

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
BERBASIS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA  
KELAS IV SD INSAN MANDIRI BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Dwi Utari<sup>1</sup>, Akhmad Sutiyono<sup>2</sup>, Ridho Agung Juwantara<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung  
Email: [utaridwi122@gmail.com](mailto:utaridwi122@gmail.com)<sup>1</sup>, [sutiyonolpg@yahoo.co.id](mailto:sutiyonolpg@yahoo.co.id)<sup>2</sup>,  
[ridhoaj57@gmail.com](mailto:ridhoaj57@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya E-Modul berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn. Bahan ajar yang digunakan hanya dengan bupena (buku penilaian akustik) yang didapatkan dari sekolah, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dirasa masih kurang bervariasi. E-Modul penting digunakan siswa karena memudahkan siswa belajar dengan bantuan guru ataupun tidak dengan bantuan guru. Pembelajaran kontekstual membantu siswa belajar dengan mengaitkan materi belajar dengan kehidupannya bermasyarakat. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validasi materi adalah 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi bahasa 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi desain 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji respon guru 78% dengan kriteria “Layak”. Uji respon siswa 80% dengan kategori “Layak”. Uji efektivitas didapatkan rata-rata 91 dengan kategori keefektifan “Sangat Tinggi”. Produk E-Modul PKn berbasis pembelajaran kontekstual untuk kelas IV dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar tambahan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar lebih bervariasi, dapat didistribusikan kepada siswa kelas IV.

**Kata Kunci:** Kontekstual, E-Modul PKn, Penelitian & Pengembangan

***Abstract:** This research was motivated by the unavailability of E-Modules based on contextual learning in Civics subjects. The teaching materials used are only the Bupena (acoustic assessment book) obtained from the school, so that teaching and learning activities in the classroom are felt to be less varied. E-Modules are important for students to use because they make it easier for students to learn with the help of the teacher or not with the help of the teacher. Contextual learning helps students learn by linking learning material with their social life. Based on the results of the study, it was obtained that the material validation was 83% with the "Very Eligible" category. The results of the language validation were 93% in the "Very Eligible" category. The design validation results were 91% with the "Very Feasible" category. Test teacher response 78% with the criteria "Decent". The student response test was 80% in the "Decent" category. The effectiveness test obtained an average of 91 in the "Very High" Effectiveness category. Civics E-Module products based on contextual learning for class IV can be used as additional teaching materials by educators in the learning process so that it is more varied, can be distributed to class IV students.*

***Keywords:** Contextual, Civics E-Module, Research & Development*

## **PENDAHULUAN**

Pelajaran PKn atau Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup penting bagi siswa karena didalamnya terkandung pendidikan nilai dan moral untuk meningkatkan pengetahuan dan pengembangan kemampuan memahami, menghayati, dan meyakini nilai-nilai

Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara, sehingga menjadi warga negara yang bertanggungjawab dan dapat diandalkan serta memberi bekal kemampuan untuk belajar lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru PKn kelas IV

SD Insan Mandiri Bandar Lampung, diketahui bahwa proses pembelajaran PKn sementara ini, seorang guru masih menggunakan cara-cara lama yang masih berorientasi pada guru, dan buku paket. Misalnya guru hanya menggunakan metode ceramah saja atau pemberian tugas yang ada didalam buku paket saja. Melihat keadaan tersebut maka siswa kurang mendapat pengalaman-pengalaman baru dalam proses belajarnya, sehingga aktivitas-aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar siswa menjadi kurang optimal.

Kecenderungan menggunakan pendekatan konvensional dan siswa hanya membaca buku paket yang dilanjutkan dengan pembahasan verbal tidak membuat siswa aktif membangun atau menggali pengetahuannya sendiri. Kegiatan diskusi yang dilakukan di dalam kelompok sangat jarang dilakukan, sehingga tukar pengetahuan dari siswa yang tahu kepada siswa yang kurang tahu sangat kecil terjadi.

