan kegiatan evaluasi yang dapat diakses melalui perangkat digital.²⁰ Siswa dapat menggunakan *e-modul* dengan mandiri agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.²¹ *E-modul* dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan yang berfokus pada kreativitas, komunikasi dan kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa menjadi lebih bebas dalam belajar sesuai dengan gaya belajar yang mereka inginkan tanpa terbatas oleh waktu atau tempat.

Modul elektronik yang disusun dengan konten yang kaya dan beragam dipercaya dapat memberikan hasil yang maksimal terhadap kemampuan belajar siswa.²² Dunia pendidikan modern senantiasa memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan modul secara digital, kemudian merancangnya dengan tujuan memudahkan siswa dalam belajar melalui media elektronik, seperti laptop atau *smartphone*. Keberadaan *e-modul* ini secara teknis akan sangat memudahkan siswa untuk belajar sendiri tanpa bimbingan guru.

²⁰ C. Kurniawan, & D. Kuswandi. (2021). *Pengembangan E-Modul sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Acamedia Publication.

²¹ Y. Lastri. (2023). “Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran.” 3(3). 1139-1146.

²² Bates, A. W. (Tony). (2020). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCcampus Open Education.

Adanya modul elektronik sebagai media bantu pembelajaran, membuat siswa lebih cepat memahami materi karena dilengkapi dengan video, gambar dan evaluasi yang dapat dipelajari oleh siswa. Sementara itu, tugas guru hanyalah menjadi fasilitator yang nantinya akan mendampingi siswa secara personal, sehingga guru lebih fokus mengembangkan kreativitas siswa tanpa perlu menyampaikan materi secara berlebihan.²³

Menurut Kemendikbud, modul elektronik terdiri atas beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut:

1. *Self Instructional*

E-modul wajib dilengkapi dengan panduan rinci berisi tujuan proses pembelajaran.²⁴ Materi disusun dengan penjelasan yang jelas, panduan langkah demi langkah, dan tugas yang dapat diselesaikan siswa sendiri tanpa dibantu siapa pun.

2. *Self-Contained*

E-modul dapat digunakan secara mandiri dan harus lengkap. *E-modul* yang lengkap memuat seluruh materi-materi yang diperlukan siswa untuk memahami topik materi. Modul ini harus mencakup teks, gambar, video, dan latihan yang relevan untuk memastikan pemahaman yang komprehensif.²⁵

²³ S. Muqorrobin, & Tamrin Fathoni. (2023). “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Seni Hasta Karya.” *Jurnal Mentari*. 3(2) 87-93.

²⁴ Najuah, P. Lukitoyo, & W. Wirianti. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

²⁵ A. Rahmawati, & M. Munzil. (2019). “Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis PBL untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1) 38-46.

3. *Stand-Alone*

E-modul harus bersifat mandiri dalam artian memiliki kelengkapan materi yang memungkinkan siswa belajar secara optimal tanpa memerlukan sumber belajar eksternal. Kemandirian suatu *e-modul* menjadi prasyarat penting supaya siswa dapat belajar dengan baik.²⁶

4. *Adaptive*

E-modul harus tersusun rapi untuk memaksimalkan kebutuhan belajar beragam dari setiap siswa. Modul ini harus fleksibel dengan menyediakan berbagai tingkat kesulitan soal dan menyediakan umpan balik yang sesuai dengan kemampuan siswa.

5. *User-Friendly*

E-modul harus menarik dari segi tampilan dan mudah dinavigasi atau dioperasikan oleh siswa sendiri, supaya siswa menemukan materi yang mereka butuhkan dengan cepat. Desain harus menarik dan interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar.

2. *Project-Based Learning*

Project-based learning adalah model pembelajaran yang memfokuskan proses penyelidikan, analisis, dan pemecahan masalah yang dilakukan siswa dalam jangka waktu yang panjang. Pengalaman langsung di dapatkan siswa dalam menyelesaikan proyek, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Yudiono menyatakan bahwa *project-based learning* lebih menekankan kegiatan siswa

²⁶ Ibid; halaman 40.

untuk melakukan investigasi secara mendalam agar dapat menyelesaikan masalah melalui proyek-proyek yang diberikan oleh guru.²⁷ Pembelajaran berbasis proyek terdiri atas beragam proyek sederhana yang lebih gampang dipakai saat belajar. Siswa terlibat dalam investigasi mendalam tentang topik yang kompleks dan menantang, sering kali melibatkan masalah dunia nyata yang relevan.

Tujuan utama dari penerapan *Project-Based Learning* adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa melalui keterlibatan langsung dalam proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Metode ini dirancang agar siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi mampu mengintegrasikan berbagai konsep pengetahuan untuk memecahkan masalah kompleks, sehingga pemahaman yang didapat menjadi lebih mendalam dan bermakna (*deep learning*). Selain itu, bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian belajar (*self-regulated learning*) serta melatih keterampilan manajerial siswa, seperti pengelolaan waktu dan sumber daya, yang sangat dibutuhkan dalam tantangan dunia kerja abad ke-21.

Tahap-tahap *Project-Based Learning* dalam Kurikulum Merdeka menurut Kemendikbud terdiri atas beberapa langkah, antara lain:

a. Menentukan Pertanyaan Dasar (*Start with the Essential Question*)

Guru melakukan tanya jawab yang relevan dan menantang sebagai dasar proyek siswa. Guru mengeksplorasi pertanyaan berdasarkan

²⁷ Yudiono, A. (2020). "Implementasi Model Pembelajaran Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 23 No. 2 Hal. 158-169.

pengalaman belajar siswa. Pertanyaan ini bertujuan agar siswa lebih termotivasi dan terarah erekah dalam proses penelitian. Pertanyaan harus mendorong penyelidikan yang mendalam dan merangsang pemikiran kritis.

b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Setelah menentukan pertanyaan, guru dan siswa mulai merencanakan proyek yang mencakup pembagian kelompok, pembagian tugas, penentuan sumber daya, jadwal, dan kriteria penilaian. Guru dan siswa harus membicarakan peraturan yang harus ditaati selama melakukan proyek supaya tidak terjadi hal yang tidak diinginkan. Perencanaan yang baik memastikan bahwa siswa memiliki panduan yang jelas dan terstruktur selama pelaksanaan proyek.

c. Pengumpulan Informasi (*Research and Investigation*)

Siswa melakukan penelitian sambil mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan mendasar yang sudah disusun sebelumnya. Tahap ini melibatkan eksplorasi sumber daya, eksperimen, wawancara, atau observasi. Guru berperan dalam membimbing dan memberikan dukungan selama proses penelitian.

d. Pembuatan Produk (*Product Development*)

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan, siswa mulai mengembangkan produk akhir proyek mereka. Produk yang dibuat disesuaikan dengan perencanaan proyek. Produk ini bisa berupa laporan, presentasi, makalah, model, atau solusi terhadap masalah yang

telah diidentifikasi. Tahapan ini menekankan kreativitas dan penerapan pengetahuan yang telah diperoleh.

e. Presentasi dan Evaluasi (*Presentation and Evaluation*)

Siswa dapat mempresentasikan hasil proyek mereka dengan lebih percaya diri di depan khalayak ramai, yang bisa berupa teman sekelas, guru, ataupun masyarakat setempat. Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk akhir serta proses dan keterampilan yang digunakan.

Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

f. Refleksi (*Reflection*)

Setelah proyek selesai, baik siswa maupun guru dapat melakukan refleksi dari awal hingga akhir proyek. Refleksi melibatkan penilaian terhadap yang dipelajari, tantangan yang dialami, apakah proyek tersebut bisa diperbaiki untuk proyek selanjutnya. Tahap ini penting untuk mendalami pengalaman belajar dan memahami perkembangan keterampilan siswa.²⁸

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan upaya sistematis untuk menginternalisasi nilai Pancasila dalam membentuk sikap moral bangsa. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai nilai dasar Pancasila, meliputi keberagaman, keadilan, persatuan, serta pengimplementasian nilai itu

²⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan Implementasi Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka*.

diberbagai situasi dan konteks kehidupan.²⁹ Pendidikan Pancasila harus dibarengi dengan adanya metode inovatif dan partisipatif agar dapat mencapai hasil maksimal termasuk melalui penggunaan teknologi dan metode interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.³⁰ Pendekatan yang tepat diharapkan dapat membentuk individu yang bukan sekedar memiliki pengetahuan tentang Pancasila, tetapi juga dapat menerapkannya dalam lingkup sosial dan professional mereka.

Ruang lingkup Pendidikan Pancasila di sekolah dasar telah diatur oleh Badan Standar Nasional Pendidikan untuk menanamkan nilai dasar Pancasila pada siswa sedari dini, khususnya siswa di sekolah dasar.³¹ Ruang lingkup ini meliputi pengenalan dan pemahaman terhadap Pancasila, yaitu:

a. Ketuhanan Yang Maha Esa

Ruang lingkup sila pertama mengajarkan tentang sikap toleransi dan kepercayaan kepada Tuhan yang menciptakan segala sesuatu, kesadaran untuk beribadah sesuai kepercayaan, dan menghormati umat agama lain yang tinggal berdampingan.

b. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Ruang lingkup sila kedua adalah betapa pentingnya sikap kemanusiaan yang hadir dalam diri setiap individu terutama agar menghargai antar

²⁹ Santosa, B. (2019). *Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.

³⁰ N. Azlina, A. Maharani, & M. Baedowi. (2021). “Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Bidang Pendidikan Sebagai Upaya Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Indonesian Journal of Instructional Technology*. 2(2), 39-52.

³¹ D. Astuti Setiawan, H. Gazali, & I. Rohayani. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

sesama, menghormati hak-hak maupun kewajiban antar sesama manusia, serta mengembangkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan atau keragaman yang ada di Indonesia.

c. Persatuan Indonesia

Ruang lingkup sila ketiga adalah untuk meningkatkan nasionalisme, menghormati semua orang meskipun berbeda suku, bahasa, budaya ataupun golongan.

d. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Pentingnya sila ini sangat mendalam terkait dengan kehidupan berbangsa dan bernegara, yaitu tentang demokrasi dalam kegiatan kelompok dan pengambilan mufakat atau keputusan.

e. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila ini mengajarkan tentang hak yang sama antar warga negara, mengembangkan sikap peduli dan berbagi terhadap sesama, serta membiasakan perilaku adil setiap saat.

4. Tradisi *Rewang*

Local wisdom atau kearifan lokal adalah budaya integral masyarakat, meliputi pengetahuan, pemahaman, dan praktik yang telah berkembang secara turun-temurun setiap generasi dan digunakan untuk mengatur kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal mencakup tradisi, adat istiadat, dan pengetahuan lokal dalam kehidupan bermasyarakat. Kearifan lokal yang kerap dijumpai adalah tradisi, yang dimana salah satunya adalah tradisi *rewang*.

Tradisi rewang merupakan praktik budaya yang berkembang di masyarakat Jawa, khususnya dalam konteks acara-acara sosial, seperti pernikahan dan upacara adat. Tradisi rewang melibatkan partisipasi aktif anggota komunitas dalam membantu persiapan dan pelaksanaan acara, dengan menekankan nilai gotong royong dan solidaritas sosial. Lebih dari sekadar kegiatan bersama, kegiatan ini memupuk ikatan sosial dan rasa solidaritas tiap individu, dan mencerminkan nilai moral yang penting dilakukan, seperti gotong royong dalam kehidupan masyarakat di Jawa.

Tradisi rewang berfungsi sebagai mekanisme pelestarian budaya lokal yang mengajarkan generasi muda tentang tanggung jawab sosial dan nilai-nilai kolektif.³² Tradisi ini, meski menghadapi tantangan modernisasi, tetapi relevan sebagai simbol kekuatan komunitas dan kerjasama yang saling menguntungkan. Bahkan, dalam konteks urban yang lebih modern, rewang masih bisa ditemukan, meskipun bentuknya mungkin telah beradaptasi dengan perubahan zaman.

5. Gotong Royong

a. Pengertian

Salah satu nilai fundamental dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia adalah kegiatan gotong royong yang mengajarkan tentang pentingnya kerjasama dan solidaritas dalam mencapai tujuan bersama. Gotong royong tidak hanya menjadi cerminan dari budaya tolong-menolong

³² Wibowo, H. (2019). *Nilai Sosial dan Budaya dalam Tradisi Rewang*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

tapi juga menguatkan ikatan sosial kebersamaan dalam kelompok.³³

Menurut KBBI, gotong royong adalah aktivitas bekerja sama atau bantu membantu.³⁴ Secara sederhananya, gotong royong merupakan semangat kebersamaan yang mengutamakan sikap saling membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau menghadapi masalah.

Istilah "gotong royong" merupakan paduan dari "gotong" yang artinya mengangkat atau memikul, sedangkan "royong" artinya bersama-sama dalam bahasa Jawa, sehingga secara keseluruhan mengacu pada tindakan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.³⁵ Jadi, gotong royong secara harfiah diartikan memikul beban bersama-sama.

b. Unsur Nilai Gotong Royong

1) Kerjasama

Kerja sama dilakukan oleh minimal dua orang yang secara sadar dan terkoordinasi bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Contohnya, membangun rumah untuk warga yang terkena bencana alam, bekerja sama dalam kelompok belajar, atau membersihkan kelas bersama.

2) Tolong menolong

Tolong menolong adalah memberikan bantuan tanpa mengharapkan imbalan, baik berupa tenaga, pikiran, maupun materi. Contohnya

³³ Gunawan, I. (2019). *Gotong Royong: Pilar Kebersamaan Masyarakat Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

³⁴ P. A. Dewanti, U. Alhudawi, & Hodriani. (2023). "Gotong Royong Dalam Memperkuat Partisipasi Warga Negara (*Civic Participation*)."*Pancasila and Civic Education Jurnal*. 2(1) 15-22.

³⁵ C. B. Mulyatno, & Yosafat. (2022). "Praktik Bergotong-Royong dalam Hidup Bermasyarakat Sebagai Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila."*Jurnal Kewarganegaraan*. 6(2) 4624-4634.

membantu tetangga yang sedang sakit, memberikan makanan kepada orang yang kelaparan, atau membantu nenek-nenek menyebrang jalan.

3) Kekeluargaan

Kekeluargaan maksudnya adalah menjalin hubungan yang akrab dan saling peduli seperti keluarga, menciptakan suasana yang hangat dan nyaman. Contohnya, saling mengunjungi saat ada anggota keluarga yang sakit, merayakan hari raya Bersama, membantu ayah mencuci motor, membantu ibu memasak, dan membantu adik mengerjakan PR.

4) Sukarela

Sukarela merupakan sikap yang dilakukan atas dasar kesadaran dan kemauan sendiri atau tanpa adanya paksaan dari orang lain untuk melakukan kegiatan gotong royong, serta tanpa mengharapkan imbalan atau kompensasi. Contohnya, kerja bakti antar warga untuk membersihkan jalan desa secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan.

5) Musyawarah

Musyawarah adalah kegiatan untuk memutuskan sesuatu secara bersama-sama melalui perundingan dan mencapai kesepakatan. Musyawarah dilakukan melalui pengambilan keputusan dengan pertukaran pendapat atau pemikiran secara terbuka. Contohnya, menentukan jadwal kegiatan kerja bakti dan menentukan giliran piket pos ronda.³⁶

³⁶ Y.B., Mangunwijaya. (2020). Sekolah Merdeka: Pendidikan Pemerdekaan. Jakarta: Penerbit Kompas.

c. Manfaat Kegiatan Gotong Royong

1) Memperkuat rasa kebersamaan

Mempererat tali silaturahmi adalah tindakan menjaga dan memperkuat hubungan baik antara individu, keluarga, atau kelompok dalam masyarakat. Gotong royong mampu mempererat tali silaturahmi agar dapat menciptakan suasana harmonis antar anggota masyarakat. Hal ini tentunya memperkuat rasa kebersamaan yang terjalin antar masyarakat.

2) Meningkatkan kesejahteraan masyarakat

Adanya gotong royong membuat berbagai permasalahan sosial dapat diselesaikan bersama, seperti memberikan bantuan pada warga yang mengalami kesulitan, membangun sarana umum, atau ikut serta dalam program sukarelawan di daerah pelosok.

3) Pelestarian budaya

Gotong royong merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang perlu dilestarikan agar tidak hilang termakan zaman. Pelestarian budaya gotong royong sangat penting agar nilai-nilai kebersamaan, solidaritas, dan saling membantu tetap hidup di tengah masyarakat, meskipun menghadapi tantangan perubahan zaman.

4) Pencegahan konflik sosial

Gotong royong dapat menjadi sarana untuk mencegah terjadinya konflik sosial, karena masyarakat akan lebih fokus pada kepentingan bersama daripada kepentingan individu.

5) Peningkatan kualitas hidup

Gotong royong berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Adanya rasa semangat kerja sama dan saling membantu, masyarakat dapat mengatasi berbagai tantangan bersama-sama, yang pada gilirannya meningkatkan kesejahteraan umum. Hal ini menjadikan gotong royong sebagai salah satu kunci utama dalam pembangunan masyarakat yang sejahtera dan berkelanjutan.

6) Pembentukan karakter

Nilai-nilai seperti kerjasama, tolong menolong, dan kepedulian sosial akan tertanam dalam diri individu melalui kegiatan gotong royong. Karakter gotong royong ini sangat penting dalam menciptakan masyarakat yang harmonis, di mana individu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan membantu satu sama lain tanpa pamrih.

7) Pengembangan keterampilan sosial

Gotong royong memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah bersama.

