
PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF PPKn BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD 4 GONDOSARI KUDUS

Nika Triana

SDN 04 Gondosari Gebog Kudus

Email: triananika@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

Keywords:

Modul Interaktif, Berbasis Masalah, Berfikir Kritis

Abstract

This study aims to determine the validity. The interest and effectiveness of the problem-based Civics interactive module in improving critical thinking skills of fourth graders at SD 4 Gondosari. This research is motivated during the learning process in the classroom, students tend to be passive, their curiosity is very low and enthusiasm in the learning process is very low. This can be seen from the low average student learning outcomes, which is 63.23%. The results of interviews that have been carried out on grade IV teachers are that students are very passive in learning besides that their enthusiasm for learning decreases, they do not want to think critically and only rely on explanations from their teachers. and collaborate with their abilities so that learning is very passive in class, there is no feedback between teachers and students and students with other students. This research is a development research with ADDIE model. Data collection techniques with interviews, questionnaires and tests. The data analysis technique in this study used descriptive analysis techniques by analyzing validation data by expert validators and practitioners. Meanwhile, to test the validity of the data using triangulation. The results of the assessment of material, media and learning experts obtained an average percentage of 89% with a very valid and suitable category for use. For product attractiveness, the results obtained are 92% in the small group and 93% in the large group with the very attractive category. The results of the media expert's assessment obtained an average percentage of 92% with a very valid category. For student learning outcomes on the effectiveness of the module, the classical average is 89.92%. This shows that the problem-based Civics Interactive Module is feasible to be used as a learning media material because it can improve students' critical thinking skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, ketertarikan dan keefektifan modul interaktif PPKn berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV di SD 4 Gondosari. Penelitian ini dilatarbelakangi selama proses pembelajaran dikelas peserta didik cenderung pasif, rasa ingin tahunya sangat rendah dan antusias dalam proses pembelajarannya pun sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang rendah yakni 63,23%. Hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV yaitu peserta didik sangat pasif dalam pembelajaran selain itu juga semangat belajar mereka menurun tidak mau untuk berfikir secara kritis dan hanya mengandalkan penjelasan dari gurunya. Siswa juga merasa kurang berminat dalam berinovasi, berkreasi dan berkolaborasi dengan kemampuan mereka yang dimiliki sehingga pembelajaran sangat pasif dikelas tidak ada umpan balik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa yang lain. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, kuesioner dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menganalisis data validasi oleh validator ahli dan praktisi. Sedangkan untuk uji keabsahan data menggunakan Triangulasi. Hasil penilaian ahli materi, media dan pembelajaran didapatkan rata-rata persentase 89% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Untuk kemenarikan produk diperoleh hasil 92% pada kelompok kecil dan 93% pada kelompok besar dengan kategori sangat menarik. Hasil penilaian dari validator didapatkan rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil belajar siswa pada keefektifan modul diperoleh rata – rata klasikal sebesar 89,92%. Hal ini menunjukkan bahwa Modul Interaktif PPKn berbasis masalah layak digunakan sebagai bahan media pembelajaran karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dari yang semula tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu yang dibentuk melalui bimbingan, pengajaran serta latihan bagi peserta didik untuk menyiapkan peserta didik yang mampu menghadapi perannya dimasa yang akan datang. Dengan usaha sadar maka dimaksudkan bahwa pendidikan dilakukan dan dilaksanakan berdasarkan rencana serta proses yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh berdasarkan pemikiran rasional-objektif. Tujuannya untuk membentuk peserta didik yang berkarakter sehingga peserta didik mampu berfikir secara kritis dalam berkontribusi dimasa yang akan datang.