Berdasarkan hasil analisis bahan ajar yang digunakan di SD Insan Mandiri Bandar Lampung, yaitu bahan ajar cetak yang di sediakan dari sekolah, belum dikembangkan oleh guru sendiri. Berdasarkan segi materi yang terdapat di dalam buku ajar yang digunakan cenderung pada penyampaian materi yang luas, belum berfungsi untuk merangsang dan mengkondisikan tumbuhnya pengalaman belajar, yaitu yang melibatkan siswa untuk aktif. Berdasarkan analisis dari segi penyajian, buku ajar yang digunakan kurang mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terpusat pada siswa.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan di atas, bahwa buku paket belum efektif digunakan

untuk mendukung pembelajaransiswa, sehingga pendidik perlu menginovasi buku paket tersebut. Salah satu inovasinya adalah dengan menciptakan E-modul yang dapat membantu proses pembelajaran dan menyelesaikan masalah yang dialami oleh pendidik dan juga siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan E-modul perlu dikombinasikan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu model pembelajaran Kontekstual yang berkaitan dengan hal nyata yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

E-Modul pembelajaran dengan Contextual Teaching and Learning ini akan dibuat semenarik mungkin seperti ditambahkannya latihan-latihan soal yang membuat siswa berbaur dengan temannya ataupun lingkungan masyarakat juga ditambahkan gambar-gambar pendukung sehingga siswa tidak cepat jenuh membacanya dan materi juga akan disesuaikan dengan kareakteristik siswa dalam kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari. E-Modul yang akan dibuat akan di khususkan untuk pembelajaran PKn untuk kelas IV pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. Bahan ajar berupa modul dengan berbasis Kontekstual ini peneliti gunakan karena diyakini dapat memberikan banyak manfaat kepada siswa, salah satu manfaatnya yaitu mendukung aktivitas belajar siswa baik disekolah ataupun dirumah.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Siswa Kelas IV SD

Insan Mandiri Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

E-modul merupakan modul elektronik yang aksesnya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, handphone, tablet. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. E-modul dinilai lebih inovatif karena menyajikan materi secara lengkap, apalagi saat ini siswa sering membuka handphone daripada buku. Herawati & Muhtadi (dalam Syahputri & Dafit 2021:672)

Modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. 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. Sedangkan menurut Wijayanto (dalam Wibowo 2018) Modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

Ganfri, dkk (2019) Modul elektronik merupakan sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara meng-evaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai dengan kesulitan secara elektronik. E-modul dirancang sesuai kurikulum dan dibuat berbentuk bahan ajar non cetak dengan tampilan menggunakan piranti elektronik seperti komputer atau android. Kemandirian peserta didik lebih diutamakan dalam pemanfaatan emodul.

E-Modul juga merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan dapat menyajikan materi secara runtut, dalam E-modul terdapat materi-materi serta latihan soal yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi.

Menurut Wirawan (dalam Lestari & Parmiti 2020:74), e-modul yakni bahan ajar yang didesain secara terstruktur berdasarkan kurikulum dan disusun dalam satuan waktu tertentu, yang dikemas menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau android. E-modul mengolah bagian-bagian yang termuat dalam modul cetak pada biasanya. Perbandingannya hanya pada penyampaian fisik E-Modul yang menggunakan perangkat komputer.

Suarsana & Mahayukti (2013:266) E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, kelebihanannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera.

Agutina dkk (Lisyanti 2019) E-modul adalah bahan belajar yang disusun runtun dengan mengacu kurikulum dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu yang bisa disajikan dengan media elektronik seperti komputer atau android.

Menurut Yamin dalam Hermiwati (2021:12) mengatakan bahwa metode pembelajaran *Contextual teaching And Learning* merupakan konsepsi dari pembelajaran yang membantu pembelajar/guru menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi yang sebenarnya dan memotivasi peserta didik untuk membuat hubungan-hubungan pengetahuan dengan penerapan di dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja serta mengikatnya di dalam kerja keras yang diperlukan di dalam belajar.