8) Peningkatan rasa percaya diri

Gotong royong adalah salah satu cara dimana individu akan merasa memiliki kontribusi yang berarti bagi lingkungan sekitar dan masyarakat. Hal ini dapat meningkatkan sikap rasa percaya diri bagi

individu karena berani mengambil resiko, menghadapi tantangan, dan mencapai tujuan yang diinginkan.³⁷

d. Contoh Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar

- 1) Lingkungan Sekolah
 - a) Bekerja sama membersihkan lingkungan sekolah
 - b) Piket membersihkan dan merapikan perpustakaan
 - c) Ikut serta melakukan penghijauan dengan memanam pohon
 - d) Membuat karya seni
- 2) Lingkungan Rumah
 - a) Membantu orang tua membereskan pekerjaan di rumah
 - b) Membantu ibu cuci piring
 - c) Membantu ibu memasak
 - d) Rutin menyapu halaman rumah
- 3) Lingkungan Masyarakat
 - 1) Kerja bakti membersihkan selokan di desa
 - 2) Bersama-sama memperbaiki jalan yang rusak
 - 3) Membantu warga membangun sarana umum
 - 4) Membantu tetangga yang tertimpa musibah
 - 5) Membersihkan sampah yang bertumpuk.³⁸

³⁷ A.D. Indra, A. Aziz, & L. Dewi. (2023). *Panduan Guru: Pendidikan Pancasila*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

³⁸ Ibid; halaman 126

B. Perspektif Teori dalam Islam

Perspektif Al-Qur'an tentang gotong royong terdapat dalam surah Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

وَلَا تَعَاونُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعَدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

“....Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolonglah dalam berbuat dosa dan permusuhan. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.” (QS. Al-Maidah/5: 2)

Gotong royong, sebuah nilai luhur yang sangat melekat dalam budaya Indonesia, ternyata juga memiliki akar yang kuat dalam ajaran Islam. Al-Qur'an, telah memberikan pedoman komprehensif yang sangat jelas tentang nilai-nilai kemanusiaan, termasuk pentingnya kerjasama, tolong menolong, dan kepedulian terhadap sesama. Salah satu ayat yang paling sering dijadikan rujukan terkait konsep gotong royong adalah Surah Al-Maidah ayat 2. Ayat ini memberikan perintah kepada umat Islam agar senantiasa saling membantu dalam segala kebaikan dan ketakwaan, serta melarang keras segala bentuk kerjasama dalam melakukan perbuatan dosa dan pelanggaran.³⁹

Surah Al-Maidah ayat 2 memberikan makna penting tentang gotong royong. Konsep gotong royong yang sering kita temui dalam masyarakat Indonesia sejalan dengan ayat ini, yaitu saling membantu dalam mencapai tujuan-tujuan yang baik dan bermanfaat bagi semua pihak. Hal ini sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya persaudaraan dan solidaritas di antara sesama

³⁹ Ainiyatul Latifah, dkk. (2021). “Gotong Royong dalam Al-Qur'an dan Signifikansinya dengan Penanganan Covid-19: Analisis Kunci Hermeneutika Farid Esack.” *Hermeneutik: Jurnal Ilmu Al Qur'an dan Tafsir*. 15(2) 277-298.

manusia. Ayat ini menjadi landasan etika sosial dalam Islam yang mengajarkan umat untuk saling membantu dalam berbagai aspek kehidupan yang mengarah pada kebaikan dan ketakwaan.

Bentuk gotong royong bukanlah sekadar kegiatan sosial semata, tetapi sebagai perwujudan ibadah nyata dari iman dan takwa seorang muslim, karena dengan saling membantu kita telah menjalankan perintah Allah untuk berbuat kebaikan. Gotong royong juga menjadi sarana untuk mempererat tali persaudaraan, membangun masyarakat yang harmonis, dan menyelesaikan berbagai permasalahan sosial. Perspektif Islam menekankan gotong royong sebagai wujud nyata dari keimanan seseorang. Semakin kuat iman seseorang, semakin besar pula semangatnya untuk bergotong royong.

Kaitan antara konsep gotong royong dalam Al-Qur'an dengan realitas kehidupan kita sangat erat. Nilai-nilai tentang gotong royong dapat diterapkan dalam menghadapi masalah sosial dalam skala kecil maupun besar dan dalam berbagai fase kehidupan, yaitu lingkungan keluarga, masyarakat, dan negara. Jika mengamalkan nilai gotong royong, kita dapat membangun masyarakat yang lebih baik, adil, dan sejahtera. Selain itu, gotong royong juga dapat menjadi solusi atas berbagai permasalahan sosial yang kompleks, seperti kemiskinan, bencana alam, dan konflik sosial.

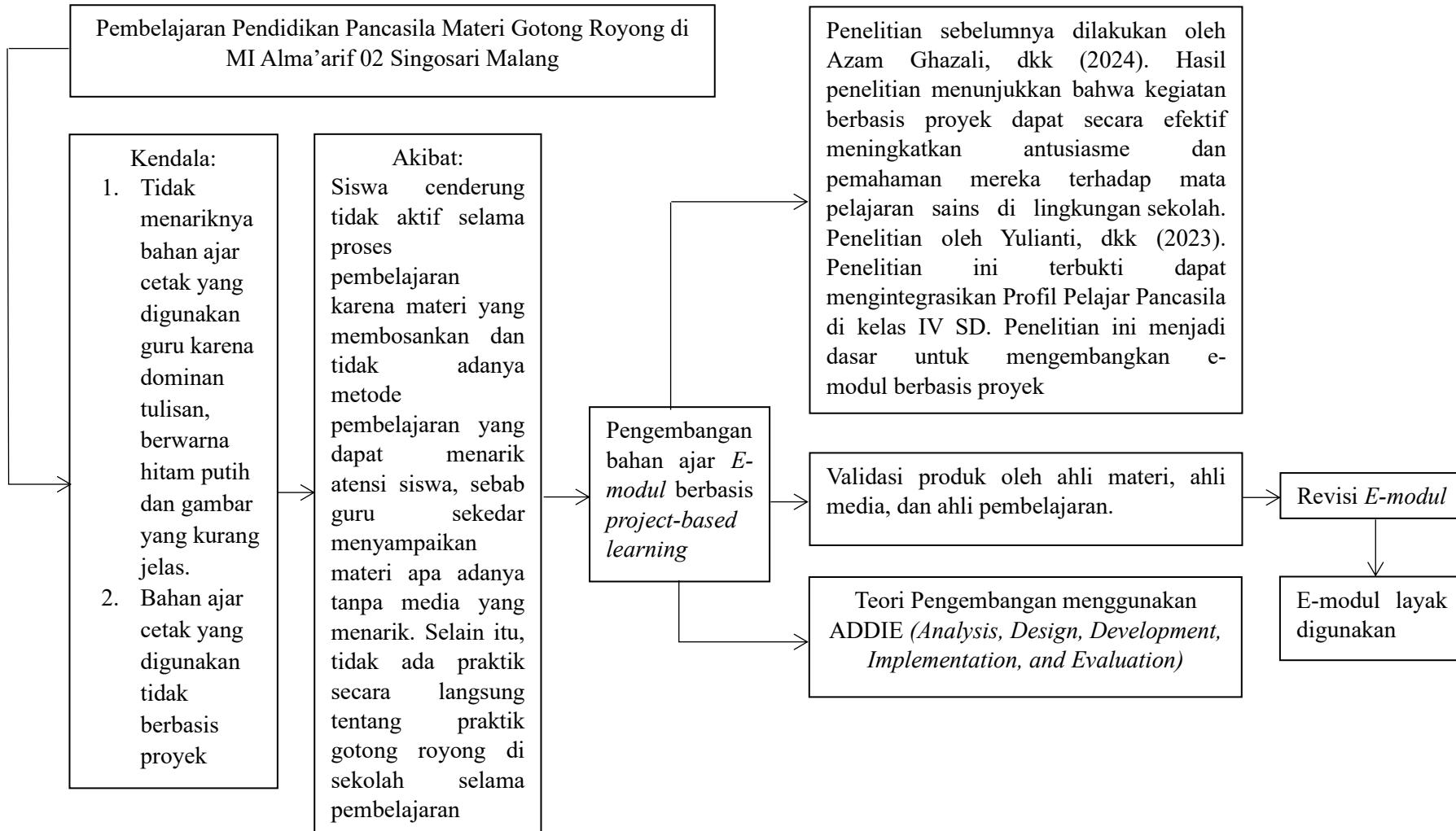
Kesimpulannya, Al-Qur'an memberikan pandangan yang sangat positif tentang gotong royong. Konsep ini tidak hanya sebatas ajakan untuk saling membantu, tetapi juga merupakan perintah Allah SWT yang mengandung nilai-nilai luhur seperti persaudaraan, kerjasama, dan kepedulian terhadap sesama.

Dengan mengamalkan nilai-nilai gotong royong, kita tidak hanya akan mendapatkan pahala di sisi Allah SWT, tetapi juga akan turut serta dalam membangun masyarakat yang lebih baik dan beradab.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menyajikan kerangka pemikiran berupa bagan hasil pemikiran yang sudah dirangkum. Berikut merupakan kerangka pemikiran yang mendasari penelitian ini, yaitu:

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



Bagan di atas menerangkan alur pemikiran dalam pengembangan e-modul untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus pada materi gotong royong di MI Al-Ma'arif 02 Singosari. Bagan ini dimulai dengan mengidentifikasi kendala dalam penggunaan bahan ajar cetak yang ada. Kendala tersebut mencakup dua hal, yaitu: 1) media pembelajaran terbatas pada bahan ajar cetak yang kurang menarik, sebab didominasi oleh banyak tulisan, isi buku dominan berwarna hitam-putih, dan gambar yang disertakan kurang jelas; 2) bahan ajar tersebut tidak berbasis proyek, sehingga kurang mendukung pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Adanya berbagai kendala mengakibatkan siswa cenderung tidak aktif selama proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang monoton dan metode pengajaran yang kurang variatif menghambat pemahaman siswa terhadap konsep gotong royong secara mendalam. Selain itu, kurangnya praktik langsung dalam pembelajaran menyebabkan siswa tidak dapat memahami aplikasi nyata dari gotong royong di lingkungan sekolah.

Solusi yang diusulkan adalah dengan melakukan pengembangan *e-modul* berbasis *project-based learning*. Pengembangan ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa baik dalam kegiatan belajar mengajar maupun dalam pelaksanaan proyek gotong royong. Setelah *e-modul* dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi hasil produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ini, *e-modul* akan direvisi jika diperlukan. Setelah revisi, *e-modul* akan dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

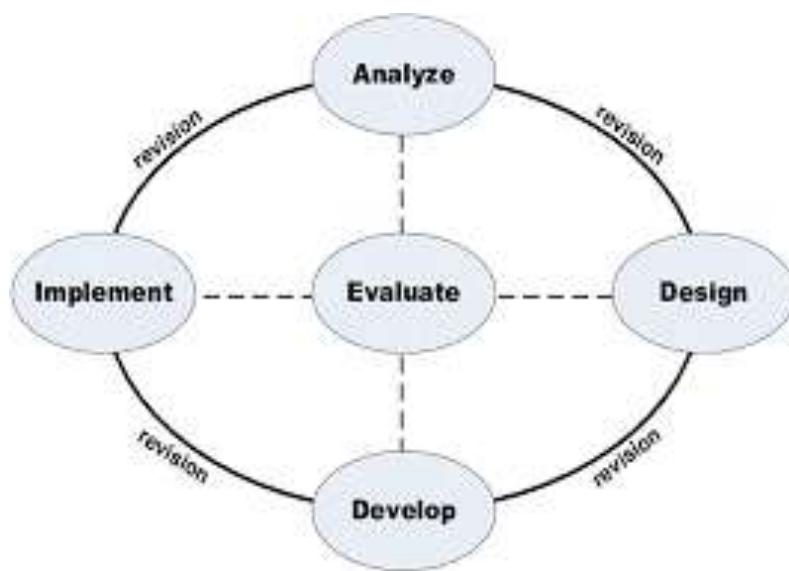
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Metode penelitian *research and development* (RnD) merupakan jenis penelitian yang paling sesuai untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis *project-based learning*, karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian secara sistematis dan terukur mulai dari tahap perencanaan hingga tahap implementasi dan evaluasi. Model ADDIE dinilai sesuai dengan fokus penelitian ini. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) adalah model pembelajaran yang sering kali digunakan dalam jangka waktu lama untuk mengembangkan produk atau desain pembelajaran karena tidak terbatas ruang dan waktu, berpusat pada siswa, serta dapat digunakan meskipun belajar jarak jauh.⁴⁰ Model ini juga memberikan pendekatan yang terstruktur untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang efektif.⁴¹ Selain itu, dapat membantu untuk memastikan bahwa program pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswa dan mencapai tujuan yang diinginkan. Tahapan model ADDIE lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:⁴²

⁴⁰ Tiara Putri Weldami, & Relsas Yogica. (2023). "Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan *E-Learning Biologi*." *Journal on Education*. 6(1) 7543-7551.

⁴¹ Marinu Waruwu. (2024). "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9(2). 1220-1230.

⁴² Y. H. Rayanto, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan *e-modul* memerlukan pendekatan yang sistematis, yakni model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu:

1. *Analyze*
 - 1) Analisis Kurikulum Merdeka

Tahap analisis ini dibutuhkan untuk menganalisis kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah, yakni kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memiliki dua komponen utama, yaitu capaian pembelajaran yang merinci kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu tahap pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang menggambarkan hasil belajar yang ingin dicapai. Analisis ini akan mengkaji lebih lanjut bagaimana kedua komponen ini saling terkait dan

berkontribusi terhadap proses pembelajaran, khususnya Pendidikan Pancasila kelas V yang berkaitan dengan materi gotong royong.

2) Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan observasi dan wawancara di MI Almaarif 02 Singosari, peneliti kemudian melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan siswa. Tahap ini mencakup seluruh kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir, bahan ajar yang digunakan, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3) Analisis Karakteristik Siswa

Peneliti melakukan analisis untuk mengetahui karakteristik siswa. Analisis ini melibatkan pengumpulan informasi tentang latar belakang siswa, seperti usia, jenjang pendidikan, prestasi akademik, serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran mereka, seperti motivasi, gaya belajar, dan lingkungan belajar. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menyiapkan materi yang dibahas dalam *e-modul*. Proses analisis dilakukan dengan wawancara secara langsung melalui guru dan siswa itu sendiri.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Sebagian besar siswa kelas V berusia 10-11 tahun dengan tingkat kognitif yang berkembang. Mereka cenderung tertarik dengan pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis proyek. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa sangat bervariasi sehingga *e-modul* yang dirancang harus lebih mudah untuk digunakan.

Peneliti juga menemukan bahwa terdapat beberapa siswa yang sangat aktif dan suka sekali berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dan cepat paham dengan materi yang diajarkan. Sisi lain menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa lain sulit memahami materi yang diajarkan. Penyebabnya, karena metode pembelajaran yang monoton menjadikan materi gotong royong abstrak dan sulit dipahami atau tanpa contoh yang jelas dan aplikatif dan lingkungan masyarakat yang individualis mengakibatkan minimnya praktik gotong royong. Untuk mengatasi ini, pengajaran tentang gotong royong harus diintegrasikan dengan kegiatan yang memungkinkan siswa mengalami dan mempraktikkan gotong royong dalam konteks nyata, serta didukung dengan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan siswa.

4) Analisis Tugas

Analisis tugas ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas inti yang harus dikuasai siswa agar dapat mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Guru umumnya menggunakan tes formatif dan sumatif sebagai alat penilaian. Sekolah menyediakan buku cetak Pendidikan Pancasila dengan berbagai soal dari tingkatan termudah hingga tersulit untuk tes formatif setiap pembelajaran dilakukan. Lalu, pada tes sumatif siswa akan melakukan tes tulis seperti ulangan setiap pertengahan atau akhir semester untuk semua mata pelajaran di kelas. Peneliti tidak menemukan adanya pemberian tugas lain dalam bentuk proyek, portofolio, atau presentasi pada siswa.

5) Analisis Teknologi dan Media

Teknologi di MI Almaarif 02 Singosari cukup memadai karena ditandai dengan adanya proyektor permanen dan televisi di beberapa kelas. Selain itu, di rumah siswa juga memiliki ketersediaan perangkat digital, seperti *handphone* untuk menunjang pembelajaran mereka. Akses internet di sekolah sangat memadai karena adanya ketersediaan *Wi-Fi* yang dapat diakses kapan saja. Keberadaan fasilitas ini tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh guru karena tidak dijumpai media belajar elektronik yang digunakan guru ketika mengajar di kelas.

6) Analisis Sumber Daya dan Konten

Peneliti mengidentifikasi materi ajar dan sumber daya yang relevan dan sudah tersedia di sekolah, seperti materi sesuai kurikulum dan buku-buku cetak Pendidikan Pancasila. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi konten yang diperlukan untuk disertakan di dalam *e-modul*, seperti materi sederhana tentang gotong royong, video, gambar, game atau kuis interaktif. Peneliti turut mengintegrasikan contoh-contoh lokal dan kontekstual yang kerap dekat dan mudah ditemui di lingkungan sekolah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis *project-based learning*.

2. *Design*

Tahap *design* dilakukan setelah tahap analisis. Peneliti dapat melakukan perancangan *e-modul* yang dibagi kedalam tiga tahapan, yaitu:

- a. Menyusun kerangka *e-modul* yang didalamnya terdapat berbagai elemen, antara lain:
 - 1) Struktur *e-modul*, terdiri atas halaman cover atau sampul *e-modul*, halaman doa sebelum belajar, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman petunjuk penggunaan, halaman komponen inti, halaman materi dan kuis, halaman daftar pustaka, serta halaman profil penulis.
 - 2) Tampilan visual, terdiri atas *layout*, warna, font, gambar dan ilustrasi yang menarik.
 - 3) Interaktivitas, terdiri atas proyek yang akan dilakukan siswa, video dan kuis.
 - 4) Konten, terdiri atas materi pembelajaran, bahaya yang digunakan, dan gaya penulisan.
- b. Menyiapkan bahan materi dan referensinya.
- c. Membuat instrumen penilaian *e-modul* dari segi materi, media, dan respon yang diberikan oleh pengguna.

Ketika mengembangkan produk pendidikan seperti *e-modul* atau media pembelajaran lainnya, *storyboard* merupakan alat penting yang digunakan untuk memvisualisasikan dan merencanakan alur dari materi yang akan disampaikan. Berikut ini disajikan tabel *Storyboard* untuk desain lebih lanjut *e-modul* gotong royong berbasis *project-based learning*:

Tabel 3.1 Storyboard E-modul

No.	Tampilan	Keterangan	Penjelasan
1.		Cover	Bagian cover diisi dengan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, fase sesuai jenjang, judul <i>e-modul</i> “E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Project-Based Learning untuk kelas V semester 2” Dilengkapi nama penulis dan beberapa gambar sampul.
2.		Halaman identitas modul	Berisi judul <i>e-modul</i> , nama penulis, nama lembaga pendidikan dan alamat lembaga pendidikan.
3.		Halaman kata pengantar	Berisi kata pengantar dan ucapan terima kasih dilengkapi tempat, tanggal, bulan, tahun pembuatan <i>e-modul</i> dan nama penulis.