Pendidikan nasional diharapkan mampu untuk mengembangkan potensi dan karakter siswa, sehingga menghasilkan manusia Indonesia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Untuk mencapai harapan tersebut, pemerintah menyusun kurikulum pendidikan nasional yang memuat standar kompetensi lulusan pada setiap jenjang pendidikan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah). Standar kompetensi lulusan tersebut kemudian dijabarkan melalui berbagai mata pelajaran untuk menunjang ketercapaian harapan tersebut, salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa mengenai status, hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat (permendiknas, 2006). Visi dan misi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang mempunyai perasaan cinta tanah air dan kebangsaan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pencapaian visi misi PPKn didukung dengan proses menjalankan ajaran agama yang dianut dan memiliki sikap jujur, santun, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan guru. Selain itu juga dengan menerapkan pengetahuan faktual dan konseptual tentang kewarganegaraan serta menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual kewarganegaraan dengan terampil (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Pada jenjang sekolah menengah pertama, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana bagi siswa untuk mengimplementasikan sikap kewarganegaraan, pengetahuan kewarganegaraan, dan keterampilan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari (W S Rondli & Khoirinnida, 2017; Wawan Shokib Rondli, 2014). Untuk mencapai penguasaan kompetensi pendidikan kewarganegaraan mulai dari pengetahuan atau kognitif, sikap atau afektif dan keterampilan atau psikomotorik dalam kegiatan belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, efektif maka perlu mengembangkan berbagai media pembelajaran di lingkungan belajar di kelas, di luar kelas, dan dalam masyarakat serta jaringan/virtual (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Pembelajaran di kelas akan menjadi lebih menarik dengan adanya komponen pembelajaran yang kreatif dan saling berkesinambungan. Menurut Rusman (2015:25) komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Komponen tersebut saling mendukung satu dengan yang lainnya. Dengan komponen tersebut maka diharapkan kemampuan siswa untuk mampu memecahkan sebuah permasalahan yang didapatkan dengan cara berpikir kritis akan lebih menjadikan siswa lebih berkompeten dan mampu bersaing dimasa yang akan datang. Wingkel (2007: 400-401) menyatakan bahwa, “keterampilan berpikir kritis merupakan suatu keterampilan untuk mengidentifikasi dan menentukan suatu masalah, yang mencakup menentukan intinya, mencari persamaan dan perbedaan, menggali data yang relevan, mempertimbangkan dan menilai yang meliputi membedakan antara fakta dan opini, menentukan asumsi, memisahkan prasangka serta pengaruh sosial, menimbang konsistensi dalam berpikir, menarik sebuah kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan data yang relevan serta memperkirakan akibat yang akan ditimbulkan.

Wijaya juga berpendapat bahwa ada ciri-ciri dalam berpikir kritis yaitu pandai dalam mendeteksi permasalahan, mampu membedakan ide yang relevan dengan tidak relevan, mampu mengidentifikasi perbedaan-perbedaan atau kesenjangan-kesenjangan informasi, dapat membedakan antara pendapat yang logis dan tidak logis, mampu mengetes asumsi secara cermat, mampu untuk menarik kesimpulan generalisasi dari

data yang telah tersedia dengan data yang diperoleh dari lapangan.

Seorang guru dapat merancang proses pembelajaran dengan cara memilih strategi, pendekatan, metode yang sesuai dengan sifat-sifat dari mata pelajaran tersebut, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga memperhatikan sarana prasarana yang dimiliki sekolah sehingga bisa mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan peserta didik dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu seorang pendidik harus mempunyai banyak referensi ketika melakukan proses pembelajaran misalnya buku panduan, modul, buku digital ataupun jenis referensi lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Salah satu cara untuk menunjang proses pembelajaran yang demikian itu dapat dilakukan melalui pemberian modul interaktif. Pemberian modul kepada siswa relevan dengan karakteristik kurikulum 2013 karena dalam proses pembelajarannya melibatkan siswa secara aktif (Sirate & Ramadhana, 2017). Modul ialah bahan ajar pembelajaran yang dipelajari oleh siswa sendiri secara perseorangan untuk dirinya sendiri atau biasa disebut self instructional (Winkel, 2009). Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, petunjuk kegiatan belajar, latihan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Santyasa, 2009; Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Modul diberikan karena pengembangan modul dapat menjawab kesulitan dan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Modul digunakan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa yang disusun secara sistematis agar dapat digunakan siswa memperoleh pengetahuan, memahami masalah, mengontrol proses pemecahan masalah, serta memeriksa dan membuat generalisasi dari masalah secara mandiri (Amaliyah et al., 2019). Selain itu, dengan menggunakan modul, siswa dilatih untuk belajar sendiri. Belajar sendiri merupakan salah satu bentuk dari metode belajar mandiri karena di dalam modul telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri (Hudojo, 2005; Hidayah, Hambali, 2016). Modul sebagai wahana belajar mandiri berguna untuk melatih dan meningkatkan kemandirian siswa (Swandhana, Churiyah, & Juariyah, 2016; Evitasari, 2018).