Menurut Rusman dalam Hermiwati (2021:12-13) metode pembelajaran *Contextual teaching And Learning* merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Contextual teaching And Learning* merupakan model pembelajaran yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata yang berkembang dan terjadi di lingkungan sekitar peserta didik sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkannya kompetensi hasil belajar dengan kehidupan sehari-hari mereka. (Hermiwati 2021:13)

Rahayu (2019:1) PKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. PKn diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. Sejatinya, PKn adalah studi tentang kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara.

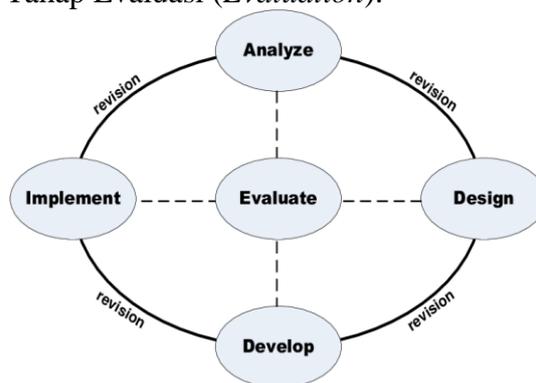
Damri dan Putra (2020:1) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengaitkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara. Setiap hal dikerjakan mestinya sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang

semuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap serta bertindak demokratis dalam menjalankan kehidupan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Samsuri (2011) Pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Sedangkan Godfrey Thomson (1997) Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan yang tetap didalam kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya, dan perasaannya.

## METODE

Penelitian ini merupakan model penelitian pengembangan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model ADDIE. Adapun langkah-langkah model penelitian ADDIE sebagai berikut : (1) Tahap Analisis (*Analysis*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) dan (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

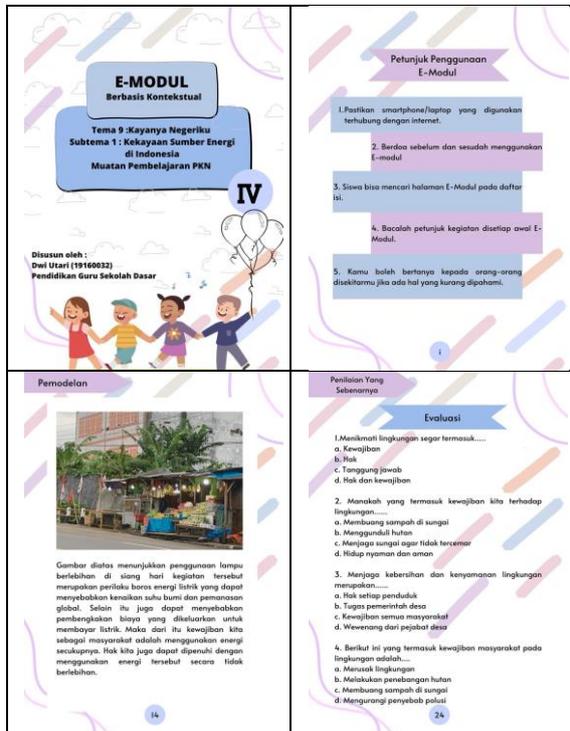


Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, angket dan teknik tes, harapannya data yang dikumpulkan benar-benar lengkap dan valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

Pada tahap desain, modul di desain dengan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan RPP K13. Berikut beberapa contoh desain awal:



Pada pengembangan E-Modul dilakukan sesuai rancangan. Setelah E-Modul berhasil dikembangkan langkah selanjutnya dengan melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi materi dengan dosen ahli materi, validasi desain dengan dosen ahli desain, dan validasi bahasa dengan dosen ahli tata bahasa. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang disusun pada tahap sebelumnya.

