



PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS NILAI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMA 2 SUBTEMA 2 DI KELAS V SDN 177 PEKANBARU

Nursa Indah¹, Febrina Dafit²

^{1,2}Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
¹nursaindah@student.uir.ac.id ²febrinadafit@edu.uir.ac.id

DEVELOPMENT OF CHARACTER VALUE-BASED E-MODULE IN LEARNING THEME 2 OF SUB-THEME 2 AT CLASS V OF SDN 177 PEKANBARU

ARTICLE HISTORY

Submitted:
28 Oktober 2022
28th October 2022

Accepted:
10 Desember 2022
10th December 2022

Published:
16 Desember 2022
16th December 2022

ABSTRACT

Abstract: *E-modules are needed in development for students to understand the learning materials applied by teachers. The research is conducted to develop an E-Module and to determine the E-Module validity based on character values. This research is Research and Development with the ADDIE model, which is limited to the development stage. The validators of the research are two material aspect validators, two design aspect validators, and two language aspect validators. The research method of data collection used interviews, questionnaires, and documentation. The process of E-Modules development based on character values begins with the stage of need analysis, curriculum and materials, product design, and the validity process applied by the validator. Based on the validation results, the E-Module based on character values in theme 2 of sub-theme 2 learning at class V of SDN 177 Pekanbaru has achieved the criteria from design aspects 88%, material aspects 94%, and language aspects 92%. The overall average validity value is 91% with the category of very valid to use. Thus, it is recommended to apply E-Modules in order to find out how effective and practical E-Modules implementation is used during the learning process.*

Keywords: *e-module, character education, theme 2 of sub-theme 2 learning*

Abstrak: *E-module sangat dibutuhkan pada sebuah pengembangan agar siswa lebih memahami atas pemberian bahan ajar oleh guru. Tujuan penelitian pada artikel ini ialah untuk mengembangkan e-module berbasis nilai karakter serta mengetahui validitas e-module berbasis nilai karakter. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap pengembangan. Validator penelitian adalah 2 orang pada aspek materi, 2 orang aspek desain, dan 2 orang aspek bahasa. Metode pengumpulan data pada penelitian menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Proses pengembangan e-module berbasis nilai karakter diawali tahap analisis kebutuhan, kurikulum dan materi, perancangan produk, dan proses validitas kepada validator. Berdasarkan hasil validasi, e-module berbasis nilai karakter pada pembelajaran tema 2 sub tema 2 kelas V di SDN 177 Pekanbaru telah memenuhi kriteria dari segi aspek desain 88%, aspek materi 94%, dan aspek bahasa 92%. Rerata nilai validitas keseluruhan 91% dengan kategori sangat valid digunakan. Maka, diperlukannya penerapan E-modul agar mengetahui efektif serta praktis dalam penggunaan saat pembelajaran.*

Kata Kunci: *e-module, pendidikan karakter, pembelajaran tema 2 pada sub-tema 2*

CITATION

Indah, N., & Dafit, F. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tema 2 Subtema 2 Di Kelas V Sdn 177 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1853-1866. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9327>.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha yang dilakukan manusia agar memperoleh informasi yang

selanjutnya dimanfaatkan untuk membentuk sikap dan perilaku. Praktek pendidikan mengembangkan adab serta perilaku diakhiri

dengan membentuk watak serta kepribadian. Sekolah memainkan peranan kunci agar membantu anak mencapai potensi penuh dan mengembangkan kemampuan kritis pola pikir. Seorang pengajar bisa mempergunakan media ajar berupa bahan ajar untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswanya. Modul ialah salah satu media pembelajaran memiliki keefektifan, efisien, mandiri, dan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Bahan ajar berupa modul disusun sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh siswa disesuaikan pada tingkatan pengetahuan serta usia, sehingga ia bisa belajar secara sendiri dengan atau tanpa dibantu.

Menurut Mahayani dkk (2018), ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam mempersiapkan materi pendidikan ialah *Self instructional* ialah sebuah bahan ajar yang dikembangkan serta ia bisa dengan kejelasan tujuan dan perumusan, *Self contained* ialah keutuhan dari kesatuan bahan ajar terdiri dari materi ajar pada unit kompetensi dan subkompetensi, *Stand alone* (berdiri sendiri) ialah pengembangan bahan ajar tanpa ketergantungan atas lainnya dan tidak dilaksanakan secara bersama-sama, *Adaptive* ialah penyesuaian bahan ajar secara adaptif dengan ilmu dan teknologi terkini dan *User friendly* ialah penggunaan instruksi dan paparan informasi dengan tampilan bersifat membantu, mudah dan bersahabat dengan penggunaanya.