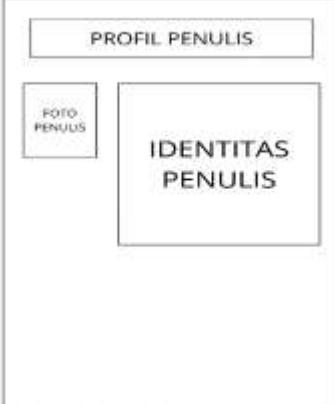
4.		Halaman doa sebelum belajar	Berisi huruf Arab dan terjemahannya.
5.		Halaman petunjuk penggunaan modul	Berisi empat petunjuk penggunaan modul.
6.		Halaman daftar isi	Berisi daftar setiap judul bab lengkap dengan nomor halamannya

7.	 <p>KOMPONEN INTI CAPAIAN PEMBELAJARAN ELEMEN TUJUAN PEMBELAJARAN PROFIL PELAJAR PANCASILA</p>	Halaman komponen inti	Berisi komponen inti, capaian pembelajaran, elemen, tujuan pembelajaran, dan profik pelajar Pancasila sesuai materi.
8.	 <p>JUDUL MATERI GAMBAR PENGENALAN MATERI</p>	Halaman Materi	Berisi awal pengenalan materi gotong royong lengkap dengan gambar. Pengenalan materi hanya berisi satu paragraf singkat.
9.	 <p>KEGIATAN BERNYANYI LAGU NASIONAL KEGIATAN MENYIMAK PERCAKAPAN</p>	Halaman materi	Berisi kegiatan bernyanyi lagu nasional dan kegiatan menyimak berisi percakapan tentang gotong royong.

10.		Halaman materi	<p>Berisi pengertian gotong royong yang dilengkapi dengan video dari <i>YouTube</i>. Lalu, ditambahkan dengan isi materi berupa penjelasan tentang gotong royong. Bagian ini juga ditambahkan dengan kearifan lokal yang berhubungan dengan gotong royong, yaitu tradisi <i>rewang</i>.</p>
11.		Halaman materi	<p>Berisi nilai-nilai gotong royong yang harus dipahami siswa lengkap dengan gambar dan isi materi.</p>
12.		Halaman materi	<p>Berisi manfaat gotong royong yang dilengkapi dengan video dari <i>YouTube</i>.</p>

13.		Halaman materi	<p>Berisi gambar dan contoh sederhana kegiatan gotong royong yang dilakukan di lingkungan sekitar rumah, sekolah, dan masyarakat.</p>
14.		Halaman materi	<p>Berisi kegiatan mengamati berupa gambar-gambar kegiatan gotong royong, dimana siswa harus menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan gambar. Bagian bawahnya diisi dengan kegiatan berdiskusi antar siswa. Siswa diberikan tugas untuk menganalisis masalah yang berkaitan dengan kegiatan gotong royong dan merumuskan solusi yang tepat.</p>
15.		Halaman soal evaluasi	<p>Berisi kegiatan berlatih yang terdiri atas soal-soal dari tahapan termudah hingga tersulit. Siswa dapat menjawab dengan benar 20 pertanyaan yang diberikan dengan memilih a,b,c atau d.</p>

16.		Halaman proyek	Berisi kegiatan proyek yang dikerjakan bersama kelompok. Guru akan membagi siswa dalam beberapa tim lalu menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan siswa secara berkelompok.
17.		Halaman kuis dan game	Berisi kegiatan kuis yang dihubungkan dengan <i>wordwall</i> . Siswa diberikan beberapa pertanyaan yang ditampilkan dalam bentuk kuis. Bagian bawahnya berisi kegiatan <i>games</i> yang dapat dilakukan siswa secara mandiri sesuai arahan.
18.		Halaman glosarium	Berisi kata-kata yang berhubungan dengan kegiatan gotong royong dan maknanya.

19.		Halaman daftar pustaka	Berisi sumber referensi tentang materi gotong royong dari berbagai buku atau jurnal.
20.		Halaman profil penulis	Berisi foto dan identitas penulis, seperti nama lengkap, umur, tempat dan tanggal lahir, jurusan atau program studi, fakultas, lembaga pendidikan atau universitas yang Tengah ditempuh, alamat tempat tinggal, dan e-mail pribadi penulis.

3. Development

Peneliti akan melakukan pengembangan produk sesuai dengan tahap perancangan. Tahapan ini berisi validasi produk yang sudah jadi untuk diserahkan kepada validator ahli. Hal ini dapat dilakukan sebelum melakukan uji coba kepada siswa agar dapat mengetahui kualitas *e-modul*. Setelah dilakukan divalidasi, maka peneliti akan melakukan perbaikan atau revisi menurut masukan yang disampaikan oleh validator.

4. *Implementation*

Setelah memastikan e-modul layak untuk digunakan, maka peneliti dapat menerapkan atau mengimplementasikan *e-modul* yang sudah siap kepada siswa di sekolah. Peneliti dapat melihat penggunaan *e-modul* secara langsung sebagai pengamat dan memastikan bahwa *e-modul* digunakan dengan baik sesuai rencana. Tahap ini juga dibarengi dengan pengisian angket oleh siswa dengan tujuan mendapatkan respon terhadap e-modul yang diujicobakan.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi menjadi babak tindak lanjut setelah penerapan *e-modul* di kelas. Evaluasi dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu evaluasi formatif selama proses pembelajaran untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan, dan evaluasi sumatif yang dilakukan diakhir pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan alat evaluasi yang telah dirancang. Selain itu, peneliti juga perlu mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru untuk penyempurnaan *e-modul* lebih lanjut. Tahap ini dinilai sebagai tahap akhir untuk memastikan produk sudah jadi dengan baik, sesuai standar, dan bisa dipakai oleh siswa untuk waktu yang lama.

C. Uji Coba Produk

Uji coba ini menjadi panduan peneliti dalam melakukan eksperimen dan menguji hasilnya untuk mengetahui tingkat efektivitas, validitas, dan kemenarikan produk yang dikembangkan.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Validator dalam tahap ini melibatkan ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media. Validator nantinya akan diberikan angket dan produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk melihat validitas dan kelayakan dari produk tersebut.

b. Subjek Uji Ahli

Validator yang berperan dalam tahap ini adalah orang yang dipilih oleh peneliti untuk menjadi validator ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media.

1) Ahli Materi

Produk yang sudah jadi harus dilakukan validasi kepada ahli materi Pendidikan Pancasila. Tujuannya adalah agar *e-modul* tersebut selaras dengan kesesuaian materi siswa kelas V MI/SD dan relevan dengan standar kurikulum. Ahli materi yang menjadi validator adalah Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd yang memiliki keahlian khusus dan memiliki pengalaman yang menyeluruh dalam bidang Pendidikan Pancasila.

2) Ahli Pembelajaran

Peneliti melakukan validasi kepada Bapak Muhammad Sholeh, S.Pd sebagai guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Almaarif 02 Singosari. Validator adalah lulusan S1 yang mengajar dan memiliki pemahaman menyeluruh tentang materi

Pendidikan Pancasila di kelas V. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai apakah produk atau bahan ajar telah memenuhi standar pedagogis dan dapat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3) Ahli Media

Ahli media harus melakukan validasi terhadap *e-modul* sebelum diuji cobakan. Tujuannya untuk mengevaluasi bagian desain terkait dengan tampilan visual, desain, dan kesesuaian media yang digunakan dalam produk atau bahan ajar. Ahli media yang ditunjuk sebagai validator dalam penelitian ini adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang memiliki keahlian khusus dalam media pembelajaran.

2. Uji coba

a. Desain Uji Coba

Tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, yaitu *e-modul* berbasis *project-based learning* Pendidikan Pancasila. Produk yang sudah jadi akan diuji kelayakannya oleh validator ahli.

b. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian uji coba produk yaitu siswa kelas 5 yang mempelajari Pendidikan Pancasila di MI Almaarif 02 Singosari Malang yang berjumlah 30 orang.

c. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *Purposive-Total Sampling* atau sampling jenuh yang didasarkan pada kriteria tertentu. Peneliti perlu menetapkan kriteria spesifik agar sampel relevan dengan materi gotong royong (*Purposive*). Namun di sisi lain, jumlah populasi yang tersedia hanya 30 orang sehingga seluruhnya diambil sebagai sampel (*Total Sampling*) guna meminimalisir kesalahan generalisasi dan memastikan hasil belajar yang diukur benar-benar akurat mewakili kondisi seluruh kelompok tersebut.

D. Jenis Data

Peneliti menggabungkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif yang dapat diketahui berikut ini:

1. Data Kualitatif

Peneliti menggunakan sumber data kualitatif dengan mengumpulkan hasil observasi partisipatif di kelas V MI Almaarif 02 Singosari, hasil dokumentasi, hasil wawancara yang mendalam dengan Bapak M. Sholeh, S. Pd guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di MI Almaarif 02 Singosari, serta analisis terhadap kritik, masukan, ataupun saran dari ahli yang relevan dengan bidang studi ini, seperti validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

2. Data Kuantitatif

Peneliti menggunakan data numerik dari penilaian para validator, lembar penilaian uji coba, angket validasi, angket respon siswa serta

hasil tes dari *pretest* dan *posttest* siswa kelas V MI Almaarif 02 Singosari.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih natural dan kontekstual, karena peneliti dapat mengamati langsung perilaku atau fenomena sebagaimana adanya di lapangan. Metode ini sangat berguna untuk mendapatkan data yang lebih natural dan mendalam, terutama untuk perilaku yang sulit diungkapkan secara verbal.

Peneliti telah melakukan observasi kepada siswa kelas V MI Almaarif 02 Singosari sebanyak dua kali. Pertama, sebelum penelitian dan pengembangan untuk mengidentifikasi masalah. Kedua, saat berlangsungnya penelitian untuk mengukur dan mengevaluasi keefektifan *e-modul* yang telah dikembangkan.

2. Wawancara

Teknik wawancara memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam antara pewawancara dan terwawancara dalam bentuk percakapan.⁴³ Tujuannya utama dilakukan wawancara adalah untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi sesuai masalah yang akan diteliti agar tetap relevan. Peneliti melakukan dua

⁴³ Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

wawancara sekaligus, yaitu wawancara terstruktur untuk mengetahui menarik atau tidaknya produk yang dihasilkan dan menguji tingkat efektivitas produk, sedangkan wawancara tidak terstruktur peneliti lakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih detail dari subjek penelitian.

Adapun peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara yang dilengkapi dengan beberapa pertanyaan terkait penelitian. Pedoman wawancara ini disusun untuk memudahkan peneliti untuk mengambil data saat wawancara. Adanya pedoman ini, peneliti dapat melakukan wawancara secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman ini mencakup aspek-aspek penting yang perlu ditanyakan kepada narasumber, sehingga data yang diperoleh lebih valid, reliabel, dan mendukung analisis yang mendalam. Selain itu, pedoman ini juga membantu memastikan bahwa setiap respon yang diberikan oleh narasumber dapat terdokumentasi dengan baik untuk kepentingan penelitian.

3. Angket

Salah satu teknik pengumpulan data oleh peneliti adalah angket. Angket berupa formulir yang dilengkapi dengan beragam pertanyaan untuk dijawab oleh responden. Tujuannya untuk mengukur variabel-variabel penelitian yang bersifat kuantitatif, seperti sikap, pendapat,

atau frekuensi perilaku.⁴⁴ Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan angket penilaian siswa. Nantinya, peneliti akan menganalisis dan mengukur keberhasilan eksperimen dari data pada angket tersebut.

4. Tes

Tes digunakan sebagai instrument penilaian bagi siswa untuk menguji kemampuan mereka pada materi pembelajaran. Tes berisi beberapa pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa. Tujuannya adalah agar peneliti mendapatkan data untuk membandingkan kemampuan siswa.⁴⁵ Tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes tulis yang bersifat kognitif. Tes kognitif ini berupa soal atau pertanyaan yang dibuat dan dibagi dalam dua bagian, yaitu *pretest* dan *posttest* tentang materi gotong royong.

5. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengkaji berbagai jenis dokumen berisi informasi terkait penelitian yang dilakukan, seperti buku, laporan, foto atau gambar, arsip, film dokumenter, media massa dan lain-lain.⁴⁶ Peneliti mendokumentasikan pelaksanaan *pretest*, *posttest*, dan proses validasi.

⁴⁴ Ibid; halaman 406.

⁴⁵ Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

⁴⁶ Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah alat sistematis yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, karena membantu peneliti mengidentifikasi, mengukur dan mencatat aspek penting terkait fenomena yang sedang diamati.⁴⁷ Pedoman observasi dilakukan dengan turun langsung ke lapangan dengan menanyakan sendiri ke objek penelitian. Peneliti menentukan aspek-aspek yang akan diamati, misalnya kurikulum yang digunakan di sekolah, kelengkapan pendukung pembelajaran atau fasilitas sekolah, kesiapan guru saat kegiatan belajar mengajar, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, respon siswa dan lain sebagainya. Peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa lembar pedoman observasi untuk meneliti segala situasi di MI Alma’arif 02 Singosari.

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan untuk guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa kelas V. Bagi guru, wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi awal guru dan siswa, bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran, metode dan

⁴⁷ D. Y. Khairun, Ibrahim Al-Hakim, & Reza Febri Abadi. (2021). “Pengembangan Pedoman Observasi Anak Berkesulitan Membaca (*Dyslexia*).” *Jurnal Uni: Pendidikan Luar Biasa*. 6(1). 46-51.

model pembelajaran yang digunakan, dan ketersediaan bahan ajar elektronik di sekolah. Sedangkan bagi siswa, pertanyaan wawancara berisi bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan menarik atau tidak, kesulitan siswa saat pembelajaran, serta paham atau tidaknya siswa dengan materi yang dijelaskan. Saat melakukan wawancara ini, peneliti merekam dengan menggunakan audio recorder.

c. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpulan data berbentuk dokumen yang nantinya disimpan oleh peneliti untuk kebutuhan penelitian. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan dapat memberikan informasi yang berharga dan autentik.⁴⁸ Pedoman dokumentasi tersebut adalah kumpulan foto-foto, video, soal-soal latihan, dan media pembelajaran berupa buku guru dan buku siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD/MI, lembar pedoman observasi, lembar pedoman wawancara, angket, soal *pretest posttest*, dan lembar instrument validasi dari ahli.

d. Angket

Instrumen pengumpulan data selanjutnya adalah angket. Angket yang digunakan oleh peneliti berupa angket untuk validasi kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan angket penilaian

⁴⁸ Ardiansyah, Risnita, & M. Syahran Jailani. (2023). “Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif.” *Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2). 1-9.

siswa. Berhasil tidaknya eksperimen yang dilakukan oleh peneliti, tergantung pada data angket yang nantinya akan dianalisis oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan *e-modul* yang telah dikembangkan.

e. Soal *Pretest Posttest*

Soal *pretest posttest* berisi soal tentang materi gotong royong mata pelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas V SD/MI. Soal *pretest* diberikan sebelum siswa mempelajari materi melalui *e-modul*. Tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa tentang materi gotong royong. Sedangkan soal *posttest* diberikan setelah siswa mempelajari materi melalui e-modul. Tujuannya untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran.

2. Instrumen Uji Coba Produk

Setelah direvisi dan siap digunakan, maka peneliti dapat melakukan uji coba *e-modul* kepada siswa kelas V MI Almaarif 02 Singosari Malang. Proses validasi data ini dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang ditentukan dengan menggunakan skala Likert. Tabel skala *likert*, yaitu:⁴⁹

⁴⁹ Slamet Widodo dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct.

Tabel 3.2 Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RR)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan data validasi produk oleh para validator ahli, angket respon siswa dan hasil tes (*pretest dan posttest*). Analisis kualitatif deskriptif menggunakan data deskriptif uji validasi produk dan angket kemenarikan LKPD. Teknik analisis data ini dilaksanakan guna mencari tahu tingkat kelayakan *e-modul* dari segi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran maupun dari respon siswa terhadap *e-modul*. Adapun teknik analisis untuk mengolah hasil data adalah sebagai berikut:

1. Analisis Validitas Produk

Uji validasi dilakukan oleh beberapa ahli untuk menilai *e-modul* menggunakan instrumen validasi dengan memberi saran dan masukan terhadap *e-modul* yang dikembangkan. Validitas suatu produk harus sesuai dengan tujuan yang ditetapkan atau benar-benar berhasil mencapai tujuan yang seharusnya atau tidak. Validitas produk diukur menggunakan angket yang penilaianya berupa skala *likert*. Pada uji

validasi *e-modul* ini, peneliti menggunakan data validasi produk dari para ahli materi, media dan pembelajaran. Untuk menganalisis lembar angket validasi ahli, langkah-langkah yang dapat dilakukan yaitu:

- a. Menghitung hasil penilaian pada lembar validasi dengan memberikan skor sesuai yang telah ditentukan sebelumnya.
- b. Menjumlahkan skor validasi dengan ketentuan yang telah ditetapkan.
- c. Hasil analisis data kuantitatif tersebut akan dikoversikan oleh peneliti. Berikut adalah rumus dan kriteria penilaianya menurut Arikunto:⁵⁰

$$\text{Nilai kevalidan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Kualifikasi Validitas Produk⁵¹

No.	Tingkat Pencapaian	Tingkat Kevalidan
1	0% - 20%	Sangat Tidak Valid
2	21% - 40%	Tidak Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81%-100%	Sangat Valid

2. Analisis Data Angket Respon Siswa

Penggunaan *e-modul* berbasis *project-based learning* diujikan kepada siswa kelas V MI Almaarif 02 Singosari agar mendapatkan hasil yang diinginkan dan disajikan dengan analisis statistik. Data tanggapan

⁵⁰ Arikunto. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

⁵¹ N. H. Hanifah, Imam Rofiki, Agung Sedayu, & M. A. Hariyadi. (2020). “Mobile Learning pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran MI/SD: Penelitian Pengembangan.” *Jurnal Ta'dib*. 23(1). 123-132.

peserta didik tentang *e-modul* interaktif yang diperoleh dari angket respon siswa. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor yang menunjukkan tingkat kesesuaian produk bagi yang menggunakan. Berikut adalah rumus yang digunakan:⁵²

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum xi$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$: Jumlah skor maksimum

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Siswa⁵³

No.	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	$s > 80\%$	Sangat Positif
2	$61 < s \leq 80\%$	Positif
3	$41 < s \leq 60\%$	Cukup Positif
4	$21 < s \leq 40\%$	Kurang Positif
5	$s \leq 20\%$	Negatif

3. Analisis Uji N-Gain

Data keefektifan *e-modul* ini diperoleh dari respon siswa setelah mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Siswa diberi angket dan diminta untuk memberi tanggapan melalui pertanyaan-pertanyaan yang sudah

⁵² Ibid. halaman 125.

⁵³ Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.

disediakan. Rumus berikut digunakan untuk menghitung uji angket keefektifan *e-modul*:⁵⁴

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pretest}{Skor\ ideal-skor\ pretest}$$

Analisis persepsi siswa terhadap daya tarik *e-modul* menggunakan persentase yang dijabarkan sebagai berikut:⁵⁵

Tabel 3.5 Nilai Interpretasi N-Gain

No.	Nilai N-Gain	Kriteria
	G > 0,7	Tinggi
2.	0,3 > 0,7	Sedang
3.	G < 0,3	Rendah

⁵⁴ Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Area-D American Education Research Association's Devision. D, Measurement Dan Reasearch Methodology.