### 1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan instrumen yang digunakan yaitu berupa angket yang telah diisi oleh ahli materi, maka produk mendapatkan hasil kategori yaitu E-Modul layak diujicobakan dengan sedikit revisi. Angket tersebut berisikan 15 butir

pertanyaan dengan skala penilaian 1-4. Angket yang telah diisi oleh ahli materi tersebut mendapatkan perolehan skor 50 dari skor maksimal 60 dan mendapatkan hasil presentasi 83% dengan kategori **sangat layak**.

### 2. Validasi Ahli Bahasa

Validator bahasa mengisi angket yang telah diajukan oleh peneliti maka produk mendapatkan hasil kategori yaitu E-Modul layak diujicobakan tanpa revisi. Angket tersebut berisikan 8 butir pertanyaan dengan skala penilaian 1-4 dan skor maksimal 32. Angket yang telah diisi oleh validator mendapatkan perolehan skor 30 dan mendapatkan hasil presentase 93% dengan kategori **sangat layak**.

### 3. Validasi Ahli Desain

Validator desain mengisi angket yang telah diajukan oleh peneliti maka produk mendapatkan hasil kategori yaitu E-Modul layak diujicobakan tanpa revisi. Angket tersebut berisikan 12 butir pertanyaan dengan skala penilaian 1-4 dan skor maksimal 48. Angket yang telah diisi oleh validator mendapatkan perolehan skor 43 dan mendapatkan hasil presentase 89% dengan kategori **sangat layak**.

Setelah melakukan tahap validasi dari tiap dosen ahli materi, dosen ahli desain, dan dosen ahli bahasa, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba produk.

#### 1. Hasil Respon Pendidik/Guru

Pendidik mengisi angket yang telah diajukan oleh peneliti. Angket tersebut berisikan 15 butir pertanyaan dengan skala penilaian 1-4 dan skor maksimal 60. Angket yang telah diisi oleh validator mendapatkan perolehan skor 47 dan mendapatkan hasil presentase 78% dengan kategori **layak**.

#### 2. Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil respon siswa didapatkan rata-rata 80% jika dalam

kategori kriteria interprestasinya yaitu **Layak**.