Belajar mandiri perlu untuk dibudayakan karena pembelajaran di era modern ini menuntut siswa menjadi pribadi yang mandiri kreatif, kritis, inovatif, serta kompetitif (Lase, 2019). Belajar mandiri dilakukan melalui proses kegiatan belajar perorangan di bawah bimbingan guru dengan sistem modul atau juga dapat dilaksanakan dalam kelompok kecil. Pembelajaran dengan sistem modul mengandung arti bahwa pembelajaran disusun secara sistematis dengan menggunakan modul sebagai bahan ajar utama. Penggunaan modul dalam pembelajaran memiliki lima tujuan (Sungkono, et al., 2003), yaitu: (1) penyajian pesan diperjelas dan dimudahkan supaya tidak bersifat verbal; (2) untuk mengatasi waktu, ruang, dan daya indera yang terbatas bagi siswa maupun guru; (3) dapat digunakan secara tepat, bervariasi, dan meningkatkan motivasi belajar; (4) mengembangkan kemampuan berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lain sehingga memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya; dan (5) siswa dapat mengukur atau menilai diri sendiri tentang hasil belajarnya.

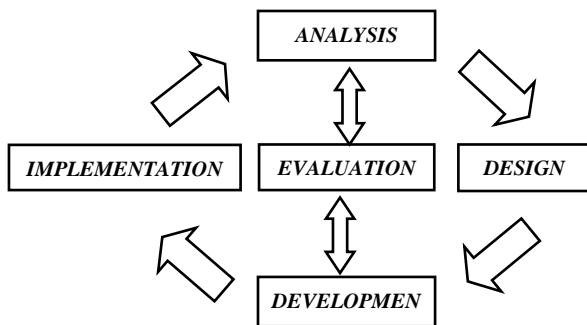
Untuk mencapai tujuan tersebut, modul dapat disusun menggunakan tiga teknik yaitu menulis sendiri, pengemasan kembali informasi, dan penataan informasi (Sungkono et al., 2003). Pengembangan modul oleh guru penting untuk dilakukan karena merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru pada era revolusi industri 4.0 (Latip, 2018). Selain itu pengembangan modul juga berfungsi untuk mengurangi dominasi guru dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan kemandirian belajar siswa (Rosdiana: 2017). Atas dasar tujuan, fungsi, dan urgensi penggunaan modul di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan modul interaktif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis masalah khususnya pada materi Keragaman Budaya. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada pengalaman peneliti selama mengajar di sekolah. Pemberian buku ajar yang sudah ada dirasa masih belum sempurna dalam mengembangkan potensi diri pada siswa sehingga siswa belum mampu untuk memecahkan masalahnya. Siswa merasa bosan ketika membaca buku ajar dan kurang semangat untuk mengerjakan kegiatan, bahkan seringkali mencontoh hasil pekerjaan temannya. Terlebih untuk materi Keragaman Budaya, tampilan dan isi buku ajar dinilai masih kurang menarik bagi siswa. Maka dari itu, peneliti mengembangkan Modul Interaktif PPKn berbasis masalah pada Materi Keragaman

Budaya. Pengembangan modul Interaktif PPKn berbasis masalah ini diharapkan siswa mampu untuk bisa berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tempat penelitian ini di SD 4 Gondosari Kudus dengan subjek 13 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni wawancara, kuesioner, dan tes. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan modul interaktif berbasis masalah dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan yakni *Analysis (Analisis)*, *Design (Design/Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)*, *Evaluation (Evaluasi/Umpun balik)*.

Berikut adalah gambar alur pengembangan modul interaktif PPKn berbasis masalah.



Gambar 1. Alur Pengembangan Modul Interaktif PPKn

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap Analisis ini merupakan tahap awal dalam prosedur pengembangan yang mencakup semua kegiatan dalam pengambilan data untuk analisa kebutuhan. Pada tahap analisis ini peneliti mencari permasalahan yang terdapat dilapangan, kemudian diidentifikasi masalah tersebut yang terjadi didalam dunia pendidikan. Dalam tahap ini untuk menemukan masalah yang terjadi dilapangan peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas terkait dengan rancangan pembelajaran, bagaimana proses kegiatan belajar yang terjadi selama

pembelajaran dikelas, dan media apa yang digunakan selama proses pembelajaran.