⁵⁵ Salsabila Binta and Rudi Ritonga. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sd," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10(3). 599, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1577>.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar berupa e-modul berbasis project learning pada materi gotong royong di kelas 5. E-modul tersebut dinyatakan valid berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media serta berdasarkan hasil uji coba pada siswa kelas 5 di MI Al Ma'arif 02 Singosari Malang.

Peneliti telah melakukan observasi para penelitian dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pada guru dan juga siswa terutama dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan kurikulum merdeka pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi saat guru dan siswa melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, sedangkan wawancara dilakukan secara tidak terstruktur kepada guru kelas 5 Pendidikan Pancasila di MI Alma'arif 02 Singosari Malang dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar dan pengembangan bahan ajar saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi pada pra penelitian ini berupa bahan ajar cetak yang digunakan oleh guru dan siswa masih didominasi tulisan, berwarna hitam putih, dan gambar yang kurang jelas. Bahan ajar tersebut masih belum dapat memotivasi siswa untuk aktif dikelas karena tidak berbasis proyek, sehingga siswa di kelas mudah bosan dan enggan memperhatikan pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak M. Sholeh, S.Pd selaku guru Pendidikan Pancasila di kelas 5 MI AlMaarif 02 Singosari menyatakan bahwa proses pembelajaran di kelas fokus pada bagaimana guru memberikan materi sedangkan siswa hanya menyimak materi.⁵⁶ Tentunya hal tersebut membuat suasana kelas menjadi pasif dan belum efektif. Selama pembelajaran pun, guru kelas belum pernah menggunakan media dan bahan ajar tambahan termasuk *e-modul*, sehingga pembelajaran masih berlangsung secara monoton dan berulang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka peneliti melakukan prosedur penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

1. *Analisis*

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam proses penyusunan *E-Modul* berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

a. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum yang diterapkan di MI Al-Ma'arif 02 Singosari peneliti dapat menyimpulkan, (1) sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka yang memiliki dua komponen utama yang saling berkaitan, yaitu Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, (2) penerjemahan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran ke dalam kegiatan pembelajaran masih belum sepenuhnya optimal.

⁵⁶ Wawancara dengan Bapak M. Sholeh S.Pd, Guru Pendidikan Pancasila Kelas V MI Al-Ma'arif 02 Singosari, pada tanggal 5 Agustus 2024.

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Al-Ma'arif 02 Singosari, peneliti menemukan beberapa kebutuhan penting dalam proses pembelajaran, yaitu (1) kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dari awal hingga akhir pembelajaran yang menyebabkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa, (2) bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku cetak tanpa adanya variasi media pembelajaran lain yang menarik dan interaktif padahal siswa lebih menyukai media berbasis teknologi, (3) meskipun tujuan pembelajaran telah ditetapkan sesuai kurikulum, namun dalam praktiknya belum sepenuhnya tercapai secara optimal karena pendekatan yang digunakan belum mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara kontekstual.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Al-Ma'arif 02 Singosari, peneliti menyimpulkan bahwa (1) siswa memiliki karakteristik yang berbeda dan berada pada rentang usia 10–11 tahun yang memiliki tingkat kognitif yang berkembang, (2) siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis proyek, (3) kemampuan literasi digital siswa sangat bervariasi, (4) ada siswa yang sangat aktif dan cepat memahami materi, sedangkan

sebagian kecil siswa lainnya mengalami kesulitan dalam memahami materi.

d. Analisis Tugas

Peneliti menyimpulkan beberapa hal yang ditemukan dalam menganalisis tugas bagi siswa yaitu, (1) guru umumnya menggunakan tes formatif dan sumatif sebagai alat penilaian untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, (2) sekolah menyiapkan buku cetak yang berisi soal-soal mulai dari yang paling mudah hingga yang paling sulit, (3) peneliti tidak menemukan adanya variasi penugasan lain seperti proyek, portofolio, atau presentasi yang dapat mengembangkan keterampilan siswa secara lebih menyeluruh dan kontekstual.

e. Analisis Teknologi dan Media

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Al-Ma'arif 02 Singosari peneliti dapat menyimpulkan, (1) tersedianya proyektor permanen dan televisi di beberapa ruang kelas untuk mendukung proses pembelajaran, (2) ketersediaan perangkat digital seperti handphone di rumah menunjukkan adanya potensi dukungan teknologi dari lingkungan keluarga untuk pembelajaran, (3) akses internet di sekolah sangat mendukung, karena tersedia jaringan Wi-Fi yang bisa diakses kapan saja oleh warga sekolah.

f. Analisis Sumber Daya dan konten

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Al-Ma'arif 02 Singosari peneliti dapat menyimpulkan, (1) materi ajar dan sumber daya

berupa buku cetak Pendidikan Pancasila dan materi yang sesuai dengan kurikulum sudah tersedia, (2) siswa mampu mengoperasikan komputer dengan baik, (3) siswa membutuhkan media tambahan seperti *e-modul* yang berisi materi sederhana mengenai gotong royong, video, gambar, game, dan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, (3) dibutuhkan contoh-contoh kegiatan gotong royong lokal dan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa dan mudah ditemukan di lingkungan sekolah, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa (1) siswa membutuhkan bahan ajar dan media pembelajaran yang berbasis proyek untuk memudahkan mereka memahami makna gotong royong secara nyata, (2) siswa lebih aktif dan termotivasi apabila media yang digunakan menarik, (3) mayoritas siswa kelas V memiliki kemampuan menggunakan perangkat komputer di sekolah, (4) pihak sekolah menyediakan labolatorium komputer dan di setiap kelas menyediakan LCD Proyektor.

2. *Design*

Tahap ini dimulai dengan menentukan rancangan untuk *e-modul*. Berikut adalah beberapa rancangan yang akan digunakan dalam *e-modul*:

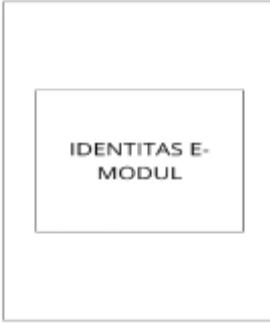
- a. Materi yang digunakan, yaitu gotong royong untuk siswa kelas 5.
- b. Peneliti mulai merancang *e-modul* dengan membuat *storyboard* sebagai kerangka untuk memudahkan pembuatan desain *e-modul*.

- c. Selanjutnya, peneliti memanfaatkan *Canva* sebagai aplikasi desain *e-modul* menggunakan ukuran A4 dengan berbagai font yang telah ditentukan sebelumnya.
- d. *E-modul* dilengkapi dengan gambar kegiatan gotong royong, video lagu Garuda Pancasila, video materi gotong royong, kuis di *wordwall* dan google form untuk media pengumpulan jawaban dari soal-soal evaluasi.
- e. Desain *e-modul* yang sudah jadi di download menjadi PDF dan diupload ke *Heyzine* sebagai media bantu publikasi.
- f. Setelah *e-modul* bisa diakses dengan link yang diambil dari *Heyzine*, maka peneliti dapat merancang instrument validasi untuk para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan produk yang sudah dibuat dan dikembangkan.

Berikut adalah *storyboard* sebagai rancangan kasar yang digunakan untuk memudahkan peneliti dalam membuat *e-modul*, yaitu:

Tabel 4.1 Storyboard *E-modul*

No.	Tampilan	Keterangan	Penjelasan
1.		Cover	Bagian cover diisi dengan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, fase sesuai jenjang, judul <i>e-modul</i> “E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Project-Based Learning untuk kelas V semester 2” Dilengkapi nama

			penulis dan beberapa gambar sampul.
2.		Halaman identitas modul	Berisi judul <i>e-modul</i> , nama penulis, nama lembaga pendidikan dan alamat lembaga pendidikan.
3.		Halaman kata pengantar	Berisi kata pengantar dan ucapan terima kasih dilengkapi tempat, tanggal, bulan, tahun pembuatan <i>e-modul</i> dan nama penulis.

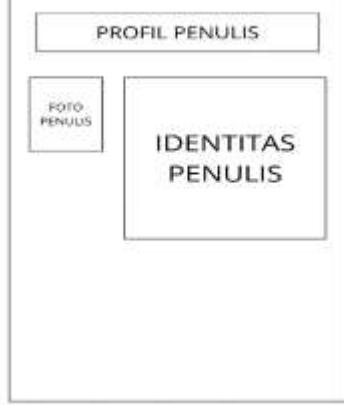
4.		Halaman doa sebelum belajar	Berisi huruf Arab dan terjemahannya.
5.		Halaman petunjuk penggunaan modul	Berisi empat petunjuk penggunaan modul.
6.		Halaman daftar isi	Berisi daftar setiap judul bab lengkap dengan nomor halamannya

7.	 <p>KOMPONEN INTI CAPAIAN PEMBELAJARAN ELEMEN TUJUAN PEMBELAJARAN PROFIL PELAJAR PANCASILA</p>	Halaman komponen inti	Berisi komponen inti, capaian pembelajaran, elemen, tujuan pembelajaran, dan profik pelajar Pancasila sesuai materi.
8.	 <p>JUDUL MATERI GAMBAR PENGENALAN MATERI</p>	Halaman Materi	Berisi awal pengenalan materi gotong royong lengkap dengan gambar. Pengenalan materi hanya berisi satu paragraf singkat.
9.	 <p>KEGIATAN BERNYANYI LAGU NASIONAL KEGIATAN MENYIMAK PERCAKAPAN</p>	Halaman materi	Berisi kegiatan bernyanyi lagu nasional dan kegiatan menyimak berisi percakapan tentang gotong royong.

10.		Halaman materi	<p>Berisi pengertian gotong royong yang dilengkapi dengan video dari <i>YouTube</i>. Lalu, ditambahkan dengan isi materi berupa penjelasan tentang gotong royong. Bagian ini juga ditambahkan dengan kearifan lokal yang berhubungan dengan gotong royong, yaitu tradisi <i>rewang</i>.</p>
11.		Halaman materi	<p>Berisi nilai-nilai gotong royong yang harus dipahami siswa lengkap dengan gambar dan isi materi.</p>
12.		Halaman materi	<p>Berisi manfaat gotong royong yang dilengkapi dengan video dari <i>YouTube</i>.</p>

13.		Halaman materi	<p>Berisi gambar dan contoh sederhana kegiatan gotong royong yang dilakukan di lingkungan sekitar rumah, sekolah, dan masyarakat.</p>
14.		Halaman materi	<p>Berisi kegiatan mengamati berupa gambar-gambar kegiatan gotong royong, dimana siswa harus menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan gambar. Bagian bawahnya diisi dengan kegiatan berdiskusi antar siswa. Siswa diberikan tugas untuk menganalisis masalah yang berkaitan dengan kegiatan gotong royong dan merumuskan solusi yang tepat.</p>
15.		Halaman soal evaluasi	<p>Berisi kegiatan berlatih yang terdiri atas soal-soal dari tahapan termudah hingga tersulit. Siswa dapat menjawab dengan benar 20 pertanyaan yang diberikan dengan memilih a,b,c atau d.</p>

16.		Halaman proyek	Berisi kegiatan proyek yang dikerjakan bersama kelompok. Guru akan membagi siswa dalam beberapa tim lalu menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan siswa secara berkelompok.
17.		Halaman kuis dan game	Berisi kegiatan kuis yang dihubungkan dengan <i>wordwall</i> . Siswa diberikan beberapa pertanyaan yang ditampilkan dalam bentuk kuis. Bagian bawahnya berisi kegiatan <i>games</i> yang dapat dilakukan siswa secara mandiri sesuai arahan.
18.		Halaman glosarium	Berisi kata-kata yang berhubungan dengan kegiatan gotong royong dan maknanya.

19.		Halaman daftar pustaka	Berisi sumber referensi tentang materi gotong royong dari berbagai buku atau jurnal.
20.		Halaman profil penulis	Berisi foto dan identitas penulis, seperti nama lengkap, umur, tempat dan tanggal lahir, jurusan atau program studi, fakultas, lembaga pendidikan atau universitas yang Tengah ditempuh, alamat tempat tinggal, dan e-mail pribadi penulis.

3. Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan mendesain *e-modul* di aplikasi *Canva*. Peneliti memutuskan untuk membagi *e-modul* menjadi tiga bagian utama, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka berisi cover, halaman *preliminaries*, kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, petunjuk penggunaan dan komponen inti. Bagian isi berisi halaman materi gotong royong yang dilengkapi dengan gambar dan video, soal-soal sederhana, dan kegiatan

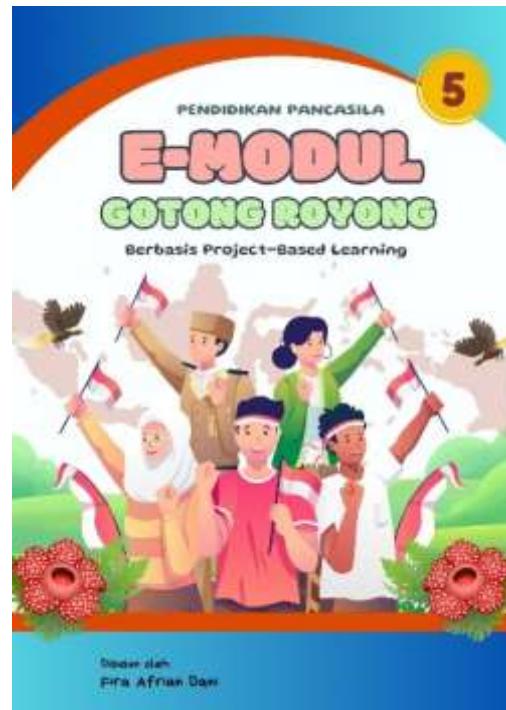
project-based learning yang mudah dilakukan oleh siswa di lingkungan sekitarnya. Bagian penutup berisi glosarium, daftar pustaka, dan profil pengembang. Ketiga bagian tersebut didesain dengan perpaduan warna yang baik agar menarik perhatian siswa.

a. **Bentuk *E-Modul***

Bentuk produk *e-modul* berbasis *project-based learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti dari awal hingga akhir disajikan sebagai berikut:

1) Cover Depan

Tampilan cover *e-modul* berisi judul, kelas, mata pelajaran, dan nama penyusun. Gambar utama menampilkan sekelompok anak-anak dan seorang dewasa (kemungkinan guru atau tokoh masyarakat) yang sedang bersemangat sambil memegang bendera merah putih. Mereka terlihat sedang bekerja sama atau merayakan sesuatu, yang merepresentasikan semangat gotong royong. Di bagian bawah terdapat gambar dua bunga Rafflesia Arnoldii, bunga khas Indonesia. Selain itu, terdapat ilustrasi dua burung Garuda terbang di bagian atas, yang merupakan lambang negara Indonesia. Elemen-elemen ini digunakan untuk memberikan konteks keindonesiaan dan memperkuat nilai-nilai Pancasila.



Gambar 4.1 Tampilan Cover *E-modul*

2) Halaman *Preliminaries*

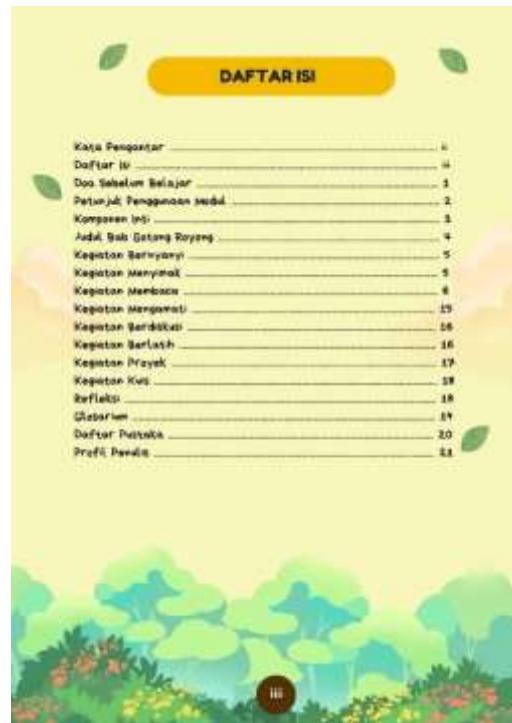
Halaman ini merupakan halaman pendahuluan yang berisi informasi tentang *e-modul* yang terletak diantara cover dan isi *e-modul*. Halaman ini terdiri atas, sub-judul, nama penulis, nama editor, tahun pembuatan, jumlah halaman, ukuran kertas, dan alamat tempat pembuatan *e-modul*. Sedangkan bagian kata pengantar ditulis oleh penulis untuk mencerahkan ungkapan syukur kepada Allah SWT dan semua pihak yang telah memberikan kontribusi besar atas selesainya penyusunan *e-modul* tersebut.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman *Preliminaries* dan Kata Pengantar

3) Daftar Isi

Bagian daftar isi dalam *e-modul* merupakan elemen penting yang mencantumkan seluruh bagian atau bab yang terdapat dalam modul, lengkap dengan nomor halaman masing-masing. Daftar isi disusun secara sistematis dan berurutan, mulai dari bagian pendahuluan, isi pokok, hingga penutup. Tujuan utama dari keberadaan daftar isi adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh kepada pembaca mengenai struktur isi *e-modul* dan sebagai alat navigasi untuk mempermudah penggunaan *e-modul* secara efisien dan terarah, terutama dalam proses pembelajaran mandiri.



Gambar 4.3 Tampilan Daftar Isi

4) Doa Sebelum Belajar

Halaman ini berisi doa yang dapat dibaca oleh siswa sebelum memulai kegiatan belajar. Doa ini bertujuan agar ilmu yang diperoleh selama proses pembelajaran dapat memberikan manfaat, tidak hanya bagi diri sendiri, tetapi juga bagi orang lain. Setelah membaca doa sebelum belajar, diharapkan siswa lebih fokus, tenang, serta mendapatkan keberkahan dalam menuntut ilmu.



Gambar 4.4 Tampilan Doa Sebelum Belajar

5) Petunjuk Penggunaan *E-Modul*

Halaman petunjuk penggunaan *e-modul* merupakan bagian penting yang dirancang untuk memberikan arahan atau panduan kepada siswa dalam menggunakan *e-modul* secara tepat dan maksimal. Pada halaman ini, biasanya terdapat penjelasan mengenai beberapa tahapan atau langkah-langkah yang perlu dilakukan siswa sebelum, selama, dan setelah menggunakan *e-modul*. Petunjuk ini disusun dengan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik, agar tidak menimbulkan kebingungan saat menggunakannya.



Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan *E-Modul*

6) Komponen Inti

Halaman komponen inti dalam *e-modul* berfungsi sebagai panduan awal bagi siswa untuk memahami garis besar materi gotong royong. Didalamnya disajikan elemen penting seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar Pancasila, dan kata kunci. Capaian dan tujuan pembelajaran membantu siswa mengetahui kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan, sedangkan profil pelajar Pancasila menekankan nilai-nilai seperti gotong royong dan kemandirian. Kata kunci disertakan untuk mempermudah siswa mengenali istilah penting dalam materi. Adanya halaman ini membuat siswa lebih siap mengikuti pembelajaran secara terarah.