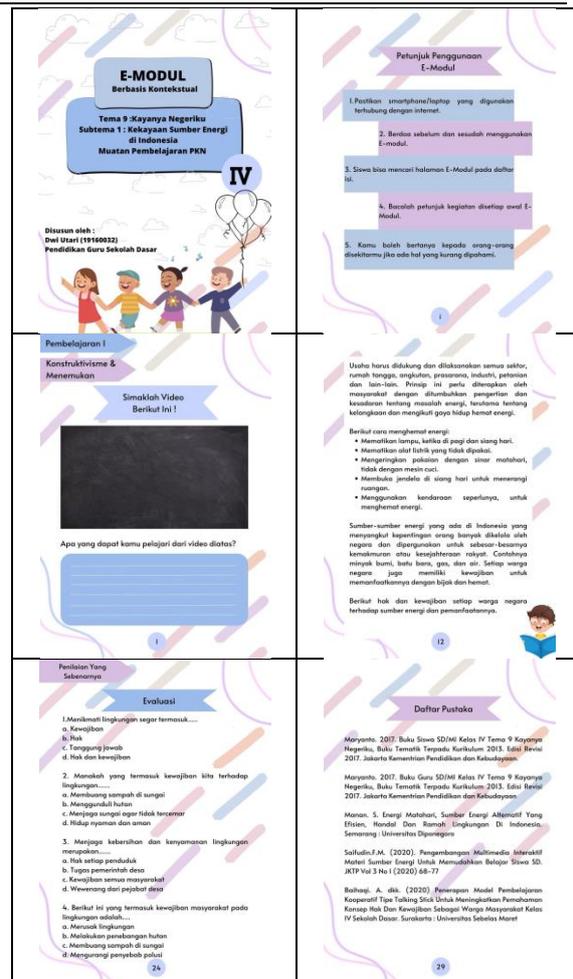
### 3. Uji Keefektifan Produk

Setelah dilakukan uji respon siswa dilanjutkan dengan tahap evaluasi, yaitu tahap akhir dimana pembelajaran yang dilakukan dievaluasi untuk mengetahui keefektifan dari produk. Tahap evaluasi ini digunakan sebuah instrumen berupa soal terkait dengan pengetahuan yang telah dipelajari siswa dari E-modul. Soal yang diajukan terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Dapat dilihat dari tabel 4.6 terdapat 8 siswa yang mendapat nilai dengan kategori tinggi dan 15 siswa mendapat nilai dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata yang diperoleh dari seluruh siswa yang berjumlah 23 siswa adalah **91** maka dapat disimpulkan bahwa uji keefektifan produk mendapatkan kategori keefektifan **sangat tinggi**.

Berdasarkan saran dan masukan dari validator serta pembimbing, produk selanjutnya dilakukan revisi dan penyempurnaan agar produk benar-benar layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah.

### Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan/pembuatan produk E-Modul pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Kelas IV yang bersifat final. E-Modul ini merupakan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Produk ini yang nantinya diharapkan dapat terus digunakan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran tidak hanya di Tema 9 Subtema 1 saja, namun diharapkan pada Tema lainnya maupun pada kelas lainnya. Berikut beberapa visual produk akhir E-Modul pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Kelas IV pada muatan peajaran PKn.



### KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan data uji coba E-Modul PKn Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Siswa Kelas IV SD Insan Mandiri Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Modul PKn Berbasis Pembelajaran Kontekstual mendapatkan nilai dari tiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Dengan hasil validasi ahli materi 83% dengan kategori **sangat layak**, validasi ahli bahasa 93% dengan kategori **sangat layak**, dan validasi ahli desain 91% dengan kategori **sangat layak**. Maka dapat

disimpulkan E-Modul PKn Berbasis Pembelajaran Kontekstual telah layak diujicobakan pada siswa kelas IV SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

2. Pengembangan E-Modul PKn Berbasis Pembelajaran Kontekstual mendapatkan respon guru dan respon siswa. Dengan 78% dengan kategori **Layak** dari respon guru dan 80 % dengan kategori **Layak** dari respon siswa. Maka dapat disimpulkan E-Modul PKn Berbasis Pembelajaran Kontekstual telah layak digunakan pada siswa kelas IV SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

Pengembangan E-Modul PKn Berbasis Pembelajaran Kontekstual mendapatkan tingkat keefektifan **91** dengan kriteria interpretasi Keefektifan **Sangat Tinggi** yang diperoleh dari hasil evaluasi siswa setelah menggunakan E-Modul PKn Berbasis Pembelajaran Kontekstual.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Damri dan Purta. F.E. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana
- Ganefri, dkk. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3 (3) 309.
- Hermiwati. (2021). *Contextual Teaching And Learning*. Sukoharjo: Oase Pustaka
- Lestari, H.D. Parmiti, D.P. (2020). Pengembangan E.Modul IPA Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology* 4 (1) 74.
- Lisyanti. D. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis *Exe Learning* Pada Siswa Kelas VIII. *Skripsi*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. 5 (2) 132-137.
- Novitasari, N. (2022). Pengembangan E-Modul Biologi Pengayaan Terintegrasi dengan Imtaq Pada Materi Pokok Sistem Hormon Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prastowo, A. (2016). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahayu, A.S. (2019). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra. A. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 33 Padang Mandiangin. *Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Suarsana,M. Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. 2 (2) 266
- Sukmawati, Z. (2022). Pengembangan E-Modul Teritergrasi Nilai Moderasi Beragama untuk Siswa Kelas IV Pada Materi Kisah Keteladanan Wali Songo II. *Skripsi*.Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- Syahputri, I. Dafit, F. (2021). Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*13 (2) 672.
- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan

Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Wicaksono. A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Tania,L. Susilowibowo. J. (2013). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya.

Piung.F. Hasby.M. dkk. (2022) Efektivitas Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 028 Baebunta. 2 (3) 371