Pengembangan pada system pendidikan sangat dibutuhkan agar bisa menyesuaikan dengan pembelajaran pada revolusi teknologi 4.0 ini. Menurut Putra dkk (2013), pengembangan ialah usaha untuk mewujudkan tingkatan kemampuan teknik, teori, nyata serta moral berlandaskan pada kebutuhan pendidikan. Pengembangan ialah sebuah proses dalam membuat desain kegiatan belajar secara sistematis agar pelaksanaan proses belajar dilandaskan perhatian terhadap potensi dan kompetensi siswa. Menurut (Nurrita, 2018) pengembangan terhadap pembelajaran dilaksanakan agar tampak nyata, bukan hanya bersandarkan kepada idealisme pendidikan sulit dalam penerapannya. Pengembangan terhadap

pembelajaran merupakan sebuah usaha untuk peningkatan kualitas materi ajar, skema dan isi pelajaran. Secara materi diartikan sebagai aspek penyesuaian bahan ajar terhadap tumbuh kembangnya pengetahuan. Hal ini menghasilkan model pembelajaran inovatif, kreatif dan progresif. Menurut (Alwi, 2017) penelitian pengembangan ialah cara dalam mewujudkan perkembangan atau penyempurnaan produk yang ada serta dapat dipertanggung jawab. Tujuan penelitian ialah mewujudkan pengembangan produk baru yang berhasil atas produk baru. Pada konteks inilah pengembangan penelitian menjadi solusi sistematis dan komprehensif saat menghasilkan pembelajaran berkualitas seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penelitian pengembangan disini menekankan pada produk penggunaan modul. Menurut (Husna & Himmi, 2018) penggunaan modul dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengkonstruksi dan menemukan hal baru, menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa, dan lebih bermakna untuk diingat. Pada umumnya modul disediakan dalam bentuk cetak. Akan tetapi, modul dapat disediakan dalam bentuk digital yang disebut dengan e-modul menggunakan teknologi informasi seperti komputer. Kegiatan pembelajaran e-modul menggunakan teknologi informasi serta komunikasi berupa media elektronik dengan internet. Siswa bisa mengakses media pembelajaran e-modul melalui *handphone* karena dikemas dalam format digital. Penerapan e-modul dalam media belajar dimaksudkan untuk memberikan tingkatan minat baca siswa dan kemampuan mereka untuk belajar mandiri. Keterampilan belajar mandiri sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yaitu penekanan kemampuan siswa untuk mengkonstruksi atau membangun pengetahuan (Erni dkk., 2022). Menurut Rahdiyanta (2016) modul termasuk dalam bahan ajar yang dikemas utuh serta sistematis, memiliki seperangkat perencanaan pengalaman, berdesain agar membantu secara spesifik penguasaan tujuan belajar. Modul minimal memuat tujuan, materi dan evaluasi. Menurut Susanti (2017) modul sebagai media dalam

belajar mandiri dikarenakan terdapat petunjuk belajar. Pembaca bisa melaksanakan proses belajar tanpa adanya pengajar langsung dan modul menjadi pengemasan bahan ajar utuh dan sistematis, dikarenakan terdapat seperangkat pengalaman serta didesain agar membantu menguasai tujuan belajar spesifik.

Penelitian dengan menggunakan modul yang dikonversikan menjadi *e-modul* agar lebih praktis dan mudah. E-modul memerlukan perangkat elektronik untuk menjalankannya. Menurut Laili (2019) E-modul ialah modul dengan format elektronik menggunakan computer di dalam pengoperasiannya menampilkan gambar, teks, dan animasi. Dengan adanya kemajuan dibidang teknologi maka memungkinkan e-modul untuk dapat ditampilkan melalui smartphone. Selain itu menurut Pramana dkk., (2020) e-modul yaitu bahan ajar berbentuk digital disusun sistematis dan penyajiannya dengan rupa elektronik.

Penggunaan pengembangan e-modul pada penelitian ini berbasis kepada pendidikan karakter. Menurut (Ramdhani, 2017) mengungkapkan pendidikan karakter ialah sebuah pola proses kegiatan yang disengaja terhadap gejala masyarakat saat disadari betapa pentingnya upaya membentuk, pengarahan dan peraturan manusia mengacu pada landasan perilaku, hati, jiwa, budi pekerti, sifat, tabiat serta watak. Karakter mengacu atas serangkaian sikap, perilaku, motivasi serta adab. Menurut (Lubis & Nasution, 2017) pendidikan karakter merupakan proses pembiasaan dalam melaksanakan kebaikan, kejujuran, keberanian, kerajinan serta kebersihan. Pembentukan karakter bukan instan melainkan dengan latihan serius agar ideal.

