



PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL TERINTEGRASI KARAKTER SUB TEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Titi Anjarini¹, Aci Primartadi², Suyoto³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Purworejo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, (2) Mengetahui kelayakan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (Research & Development) menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pacor tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan angket. Analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian pengembangan ensiklopedia digital ini adalah: 1) menghasilkan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, 2) Hasil penilaian ahli media mendapatkan rerata skor 3,77 dengan kategori sangat valid, dari ahli materi mendapatkan rerata skor 3,05 dengan kategori valid, dari praktisi mendapatkan rerata skor 3,84 dengan kategori sangat valid. Kepraktisan produk dari angket respon peserta didik uji coba terbatas memperoleh rerata skor 3,46 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah dasar.

Kata Kunci : Ensiklopedia Digital, Karakter

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat maka pendidikan harus dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang baik terutama di Sekolah Dasar (Syafri, 25: 2019). Pada perkembangan pendidikan saat ini sangatlah pesat di mana pendidikan diarahkan kepada manusia untuk mengembangkan potensi-potensi dasar manusia agar menjadi nyata.

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup serta dalam segala situasi (Kadir, 2015: 59). Untuk saat ini sistem pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 atau K13. Kurikulum

¹ Email : anjarini@umpwr.ac.id

² Email : suyoto.ump@gmail.com

³ Email : aci@umpwr.ac.id

2013 merupakan kurikulum yang berorientasi pada pengembangan karakter. Karakter didefinisikan sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas setiap individu untuk hidup dan bekerjasama baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara, (Sari, 2019: 7). Karakter merupakan keseluruhan disposisi kodrati dan disposisi yang telah di kuasai secara stabil yang mendefinisikan seseorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikisnya yang menjadikannya tipikal dalam cara berpikir dan bertindak (Zubaedi, 2015: 8). Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kurikulum 2013 berorientasi pada pengembangan karakter, dimana karakter merupakan ciri khas dari setiap individu yang bertujuan untuk hidup dan bekerjasama dengan orang lain.

Realita yang terjadi di lapangan yaitu di SD Muhammadiyah Purworejo, banyak pendidik yang masih memilih bahan ajar konvensional sebagai alat pembelajaran salah satunya masih menggunakan modul dengan bahan tercetak seperti buku guru dan buku siswa yang kurang efisien dalam membawa modul tersebut serta perlu membuka buku siswa maupun buku guru tersebut secara manual sehingga memerlukan waktu dalam mempelajari materi tersebut. Menjadikan siswa kurang tertarik dengan buku ajar tersebut karena gambar yang disajikan tidak dapat seperti animasi bergerak. Oleh karena itu, Modul elektronik atau e-modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha, 2015: 201). E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Imansari, 2014: 11).

2. Perumusan Masalah

- a. Bagaimana pengembangan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-Jenis pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana kelayakan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-Jenis pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

3. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menghasilkan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-Jenis pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar
- b. Untuk mengetahui kelayakan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-Jenis pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

4. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang kelayakan pengembangan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

b. Manfaat Praktis

1) Sekolah

Menjadi masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu Pendidikan dan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk lebih bervariasi menggunakan bahan ajar yang bersifat digital.

2) Guru

Mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat digunakan sebagai buku penunjang pembelajaran.

3) Siswa

Membantu siswa baik pembelajaran mandiri di rumah maupun di sekolah agar memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari

4) Peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam membuat dan mengembangkan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yaitu valid dan praktis untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (Mulyaningsih 2014) yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar. Tahap selanjutnya yaitu perancangan dilakukan untuk menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah pengembangan dilakukan untuk memproduksi program dan bahan ajar yang digunakan dalam program pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu implementasi

Tempat dan Waktu

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2021/2022 selama kurang lebih satu minggu, terhitung dari bulan Agustus 2021. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan hingga penyusunan laporan hasil penelitian.

Rancangan Penelitian atau Model

Rancangan penelitian atau model penelitian menggunakan model menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (Mulyatiningsih, 2014) yaitu *Analysis* atau analisis, *Design* atau perancangan, *Development* atau pengembangan, *Implementation* atau pelaksanaan, *Evaluation* atau evaluasi. Tahap analisis (*Analysis*) bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar. Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*Design*) dilakukan untuk menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu

pengembangan (*Development*) dilakukan untuk memproduksi program dan bahan ajar yang digunakan dalam program pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu penerapan (*Implementation*) bertujuan melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*Evaluation*) merupakan proses atau tahap akhir pengembangan. Tahap ini seorang guru melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

Bahan dan Peralatan

a. Mengumpulkan Referensi

Referensi yang digunakan dalam penelitian pengembangan modul digital yaitu buku pendamping, buku tematik, buku yang mendukung dan internet yang berkaitan dengan materi macam-macam gaya.

b. Mengumpulkan Draft

Tahapan pembuatan draft yaitu dengan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan antara lain: gambar-gambar, animasi, video serta materi. Materi yang diambil yaitu tentang sub tema jenis-jenis pekerjaan.