Gambar 4.6 Tampilan Komponen Inti

7) Halaman Awal Materi

Bagian ini merupakan pengantar awal dari materi gotong royong yang dirancang untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai pentingnya nilai kebersamaan dan kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk memperkuat pemahaman visual siswa, bagian ini dilengkapi dengan gambar yang menggambarkan aktivitas warga desa saat melakukan gotong royong membersihkan jalan bersama-sama. Gambar tersebut tidak hanya memperjelas konteks materi, tetapi juga bertujuan untuk menarik minat dan perhatian siswa agar lebih antusias dalam mempelajari topik yang disajikan.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Awal Materi

8) Materi Pembelajaran

Halaman ini berisi materi pembelajaran yang terdiri atas berbagai kegiatan, yaitu kegiatan bernyanyi (lagu Garuda Pancasila), kegiatan menyimak percakapan, kegiatan membaca (disajikan video tentang materi gotong royong dan pengetahuan umum tentang rewang), dan rangkuman. Kegiatan membaca berisi materi gotong royong yang dimulai dari pengertian, nilai-nilai, manfaat dan contoh kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar. Selain itu, siswa dapat mengisi *google formular* yang di dalamnya berisi beberapa pertanyaan sederhana yang telah disediakan oleh penulis.

Kapitan Samyani

Apakah ikonik bahwa logo "Garuda Pancasila" memiliki simbol-simbol dengan makna kultural tertentu - sebenarnya untuk berbagi bersama dengan orang lain?

Klik di video di bawah agar dilihat di bantu



Kapitan Samyani

5. Kita berbagi informasi dan pengetahuan akhir. Dua karakter cerita berbagi informasi tentang makna simbol-simbol pada logo Garuda Pancasila.

6. Kita berbagi informasi dan pengetahuan akhir. Dua karakter cerita berbagi informasi tentang makna simbol-simbol pada logo Garuda Pancasila.

7. Kita berbagi informasi dan pengetahuan akhir. Dua karakter cerita berbagi informasi tentang makna simbol-simbol pada logo Garuda Pancasila.

Kapitan Samyani

A. Pengertian Gotong Royong

Siapa yang pernah lihat atau dulu, negeri mana di dunia?

Pernahkah teman bertemu dengan teman-teman dalam negeri yang berbicara bahasa Indonesia. Lalu, tahukah kamu apa itu gotong royong? Pernahkah kamu mendengar istilah gotong royong? Istilah manakah makna gotong royong, tentu saja di bawah ini saya akan memberikan penjelasannya tentang gotong royong.

Klik di video di bawah agar dilihat di bantu



Kapitan Samyani

8. Siapa yang pernah lihat atau dulu, negeri mana di dunia, yaitu negara yang berbicara bahasa Indonesia?

Siapa yang pernah mendengar istilah gotong royong? Istilah ini merupakan istilah yang berasal dari bahasa Jawa yang berarti kerja bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama. Gotong royong merupakan bentuk kerja sama dalam mencapai tujuan yang sama. Gotong royong adalah perpaduan antara berbagai macam teknologi dan teknologi yang ada di sekitar kita.

Gotong royong adalah nilai-nilai bangsa Indonesia yang memperkuat kesadaran, kewaspadaan dan saling tulus mengingat hal-hal tertentu dalam nilai-nilai bangsa Indonesia, yaitu persaudaraan. Gotong royong adalah perpaduan perbaikan masyarakat secara sosial, ekonomi, politik dan lingkungan yang dilakukan bersama-sama.

Tahukah Kamu?

Tradisi Nusantara: Gotong Royong

Tradisi Gotong Royong atau Masyarakat Jawa



Berikut adalah tradisi gotong royong yang terdapat di Jawa, yakni di pedesaan, untuk membangun bangunan atau kerajinan yang sedang mengalami masa besar atau rusak. Tradisi ini dilakukan secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan. Selain untuk keramaian, masyarakat juga membangun rasa saling pengertian dan saling membantu. Berikut merupakan beberapa faktor-faktor penting bagi gotong royong:

1. Tujuan bersama-sama: Gotong royong dilakukan untuk mencapai tujuan bersama-sama, seperti membangun rumah atau warga yang tertutupi banjir atau alami bencana alam, atau memberikan bantuan sosial bersama-sama.

2. Kerja sama: Gotong royong melibatkan proses yang dilakukan oleh minimal dua orang atau kelompok kerja bersama-sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama. Contohnya, membangun rumah atau warga yang tertutupi banjir atau alami bencana alam, atau memberikan bantuan sosial bersama-sama.

3. Toleransi: Gotong royong melibatkan kerjasama antara berbagai macam etnis, baik berdasarkan rasanya (hitam, putih, metode), atau berdasarkan statusnya (takdir), atau berdasarkan usaha yang dilakukannya, atau berdasarkan pendidikan yang mereka lalui.

4. Kebutuhan bersama-sama: Gotong royong dilakukan oleh masyarakat kelompok yang aktif dan saling peduli seperti keluarga, masyarakat desa yang masih dalam sistem pertanian, atau anggota keluarga yang tidak memiliki hari raya bersama-sama, membantu pekerjaan rumah.

Kapitan Samyani

B. Makanan Gotong Royong

1. Kerja Sama

Kerja sama merupakan proses yang dilakukan oleh minimal dua orang untuk melakukan kerja bersama-sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama. Contohnya, membangun rumah atau warga yang tertutupi banjir atau alami bencana alam, atau memberikan bantuan sosial bersama-sama.

2. Tolong Iurong



Tolong Iurong adalah kegiatan dengan memasak makanan bersama-sama mengantarkan makanan, baik berdasarkan rasanya (hitam, putih, metode). Ada banyak teknik untuk mengolah tolong Iurong, misalnya di lingkungan sekolah. Contohnya, membuat makanan kepada orang yang telanjur atau membantu rendah-natah menyantuni jalan raya.

3. Kebutuhan bersama-sama

Kebutuhan bersama-sama adalah menjalin hubungan yang aktif dan saling peduli seperti keluarga, masyarakat desa yang masih dalam sistem pertanian, atau anggota keluarga yang tidak memiliki hari raya bersama-sama, membantu pekerjaan rumah.

4. Makanan Gotong Royong



Makanan Gotong Royong adalah makanan yang dibuat bersama-sama untuk memenuhi kebutuhan bersama-sama. Misalnya, ketika ada acara besar seperti hari raya, masyarakat akan bersama-sama mempersiapkan makanan yang akan dibagikan kepada semua orang yang hadir.

Gambar 4.8 Tampilan Isi Materi Gotong Royong

9) Kegiatan Evaluasi

Bagian evaluasi berisi kegiatan mengamati, kegiatan berdiskusi dan kegiatan berlatih. Kegiatan mengamati dibuat oleh penulis dengan menyertakan tiga gambar-gambar kegiatan gotong royong yang masing-masing berisi tiga pertanyaan pada setiap gambar. Siswa diminta untuk memperhatikan gambar tersebut dan menjawab setiap pertanyaan yang tertera pada *google formulir*.



Gambar 4.9 Tampilan Kegiatan Mengamati, Berdiskusi dan Berlatih

10) Project-Based Learning

Kegiatan proyek dilakukan bersama rekan kelompok yang akan ditentukan oleh guru. Setiap kelompok diminta untuk melakukan pengamatan dan wawancara pada kegiatan gotong royong di lingkungan tempat tinggal mereka. Lalu, siswa diminta untuk membuat laporan sederhana hasil pengamatan mereka dalam bentuk tulis tangan dan dilengkapi dengan foto dokumentasi yang akan dikumpulkan pada *link google formulir* yang telah disediakan oleh penulis.



Gambar 4.10 Tampilan Kegiatan *Project-Based Learning*, Kuis dan Refleksi

11) Glosarium dan Daftar Pustaka

Glosarium dapat mempermudah siswa ketika menemui kosakata yang sulit dan tidak dipahami tentang gotong royong. Sedangkan daftar pustaka terdiri atas beberapa referensi atau sumber yang digunakan oleh penulis untuk menyusun materi gotong royong.



Gambar 4.11 Tampilan Glosarium dan Daftar Pustaka

12) Profil Penulis

Bagian ini berisi identitas penulis atau pengembang *e-modul* seperti tempat dan tanggal lahirnya, latar belakang pendidikan (program studi, fakultas, dan universitas), alamat tempat tinggal, dan alamat email untuk keperluan kontak lengkap dengan foto penulis. Profil ini memberikan informasi personal dan akademik yang relevan mengenai pembuat dari materi yang disajikan dalam karya tulis tersebut.



Gambar 4.12 Tampilan Profil Penulis

13) Cover Belakang *E-Modul*

Bagian Cover Belakang E-Modul dirancang sebagai media komunikasi visual yang memberikan rangkuman komprehensif sekaligus daya tarik terakhir bagi pengguna. Secara naratif, bagian ini menyajikan sinopsis yang menghubungkan materi Pendidikan Pancasila dengan realitas kehidupan siswa di MI AlMaarif 02 Singosari, khususnya melalui pengenalan kembali tradisi Rewang sebagai cerminan jati diri bangsa.



Gambar 4.13 Tampilan Cover Belakang *E-Modul*

b. Validasi

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada validator ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media untuk menguji kelayakannya apakah sudah bisa diterapkan atau tidak.

1) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menguji kelayakan produk pengembangan yang dikembangkan peneliti, yaitu berupa *E-modul* berbasis *Project-Based Learning* pada materi gotong royong untuk siswa kelas 5 SD/MI. Berikut merupakan paparan profil ahli materi dan hasil validasi ahli materi.

a) Profil Ahli Materi

Validasi ahli materi pada *e-modul* berbasis *project-based learning* dilakukan oleh Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd. yang menjadi dosen di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada 24 Desember 2024. Beliau merupakan dosen berpengalaman dalam bidang Pendidikan Pancasila.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi dosen ahli materi. Data hasil validasi oleh ahli materi dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan Data Kuantitatif

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi dalam <i>e-modul</i> sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka	5
2.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	5
3.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan	4
4.	Penyajian materi runtut dan sistematis	5
5.	Kelengkapan materi	4
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
7.	Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi	5
8.	Dilengkapi dengan gambar yang relevan	5
9.	Materi yang diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa	4
10.	Proyek pada media sesuai dengan materi	4
11.	Proyek pada media dapat meningkatkan hasil belajar siswa	4
12.	Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif belajar	5
13.	Pemberian contoh sesuai dengan materi	5
14.	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan proyek	5
15.	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	3
16.	Mencantumkan daftar referensi atau rujukan	5
Total		73
Totak Keseluruhan		80

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan Data Kualitatif

No.	Komponen	Komentar
1.	Kritik dan Saran	<p>Diperbaiki sesuai saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gambar sebaiknya diberi keterangan sumber b. Pertanyaan pemantik kedua perlu ditinjau lagi c. Belum ada proyek untuk TP kedua

c) Analisis Data

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, analisis data hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 73, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi materi *e-modul* sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{73}{80} \times 100\% = 91,25\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase validitas materi sebesar 91,2%. Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan untuk pengujian. Namun, terdapat saran dan masukan dari ahli materi untuk kemudian dilakukan perbaikan pada produk agar lebih sempurna.

2) Hasil Validasi Ahli Media (Desain)

Validasi materi dilakukan untuk menguji kelayakan produk pengembangan yang dikembangkan peneliti, yaitu berupa *E-modul* berbasis *Project-Based Learning* pada materi gotong royong untuk siswa kelas 5 SD/MI.

a) Profil Ahli Media

Validasi ahli materi pada *e-modul* berbasis *project-based learning* dilakukan oleh Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang menjadi dosen di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada 13 Januari 2025. Beliau merupakan dosen berpengalaman dalam bidang pembuatan media pembelajaran.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi dosen ahli media. Data hasil validasi oleh ahli media dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Berdasarkan Data Kuantitatif

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> efektif digunakan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka	5
2.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> mudah dikelola	5
3.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasianya	5
4.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> dapat dijalankan di berbagai hardware/software yang ada	5
5.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> dapat memotivasi belajar siswa	4
6.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> sangat mempermudah siswa untuk belajar dengan baik	5
7.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran	5
8.	Pemilihan desain pada cover menarik	4
9.	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada <i>e-modul</i> pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar	4
10.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	5
11.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada <i>e-modul</i> telah sesuai	5
12.	Ketepatan tata letak gambar	5

13.	Kualitas gambar yang ditampilkan pada <i>e-modul</i> baik	5
14.	Fitur kuis dan proyek dapat digunakan dengan mudah	5
Total		67
Totak Keseluruhan		70

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Berdasarkan Data Kualitatif

No.	Komponen	Komentar
1.	Kritik dan Saran	Media sudah layak digunakan, namun ada beberapa revisi: a. Font yang digunakan kurang formal b. Gambar pada cover diganti sesuai tema

c) Analisis Data

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, analisis data hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 67, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media *e-modul* sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{67}{70} \times 100\% = 95,71\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase validitas desain sebesar 95,7%. Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan untuk pengujian. Namun, terdapat saran dan masukan dari ahli media untuk kemudian dilakukan perbaikan pada produk agar lebih sempurna.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk menguji kelayakan produk pengembangan yang dikembangkan peneliti, yaitu berupa *E-modul*

berbasis *Project-Based Learning* pada materi gotong royong untuk siswa kelas 5 SD/MI. Berikut merupakan paparan profil ahli pembelajaran dan hasil validasi ahli pembelajaran.

a) Profil Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada *e-modul* berbasis *project-based learning* dilakukan oleh Bapak M. Sholeh, S.Pd yang menjadi Guru Pendidikan Pancasila kelas 5 di MI Almaarif 02 Singosari pada 17 Februari 2025. Beliau merupakan guru berpengalaman yang mengajar di kelas 5 mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran. Data hasil validasi oleh ahli pembelajaran dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Berdasarkan Data

Kuantitatif

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi dalam media <i>E-modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i> sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka	5
2.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila	4
3.	Relevansi materi serta soal yang disajikan sesuai Tujuan Pembelajaran (TP)	5
4.	Penyajian materi runtut dan sistematis	5
5.	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku	5
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai karakteristik siswa	5
7.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran	5
8.	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa	5

9.	Fitur kuis dan proyek dapat diaplikasikan dengan mudah	5
10.	Kesesuaian tingkat soal dan proyek sesuai dengan perkembangan siswa	4
11.	<i>E-modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i> memuat aktivitas-aktivitas pembelajaran yang bervariasi, interaktif, dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif	5
12.	<i>E-modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasianya	4
13.	<i>E-modul</i> Berbasis <i>Project-Based Learning</i> kompatibel dengan berbagai perangkat (komputer, tablet, smartphone)	5
Total		62
Totak Keseluruhan		65

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Berdasarkan Data Kualitatif

No.	Komponen	Komentar
1.	Kritik dan Saran	Media sudah layak digunakan, namun ada revisi: a. Tambahkan lagu Indonesia Raya pada bagian pembuka

c) Analisis Data

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, analisis data hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai 62, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi pembelajaran *e-modul* sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{62}{65} \times 100\% = 95,38\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase validitas desain sebesar 95,3%. Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid

dan dapat digunakan untuk pengujian. Namun, terdapat saran dan masukan dari ahli pembelajaran untuk kemudian dilakukan perbaikan pada produk agar lebih sempurna.

4. *Implementation*

Tahap ini dilakukan dengan menerapkan *e-modul* yang sudah dikembangkan oleh peneliti kepada 30 Siswa kelas 5 MI Almaarif 02 Singosari selama 4 pertemuan, yaitu 11, 18, 25 Februari dan 10 Maret 2025. Sebelum *e-modul* diuji cobakan, siswa diberikan soal pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal yang mereka miliki tentang gotong royong. Setelah diberikan pretest, peneliti mengajak siswa menuju ruang laboratorium di lantai 2 MI Almaarif 02 Singosari. Peneliti menampilkan link pada layar proyektor agar dapat diakses secara mandiri oleh siswa. Selanjutnya, peneliti mulai memperkenalkan *e-modul* tersebut. Siswa diminta untuk mempelajari *e-modul* yang telah dibagikan dan mengerjakan berbagai soal evaluasi yang tersedia di *e-modul* tersebut. Kemudian, siswa diberikan soal post test untuk mengetahui hasil pembelajaran mereka setelah menggunakan *e-modul*.



Gambar 4.14 Kegiatan Implementasi

5. Evaluation

Tahap evaluasi menjadi babak tindak lanjut setelah penerapan *e-modul* di kelas. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru untuk penyempurnaan *e-modul* lebih lanjut. Peneliti dapat berkonsultasi dengan dosen pembimbing mengenai hasil *pretest* dan *posttest* untuk memastikan produk sudah jadi dengan baik, sesuai standar, dan bisa dipakai oleh siswa.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Hasil Angket Respon siswa

Peneliti menggunakan angket untuk menilai respon siswa terhadap *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan. Angket dibagikan kepada 30 orang siswa kelas 5 MI Alma’arif 02 Singosari pada tanggal 18 Maret 2025 untuk memperoleh tanggapan yang akurat dan objektif mengenai kemenarikan *e-modul*. Peneliti menggunakan bahasa yang lebih sederhana agar mudah dipahami oleh siswa untuk menjawab pernyataan yang ada pada angket. Data respon siswa terhadap uji coba *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dilakukan pada 30 siswa kelas 5 MI Alma’arif 02 Singosari pada 18 Maret 2025 disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kategori
1.	Saya lebih suka belajar jika menggunakan media pembelajaran visual (buku, gambar, poster, peta, dan lain-lain)	135	150	90	Sangat Positif

2.	Saya lebih cepat mengerti jika belajar menggunakan media visual (buku, gambar, poster, peta, dan lain-lain)	133	150	88,6	Sangat Positif
3.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> membantu saya memahami materi gotong royong dengan lebih baik	132	150	88	Sangat Positif
4.	<i>E-modul</i> ini dapat meningkatkan semangat dan minat belajar saya	132	150	88	Sangat Positif
5.	Saya lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan <i>e-modul</i> ini dibandingkan dengan buku cetak	131	150	87,3	Sangat Positif
6.	Materi dalam <i>e-modul</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	133	150	88,6	Sangat Positif
7.	Gambar, video, dan animasi dalam <i>e-modul</i> membantu saya memahami materi dengan lebih baik	129	150	86	Sangat Positif
8.	Tugas dan proyek dalam <i>e-modul</i> ini mudah dikerjakan	131	150	87,3	Sangat Positif
9.	Saya merasa lebih percaya diri dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan teman saat menggunakan <i>e-modul</i> ini	138	150	92	Sangat Positif
10.	<i>E-modul</i> ini membuat saya lebih memahami pentingnya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari	130	150	86,6	Sangat Positif
11.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> membantu saya meningkatkan hasil belajar saya	137	150	91,3	Sangat Positif
12.	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan <i>e-modul</i> karena terdapat proyek yang menantang dan menyenangkan.	120	150	80	Positif
13.	Saya merasa puas menggunakan <i>e-modul</i> ini selama pembelajaran	122	150	81,3	Sangat Positif
14.	Saya merasa media pembelajaran visual yang digunakan oleh guru saya merupakan yang terbaik bagi saya	133	150	88,6	Sangat Positif
15.	Saya ingin terus menggunakan <i>e-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> dalam pembelajaran berikutnya	138	150	92	Sangat Positif
Analisis Keseluruhan		1.974	2.250	87,7	Sangat Positif

Berdasarkan tabel di atas, persentase skor respon siswa terhadap *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.974}{2.250} \times 100\%$$

$$P = 87,7 \%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil angket respon siswa menunjukkan nilai rata-rata 87,7 dengan kategori sangat positif ang menunjukkan bahwa siswa merespon dengan antusias dan sangat tertarik terhadap penggunaan e-modul dalam pembelajaran.