Pendidikan karakter harus mengarahkan siswa untuk mengenali nilai-nilai kognitif, menghargai nilai-nilai emosional, dan akhirnya menerapkan nilai-nilai asli. Inilah desain pendidikan karakter dikemukakan (Anshori, 2017) sebagai *moral knowing*, *moral feeling* serta *moral action*. Oleh sebab itu, menurut Lickona, seluruh pembelajaran pada mata pelajaran anak di sekolah diharuskan agar mencakup pendidikan karakter menjadikannya sebagai individu yang berkarakter. Menurut

(Rosad, 2019) karakter berupa nilai perangai berhubungan pada Tuhan, diri, sesama, lingkungan dan bangsa pada pikiran, sikap, rasa, kata dan perbuatan atas dasar norma agama, hukum, tata kerama dan budaya. Pendidikan karakter ialah proses penanaman nilai berupa komponen pengetahuan, sadar dan praktek agar melaksanakan kepada Tuhan, diri, sesama dan lingkungan agar menjadi insan kamil (Hendriana & Jacobus, 2017).

Oleh karena itu, nilai karakter dimuat pula dalam pembelajaran tema 2 subtema 2 di kelas V Sekolah Dasar Negeri 177 Pekanbaru dengan menggunakan e modul bermuatan karakter. Setelah melakukan penelitian pendahuluan, ditemukan permasalahan sebagai berikut: Guru belum melaksanakan pendidikan karakter sesuai langkahnya, sehingga peserta didik belum memahami tentang pentingnya perilaku yang berkarakter. Guru masih melalaikan tentang penanaman nilai pada peserta didik. Tujuan pembelajaran khususnya berkenaan dengan ranah afektif belum secara maksimal. Guru lebih cenderung melaksanakan pembelajaran dengan memfokuskan pada materi, bukan pada nilai-nilai karakter. Untuk mengatasi hal tersebut guru mencoba melakukan inovasi dengan e-modul bermuatan karakter untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas V SDN 177 Pekanbaru pada 20 Oktober 2022, guru memberikan pernyataan bahwa penggunaan bahan ajar berfokus pada buku paket yang dipegang siswa dan tidak adanya bahan ajar tambahan serta terdapat banyak teks bacaan menuntut siswa untuk menghafal materi pembelajaran. Hasil analisis terhadap buku ajar siswa, diantaranya: belum adanya pengajuan permasalahan pada awal pembelajaran dalam membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Belum terlihat adanya nilai-nilai karakter padahal nilai karakter perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk membina karakter siswa, terutama mengenai materi yang akan dipelajari. Belum terlihat adanya pengembangan kegiatan pembelajaran yang dapat memperluas pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Belum terdapat adanya membuat kesimpulan diakhir

pembelajaran dalam menyatukan persepsi siswa. Hasil nilai belajar siswa ketika mengerjakan latihan ialah dari 27 orang siswa, hanya 8 orang siswa yang tuntas mengerjakan latihan.

Penelitian ini mengembangkan e-modul berbasis nilai karakter. Pemilihan e-modul berbasis nilai karakter dikarenakan dalam bahan ajar yang selama ini guru gunakan ternyata ada beberapa bagian di dalam bahan ajar tersebut yang kurang mampu menampilkan pengajaran masalah pada awal pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian ialah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui validitas e-modul berbasis nilai karakter.

KAJIAN TEORI

Bahan Ajar

Bahan ajar sebagai dukungan penggunaan bahan oleh guru serta siswa agar tercapainya kompetensi belajar. Menurut Magdalena dkk., (2020) bahan ajar ialah kumpulan dari materi belajar disusun sistematis dan merepresentasikan konsep yang mana mengarahkan siswa untuk mencapai sebuah kompetensi. Menurut Nila & Mustika (2022) Bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru atau dosen dalam kegiatan mengajarnya. Materi yang dimaksud dapat berupa materi tertulis maupun materi tidak tertulis, dan materi ajar merupakan unsur penting dalam membentuk pembelajaran. Adanya bahan ajar membantu guru merancang pembelajaran, dan menyediakan bahan ajar untuk siswa membantu siswa menguasai kemampuan belajarnya.

E-Modul

Dalam bahan ajar tersebut memerlukan E-modul sebagai perangkat elektronik untuk menjalankannya. Menurut Dafit & Mustika (2021) Kemajuan teknologi telah mendorong integrasi teknologi percetakan dan komputer dalam kegiatan pembelajaran yang dikenal dengan e-book, yang dirancang semenarik mungkin. Berbagai bahan ajar cetak, salah satunya penyajian modul, dapat diubah ke dalam bentuk elektronik, sehingga memunculkan istilah modul elektronik atau

yang lebih umum dikenal dengan modul elektronik.