2. *Design (Perancangan)*

Pada tahap perancangan ini perancangan modul interaktif didasarkan pada permasalahan yang telah dianalisis pada tahap Analisis, sehingga modul interaktif yang dikembangkan merupakan modul yang didesain untuk membantu siswa dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan didalam proses pembelajaran. Perancangan yang dilakukan ini dengan memasukkan pencapaian kompetensi, perumusan tujuan serta urutan proses pembelajaran. Peneliti juga harus menentukan materi yang akan disajikan dan selanjutnya menentukan spesifikasi produk dengan berbasis masalah yang nantinya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

3. *Development (Pengembangan)*

Dalam pengembangan sebuah modul ditahap pengembangan ini dilakukan sesuai dengan hasil perancangan pada tahap *Design*. Rancangan modul interaktif berbasis masalah dan instrument yang sudah terselesaikan kemudian diuji validitasnya untuk menilai kelayakan produk yang dibuat. Tahapan pengembangan produk dari prototipe yang telah dihasilkan dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu penilaian atau validasi ahli serta validasi praktisi. Produk yang telah dikembangkan tentunya membutuhkan input atau masukan maupun perbaikan secara konseptual atau secara praktikal. Sedangkan produk yang telah divalidasi oleh praktisi untuk mendapatkan masukan dalam perspektif praktis.

Didalam tahap pengembangan ini, hal yang akan dilakukan oleh peneliti adalah melakukan beberapa tinjauan ulang terhadap desain pembelajaran yang telah peneliti buat kemudian melakukan revisi sehingga dapat menghasilkan produk yang baik, unggul dan juga berkualitas. Setelah melakukan evaluasi dari validator kemudian peneliti melakukan pengembangan terhadap referensi pembelajaran berupa modul interaktif PPKn berbasis masalah untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi ini produk yang telah dibuat dan telah divalidasi oleh tim validator kemudian diimplementasikan atau diterapkan yang artinya menggunakan

produk secara langsung. Tahap implementasi ini dilakukan ketika modul interaktif PPKn berbasis masalah sudah divalidasi oleh validator. Pada tahap ini modul di implementasikan oleh peserta didik khususnya kelas 4 sekolah dasar pada saat pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Didalam tahap evaluasi ini setelah produk diimplementasikan dan digunakan maka kemudian dilakukan sebuah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif. Dalam tahap evaluasi ini ada dua tahapan yakni tahap evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas dari pembelajaran tersebut.

Peneliti melakukan penyusunan produk modul interaktif yang dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan. Kemudian peneliti memberikan angket validasi produk modul interaktif yang sudah disiapkan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk mendapatkan penilaian dan saran, modul diimplementasikan di kelas IV SD 4 Gondosari untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan modul yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan pertama bersumber dari ahli materi, ahli media, dan guru berupa saran melalui angket instrumen validasi terhadap kelayakan produk modul. Data kedua bersumber dari angket respon siswa terhadap kemenarikan modul yang digunakan pada waktu pembelajaran PPKn. Data ketiga bersumber dari hasil belajar siswa untuk melihat keefektifan modul yang digunakan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif. Analisis kelayakan dan kemenarikan modul menggunakan analisis persentase. Hasil analisis persentase kelayakan modul interaktif diinterpretasi menggunakan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 1 Kriteria kevalidan Produk

Persentase (%)	Kriteria Valid
85-100	Sangat Valid
70-84	Valid
55-69	Cukup Valid
50-54	Kurang Valid

Persentase (%)	Kriteria Valid
0-49	Tidak Valid

Produk dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria minimal Valid.