2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data hasil peningkatan belajar siswa pada materi gotong royong. *Pretest* dilakukan oleh peneliti sebelum siswa menerima materi pada *e-modul* dan *posttest* yang diberikan setelah siswa menerima materi pada *e-modul*. Berdasarkan perlakuan yang diberikan, maka peneliti akan mendapatkan data akurat untuk mengukur hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil analisis skor uji N-Gain pada soal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.9 Hasil Analisis *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Kode Siswa	Nilai		<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal	N-gain	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>				
1	ANFI	66	93	27	34	0.79	Tinggi
2	AAR	60	93	33	40	0.82	Tinggi
3	AQY	60	100	40	40	1.00	Tinggi

4	AZA	80	100	20	20	1.00	Tinggi
5	ATZ	73	100	27	27	1.00	Tinggi
6	AZF	53	86	33	47	0.70	Tinggi
7	APM	73	100	27	27	1.00	Tinggi
8	ANAN	86	100	14	14	1.00	Tinggi
9	DAD	53	93	40	47	0.85	Tinggi
10	DFR	93	100	7	7	1.00	Tinggi
11	DA	53	80	27	47	0.57	Sedang
12	FNR	60	86	26	40	0.65	Sedang
13	FH	66	100	34	34	1.00	Tinggi
14	FHS	93	100	7	7	1.00	Tinggi
15	FK	80	100	20	20	1.00	Tinggi
16	FQL	73	93	20	27	0.74	Tinggi
17	HNS	60	100	40	40	1.00	Tinggi
18	JTA	53	93	40	47	0.85	Tinggi
19	MBNP	53	80	27	47	0.57	Sedang
20	MJF	73	100	27	27	1.00	Tinggi
21	MRE	53	80	27	47	0.57	Sedang
22	MSPR	66	86	20	34	0.58	Sedang
23	NFS	80	100	20	20	1.00	Tinggi
24	NPI	80	100	20	20	1.00	Tinggi
25	PZK	73	100	27	27	1.00	Tinggi
26	PSAR	60	93	33	40	0.82	Tinggi
27	RDYF	53	80	27	47	0.57	Sedang
28	SKS	80	93	13	20	0.65	Sedang
29	SFA	60	93	33	40	0.82	Tinggi
30	WA	53	93	40	47	0.85	Tinggi
Jumlah		2019	2815	796	981	25.45	
Rata-Rata		67.3	93.8	26.5	32.7	0.84	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) hasil *pretest* yang diperoleh pada tahap uji coba menunjukkan nilai rata-rata 67,3, (2) hasil *posttest* yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata 93,8, dan (3) hasil uji N-Gain pada *pretest* maupun *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 0,81 dengan kategori tinggi, yakni $> 0,7$.

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk dari Ahli Materi

Peneliti melakukan revisi produk untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para validator. Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi bersifat membangun agar produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diujicobakan pada siswa. Kritik yang diberikan oleh ahli materi fokus pada tiga hal berikut:

Tabel 4.10 Revisi Produk Ahli Materi

No.	Aspek yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Memberi keterangan sumber pada gambar	<p style="text-align: center;">GOTONG ROYONG</p>  <p>Gotong royong merupakan kegiatan dimana banyak orang yang dibutuhkan dalam kegiatan berkesamaan. Gotong royong biasanya dilakukan yang berisi tanah, pasir, batu-batu besar dan bahan-bahan lainnya yang dibutuhkan untuk membuat jalan raya atau bangunan. Gotong royong merupakan aktivitas yang membantu dalam kegiatan tersebut.</p> <p style="text-align: center;">Pertanyaan Pemahaman</p> <p>1. Mengapa gotong royong perlu dilakukan dalam kegiatan sehari-hari? 2. Bagaimana cara kita bisa mengurangi gotong royong di lingkungan sekitar?</p> <p style="text-align: center;">Jawaban</p> <p>Gotong royong merupakan kegiatan dimana banyak orang yang dibutuhkan dalam kegiatan berkesamaan. Gotong royong, pelajaran yang berisi tanah, pasir, batu-batu besar dan bahan-bahan lainnya yang dibutuhkan untuk membuat jalan raya atau bangunan. Gotong royong merupakan aktivitas yang membantu dalam kegiatan tersebut.</p> <p style="text-align: center;">Pertanyaan Pemahaman</p> <p>1. Mengapa gotong royong perlu dilakukan dalam kegiatan sehari-hari? 2. Bagaimana cara kita bisa mengurangi gotong royong di lingkungan sekitar?</p> <p style="text-align: center;">Jawaban</p>	<p style="text-align: center;">GOTONG ROYONG</p>  <p>Gotong royong merupakan kegiatan dimana banyak orang yang dibutuhkan dalam kegiatan berkesamaan. Gotong royong biasanya dilakukan yang berisi tanah, pasir, batu-batu besar dan bahan-bahan lainnya yang dibutuhkan untuk membuat jalan raya atau bangunan. Gotong royong merupakan aktivitas yang membantu dalam kegiatan tersebut.</p> <p style="text-align: center;">Pertanyaan Pemahaman</p> <p>1. Mengapa gotong royong perlu dilakukan dalam kegiatan sehari-hari? 2. Bagaimana cara kita bisa mengurangi gotong royong di lingkungan sekitar?</p> <p style="text-align: center;">Jawaban</p>

		<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p align="center">Tahukah Kamu?</p> <p align="center">Tradisi Gowong Goyang Kota Masyarakat Jawa</p>  <p>Banyak aduan tradisi gowong goyang yang ada di daerah setiap daerah berbeda-beda namun secara umum adalah pertunjukan tari yang dilakukan oleh seorang wanita dengan menggunakan bawahan. Dalam tradisi gowong goyang, wanita-wanita yang mengikuti tariannya dapat memperoleh berbagai hadiah seperti pakaian baru, kerupuk, atau makanan. Tujuan dari tariannya ini adalah untuk menarik pengunjung dan memberikan kesenangan bagi mereka yang melihatnya.</p> <p>Dalam pertunjukan tradisi gowong goyang, wanita-wanita yang mengikuti tariannya akan berpindah-pindah dari tempat ke tempat lain, membawa hadiah-hadiah kecil seperti buah-buahan, kacang-kacang, atau buah-buahan lainnya. Selain itu, wanita-wanita yang mengikuti tariannya juga akan berpindah-pindah dari tempat ke tempat lain, membawa hadiah-hadiah kecil seperti buah-buahan, kacang-kacang, atau buah-buahan lainnya.</p> <p>Detak Kaki atau detak tangan dalam pertunjukan tradisi gowong goyang.</p> <p align="center">Detak Kaki dan Detak Tangan!</p> </div>
		
		<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p align="center">Tahukah Kamu?</p> <p align="center">Tradisi Gowong Goyang Kota Masyarakat Jawa</p>  <p>Bowing culture means greeting using hands. And Java culture is a culture that respects, respects, and honors each other very much. "Indonesian culture values respect, honor, and appreciation for others. This culture is rooted in the concept of "Bhakti" which means love and respect for God, parents, teachers, and elders. This culture also emphasizes the importance of family, community, and society. It is a culture that values equality, modesty, and respect for others.</p> <p>These cultural practices are still alive today, even though some changes have occurred. However, this tradition still exists in various parts of the country, especially in rural areas where people live in traditional villages.</p> <p>Tradisi Gowong Goyang is a traditional dance from East Java that originated from the Majapahit period. It is performed by women who dress in traditional batik clothing, accompanied by a drummer and a dancer who wears a colorful skirt. The purpose of this tradition is to express gratitude and respect for the community and the environment.</p> <p>Detak Kaki or drumming is a traditional instrument used in this tradition.</p> <p align="center">Detak Kaki dan Detak Tangan!</p> </div>
		
	<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p align="center">K. Masyarakat Gajah Rayeng</p> <p align="center">1. Kerja Sama</p>  <p>kerja sama merupakan proses yang dilakukan oleh minimal dua orang untuk mencapai tujuan bersama-sama atau mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai oleh satu orang sendirian. Dalam kerja sama, masing-masing individu atau kelompok yang terlibat berusaha mencapai tujuan bersama-sama, tanpa memperbaiki hak atau kepentingan dirinya.</p> <p align="center">Gajah Rayeng bersama-sama kerja sama!</p> </div>	<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p align="center">K. Masyarakat Gajah Rayeng</p> <p align="center">2. Telinga Banting</p>  <p>Telinga banting adalah bagian dari budaya Jawa yang melibatkan penari yang berpura-pura menjadi telinga yang berdengung-dengung. Penari ini biasanya berpakaian seperti telinga - Cincin dan merupakan simbol keberuntungan yang datang. Walaupun penari memerlukan pertunjukan yang baik, mereka tetaplah menyenangkan dan lucu.</p> <p align="center">Gajah Rayeng bersama-sama telinga banting!</p> </div>
		
	<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p align="center">K. Masyarakat Gajah Rayeng</p> <p align="center">3. Kekakapan</p>  <p>Kekakapan melibatkan orang-orang yang saling berbagi informasi dan saran praktis. Selain itu, kekakapan juga melibatkan orang-orang yang berbagi ide dan gagasan mereka dengan orang lain. Kekakapan juga merupakan bentuk kerjasama antara orang-orang yang saling berbagi informasi dan saran praktis.</p> <p align="center">Gajah Rayeng bersama-sama kekakapan!</p> </div>	<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p align="center">K. Masyarakat Gajah Rayeng</p> <p align="center">4. Kuning Banting</p>  <p>Kuning banting adalah bagian dari budaya Jawa yang melibatkan penari yang berpura-pura menjadi telinga yang berdengung-dengung. Penari ini biasanya berpakaian seperti telinga - Cincin dan merupakan simbol keberuntungan yang datang. Walaupun penari memerlukan pertunjukan yang baik, mereka tetaplah menyenangkan dan lucu.</p> <p align="center">Gajah Rayeng bersama-sama Kuning Banting!</p> </div>
		

		<p style="text-align: center;">KEGIATAN GOTONG ROYONG</p> <p>a) Kerja Bakti</p> <p>Warga desa biasanya berkumpul pada waktu-waktu tertentu disepakati bersama-sama mengabdikan diri untuk membantu tugas-tugas yang memerlukan banyak tenaga dan memerlukan bantuan.</p> <p>Bulan membakti jalan desa menjadi salah satu kerja bakti warga desa yang mempererat hubungan antarwarga, meningkatkan rasa tanggap jasa bersama, dan menciptakan sinergitas keterbukaan di lingkungan desa.</p> <p>b) Menggalung Danau Sungai Kartini Banjarnegara</p> <p>Danau ini dibuatkan sebagai sumber air bersih untuk seluruh warga desa sekitar. Selain itu juga merupakan tempat berolahraga bagi warga desa. Kegiatan ini dilakukan dengan mengumpulkan sumbangan dari berbagai pihak, baik swasta, peng, polsek, mukim, maupun bantuan pihak luar.</p> <p>c) Mempersiapkan Acara Peringatan Hari Kemerdekaan</p> <p>Mempersiapkan acara peringatan Hari Kemerdekaan merupakan kegiatan persiapan dan persiapan hari kemerdekaan. Warga desa yang berada di lingkungan desa ini selalu berusaha merayakan peristiwa yang mereka alami dengan antusias.</p>	
2.	Mengganti pertanyaan pemantik nomor 2	<p style="text-align: center;">GOTONG ROYONG</p>  <p>Gotong royong merupakan kegiatan bersama-sama yang dilakukan dalam kegiatan berkebun-belanja. Dengan gotong royong, petani yang berlatar menjadi lebih mudah dan haluskan antarwarga menjadi lebih siap, mempersiapkan lingkungan yang harmonis dan tidak mendukung.</p> <p>Pertanyaan Pemantik</p> <p>1. Mengapa gotong royong penting dalam kegiatan sehari-hari? 2. Bagaimana cara kita bisa mempersiapkan gotong royong di lingkungan sekitar?</p> <p style="text-align: center;">...</p>	<p style="text-align: center;">GOTONG ROYONG</p>  <p>Gotong royong merupakan kegiatan bersama-sama yang dilakukan dalam kegiatan berkebun-belanja. Dengan gotong royong, petani yang berlatar menjadi lebih mudah dan haluskan antarwarga menjadi lebih siap, mempersiapkan lingkungan yang harmonis dan tidak mendukung.</p> <p>Pertanyaan Pemantik</p> <p>1. Mengapa gotong royong penting dalam kegiatan sehari-hari? 2. Apa tujuan gotong royong bagi masyarakat sekitar?</p> <p style="text-align: center;">...</p>

2. Revisi Produk dari Ahli Media

Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media tentang jenis font yang digunakan dan gambar pada cover harus diganti. Berikut adalah revisi produk dari ahli materi:

Tabel 4.11 Revisi Produk Ahli Media

No.	Aspek yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Mengganti gambar pada cover sesuai tema, yaitu gotong royong		
2.	Mengubah jenis font menjadi lebih formal (yang disajikan sebelum dan sesudah revisi hanya contoh)		

3. Revisi Produk dari Ahli Pembelajaran

Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi bersifat membangun agar produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diujicobakan pada siswa. Berikut adalah revisi produk dari ahli materi:

Tabel 4.12 Revisi Produk Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Menambahkan lagu Indonesia Raya	 <p>The screenshot shows the revised version of the product. At the top, there is a blue header bar with the text 'REGULASI DITINJAU KEMBALI'. Below it, there is a green button labeled 'Klik untuk Buka' (Click to Open). The main content area features a large image of the Garuda Pancasila logo with the text 'Garuda Pancasila' overlaid. Below this image, there are several speech bubbles containing text in Indonesian. At the bottom of the page, there is a green footer bar with three small circular icons.</p>	 <p>The screenshot shows the original version of the product. It has a similar layout to the revised version, with a blue header bar and a green 'Klik untuk Buka' button. However, the main content area contains different text and images compared to the revised version. The footer bar is also identical to the revised version.</p>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning*

1. Analisis Desain

Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan dalam *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* pada materi gotong royong yakni mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi, sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia menunjukkan perilaku gotong rotong untuk menjaga persatuan dan kesatuan.⁵⁷ Tujuan pembelajaran pada *e-modul* tersebut adalah menyajikan contoh praktik gotong royong di lingkungan sekitar dan mempraktikkan gotong royong sebagai wujud bela negara di lingkungan sekolah dan sekitar. Tujuan tersebut mengacu pada penerapan C3 yang berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa.

E-modul berbasis *Project-Based Learning* pada materi gotong royong berbentuk buku elektronik yang diakses menggunakan internet. Tujuan pengembangannya adalah untuk membantu siswa agar lebih memahami materi tentang gotong royong, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan nilai-nilai kerja sama siswa dan menciptakan lingkungan belajar

⁵⁷ BSKAP Kemendikbudristek. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

yang menyenangkan. Berikut ini adalah spesifikasi *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 5.1 Spesifikasi *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning*

Bentuk Media	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i>
Jenis Media	Visual
Penyusun	Fira Afrian Dani
Ukuran	A4
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Materi Pembelajaran	Gotong Royong
Subjek Penelitian	Siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari

Pengembangan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* materi gotong royong didesain menggunakan aplikasi *canva*. Peneliti mengutamakan warna netral dan desain yang menarik bagi siswa. Warna utama yang digunakan adalah biru dan hijau yang disesuaikan dengan tema gotong royong. Setelah desain selesai dibuat, *e-modul* dipublikasikan dengan *website heyzine*. Pengembangan media ini dilakukan oleh peneliti selama kurang lebih dua bulan dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

Hasil keseluruhan dari desain pengembangan media ini dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu (1) bagian awal yang terdiri atas cover, halaman *preliminaries*, kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, petunjuk penggunaan dan komponen inti, (2) bagian isi terdiri atas berbagai kegiatan seperti kegiatan bernyanyi, menyimak, membaca, mengamati, berdiskusi, berlatih, proyek, kuis dan refleksi, (3) bagian penutup berisi glosarium, daftar pustaka, profil penulis dan cover belakang.

Fitur yang digunakan dalam *e-modul* ini mempermudah siswa dalam memahami materi gotong royong dengan baik dilengkapi dengan proyek yang harus dilakukan siswa untuk menguji pemahaman mereka tentang gotong royong. Beberapa fitur yang disajikan yaitu, (1) *full screen*, yang dapat menampilkan *e-modul* interaktif dalam layar penuh, (2) *zoom button*, yang berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil ukuran *e-modul*, dan (3) *sound off/on*, yang akan mengeluarkan suara dari video atau audio yang disajikan dalam *e-modul* interaktif.

E-modul berbasis *Project-Based Learning* yang telah dikembangkan peneliti ini berisi teks, gambar, video, *quiz*, soal evaluasi dan proyek. *Quiz* dan soal evaluasi dalam *e-modul* tersebut menggunakan *wordwall* dan bantuan *google formulir* untuk mengirimkan jawaban pada soal yang tersedia. *E-modul* yang dibuat oleh peneliti dapat dikatakan sebagai media interaktif, karena didalamnya tidak hanya berisikan teks biasa melainkan sudah memuat unsur video, audio, gambar, maupun animasi.⁵⁸ Kelebihan lain yang dimiliki *e-modul* interaktif ini adalah dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Adapun kekurangannya adalah hanya dapat diakses menggunakan internet.