Pendidikan Karakter

Pada pelaksanaan pengembangan e-modul dibutuhkan sebuah metode yaitu metode inkuiri. Konsep pendidikan karakter banyak memiliki pengertian secara tersendiri sebagaimana yang diungkapkan oleh Tutuk (2015) pendidikan karakter ialah sebagai sebuah proses yang merupakan proses membimbing siswa menjadi manusia seutuhnya yang berkepribadian dalam hati, pikiran, tubuh dan rasa. Pendidikan karakter dapat dipahami sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak bertujuan dalam pengembangan kemampuan siswa untuk membuat keputusan yang baik dan buruk, tetap baik, dan menyadari hal baik dalam hidup serta perwujudan karakter dalam kehidupan sehari-hari sepenuh hati.

Adapun menurut Gunawan (2012) ia mengungkapkan bahwa pendidikan karakter ialah sebuah pola proses kegiatan aktivitas yang disengaja merupakan gejala masyarakat ketika sudah mulai disadari pentingnya upaya untuk membentuk, mengarahkan, dan mengatur manusia sebagaimana dicita-citakan masyarakat dengan mengacu kepada landasan perilaku bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Karakter mengacu kepada serangkaian sikap, perilaku, motivasi dan keterampilan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian mengaplikasikan jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* dengan metode pendekatan berupa pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Prastowo (2016) Pendekatan kualitatif bertujuan dalam memperoleh informasi dan data dengan wawancara, lembar validasi serta dokumentasi. Disisi lain pendekatan kuantitatif dipergunakan atas pengujian validasi pengembangan media pembelajaran.

SDN 177 Kota Pekanbaru menjadi tempat dilaksanakannya. Subjek penelitian terdapat 6 orang dengan pembagian pada 2 orang ahli desain, 2 orang ahli materi dan 2

orang ahli bahasa sebagai validator media pengembangan. Objek penelitian ialah dengan pengembangan media *e-modul* berbasis pendidikan karakter pada Tema 2 subtema 2 Tematik. Teknik dalam mengumpulkan data penelitian ialah dengan Wawancara, Angket lembar validasi serta dokumentasi.

Prosedur penelitian (Astuti dkk., 2017) ialah dengan pengambilan model pengembangan ADDIE, terdiri dari *Analysis*, *Design* dan *Development*. Pemilihan model pengembangan ADDIE ini dikarenakan kemudahannya, kesederhanaan, adanya tahapan validitas dan pengujian yang membuat produk model pengembangan lebih baik saat menggunakannya. Namun penelitian ini dilaksanakan sampai tahap pengembangan bukan sampai tahap evaluasi, dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

Penelitian ini menggunakan jenis data berupa data primer dan sekunder. Instrument yang dilaksanakan ialah dengan lembar validasi kemudian dianalisa pada kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilaksanakan untuk mendapatkan saran dan komentar validasi yang sudah dijawab oleh validator ahli. Analisis data kuantitatif dilaksanakan agar mendapatkan hasil penilaian validitas yang sudah dijawab validator ahli. Pelaksanaan penilaian oleh validator mempergunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2015) skala likert ialah berkategori

(1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik.

Penggunaan rumus penelitian pada pengolahan data penelitian ialah menurut Puspitoningrum, (2015):

$$V = \frac{Tse}{T\epsilon h} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persen Validator

Tse = Hasil skor pada pengumpulan data

Tεh = Maksimal Skor

Kemudian analisis diteruskan pada perhitungan validitas gabungan hasil pada seluruh validator dengan mempergunakan rumus berikut:

$$V = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3}$$

Keterangan:

V : Validasi Gabungan

Va1 : Validasi Ahli 1

Va2 : Validasi Ahli 2

Va3 : Validasi Ahli 3

Dalam mengetahui valid atau tidak sebuah produk media pembelajaran digunakan sebuah penentuan tingkat kevalidan. Penentuan hasil atas tingkatan kevalidan produk media pembelajaran dapat dilihat berikut:

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100%	Sangat valid (sangat tuntas) dapat digunakan tanpa perbaikan
2	70,01% - 85,00%	Cukup valid (cukup tuntas) dapat digunakan perlu perbaikan kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang valid (kurang tuntas) perlu perbaikan besar
4	01,00% - 50,0%	Tidak valid (tidak tuntas) tidak bisa digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dilaksanakan agar memberikan hasil bahan ajar e-modul berbasis nilai karakter pada pembelajaran Tema 2 Sub Tema 2 untuk kelas V SDN 117 Pekanbaru. Dalam pengembangan e-modul berbasis nilai karakter, peneliti mempergunakan model ADDIE dengan 3 tahap ialah *Analysis*, *Design*, *Delevopment* dimodifikasi oleh peneliti

sehingga tahap pengembangan e-modul berbasis nilai karakter ini ada 3 tahapan, ialah:

Tahap Analisis

Analisis Pendidik

Analisis kebutuhan ini mencakup pendidik dan peserta didik. Analisis pendidik dilakukan dengan wawancara agar memperoleh masalah yang dihadapi wali kelas dan dilaksanakan diawal. Hasil wawancara berupa

terdapat berapa kebutuhan dari guru ialah membutuhkan e-modul agar siswa tidak bosan maka disajikan pada tampilan e-modul.

Menurut Widyowati (2020) salah satu cara agar memudahkan siswa dalam mencapai, memahami dan menerima materi pada proses pembelajaran ialah dengan penggunaan media pembelajaran e-modul. E-modul merupakan sebuah sarana pembelajaran yang mampu dalam membantu siswa dalam belajar.

Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik sebagian besar siswa mengalami masalah dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa tidak fokus dalam belajar, tidak bersemangat, mengantuk serta mudah bosan dalam belajar. Maka dari itu dilakukan analisis untuk mengatasi kesulitan siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Oksa & Soenarto (2020) pola pembelajaran yang hanya dilaksanakan tanpa adanya gaya belajar baru dan monoton dari seorang guru pada siswa akan membuat siswa menjadi bosan dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, maka seorang guru diharuskan untuk selalu membuat atau memperbaharui metode ajar salah satunya dengan e-modul.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis kurikulum 2013. Analisis kurikulum diberlakukan untuk menentukan Kompetensi Inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator yang ada dalam kurikulum 2013 materi tema 2 “udara bersih bagi kesehatan” subtema 2 “pentingnya udara bersih bagi pernafasan”. Melalui analisis kurikulum inilah dapat diintegrasikan nilai karakter dengan KI, KD dan indikator.

Menurut Yulianti & Yuniasih (2020) dengan adanya bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan karakter siswa dapat membantu

dalam mencapai tujuan pembelajaran terutama penanaman nilai karakter siswa.

Analisis Materi

Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk memilih materi yang akan digunakan dalam e-modul berbasis nilai karakter. Di mana pemilihan materi yang akan dipakai ditentukan berdasarkan permasalahan dihadapi guru pada saat wawancara awal, guru menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai untuk disampaikan saat pembelajaran nilai karakter ialah tema 2 subtema 2.

Menurut Denay & Delawanti (2021) penyajian materi dalam e-modul diharapkan agar disesuaikan dengan tingkat pola pikir siswa dengan penggunaan kata-kata yang baik, benar, tidak berbelit serta tergambar jelas maksud dan tujuan dari materi tersebut. Penggunaan materi dalam e-modul diharapkan agar mempersingkat dan memperjelas tujuan belajar.

Tahap Design

Pelaksanaan lanjutan berupa mengexport modul word menuju pdf. Apabila selesai modul tersebut dikembangkan dalam bentuk word, lalu pengubahan modul ke e-modul agar gambar atau tulisan modul tidak berubah. Tahap ini memberikan pengubahan e-modul dengan bantuan aplikasi *Flip PDF professional* agar menjadi e-modul.

Dalam merancang modul ada perhatian terhadap klasifikasi tahap menurut Violadini & Mustika (2021) dimodifikasi menjadi 11 klasifikasi tahap, peneliti mempergunakan word sebagai pengembangan bahan ajar e-modul. Tampilan rancangan e-modul berbasis nilai karakter bisa dilihat pada gambar 1 ialah:

1. Cover. Cover pada penelitian ini terdiri cover depan dan belakang berwarna biru berisikan judul, penulis dan pembelajaran. Berikut cover depan gambar 1 dan cover belakang gambar 2:



Gambar. 1 Cover Depan **Gambar. 2 Cover Belakang**

2. Kata pengantar. Kata pengantar ialah bagian dari kata terima kasih, alasan dalam menciptakan modul serta manfaat dalam

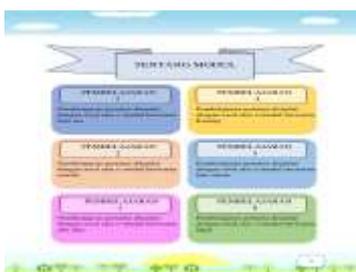
bacaan modul. Berikut ialah contoh gambar kata pengantar:



Gambar. 3 Kata Pengantar

3. Petunjuk pembelajaran. Petunjuk pembelajaran berisi tentang arahan penggunaan penyajian bahan ajar. Pada setiap pembelajaran berbagai warna agar

mempermudah dalam membedakan pelajaran. Warna berfungsi membangkitkan minat belajar. Berikut ialah:



Gambar. 4 Tentang Modul

4. Daftar isi. Daftar isi berisi tentang informasi dari isi e-modul tersebut yang memberikan

gambaran kepada pembaca. Berikut ialah contoh e-modul daftar isi:



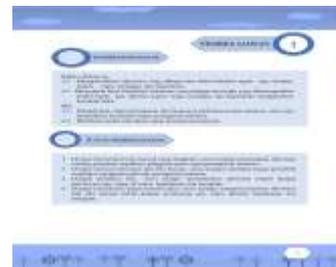
Gambar. 5 Daftar isi

5. Kompetensi Inti dan Tujuan Pembelajaran merupakan capaian target siswa pada

pembelajaran. Berikut ialah contoh e-modul kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran:



Gambar. 6 Kompetensi Inti



Gambar. 7 Tujuan Pembelajaran

6. Materi Belajar ialah uraian materi yang akan dipelajari oleh siswa. Uraian materi pembelajaran mengandung beberapa nilai

karakter. Berikut ialah contoh e-modul materi belajar:



Gambar. 8 Materi Nilai Karakter

7. Tes Formatif. Tes formatif ialah pemberian soal ke siswa, dalam mengukur kemampuan

siswa tentang penguasaan materi. Berikut ialah contoh e-modul tes formatif.



Gambar. 9 Tes Formatif

8. Kunci Jawaban berfungsi dalam memberi tahu kebenaran jawaban atas pertanyaan. Kunci jawaban terdapat dalam seluruh tahap pertemuan. Berikut ialah e-modul kunci jawaban:



Gambar. 10 Kunci jawaban

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Kegiatan selanjutnya ialah membuat rangkapan atas semua data hasil validasi ahli. Dalam pengujian validitas produk pengembangan akan dilaksanakan oleh 6 orang ahli untuk tiga bidang keahlian berupa aspek desain, aspek bahasa dan aspek materi. Setiap aspek yang divalidasi diberikan penilaian oleh

validator melalui lembar validasi dengan penilaian menggunakan skala likert. Peneliti melaksanakan olahan data agar mendapatkan nilai rerata setiap produk yang dikembangkan dan tingkatan kevalidan dari media pembelajaran. Hasil validasi pengembangan *e-modul* berbasis nilai karakter ialah:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Desain Tema 2 Sub Tema 2

Validator	Persentase (%)
	Validasi
Validator 1	76%
Validator 2	100%
Rata-rata	88%

Ahli desain menilai pada aspek tampilan pengembangan Validator 1 memberi nilai 76% dan validator 2 100% dengan rata-rata penilaian 88% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi desain ini

e-modul berbasis nilai karakter. Pada aspek desain terdapat saran atau masukan berupa *e-modul* berbasis nilai karakter ini akan sangat membantu dan memudahkan pekerjaan guru saat mengajar di kelas.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Tema 2 Sub Tema 2

Validator	Persentase (%)
	Validasi
Validator 1	98%
Validator 2	89%
Rata-rata	94%

Pada aspek materi pengembangan *e-modul* berbasis nilai karakter memperoleh nilai dari Validator 1 sebesar 98% dan validator 2 sebesar 89% dengan rerata nilai 94% berkategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi materi ini terdapat saran berupa

materi *e-modul* berbasis nilai karakter dengan materi yang sudah sangat jelas, dari segi warna dan huruf serta media pembelajaran *e-modul* sudah sesuai dan jelas agar menjadi bahan ajar guru.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Bahasa Tema 2 Sub Tema 2

Validator	Persentase (%)
	Validasi
Validator 1	96%
Validator 2	87%
Rata-rata	92%

Ahli bahasa menilai pada aspek bahasa. Pada aspek bahasa pengembangan *e-modul* berbasis nilai karakter memperoleh nilai dari Validator 1 dengan nilai sebesar 96% dan validator 2 dengan nilai sebesar 87% dengan rata-rata penilaian sebesar 92% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi bahasa ini terdapat saran penggunaan font bahasa, huruf dan variasi warna pada *e-*

modul sudah sesuai sistematika dan aspek penilaian.