Kemudian hasil analisis kemenarikan modul diinterpretasi menggunakan kriteria yang telah ditetapkan yakni sesuai tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria Persentase Respon Siswa

No.	Angka (%)	Kategori
1.	0-10	Tidak teraika
2.	11-40	Sedikit tertarik
3.	41-60	Cukup tertarik
4.	61-90	Tertarik
5.	91-100	Sangat tertarik

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2013)

Kemudian modul dikatakan efektif jika nilai uji kompetensi menunjukkan minimal 80% siswa mencapai ketuntasan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75 dari skala 0-100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Uji Coba Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Materi Keragaman Budaya

Data pertama yang disajikan yaitu hasil validasi dari para validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi digunakan untuk menilai kevalidan produk apakah modul layak digunakan atau tidak sebagai bahan ajar. Kemudian untuk hasil uji coba pada siswa baik kelompok kecil maupun kelompok besar berdasarkan hasil angket respon siswa digunakan untuk menilai kemenarikan modul. Dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan untuk menilai keefektifan modul.

Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Pembelajaran

Validasi produk dilakukan dengan diujikan kepada validator. Validator menilai instrumen modul berdasarkan lembar validasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi modul pada tiap aspek validasi menunjukkan bahwa secara umum produk yang ada dalam modul layak digunakan. Dari evaluasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran diperoleh hasil bahwa secara umum modul layak digunakan yaitu dengan rata-rata skor 89% dengan kategori sangat valid. Saran dari para validator sangat penting untuk diperhatikan karena modul yang bagus adalah modul yang memenuhi tidak

hanya komponen aspek kelayakan isi, melainkan juga harus memenuhi aspek bahasa dan gambar, serta aspek penyajian dan kegrafisan (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Saran dari beberapa validator yang telah dilakukan untuk perbaikan modul. Pertama, memberikan batasan materi yaitu dengan menambah latihan soal yang kontekstual dan menyajikan dari berbagai macam suku dan budaya tidak hanya satu dua suku budaya saja. Kedua, menyisipkan evaluasi soal HOTS. Ketiga, mengurangi materi yang terlalu luas. Keempat, mengganti beberapa materi dengan tahapan keterampilan.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada enam orang siswa kelas IV yang mempunyai kemampuan bervariasi (dua siswa berkemampuan tinggi, dua orang siswa berkemampuan sedang, dan dua orang siswa berkemampuan rendah). Kemampuan siswa yang beragam juga menjadi salah satu alasan pemberian modul untuk dipelajari sehingga dengan adanya modul diharapkan pembelajaran dapat lebih fokus dan terpusat. Dalam uji coba kelompok kecil ini, siswa diminta untuk menilai modul dengan memberikan tanggapan dan masukan terhadap modul yang dikembangkan. Instrumen untuk pengumpulan data uji coba kelompok kecil menggunakan angket untuk menguji kemenarikan dari produk modul pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terkait data kemenarikan modul dihasilkan rata-rata kemenarikan modul adalah 92%. Secara umum produk modul dapat dikatakan sangat menarik. Beberapa hal yang diinginkan siswa berdasarkan hasil wawancara adalah (1) tugas tidak terlalu banyak tetapi lebih banyak untuk materi yang sejenis ada gamenya, dan (2) modul perlu ditambahkan dengan gambar-gambar yang lebih menarik untuk dilihat dan diperhatikan.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan uji coba kelompok besar yang ditujukan kepada 24 siswa diketahui bahwa skor rata-rata keseluruhan dari hasil respon siswa adalah 93% dengan kategori sangat menarik. Hal ini memberikan pengertian bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan modul. Berdasarkan hasil skor respon siswa yang berkategori tinggi maka dapat dikatakan bahwa modul menarik dan dapat digunakan. Meskipun demikian, ada beberapa masukan dari siswa yaitu cover dalam modul

supaya lebih divariasikan dan perlu penambahan gambar-gambar nyata sehingga lebih menarik. Terkait dengan keefektifan modul, modul dikatakan efektif untuk digunakan jika ketuntasan penguasaan materi siswa memenuhi skor penilaian dengan kategori tinggi. Penguasaan materi diukur melalui hasil uji kompetensi yang dilakukan sekali setelah pertemuan terakhir. Dari analisis data diketahui bahwa rata-rata hasil uji kompetensi adalah 87, dengan dua siswa mendapatkan skor di bawah kriteria ketuntasan minimum. Persentase ketuntasan kelas secara klasikal mendapatkan 89,92%, sehingga dapat dikatakan bahwa secara klasikal ketuntasan tercapai. Maka dari itu, Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Materi keragaman budaya sangat efektif untuk digunakan.

