

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KODIG (KOMIK
DIGITAL) PADA MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA
KELAS 3 SDN GAYAM 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DYAH AYU FITRIANI

NPM: 2014060296

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh:

DYAH AYU FITRIANI
NPM. 2014060296

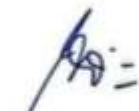
Judul:

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KODIG (KOMIK DIGITAL)
PADA MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA KELAS 3 SDN
GAYAM I**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN. 0719048206

Dosen Pembimbing II



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803

LEMBAR PENGESAHAN

skripsi oleh:

DYAH AYU FITRIANI

NPM. 2014060296

Judul:

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KODIG (KOMIK DIGITAL)
PADA MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA KELAS 3 SDN
GAYAM I**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2024

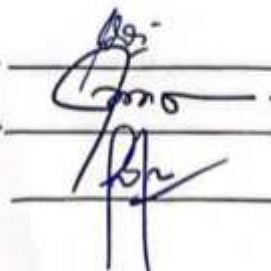
dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, S.Pd.,M.Pd.

2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : DYAH AYU FITRIANI

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk, 16 Desember 2001

NPM : 2014060296

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2024

Yang menyatakan,



DYAH AYU FITRIANI
NPM. 2014060296

MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Terimakasih untuk Ayah dan Ibuku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatrit di hati.
4. Terimakasih kepada kedua adikku, yang telah memberikan semangat dan sebagai penghibur ketika peneliti sedang dalam proses menyelesaikan skripsi
5. Terimakasih kepada Arif Rifanto S.Tr.P. yang telah memberikan support baik materil maupun non materil. Sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dengan baik

6. Terimakasih untuk para sahabatku yang selalu memberikan dukungan, saran, kritik, memotivasi, dan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Dyah Ayu Fitriani :Pengembangan E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas 3 SDN Gayam 1

Kata Kunci : E-Modul, Komik Digital, Pancasila

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya inovasi bahan ajar yang digunakan oleh guru, siswa merasa bosan dengan ketika membaca buku teks yang disediakan oleh sekolah, guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran di kelas, menurunnya antusias belajar siswa, kegiatan pembelajaran kurang interaktif karena siswa kurang memahami materi penerapan nilai Pancasila, hasil belajar siswa yang menurun atau di bawah KKM 75.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas 3 SDN Gayam 1. (2) Untuk mengetahui kepraktisan E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas 3 SDN Gayam 1. (3) Untuk mengetahui keefektifan E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas 3 SDN Gayam 1.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Gayam 1 Kota Kediri yang berjumlah 28 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 92% dan validator materi mencapai persentase 96%. Maka hasil kevalidan dari E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 92% dan hasil angket respon siswa mencapai persentase 90%. Maka hasil kepraktisan dari E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (post-test) memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,9% dengan kriteria sangat efektif.

Dapat disimpulkan bahwa E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas 3 SDN Gayam 1 yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Frans Aditia Wiguna, M. Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd, selaku dosen pembimbing II.
6. Orang tua yang telah memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan seminar proposal ini.
7. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Juli 2024



DYAH AYU FITRIANI
NPM. 2014060296

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Pembelajaran	8
2. Pembelajaran PPKn.....	9
3. Bahan Ajar.....	13
4. E-Modul.....	17
5. Komik Digital	19
6. E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital).....	19

B. Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	29
1. Lokasi Penelitian	29
2. Subjek Penelitian	30
D. Validasi Media.....	30
E. Uji Coba Model/Produk	30
1. Desain Uji Coba.....	30
2. Subjek Uji Coba.....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
1. Pengembangan Instrumen	31
2. Validasi Instrumen	33
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Studi Pendahuluan	42
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	42
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	44
3. Desain Awal	44
B. Hasil Uji Validasi	47
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli.....	47
C. Pengujian Model Terbatas.....	51
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	51
2. Hasil Uji Coba Terbatas	52
D. Pengujian Model Terbatas.....	57
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	57
2. Hasil Uji Coba Terbatas	57
3. Model Hipotik.....	63
E. Validasi Model.....	64
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	64

4. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	66
5. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	66
6. Desain Model Akhir.....	68
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
1. Spesifikasi Produk.....	70
2. Keunggulan dan Inovasi	71
3. Kelemahan.....	72
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	73
BAB V.....	74
A. Simpulan.....	74
B. Implikasi	75
C. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	13
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3. 1 Kisi-kisi pedoman observasi	32
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	33
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	34
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	35
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa	36
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru.....	37
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Post-Test.....	38
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	39
Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Kepraktisan	40
Tabel 4. 1 Ahli Penelitian.....	44
Tabel 4. 2 Desain E-Modul Berbasis Komik Digital	45
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi.....	48
Tabel 4. 4 Penyajian Skor Ahli Produk Sesudah di Revisi	50
Tabel 4. 5 Kepraktisan Guru	54
Tabel 4. 6 Hasil Post Tes Subjek Terbatas.....	56
Tabel 4. 7 Angket Kepraktisan Siswa	58
Tabel 4. 8 Kepraktisan Guru	60
Tabel 4. 9 Hasil Post Tes Subjek Luas.....	62
Tabel 4. 10 Desain Akhir Model.....	69
Tabel 4. 11 Hasil Post Tes Subjek Luas.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 4. 2 Model Hipotik	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan	81
Lampiran 2 Angket Pedoman Observasi.....	84
Lampiran 3 Angket Pedoman Wawancara.....	85
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian	86
Lampiran 5 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	87
Lampiran 6. Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	88
Lampiran 7. Lembar Validasi Media	90
Lampiran 8. Lembar Validasi Materi.....	93
Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran	96
Lampiran 10. Lembar Kepraktisan Guru	129
Lampiran 11. Lembar Kepraktisan Siswa.....	133
Lampiran 12. Hasil Evaluasi Siswa	135
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	136
Lampiran 14. Hasil Cek Plagiasi.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kemajuan suatu bangsa. Menurut (Najwa et al., 2022, p. 1637) pendidikan berfungsi sebagai wadah bagi individu untuk mengembangkan kemampuannya dan meningkatkan keunggulannya secara keseluruhan. Suatu bangsa dapat dikatakan maju apabila masyarakatnya mempunyai standar pendidikan yang tinggi. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula.

Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seseorang dapat memulai proses pembelajaran yang beragam dan inovatif, sehingga memberikan siswa pengalaman pendidikan yang lebih menyenangkan dan berdampak. Oleh karena itu, kehadiran guru sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konten yang ditawarkan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan kepribadian bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik serta meningkatkan kesadaran dan pemahamannya akan kedudukan, hak, dan tanggung jawab sosial, kebangsaan, dan negara. Menurut (Pertiwi et al., 2021) untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran PPKn mengharuskan guru berperan sebagai instruktur yang merancang pengalaman belajar yang menarik dan

mudah digunakan, sehingga memudahkan siswa menerima ilmu yang diberikan.

Saat ini masih terdapat banyak permasalahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dan pendidik. Permasalahan tersebut salah satunya yaitu kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PPKn materi penerapan nilai Pancasila. Banyak peserta didik yang tidak menyimak ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga berakibat pada minimnya pengetahuan atau materi yang didapat oleh peserta didik tentang penerapan nilai Pancasila. Permasalahan tersebut dapat terjadi karena berbagai hal, salah satunya yaitu penggunaan bahan ajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Gayam 1 dengan cara pengamatan pembelajaran di kelas diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas 3 dari ulangan harian pada materi penerapan nilai Pancasila terdapat pada kategori rendah yaitu 19 dari 28 siswa memiliki nilai di bawah KKM dan nilai rata-rata yang dimiliki oleh siswa kelas 3 yaitu 70. Nilai tersebut masih berada di bawah KKM, nilai KKM yang telah ditentukan di SD Negeri Gayam 1 adalah 75 Rendahnya nilai rata-rata yang didapat siswa disebabkan oleh berbagai hal yaitu siswa suka bermain dan berlari-larian ketika guru menjelaskan materi, siswa mengantuk dan tidur saat jam pelajaran, kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya antusias siswa dalam belajar, dan siswa malas saat mengikuti pelajaran di kelas. Kemudian diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD Negeri Gayam 1, diketahui bahwa kurangnya kreativitas guru dalam

mengembangkan bahan ajar materi penerapan nilai Pancasila, penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, dan belum adanya inovasi bahan ajar berupa gambar yang diterapkan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi penerapan nilai Pancasila dan kurangnya minat siswa dalam membaca materi penerapan nilai Pancasila. Oleh karena itu, siswa kelas 3 SD Negeri Gayam 1 sangat membutuhkan adanya inovasi baru pada bahan ajar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi penerapan nilai Pancasila.

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan. Menurut (Farsa et al., 2022, p. 23) Modul merupakan salah satu bahan ajar yang memiliki isi yang lengkap dan dapat membantu kegiatan belajar. Dalam mengembangkan modul yang memiliki isi lengkap dan praktis dapat dijadikan sebagai e-modul (modul digital).

E-modul menawarkan beberapa manfaat, seperti kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai bentuk materi, termasuk video, audio, grafik, dan animasi. Selain itu, mereka mempromosikan kemandirian siswa dan pembelajaran mandiri. Menurut (Febrista & Efrizon, 2021, p. 103) E-Modul adalah solusi teknologi yang memfasilitasi penyampaian konten pendidikan dengan cara yang terstruktur dan nyaman, memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mempelajarinya sesuai keinginan mereka, terlepas dari lokasi atau waktu mereka.