Kemudian penulis melaksanakan penyusunan atas penilaian gabungan yang diperoleh dari ketiga validator ahli media, materi dan bahasa agar mengetahui nilai rerata keseluruhan. Adapun rekapitulasi hasil nilai ialah:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pengembangan Pembelajaran *E-Modul* Berbasis Nilai Karakter

Uji Validasi	Validator	Aspek Penilaian			Rata-Rata
		Aspek Media	Aspek Materi	Aspek Bahasa	
Tema 2 Sub Tema 2	1	76%			76%
Tema 2 Sub Tema 2	2	100%			100%
Tema 2 Sub Tema 2	3		98%		98%
Tema 2 Sub Tema 2	4		89%		89%
Tema 2 Sub Tema 2	5			96%	96%
Tema 2 Sub Tema 2	6			87%	87%
Rata-Rata		88%	94%	92%	91%

Berdasarkan tabel 5 di atas, maka keseluruhan hasil validasi media pengembangan *e-modul* berbasis nilai karakter pada tema 2 sub tema 2 pembelajaran tematik kelas V SDN 177 Pekanbaru dikategorikan sangat baik atau sangat

layak digunakan dengan persentase secara keseluruhan sebesar 91%.

Pada Tema 2 Sub Tema 2 pembelajaran tematik memperoleh nilai rata-rata 91% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan sangat layak digunakan. Dengan hasil validitas yang

dilakukan oleh ketiga validator sudah layak digunakan tanpa melakukan revisi dengan kriteria mencapai sangat valid dengan melakukan uji validasi 1 kali. Namun pada penelitian ini mendapatkan batasan hingga tahap uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba pada siswa SDN 177 Pekanbaru.

Perancangan E-Modul agar melibatkan siswa agar belajar mandiri atau di bawah bimbingan (Herawati & Muhtadi, 2018). E-Modul penelitian berisi komponen utama pembelajaran tematik kelas V tema 2 subtema 2 berbasis nilai karakter. Model pengembangan ADDIE menjadi tepat dalam menggunakan pengembangan media pembelajaran sehingga dalam penelitian ini dapat dikembangkan secara sistematis. Validitas e-modul berbasis nilai karakter ditentukan atas dasar evaluasi dan validasi oleh para ahli di berbagai media pengembangan e-modul. Hasil penelitian menyatakan bahwa e-modul berbasis nilai karakter untuk kelas V pada tema 2 sub tema 2 sangat cocok menjadi bahan ajar.

Penelitian ini memiliki persamaan pada penelitian sebelumnya bahwa e-modul bisa dipergunakan pada pembelajaran berbasis pendidikan karakter (Putri, 2021). Penggunaan E-modul dalam bahan ajar menjadikan siswa memiliki minat dan fokus, meningkatkan minat belajar dan menjadikan bahan ajar dalam pendidikan karakter (Wulandari & Taufina, 2020; Misrawati & Suryana, 2022). Bahwasannya pengembangan e-modul berbasis nilai karakter kelas V pada Tema 2 Sub Tema 2 Pembelajaran Tematik sangat layak dan efektif digunakan pada pembelajaran. Penelitian ini diharapkan agar menjadikan guru tidak berfokus pada bahan ajar konvensional saja melainkan juga dengan memanfaatkan sarana prasarana yang berkembang dalam pembelajaran siswa. Harapan dari hasil penelitian memberikan peningkatan motivasi, paham dan antusias siswa saat belajar.

Sesuai dengan pelaksanaan penelitian Nopiani dkk., (2021) ialah penggunaan media pembelajaran *e-modul* berbasis metode inkuiri pada pembelajaran dengan modul ADDIE sangat efektif secara keseluruhan dan memiliki kualifikasi sangat baik. Disarankan penggunaan

e-modul ini secara tepat, sehingga penggunaannya lebih dari sekedar buku pegangan siswa dan buku teks yang terbatas. Selain meningkatkan sumber belajar digital, penggunaan modul elektronik juga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan rasa ingin tahu intelektual serta membuat mereka tetap aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan penelitian oleh Widiastuti (2021) E-modul dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dengan memunculkan terobosan baru dalam mentransformasi pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. E-modul dengan pendekatan merupakan sebuah buku teks elektronik yang menyajikan contoh kontekstual materi ilmiah, khususnya objek tunggal dan campuran dalam bentuk teks, gambar dan grafik disusun secara sistematis.