Produk Akhir Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Materi Keragaman Budaya

Serangkaian tahapan penelitian pengembangan yang telah dilakukan telah menghasilkan Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Materi keragaman budaya yang telah tervalidasi dan teruji sehingga modul layak, menarik, dan efektif untuk digunakan. Produk akhir Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada keragaman budaya terdiri atas tujuh spesifikasi yang telah disempurnakan. Pertama, salah satu ciri khas dari pengembangan modul PPKn ini adalah dengan memasukkan materi dan aktivitas kegiatan siswa berbasis masalah dalam kehidupan nyata dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Kedua, modul ini dapat digunakan dengan laptop atau komputer. Ketiga, modul ini juga memuat berbagai kolom aktivitas yang berisi aktivitas individu dan kelompok untuk membantu siswa memahami teori, konsep, materi ajar melalui pengamatan video. Keempat, materi yang dikembangkan di dalam modul sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kelima modul PPKn ini juga dikembangkan dengan memasukkan lima nilai penguatan pendidikan karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, integritas, dan gotong royong. Keenam, kegiatan belajar pada modul dikemas dalam kegiatan pembelajaran berbasis masalah pada 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan). Ketujuh, kegrafisan modul yang dinilai meliputi penggunaan font (jenis dan ukuran), ukuran kertas, layout dan tata letak, ilustrasi gambar, dan desain tampilan. Berikut adalah dokumentasi modul interaktif PPKn.



Gambar 2. Modul Interaktif Modul PPKn

SIMPULAN

Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Materi Keragaman Budaya telah dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan sehingga telah tervalidasi dan teruji. Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Materi Keragaman Budaya juga telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan prinsip-prinsip pengembangan modul sehingga mampu mencapai tujuan pengembangan modul. Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Keragaman Budaya layak dan memiliki kemenarikan untuk digunakan dalam pembelajaran. Modul Interaktif PPKn Berbasis Masalah pada Keragaman Budaya efektif untuk digunakan bagi siswa kelas IV sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyah, F., Sukestiyarno, YL., & Asikin, M. 2019. Analisis Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran *Self Directed Learning* Berbantuan Modul pada Wacana Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 626-632.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, suharsimi. 2017. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Depdiknas.

Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.

Harta, I. 2014. Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP developing a Module to improve concept understanding and interest of student of SMP, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 161-174.

Hudojo, H. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Latip, A. 2018. 4 Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0. Kompasiana. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/altip/5bfcab25aeebe161c772f98f/4-kompetensiguru-diera-revolusi-industri-4-0?page=all>.

Lase, D. 2019. Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 1(1), 28-43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. 2019. STEAM in practice and research: An integrative literature review. *Thinking Skills and Creativity*. Diakses pada 17 Mei 2022 dari <http://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.10.002>.

Pixyoriza., Nurhanurawati., & Undang, R. 2022. Pengembangan Modul Digital Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Edumatics Jurnal Pendidikan Matematika*. 12 (1). 76-87.

Rondli, W S, & Khoirinnida, Y. (2017). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS ECOLITERACY: UPAYA REKONTRUKSI

KEWARGANEGARAAN EKOLOGIS.
Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Geraan Literasi Sekolah Untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudi Pekerti, 114–122.

- Rondli, Wawan Shokib. (2014). Strategi Pembelajaran PKn Berbasis Multikultural (Studi Kasus Di SMA Mataram Kota Semarang). *CIVIS*, 4(2/Juli), 512–520. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/view/604>
- Rosdiana., Sapri, J., & Sahono, B. (2017). Pengembangan Modul Akuntansi Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN di Kota Bengkulu. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 78-86
- Sanjaya, W.2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Santyasa, I. W. Januari 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. Makalah Disajikan dalam Pelatihan agi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK di Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung
- Sirate, S. F. S., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316-335
- Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono, et al. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: FIP UNY
- Tung, Yao.2017. *Desain Instruksial*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Winkel. 2009. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Media Abadi
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susilana, Rudi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyahman. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar PPKn di SD*. Klaten: Lakeisha.
- Yusri, Andi Yunarni. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas VII di SMP Negeri Pangkaje. *Jurnal Mosharofa*, 7 (1), 51-62. *Nasional FMIPA Undiksha III Tahun 2013*, 10-13.