Tahapan Penelitian

Tahapan pengembangan dalam model ADDIE yaitu sebagai berikut:

- a) Analisis: Analisis kebutuhan, kurikulum, dan analisis materi untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat untuk menumbuhkan karakter siswa.
- b) Desin: Mengumpulkan referensi, mengumpulkan draft, menyusun materi, dan menyusun layout produk yang sesuai aspek yang memuat karakter.
- c) Pengembangan: Mengembangkan modul digital sesuai dengan basis kemudian produk divalidasi oleh validator.
- d) Implementasi: Melakukan uji coba terbatas dan uji lapangan terhadap modul digital yang dikembangkan serta membagi angket respond an melakukan *pretest postest*.
- e) Evaluasi: Melakukan analisis hasil uji coba terbatas dan uji coba lebih luas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini Data hasil validasi modul digital berbasis terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD didapat dari ahli materi, ahli media, dan praktisi guru disajikan sebagai berikut:

Tabel 1

Data Hasil Kevalidan Modul Digital Terintegrasi Karakter oleh Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-rata	Kriteria
1	Pembelajaran	19	5	3,8	Sangat Valid
2	Kebermanfaatan media	12	3	4	Sangat Valid
3	Kinerja	8	2	4	Sangat Valid
4	Tampilan	10	3	3,3	Sangat Valid
Jumlah Skor Keseluruhan		49	13	3,77	Sangat Valid

Tabel 2
Data Hasil Kevalidan Modul Digital Terintegrasi Karakter Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-rata	Kriteria
1	Pembelajaran	44	14	3,14	Valid
2	Kebermanfaatan media	8	3	2,67	Valid
3	Kinerja	6	2	3	Valid
Jumlah Skor Keseluruhan		18	19	3,05	Valid

Tabel 3
Data Hasil Kevalidan Modul Digital Terintegrasi Karakter Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-rata	Kriteria
1	Kesesuaian materi	51	14	3,64	Sangat Valid
2	Kebahasaan	12	3	4	Sangat Valid
3	Pembelajaran	28	7	4	Sangat Valid
4	Kebermanfaatan media	12	3	4	Sangat Valid
5	Kinerja	8	2	4	
6	Tampilan	12	3	4	
Jumlah Skor Keseluruhan		123	32	3,84	Sangat Valid

Tabel 4
Data Respon Siswa Uji Coba Terbatas Terhadap Modul Digital Terintegrasi Karakter

Aspek Penilaian	Siswa	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
Bahan Ajar Ensiklopedia Digital	1	94	3,76	Sangat Praktis
	2	93	3,72	Sangat Praktis
	3	81	3,24	Praktis
	4	87	3,48	Sangat Praktis
	5	78	3,12	Praktis
Rata-rata			3,46	Sangat Praktis

Tabel 5
Data Respon Siswa Uji Coba Terbatas Terhadap Modul Digital Terintegrasi Karakter

Aspek Penilaian	Siswa	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
Bahan Ajar Ensiklopedia Digital	1	78	3,12	Praktis
	2	91	3,64	Sangat Praktis
	3	92	3,68	Sangat Praktis
	4	83	3,32	Sangat Praktis
	5	84	3,36	Sangat Praktis
	6	81	3,24	Praktis
	7	90	3,6	Sangat Praktis
	8	84	3,36	Sangat Praktis
	9	82	3,28	Sangat Praktis
	10	82	3,28	Sangat Praktis
	11	94	3,76	Sangat Praktis
	12	82	3,28	Sangat Praktis

	13	93	3,72	Sangat Praktis
	14	83	3,32	Sangat Praktis
	15	82	3,28	Sangat Praktis
	16	82	3,28	Sangat Praktis
	17	93	3,72	Sangat Praktis
Rata-rata			3,60	Sangat Praktis

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor penilaian media dari aspek pembelajaran, aspek kebermanfaatan media, aspek kinerja, dan aspek tampilan adalah 3,77 yang merupakan hasil kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif maka ensiklopedia digital masuk dalam kategori "Sangat Valid" sehingga layak untuk digunakan.

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor penilaian ahli media dari aspek kesesuaian materi, aspek kebahasaan, dan aspek pembelajaran adalah 3,05 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif maka ensiklopedia digital masuk dalam kategori "valid" sehingga layak untuk digunakan.

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata skor penilaian oleh praktisi dari aspek kesesuaian materi, aspek kebahasaan, aspek pembelajaran, aspek kebermanfaatan media, aspek kinerja, dan aspek tampilan adalah 3,84 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif maka ensiklopedia digital masuk dalam kategori "sangat valid" sehingga layak untuk digunakan.

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata keseluruhan skor yang didapat adalah 3,46 yang merupakan hasil kuantitatif. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif maka masuk dalam kriteria "sangat praktis" untuk digunakan

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata keseluruhan skor yang didapat adalah 3,60 yang merupakan hasil kuantitatif. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif maka masuk dalam kriteria "sangat praktis" untuk digunakan.

IV. Kesimpulan

1. Kelayakan produk modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi dan praktisi, Rata-rata dan hasil validasi media memperoleh 3,77, masuk dalam kriteria sangat valid. Rata-rata hasil validasi oleh ahli materi memperoleh 3,05 masuk dalam kategori valid. Sedangkan rata-rata dari praktisi memperoleh 3,84 masuk dalam kategori sangat valid.
2. Kepraktisan produk modul digital terintegrasi karakter Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dalam uji coba skala terbatas dan uji coba skala lebih luas. Rata-rata yang diperoleh dari uji coba skala terbatas yaitu 3,46, termasuk dalam kriteria sangat praktis. Kemudian dalam uji coba diperluas diperoleh rata-rata nilai sebanyak 3,60, masuk dalam kategori sangat praktis. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut produk dikatakan sangat praktis.

Daftar Pustaka

- Kadir, A. (2015). *Dasar-dasar pendidikan*. Kencana.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.
- Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). Metode penelitian terapan bidang pendidikan.
- Nugraha, A. (2015). *Penggunaan e-module pembelajaran pada konsep sifat koligatif larutan untuk mengembangkan kemampuan literasi kimia siswa: penelitian kelas terhadap siswa kelas XI F 2 SMK Farmasi As-shifa Ciparay* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Sari, F. F., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning Bermuatan Karakter terhadap Keterampilan Proses Ilmiah Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1- 7
- Syafril, M. P., & Zen, Z. (2019). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Prenada Media.
- Zubaedi, M. A. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media.