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Fadhillah & Andromeda (2020) terkait Manfaat modul elektronik yang berisi audio, video, animasi dan navigasi merupakan bentuk implementasi mandiri sumber belajar siswa yang meningkatkan kompetensi dan pemahaman siswa dan ditampilkan dalam format elektronik. Modul elektronik dapat mendorong siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri, proaktif dan berani mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran. Modul elektronik juga memberikan fasilitas dalam pembuatan media belajar interaktif untuk siswa dikarenakan kemudahan dioperasikan dan dorongan atas pembelajaran aktif dan mandiri. Memasukkan modul elektronik berbasis inkuiri ke dalam media pembelajaran ialah sebuah upaya dalam memberikan peningkatan daya ingat siswa atas materi belajar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pengembangan e-modul berbasis nilai karakter dilaksanakan dengan memperhatikan kebutuhan, kurikulum dan materi pembelajaran tematik siswa kelas V SDN 177 Pekanbaru. Dalam membuat e-modul berbasis nilai karakter yaitu merancang modul di word, kemudian mengubahnya ke dalam bentuk PDF diakhiri dengan perubahan modul dalam bentuk elektrik dengan bantuan aplikasi Flip PDF Profesional. Validitas e-modul dilakukan dengan satu kali

pengujian yang melibatkan 6 orang ahli berupa 2 orang ahli desain, 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli bahasa, sehingga e-modul dinyatakan sangat valid dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 91%.

Rekomendasi atas penelitian selanjutnya ialah agar dapat mengembangkan e-modul berbasis nilai karakter hingga pengujian sampai tahap praktikalitas dan efektivitas. Selain itu juga agar menghasilkan e-modul berbasis nilai karakter dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan atau memberikan stimulasi tumbuh kembang kreativitas siswa dalam memahami pelajaran. Siswa menggunakan media ini agar mendapat pemahaman, gagasan dan intuisi pada pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti memberi ucapan rasa terima kasih yang tulus serta besar kepada Allah SWT dalam memberikan kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan jurnal ini. Peneliti berterima kasih kepada orang tua atas pemberian dukungan, motivasi moral dan psikis sehingga peneliti tidak berputus asa dalam menyelesaikan jurnal ini. Terima kasih kembali kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Febrina Dafit, S.Pd., M.Pd. atas pemberian saran dan masukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Anshori, I. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Di Madrasah. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(2), 63–74. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i2.1243>
- Astuti, S., Slameto, S., & Dwikurnaningsih, Y. (2017). Peningkatan kemampuan guru sekolah dasar dalam penyusunan instrumen ranah sikap melalui in house training. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 37–47. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i1.p37-47>

- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565>
- Denay, R. S. S., & Delawanti, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Toleransi dan Gotong Royong di Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 371–380.
- Erni, E., Rohana, R., & Fakhruddin, A. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pmri Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1), 112–116. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i1.26798>
- Fadhillah, F., & Andromeda, A. (2020). Validitas Dan Praktikalitas E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Laboratorium Virtual Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMA/MA. *JEP/ Volume 4 Nomor 1 Mei 2020*, 4(2), 179–188. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/516>
- Gunawan, H. (2012). Pendidikan Karakter. *Bandung: Alfabeta*, 2(1).
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 1(2), 25–29. <http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262>
- 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>
- Husna, A., & Himmi, N. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Konstruktivisme Pada Mata Kuliah Analisis Vektor Di UNRIKA. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 12–21.

- <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v7i2.1270>
- Laili, I. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>
- Lubis, R. R., & Nasution, M. H. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 3(1), 15–32. <https://doi.org/10.19109/jip.v3i1.1375>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326.
- Mahayani, S., Irwandani, I., Yuberti, Y., & Widayanti, W. (2018). Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 9(2), 98–108. <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.25847>
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298–306.
- Nila, W. T., & Mustika, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 411–422. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4129>
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i2.36058>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99–111.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Prastowo, A. (2016). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian. *Jogjakarta: Ar-ruzz media*.
- Puspitoningrum, E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Cerita Anak Untuk Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1). <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/151>
- Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(2), 125–141. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i2.9782>
- Putri, E. S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi IPS Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 381–388.
- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik Penyusunan Modul. *Artikel.(Online) <http://staff.uny>*.



- ac. id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf. diakses, 10.
- Ramdhani, M. A. (2017). Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 28–37. <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v8i1.69>
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Managemen Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173–190. <http://dx.doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Alfabeta.
- Susanti, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 156–172.
- Tutuk, N. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter. *Purwokerto: STAIN Press*.
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1210–1222.
- Widiastuti, N. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435–445.
- Wulandari, O., & Taufina, T. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(6), 43–55.
- Yulianti, Y., & Yuniasih, N. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai Karakter Kerjasama Materi Interaksi Sosial Kelas V di SDN Sukun 1 Kota Malang. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 388–392.