2. Analisis Hasil Validasi

Menguji kelayakan *e-modul* yang dibuat oleh peneliti dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan menggunakan instrument validasi yang masing-masing

⁵⁸ Mursidi, Adhe Putri, Prananto, Fadhila Arifani, & Risha Setyawati. (2022). “Pengembangan Flipbook Interaktif Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Siklus Air.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (2). 128–41. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>.

terdiri atas 13-15 pernyataan. Berikut adalah hasil analisis validasi dari validator ahli:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Uji kelayakan materi *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* ini dilakukan oleh Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd sebagai validator ahli materi. Hasil uji kelayakan materi memperoleh persentase 91,2% dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dan memenuhi kriteria untuk diujicobakan kepada siswa. Produk ini juga mendapatkan perbaikan sesuai kritik dan saran dari validator, meliputi: (1) memberi keterangan sumber pada gambar, (2) meninjau pertanyaan pemantik nomor dua menjadi lebih sederhana, dan (3) menambahkan proyek tambahan untuk tujuan pembelajaran kedua.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Uji kelayakan materi *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* ini dilakukan oleh Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd sebagai validator ahli media. Hasil uji kelayakan media memperoleh persentase 95,7% dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dan memenuhi kriteria untuk diujicobakan kepada siswa. Produk ini juga mendapatkan perbaikan sesuai kritik dan saran dari

validator, meliputi: (1) mengganti gambar pada cover sesuai tema, yaitu gotong royong, dan (2) mengubah *font* menjadi lebih formal.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Uji kelayakan materi *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* ini dilakukan oleh Bapak M. Sholeh, S.Pd sebagai validator ahli pembelajaran.

Hasil uji kelayakan media memperoleh persentase 95,3% dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5.

Berdasarkan hasil perolehan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dan memenuhi kriteria untuk diujicobakan kepada siswa. Produk ini juga mendapatkan perbaikan sesuai kritik dan saran dari validator, yaitu menambahkan lagu kebangsaan, Indonesia Raya.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validator, maka dapat diketahui bahwa *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti mendapat persentase 91,2% dari ahli materi, 95,7% dari ahli media, dan 95,3% dari ahli pembelajaran. Nilai rata-rata dari ketiga hasil validasi tersebut adalah 94% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* sudah sangat valid dan layak diujicobakan pada siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari.

B. Respon Siswa Terhadap *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning*

Guna mengetahui respon siswa mengenai produk *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong, peneliti melakukan pengumpulan data melalui angket. Angket ini dirancang

khusus untuk mengevaluasi sejauh mana kemenarikan, kejelasan isi, dan keterlibatan siswa selama menggunakan *e-modul* yang telah dikembangkan. Proses penyebaran angket dilakukan pada 18 Maret 2025, yaitu pada minggu ke-5 setelah perlakuan (*treatment*) diberikan. Hal ini bertujuan untuk memberikan waktu yang cukup kepada siswa dalam mengenal, mengeksplorasi, dan menggunakan *e-modul* tersebut secara utuh melalui berbagai tahapan pembelajaran berbasis proyek.

Angket ini dibagikan kepada 30 siswa kelas V MI Al-ma’arif 02 Singosari sebagai subjek uji coba. Mereka sebelumnya telah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Project-Based Learning* yang terintegrasi dalam *e-modul*. Dapat dikatakan bahwa siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga aktif berpikir kritis, menyelesaikan proyek secara kolaboratif, dan mempresentasikan hasil kerja mereka sesuai dengan prinsip PjBL. Instrumen angket tersebut terdiri dari 15 butir pernyataan yang mencakup aspek visual, bahasa, pemahaman materi, ketertarikan terhadap proyek, serta pengalaman belajar secara keseluruhan. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS). dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 yang memuat hasil perolehan skor dengan nilai rata-rata sebesar 87,7 dan termasuk dalam kategori “sangat positif”, yang menunjukkan bahwa siswa merespon dengan antusias dan sangat tertarik terhadap penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran. Nilai rata-rata tersebut mencerminkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan

setuju bahkan sangat setuju terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket yang mencakup berbagai aspek, seperti tampilan *e-modul*, kejelasan isi materi, ketertarikan terhadap proyek, kemudahan penggunaan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebagaimana dijelaskan dalam teori ketertarikan media Sadiman, media pembelajaran yang menarik adalah media yang mampu merangsang perhatian dan minat siswa, serta membangkitkan keinginan untuk belajar lebih lanjut.⁵⁹ Skor rata-rata 87,7% yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap kemenarikan *e-modul* menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan peneliti tergolong sangat menarik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik, antusias, dan termotivasi saat menggunakan media tersebut selama proses pembelajaran.

Skor tersebut juga mengindikasikan bahwa *Project-Based Learning* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas V MI Al-Ma’arif 02 Singosari. Hal ini diperkuat oleh teori Markham yang menyatakan bahwa, “*Project-Based Learning* merupakan pendekatan yang sangat menarik bagi siswa karena mereka terlibat dalam kegiatan nyata, menantang, dan bermakna.”⁶⁰ Melalui kegiatan proyek yang dirancang dalam *e-modul*, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran, seperti berpikir kritis, menyelesaikan masalah, hingga bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas-aktivitas ini membuat

⁵⁹ Sadiman, A. M., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

⁶⁰ Markham, T. (2011). *Project-Based Learning: A Bridge Just Far Enough*. Teacher Librarian, 39(2), 38–42.

pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa keterpaduan antara media yang dirancang secara menarik dan model pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu memenuhi unsur ketertarikan siswa. Keduanya saling mendukung dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan bermakna, sebagaimana ditunjukkan oleh respon sangat positif dari siswa kelas V MI Al-Ma'arif 02 Singosari terhadap *e-modul* yang digunakan.

C. Efektivitas *E-Modul* Berbasis *Project-Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Peneliti melakukan pengujian kepada siswa kelas 5 di MI Alma'arif 02 Singosari untuk mengukur efektifitas *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* dengan metode *pre-eksperimental* dan model desain *One-Group Pre-test Post-test*. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja dan dijadikan sebagai *one group experiment* tanpa adanya kelas pembanding atau kelompok kontrol.⁶¹ Desain ini biasanya hanya dilakukan dalam satu kali perlakuan dan sudah menunjukkan pengaruh dalam penerapannya. Alasan pemilihan desain ini adalah agar satu kelompok yang diteliti mendapatkan pelatihan intens yang terencana secara maksimal, sehingga hasil yang diperoleh juga lebih maksimal.

⁶¹ Elmi Ferisyah Andriany, Riyadi Saputra, dan Amar Salahuddin. (2022). "Pengaruh Model *Direct Instruction* Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V." *Dharmas Education Journal*. 3(1). 25-31. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa kelas 5 yang berjumlah 30 orang. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa tentang materi gotong royong. Tahap kedua, adalah memberikan perlakuan atau *treatment* kepada siswa dengan mengajar dengan menggunakan *e-modul* yang telah dikembangkan. Tahap akhir adalah memberikan soal *posttest*. Hasil dari soal *posttest* inilah yang menentukan berhasil tidaknya *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti memberikan pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Instrumen soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri atas 15 butir soal pilihan ganda. Kedua instrument ini diuji cobakan kepada 30 siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari. Hasil yang diperoleh dari *pretest* yakni nilai rata-rata 67,3 dan nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan yakni 93,8. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih tinggi daripada nilai *posttest*. Berdasarkan hasil keduanya, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan uji N-gain untuk mengukur hasil yang akurat. Hasil yang diperoleh dari uji N-gain adalah rata-rata 0,74 dengan kriteria tinggi, karena skor N-gain yang diperoleh mendapatkan skor $> 0,7$. Data hasil *pretest* pada tabel 4.8 menunjukkan hasil kurang memuaskan, sedangkan hasil *posttest* pada tabel 4.8 menunjukkan terjadinya peningkatan dari sebelum siswa diberikan perlakuan dan setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning*.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* berdampak positif pada hasil belajar karena siswa memperoleh pemahaman konsep yang lebih

kuat dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, sebagaimana kerangka konseptual atau sintesis teori *Project-Based Learning* oleh John W. Thomas.⁶² Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja kolaboratif, dan membangun pengetahuan secara aktif, yang kesemuanya merupakan faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar.

Pengembangan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti memberikan manfaat secara langsung kepada siswa, seperti meningkatkan semangat belajar siswa, berperan aktif dalam proses pembelajaran, melatih kerja sama siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat materi yang dikembangkan dalam *e-modul* adalah materi gotong royong yang erat dengan lingkungan sekitar, maka berikut beberapa pengaruh yang terjadi setelah *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* diterapkan di kelas, yakni (1) siswa lebih memahami nilai dan pentingnya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari, (2) melalui kerja kelompok dalam *e-modul* berbasis *Project-Based Learning*, siswa dapat mengembangkan sikap sosial dan empati, (3) materi gotong royong dalam *e-modul* mengajarkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan yang tercermin dalam sila ketiga Pancasila, yaitu "Persatuan Indonesia," dan (4) siswa tidak hanya memahami konsep gotong royong, tetapi juga didorong untuk merancang dan mengimplementasikan proyek nyata yang mencerminkan semangat gotong royong.

⁶² Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti dalam mengembangkan *e-modul* berbasis *project-based learning* pada materi gotong royong, diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Prosedur pengembangan *e-modul* berbasis *project-based learning* melalui lima tahapan dimulai dengan tahap *analyze* melalui observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan siswa kelas 5 serta ketersediaan teknologi. *Design* untuk merancang materi dan elemen visual, diikuti tahap *development* yang melibatkan pembuatan desain di Canva, publikasi melalui *Heyzine*, serta validasi oleh para ahli. Hasil validasi menunjukkan skor 91,2% dari ahli materi, 95,7% dari ahli media, dan 95,3% dari ahli pembelajaran dengan nilai rata-rata 94% masuk kategori sangat layak. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kepada siswa MI Alma’arif 02 Singosari, yang diakhiri dengan *evaluation* berdasarkan saran dari validator.
2. *E-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang telah diuji cobakan kepada siswa kelas 5 MI Alma’arif 02 Singosari mendapat hasil perolehan skor dengan nilai rata-rata sebesar 87,7 dan termasuk dalam kategori “sangat positif” yang menunjukkan bahwa siswa merespon dengan antusias dan sangat tertarik terhadap penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran. Skor rata-rata 87,7% yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap kemenarikan *e-modul* menunjukkan bahwa *e-modul*

berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan peneliti tergolong sangat menarik.

3. *E-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang telah diuji cobakan kepada siswa kelas 5 MI Alma'arif 02 Singosari sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil yang diperoleh saat *pretest* dengan nilai rata-rata 67,3 dan nilai rata-rata *pretest* yakni 93,8. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih tinggi daripada nilai *posttest*. Berdasarkan hasil keduanya, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan uji N-gain untuk mengukur hasil yang akurat. Hasil yang diperoleh dari uji N-gain adalah rata-rata 0,81 dengan kriteria tinggi, karena skor N-gain yang diperoleh mendapatkan skor $> 0,7$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran pemanfaatan terhadap penelitian dan pengembangan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* pada materi gotong royong yang dapat peneliti sampaikan yakni:

1. Pengembangan *e-modul* berbasis *Project-Based Learning* diharapkan agar dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai pendukung materi gotong royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat dikembangkan dengan materi dan kelas berbeda.
2. *E-modul* berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan harus didesain dengan sangat menarik agar siswa lebih antusias dan aktif saat

belajar di kelas dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

3. Peneliti yang tertarik mengembangkan *e-modul* lain, sebaiknya bukan hanya mengukur tingkat hasil belajar siswa, namun juga mengukur kemampuan berpikir kritis dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alipah, S., Siti Hartinah, dan Purwo Susongko. (2024). "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajaran Pancasila Tema Gaya Hidup Berkelanjutan Berbasis Aplikasi i-Springsuit9 di Sekolah Dasar." *Journal of Education Research.* 5(3). 3809-3815.
- Amalia Ulandari and Mitalis, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berwawasan Green Chemistry Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Pada Materi Asam Basa," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 15, no. 1 (2021): 2768.
- Andriany, E. F, Riyadi Saputra, dan Amar Salahuddin. (2022). "Pengaruh Model *Direct Instruction* Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V." *Dharmas Education Journal.* 3(1). 25-31. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Ardiansyah, Risnanita, & M. Syahran Jailani. (2023). "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Islam.* 1(2). 1-9.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azlina, N., A. Maharani, dan M. Baedowi. (2021). "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Bidang Pendidikan Sebagai Upaya Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Indonesian Journal of Instructional Technology.* 2(2), 39-52.
- Bates, A. (2020). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCcampus Open Education.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.
- BSKAP Kemendikbudristek. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Creswell, John W. (2019). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (Terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Dahri, N. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model pembelajaran abad 21*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Dewanti, P. A. U. Alhudawi, dan Hodriani. (2023). “Gotong Royong Dalam Memperkuat Partisipasi Warga Negara (*Civic Participation*).” *Pancasila and Civic Education Jurnal*. 2(1) 15-22.
- Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- D. Y. Khairun, Ibrahim Al-Hakim, & Reza Febri Abadi. (2021). “Pengembangan Pedoman Observasi Anak Berkesulitan Membaca (*Dyslexia*).” *Jurnal Uni: Pendidikan Luar Biasa*. 6(1). 46-51.
- Erlina, U., A. Hartoyo, dan Erlina. (2023). "Merancang Model Project Based Learning untuk Mengembangkan Sikap Gotong Royong dan Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*. 9(2) 320-332.
- Ghazali, A., Zakiah Mohammad Ashari, Joanne Hardman, dan Allif Abu Yazid. (2024). “Development and Effectiveness of The E-Sky Module Based on PBL in The Teaching and Facilitation Process of Early Science.” *Journal of Baltic Science Education*. 23(2). 221-239.
- Gunawan, I. (2019). *Gotong Royong: Pilar Kebersamaan Masyarakat Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Area-D American Education Research Association’s Devision. D, Measurement Dan Reasearch Methodology.
- Hanifah, N.H., Imam Rofiki, Agung Sedayu, dan M. A. Hariyadi. (2020). “*Mobile Learning* pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran MI/SD: Penelitian Pengembangan.” *Jurnal Ta'dib*. 23(1). 123-132
- Indra, A. D., A. Aziz, dan L. Dewi. (2023). *Panduan Guru: Pendidikan Pancasila*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan Implementasi Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka*.
- Kurniawan, C. dan D. Kuswandi. (2021). *Pengembangan E-Modul sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Acamedia Publication.

- Lastri, Y. (2023). "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran." 3(3). 1139-1146.
- Latifah, A. (2021). "Gotong Royong dalam Al-Qur'an dan Signifikansinya dengan Penanganan Covid-19: Analisis Kunci Hermeneutika Farid Esack." *Hermeneutik: Jurnal Ilmu Al Qur'an dan Tafsir*. 15(2) 277-298.
- Listiana, Y. R. (2021). "Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544–1550.
- Magdalena, I., T. Sundari, S. Nurkamilah, N. Nasrullah, dan D.A. Amalia. (2020). "Analisis Bahan Ajar." *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2 No. 2 Hal. 311-326.
- Mangunwijaya, YB. (2020). Sekolah Merdeka: Pendidikan Pemerdekaan. Jakarta: Penerbit Kompas.
- Markham, T. (2011). *Project-Based Learning: A Bridge Just Far Enough*. Teacher Librarian, 39(2), 38–42.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyatno, C. B., dan Yosafat. (2022). "Praktik Bergotong-Royong dalam Hidup Bermasyarakat Sebagai Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila." *Jurnal Kewarganegaraan*. 6(2) 4624-4634.
- Mulyoto, G. Puji, M. Miftahusyai'an, & N.H. Hanifah. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk MI/SD*. Jakarta: Publica Institute
- Najuah, P. Lukitoyo, dan W. Wirianti. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Okpatrioka. (2023). "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. 1(1). 86-100.
- Pangkey, R. D. dan N. V. Wongkar. (2024). "Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pendidikan Karakter: Strategi Meningkatkan Kualitas Siswa di Era Modern." *Jurnal on Education*. 6(4), 22008-22017.
- Rahmawati, A. dan M. Munzil. (2019). "Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis PBL untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 8 No. 1 Hal. 38-46.

- Rayanto, Y. H. dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Researcr Institute.
- Romli, M. dan S. Wibowo. (2020). “Tradisi Rewang sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Paliyan GurungKidul Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 7(2). 177-199.
- Sadiman, A. M., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, T. Mulyati, dan Y. F. Furnamasari. (2023). “Analisis Karakter Gotong Royong Sebagai Penguatan Jati Diri Bangsa.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*. 1(3) 40-50.
- Santosa, B. (2019). *Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setiawan, D. A., H. Gazali, dan I. Rohayani. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Siadari, U. B. Sudarno, dan Priyono. (2024). *Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sianturi, Y. dan D. A. Dewi. (2021). “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari dan sebagai Pendidikan Karakter.” *Jurnal Kewarganegaracan*, 5(1). 222-231.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers.
- Tambun. S, G. Sirait, dan J. Simamora. (2020). “Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua dan Pemerintah.” *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora*. 1(1). 82-88.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Vasantan, P. (2020). “Education 4.0: The Role of Knowledge Transfer in Education to Improve Business in Bengkayang Regency, Border Area.” *Jurnal Borneo Akcaya*. 6(2). 156-167.