Adanya kebutuhan akan inovasi dalam pemanfaatan E-modul dapat berdampak pada ketertarikan siswa untuk belajar. Kemungkinan peningkatan

pada E-modul mencakup penggabungan komponen baru dan pemanfaatan format alternatif, seperti komik digital. Menurut Rasiman dalam (Amini & Damayanti, 2021) Komik digital adalah versi elektronik dari cerita bergambar yang mengikuti alur tertentu. Komik digital dapat diakses melalui perangkat elektronik dan berfungsi sebagai alat pendidikan bagi siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Kodig (Komik Digital) Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas 3 SD Negeri Gayam 1”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

Dalam kegiatan pembelajaran, penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih kurang. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru biasanya hanya dengan kegiatan ceramah dan Tanya jawab. Hal tersebut mengakibatkan penurunan kepraktisan. Apakah diperlukan inovasi dalam penyampaian materi yang berbeda?

Belum ada pengembangan E-modul ajar untuk siswa kelas 3 pada materi penerapan nilai pancasila. Jadi, dengan adanya pengembangan E-modul berbasis kodig (Komik Digital) dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi penerapan nilai pancasila dan menumbuhkan rasa antusias peserta didik dalam belajar. Apakah E-modul berbasis kodig (komik digital) perlu dikembangkan?

Modul ajar yang digunakan guru masih bersifat monoton. Guru menggunakan bahan ajar berupa buku yang berisi materi yang digunakan dalam setiap pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan ketidaktertarikan peserta didik kelas 3 SD Negeri Gayam 1 dalam mempelajari materi penerapan nilai pancasila. Apakah pengembangan e-modul berbasis kodig (komik digital) praktis untuk digunakan?

Dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan bahan ajar berisi materi penuh dan penyampaian pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran. Dengan adanya inovasi bahan ajar kodig (komik digital) yang berisi materi secara ringkas dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Apakah E-Modul berbasis kodig (komik digital) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

C. Rumusan Masalah

Dari pernyataan diatas menjadikan sebuah rumusan permasalahan yang diantaranya :

1. Bagaimana kevalidan E-modul berbasis kodig (komik digital) pada materi penerapan nilai pancasila untuk kelas 3 SD Negeri Gayam 1?
2. Bagaimana kepraktisan E-modul berbasis kodig (komik digital) pada materi penerapan nilai pancasila untuk kelas 3 SD Negeri Gayam 1?
3. Bagaimana keefektifan E-modul berbasis kodig (komik digital) pada materi penerapan nilai pancasila untuk kelas 3 SD Negeri Gayam 1?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat diuraikan beberapa tujuan pengembangan antara lain :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan E-modul berbasis kodig (komik digital) pada materi penerapan nilai pancasila untuk kelas 3 SD Negeri Gayam 1
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan E-modul berbasis kodig (komik digital) pada materi penerapan nilai pancasila untuk kelas 3 SD Negeri Gayam 1
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan E-modul berbasis kodig (komik digital) pada materi penerapan nilai pancasila untuk kelas 3 SD Negeri Gayam 1

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan modul ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan modul dalam bentuk E-modul berbasis kodig (komik digital), khususnya dalam pembelajaran PPKn materi penerapan nilai Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai materi untuk pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan memberikan pengalaman belajar dengan E-modul yang dapat membantu siswa untuk pembelajaran PPKn materi penerapan nilai Pancasila.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan modul ajar dalam proses pembelajaran PPKn materi penerapan nilai pancasila dan sebagai referensi untuk mengembangkan modul ajar yang baru sehingga pelajaran PPKn materi penerapan nilai pancasila menjadi menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Modul ajar berbasis kodig (komik digital) yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi modul ajar yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian daam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa. *Salaka*, 2(1), 62–65.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(6), 2670–2684.
- Ardhani, M. Della, Utaminingsih, I., Ardana, I., & Fitriono, R. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Gema Keadilan*, 9(2). <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16167>
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ekawati, R., Permata, E., Fatkhurrohman, Irwanto, M., & Afridah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Kit Teknik Digital berbasis Cooperative Learning Approach. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 180–193.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Silviana. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2), 176–185. [file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223 \(1\).pdf](file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223%20(1).pdf)
- Farsa, H., Johari, A., & Kamid, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Komik dilengkapi Video Faktual pada Pelajaran IPA SMP Kelas VII. *Biodik*, 8(2), 22–30. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.16613>
- Febrista, D., & Efrizon, E. (2021). Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(3), 102. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i3.113750>
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489–499. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. T. (2022). Validitas dan Kepraktisan E-

- Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 157–166. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p157-166>
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23–32. <https://doi.org/10.30998/.v1i2.986>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & Ayu Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maharani. (2022). Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Research & Learning in Primary Education*, 4(1), 109–112.
- Mufidah, N., Nopriyanti, T. D., & Ningsih, Y. L. (2022). Kepraktisan E-Module Berbasis Project Based Learning Pada Materi Vektor. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 104–112. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v9i1.3188>
- Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1637–1646. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2809>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1565>
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>

- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).
- SURYANI, N. (2022). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS FABELBERBANTU MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 20 KOTA BENGKULU*.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Wardatunnissa, Y. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tanggatemahewan Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas I Di Sdninpres2tolowata*.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Wulandari, I., & Ndaru Mukti Oktaviani. (2020). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *JurnalCakrawalaPendas*, 7(1), 90–98.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>