- Waruwu, Marinu. (2024). “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.* 9(2). 1220-1230
- Weldami, T.P., & Yogica, S. (2023). “Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi.” *Journal on Education.* 6(1) 7543-7551.
- Widodo, S., dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian.* CV Science Techno Direct.
- Y. R. U. Sianturi, & D. A. Dewi. (2021). “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari dan sebagai Pendidikan Karakter.” *Jurnal Kewarganegaraan.*
- Yudiono, A. (2020). “Implementasi Model Pembelajaran Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.* 23(2). 158-169.
- Yulianti, Heni Hardianti Ngui, dan Iskandar Ladamay. (2023). “Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora.* 10(2). 34-53.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Observasi Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitku@uin-malang.ac.id

Nomor	: 2731/Un.03.1/TL.00.1/08/2024	12 Agustus 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	

Kepada

Yth. Kepala MI Almaarif 02 Singosari
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Fira Afrian Dani
NIM	:	210103110139
Tahun Akademik	:	Ganjil - 2024/2025
Judul Proposal	:	Pengembangan E-modul Berbasis Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas V di MI Alma'arif 02 Singosari Malang

Diberi izin untuk melakukan survei/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id</p>																																		
<table border="0"> <tr> <td>Nomor</td> <td>:</td> <td>448/Un.03.1/TL.00.1/02/2025</td> <td>7 Februari 2025</td> </tr> <tr> <td>Sifat</td> <td>:</td> <td>Penting</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>:</td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hal</td> <td>:</td> <td>Izin Penelitian</td> <td></td> </tr> </table> <p>Kepada</p> <p>Yth. Kepala MI Alma'arif 02 Singosari di Kabupaten Malang</p> <p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>:</td> <td>Fira Afrian Dani</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>:</td> <td>210103110139</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>:</td> <td>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>:</td> <td>Genap - 2025/2026</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>:</td> <td>Pengembangan E-modul Berbasis Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas 5 di MI Alma'arif 02 Singosari Malang</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>:</td> <td>Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)</td> </tr> </table> <p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <div style="text-align: right; margin-right: 100px;">  <p>Asisten Wakil Dekan Bidang Akademik Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002</p> </div> <p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip 	Nomor	:	448/Un.03.1/TL.00.1/02/2025	7 Februari 2025	Sifat	:	Penting		Lampiran	:	-		Hal	:	Izin Penelitian		Nama	:	Fira Afrian Dani	NIM	:	210103110139	Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2025/2026	Judul Skripsi	:	Pengembangan E-modul Berbasis Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas 5 di MI Alma'arif 02 Singosari Malang	Lama Penelitian	:	Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)
Nomor	:	448/Un.03.1/TL.00.1/02/2025	7 Februari 2025																															
Sifat	:	Penting																																
Lampiran	:	-																																
Hal	:	Izin Penelitian																																
Nama	:	Fira Afrian Dani																																
NIM	:	210103110139																																
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)																																
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2025/2026																																
Judul Skripsi	:	Pengembangan E-modul Berbasis Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong Kelas 5 di MI Alma'arif 02 Singosari Malang																																
Lama Penelitian	:	Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)																																

Lampiran 3: Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Bapak/Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gotong Royong Kelas V Di MI Alma'arif 02 Singosari Malang". Peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Nama : Sigit Priatmoko, M.Pd
 NIP : 199102112019031008
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : Magister
 Alamat : Griya Kasih F8, Karangploso, Malang

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi dalam e-modul sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka					✓	

2.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP			✓	
3.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan		✓		
4.	Penyajian materi runut dan sistematis		✓		
5.	Kelengkapan materi		✓		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		
7.	Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi		✓		
8.	Dilengkapi dengan gambar yang relevan		✓		
9.	Materi yang diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa		✓		
10.	Proyek pada media sesuai dengan materi		✓		
11.	Proyek pada media dapat meningkatkan hasil belajar siswa		✓		
12.	Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif belajar		✓		
13.	Pemberian contoh sesuai dengan materi		✓		
14.	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan proyek		✓		
15.	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	✓			
16.	Mencantumkan daftar referensi atau rujukan		✓		

C. Kritik dan Saran

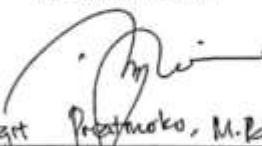
1. Gambar sebaiknya diberi keterangan sumber
 2. Pertanyaan penantik ketika perlu ditinjau lagi.
 3. Belum ada project untuk TP ketemu

Malang, 29 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Validator Ahli Materi


Nur Hidayah Hanifah


Sugih Prayitno, M.Pd

Lampiran 4: Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Bapak/Ibu yang terhormat,

Schubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gotong Ruyong Kelas V Di MI Alma 'arif 02 Singosari Malang". Peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Nama : VAHNISA AVIANA MELINDA

NIP : 199105192023212054

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG .

Pendidikan : S2 TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

Alamat : MALANG

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

- Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
- Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
- Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	E-Modul Berbasis Project-Based Learning efektif digunakan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka				✓		
2.	E-Modul Berbasis Project-Based Learning mudah dikelola				✓		
3.	E-Modul Berbasis Project-Based Learning mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓		

4.	<i>E-Modul Berbasis Project-Based Learning dapat dijalankan di berbagai hardware/software yang ada</i>			✓	
(5)	<i>E-Modul Berbasis Project-Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa</i>		✓		dapat memotivasi
6.	<i>E-Modul Berbasis Project-Based Learning sangat mempermudah siswa untuk belajar dengan baik</i>			✓	
7.	<i>Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran</i>			✓	
8.	<i>Pemilihan desain menarik (cover)</i>		✓		direvisi
(9)	<i>Tampilan e-modul sesuai dengan materi pembelajaran</i>			✗	idem no 7
10.	<i>Ukuran font yang digunakan pada e-modul pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar / jenis font</i>		✓		direvisi ulang jenis font
11.	<i>E-Modul Berbasis Project-Based Learning yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru</i>			✓	
12.	<i>Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada e-modul telah sesuai</i>			✓	
13.	<i>Ketepatan tata letak gambar</i>			✓	
14.	<i>Kualitas gambar yang ditampilkan pada e-modul baik</i>			✓	
15.	<i>Fitur kuis dan proyek dapat digunakan dengan mudah</i>			✓	

C. Kritik dan Saran

Media sudah layak digunakan, namun ada beberapa revisi

Malang, 13 Januari 2025

Dosen Pembimbing

Nuse HIDAYAH HANIFAH

Validator Ahli Media

VANNISA AVIANA M.

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Bapak/Ibu yang terhormat,

Schubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan E-Modul Berbasis Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gotong Royong Kelas 5 di MI Alma'arif 02 Singosari". Peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Nama : MUHAMMAD SHOLEH
 Instansi : MIA 02 SINGOSARI
 Pendidikan : S.1
 Alamat : JL. MASJID 33 SINGOSARI - MALANG.

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksakan dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi dalam media E-modul Berbasis Project-Based Learning sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka					✓	
2.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila				✓		
3.	Relevansi materi serta soal yang disajikan sesuai Tujuan Pembelajaran (TP)					✓	
4.	Penyajian materi rountut dan sistematis					✓	

5.	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku			✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai karakteristik siswa			✓	
7.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran			✓	
8.	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa			✓	
9.	Fitur kuis dan proyek dapat diaplikasikan dengan mudah			✓	
10.	Kesesuaian tingkat soal dan proyek sesuai dengan perkembangan siswa			✓	
11.	E-modul Berbasis Project-Based Learning memuat aktivitas-aktivitas pembelajaran yang bervariasi, interaktif, dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif			✓	
12.	E-modul Berbasis Project-Based Learning mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			✓	
13.	E-modul Berbasis Project-Based Learning kompatibel dengan berbagai perangkat (komputer, tablet, smartphone)			✓	

C. Kritik dan Saran

Bisa ditambah juga wajib Indonesia Raya.

Malang, 17 FEBRUARI 2025

Dosen Pembimbing

Validator Ahli Pembelajaran


NUR HIDAYAH HANIFAH


Muhammad Sholah

Lampiran 6: Hasil Pretest

SOAL PRETEST GOTONG ROYONG

Nama : Hilmista najwa sachya
 Kelas : 5B
 No. Absen : 17

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan a, b, c, atau d yang paling tepat!

1. Apa arti dari gotong royong?
 a. Bekerja sendiri-sendiri
 ✓ b. Bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama
 c. Bekerja dengan imbalan
 d. Bekerja tanpa tujuan
 2. Berikut ini yang bukan merupakan manfaat gotong royong adalah...
 a. Mempererat tali persaudaraan
 ✗ b. Pekerjaan menjadi lebih ringan
 c. Meningkatkan individualisme
 d. Menciptakan kerukunan
 3. Contoh kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah adalah...
 ✗ a. Menggerjakan PR sendiri
 b. Piket kelas
 c. Bermain game di kelas
 d. Berkelahi dengan teman
 4. Gotong royong mencerminkan nilai luhur bangsa Indonesia, yaitu...
 ✗ a. Individualisme ✗ b. Kebersamaan
 c. Materialisme d. Hedonisme
 5. Sikap yang harus dihindari dalam gotong royong adalah...
 a. Kerja sama ✗ b. Egoisme
 b. Kekompakkan d. Toleransi
 6. Gotong royong dapat menciptakan lingkungan masyarakat yang...
 a. Acuh tak acuh c. Individualis
 ✗ b. Rukun dan damai d. Egoisme
 7. Dalam gotong royong, setiap anggota masyarakat memiliki...
 a. Kewajiban yang sama
 b. Hak yang sama
 c. Hak dan kewajiban yang berbeda sesuai peran masing-masing
 d. Tidak memiliki hak dan kewajiban
 8. Berikut ini yang merupakan contoh gotong royong dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 a. Membiarakan tetangga kesusahan
- ✓ 6. Membantu tetangga yang sedang membangun rumah
 c. Menonton televisi sendirian
 d. Bermain handphone di dalam kamar
 9. Gotong royong dapat meningkatkan...
 a. Persaingan antar individu
 ✗ b. Rasa saling memiliki dan tanggung jawab
 c. Sikap acuh tak acuh
 d. Sikap individualistik
 10. Gotong royong adalah salah satu bentuk pengamalan dari pancasila, terutama sila ke...
 a. 1 c. 3
 ✗ b. 2 d. 4
 11. Apa dampak positif gotong royong dalam menghadapi bencana alam?
 a. Memperparah keadaan
 b. Mempercepat proses pemulihan
 c. Meningkatkan kepanikan
 ✗ d. Menimbulkan konflik
 12. Kegiatan gotong royong di lingkungan rumah dapat berupa...
 a. Bermain game online
 b. Membersihkan lingkungan sekitar rumah bersama-sama
 ✗ c. Membiarakan sampah berserakan
 d. Menonton TV seharian
 13. Mengapa gotong royong penting dalam kehidupan bermasyarakat?
 a. Karena dapat meningkatkan individualisme
 ✗ b. Karena dapat mempererat persatuan dan kesatuan
 c. Karena dapat menimbulkan persaingan tidak sehat
 d. Karena dapat menciptakan permusuhan
 14. Berikut ini adalah sikap yang mencerminkan gotong royong, kecuali...
 a. Saling membantu

60/

- b. Acuh tak acuh
- c. Bekerja sama
- d. Saling peduli
15. Dalam kegiatan gotong royong, setiap anggota harus...
- a. Mementingkan diri sendiri
- b. Mengutamakan kepentingan bersama
- c. Menghindari tanggung jawab
- d. Bersikap egois

60_h

Lampiran 7: Hasil Posttest

100

SOAL POST TEST GOTONG ROYONG

Nama : Nadifa Putri Imanda
 Kelas : SD
 No. Absen : 24

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan a, b, c, dan d yang kamu anggap benar!

1. Gotong royong berasal dari dua kata, yaitu "gotong" dan "royong". Apa arti dari kata "royong"?
 - a. Bekerja
 - b. Bersama
 - c. Mandiri
 - d. Sendiri
2. Apa manfaat dari kegiatan gotong royong?
 - a. Pekerjaan menjadi lebih berat
 - b. Pekerjaan menjadi lebih ringan
 - c. Tidak ada perubahan dalam pekerjaan
 - d. Pekerjaan menjadi lebih lambat
3. Apa nilai luhur bangsa Indonesia yang tercermin dalam gotong royong?
 - a. Individualisme
 - b. Egoisme
 - c. Kebersamaan dan tolong menolong
 - d. Acuh tak acuh
4. Apa nama tradisi gotong royong yang berasal dari Jawa, terutama di pedesaan?
 - a. Gugur gunung
 - b. Rewang
 - c. Mapalus
 - d. Subak
5. Apa manfaat dari tradisi rewang bagi masyarakat pedesaan?
 - a. Meningkatkan individualisme
 - b. Meningkatkan rasa kebersamaan
 - c. Meningkatkan egoisme
 - d. Meningkatkan persaingan
6. Apa contoh kegiatan gotong royong di lingkungan keluarga?
 - a. Membersihkan rumah bersama-sama
 - b. Menggerjakan tugas sekolah mandiri
 - c. Bermain game sehari-hari
 - d. Pergi berlibur tanpa keluarga
7. Apa contoh kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah?
 - a. Membersihkan kelas bersama-sama
 - b. Menggerjakan PR sendiri-sendiri
 - c. Bermain di kantin saat jam pelajaran
 - d. Membolos sekolah
8. Apa contoh kegiatan gotong royong di lingkungan masyarakat?
 - a. Membangun rumah tetangga yang terkena musibah
 - b. Acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar
 - c. Membuang sampah sembarangan
 - d. Merusak fasilitas umum
9. Apa manfaat dari gotong royong dalam lingkungan keluarga?
 - a. Menggerakkan hubungan keluarga
 - b. Menumbuhkan individualism
 - c. Meningkatkan egoism
 - d. Menciptakan persaingan antar anggota keluarga
10. Apa manfaat dari gotong royong dalam lingkungan sekolah?
 - a. Meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing
 - b. Menumbuhkan individualism
 - c. Meningkatkan egoism
 - d. Menciptakan persaingan antar siswa
11. Apa manfaat dari gotong royong dalam lingkungan masyarakat?
 - a. Memudahkan pekerjaan cepat selesai
 - b. Menumbuhkan individualism
 - c. Meningkatkan egoism
 - d. Menciptakan persaingan antar warga
12. Apa contoh kegiatan sukarela dalam gotong royong?
 - a. Donor darah
 - b. Menggerjakan tugas sekolah sendiri-sendiri
 - c. Bermain game sehari-hari
 - d. Pergi berlibur tanpa keluarga
13. Apa contoh kegiatan musyawarah dalam gotong royong?
 - a. Menentukan pengurus kelas
 - b. Menggerjakan tugas sekolah sendiri-sendiri
 - c. Bermain game sehari-hari
 - d. Pergi berlibur tanpa keluarga
14. Apa manfaat dari musyawarah dalam gotong royong?

7. a. Menciptakan keputusan yang adil dan disepakati Bersama
b. Menumbuhkan individualism
c. Meningkatkan egoism
d. Menciptakan persaingan antar anggota
15. Apa peran siswa dalam menjaga kebersihan sekolah?
a. Melakukan gotong royong membersihkan lingkungan sekolah
b. Acuh tak acuh terhadap lingkungan sekolah
c. Membuang sampah sembarangan
d. Merusak fasilitas sekolah

Lampiran 8: Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGARUH PENGGUNAAN E-MODUL
BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI GOTONG
ROYONG KELAS V MI ALMA'ARIF 02 SINGOSARI**

Nama : Anggun Pielca

Kelas : 5 b

No. Absen : 8

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengaruh penggunaan *e-modul* berbasis *project-based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong kelas V MI Alma'arif 02 Singosari.
2. Berikan tanda ceklis (✓) di salah satu pilihan jawaban pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan pendapatmu.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket:

Alternatif Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya lebih suka belajar jika menggunakan media pembelajaran visual (buku, gambar, poster, peta, dan lain-lain)	✓				
2.	Saya lebih cepat mengerti jika belajar menggunakan media visual	✓				
3.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> membantu saya memahami materi gotong royong dengan lebih baik	✓				
4.	<i>E-modul</i> ini dapat meningkatkan semangat dan minat belajar saya	✓				
5.	Saya lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan <i>e-modul</i> ini dibandingkan dengan buku cetak	✓				
6.	Materi dalam <i>e-modul</i> disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	✓				
7.	Gambar, video, dan animasi dalam <i>e-modul</i> membantu saya memahami materi dengan lebih baik	✓				
8.	Saya lebih mudah mengerjakan tugas dan proyek menggunakan <i>e-modul</i> ini	✓				
9.	Saya merasa lebih percaya diri dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan teman saat menggunakan <i>e-modul</i> ini	✓				
10.	<i>E-modul</i> ini membuat saya lebih memahami pentingnya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari	✓				
11.	<i>E-modul</i> berbasis <i>Project-Based Learning</i> membantu saya	✓				

	meningkatkan hasil belajar saya					
12.	Saya tidak tertarik belajar apabila menggunakan media visual	✓				
13.	Belajar menggunakan media visual sangat membosankan bagi saya	✓				
14.	Saya merasa media pembelajaran visual yang digunakan oleh guru saya merupakan yang terbaik bagi saya.	✓				
15.	Saya ingin terus menggunakan e-modul berbasis <i>Project-Based Learning</i> dalam pembelajaran berikutnya	✓				

Saran dan Masukan:

.....
.....
.....

Terima kasih telah mengisi angket ini dengan jujur dan bertanggung jawab!

Lampiran 9: Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No .	Kode Siswa	No. Pernyataan															$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1	ANFI	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	3	5	5	66	75	88	87.7
2	AAR	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	67	75	89.3	
3	AQY	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	69	75	92	
4	AZA	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	67	75	89.3	
5	ATZ	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	68	75	90.6	
6	AZF	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	67	75	89.3	
7	APM	5	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4	3	4	5	4	63	75	84	
8	ANAN	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	70	75	93.3	
9	DADW	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	66	75	88	
10	DFR	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	5	5	64	75	85.3	
11	DA	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	70	75	93.3	
12	FNR	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	66	75	88	
13	FH	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	69	75	92	
14	FHS	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	61	75	81.3	
15	FK	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	3	3	5	5	67	75	89.3	
16	FQL	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	63	75	84	
17	HNS	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	67	75	89.3	
18	JTA	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	67	75	89.3	
19	MBNP	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	67	75	89.3	
20	MJF	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	3	3	4	4	59	75	78.6	
21	MRE	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	70	75	93.3	

22	MSPR	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	3	3	5	5	65	75	86.6	
23	NFS	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	65	75	86.6	
24	NPI	4	4	5	4	5	3	4	3	5	5	4	3	3	4	5	61	75	81.3	
25	PZK	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	67	75	89.3	
26	PSAR	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	67	75	89.3	
27	RDYF	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	3	65	75	86.6	
28	SKS	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	3	3	3	4	60	75	80	
29	SFA	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	68	75	90.6	
30	WA	4	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	3	5	63	75	84	
Σ^x		13	13	13	13	13	13	12	13	13	13	13	12	12	13	13	1.97			
Σ^{xi}		5	3	2	2	1	3	9	1	8	0	7	0	2	3	8	4			
P (%)		90	88. 6	88	88	87. 3	88. 6	86	87. 3	92	86. 6	91. 3	80	81. 3	88. 6	92				
Rata-rata		87.7																		

Lampiran 10: Dokumentasi

Wawancara dengan Bapak Muhammad Sholeh, S.Pd



Pengerjaan *pretest*
(Minggu ke-1)



Pengenalan *e-modul*
(Minggu ke-1)



Pengenalan *e-modul*
(Minggu ke-1)



Implementasi *e-modul* kepada siswa
(Minggu ke-2)



Pengerjaan soal dalam *e-modul*
(Minggu ke-2)



Implementasi *e-modul* kepada siswa
(Minggu ke-3)



Implementasi *e-modul* kepada siswa
(Minggu ke-4)



Pengerjaan Soal dalam *e-modul*
(Minggu ke-4)



Pengerjaan Soal dalam *e-modul*
(Minggu ke-4)



Pengerjaan Angket
(Minggu ke-5)



Pengerjaan Posttest
(Minggu ke-5)



Dokumentasi siswa kelas 5 MI
Alma'arif 02 Singosari

