

PENGEMBANGAN *E-MODUL* MENGGUNAKAN *MICROSOFT SWAY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN 1 SENDANGMULYO

Sa'diyatul Jazilah¹, Wendri Wiratsiwi²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban¹, sadiyatuljazilah@gmail.com¹
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban², wendriwiratsiwi3489@gmail.com²

Article history:

Received August 8, 2024

Revised, August 23, 2024

Accepted, Des 28, 2024

Kata Kunci:

e-modul, microsoft sway, hasil belajar

Keywords:

e-modul, Microsoft sway, learning outcomes

Abstrak. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi memiliki potensi signifikan dalam menarik minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi *Microsoft Sway* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, yang menerapkan model *ADDIE*, yang meliputi lima tahapan utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas 5 di SDN 1 Sendangmulyo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi oleh para ahli, angket, dan tes. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor sebesar 96%, sementara hasil validasi dari ahli materi juga mencapai 96%. Berdasarkan tabel kriteria validasi, *e-modul* ini dinyatakan valid. Angket yang diisi oleh guru memperoleh nilai 100%, sedangkan angket siswa mendapatkan nilai 96,6%, sehingga menurut tabel analisis kepraktisan, *e-modul* ini dinyatakan sangat praktis. Uji coba pada siswa kelas 5 di SDN 1 Sendangmulyo menunjukkan bahwa *e-modul* ini sangat efektif, dengan 93,3% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan kriteria tingkat keefektifan, *e-modul* ini terbukti efektif.

Abstract. The use of technology-based teaching materials has significant potential in attracting students' interest and attention during the learning process. This study aims to develop an e-module using the Microsoft Sway application in the hope of improving student learning outcomes. The research method used is Research and Development (R&D), which applies the ADDIE model, which includes five main stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study consisted of teachers and 5th grade students at SDN 1 Sendangmulyo. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, validation by experts, questionnaires, and tests. The validation results from media experts showed a score of 96%, while the validation results from material experts also reached 96%. Based on the validation criteria table, this e-module is declared valid. The questionnaire filled out by the teacher scored 100%, while the student questionnaire scored 96.6%, so according to the practicality analysis table, this e-module is declared very practical. The trial on 5th grade students at SDN 1 Sendangmulyo showed that this e-module was very effective, with 93.3% of students achieving the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP). Based on the effectiveness level criteria, this e-module is proven to be effective.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran atau bagian terpenting yang harus ada pada sistem pendidikan di Indonesia, terutama dalam jenjang Sekolah Dasar [1]. Secara umum diharapkan bahwa pendidikan Pancasila akan membahas tentang nilai-nilai, sikap, perilaku, dan pengembangan moral siswa. Siswa diharapkan dapat memenuhi kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan dalam pembelajaran kelas V, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi tentang keberagaman sebagai anugerah. Guru juga berharap agar anak-anaknya dapat hidup dengan sikap saling menghargai baik di rumah, kelas, dan masyarakat.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Maret 2024 menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman yang didapatkan siswa kelas V SDN 1 Sendangmulyo sebagian besar berada di bawah KKTP. Dari 15 siswa hanya 2 yang menyelesaikan pelajaran, ada 2 siswa yang mengalami kesulitan belajar, dan 1 siswa memiliki kebutuhan khusus *disleksia*. Beberapa penyebab hasil belajar yang kurang baik bagi siswa adalah pengajaran yang terpusat pada guru, di mana guru berbicara lebih banyak sedangkan siswa hanya mendengarkan, kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran, dan pembelajaran yang tidak menarik. Berdasarkan temuan dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN 1 Sendangmulyo, peneliti juga menemukan bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan sumber daya pendidikan yang terkait dengan teknologi. Guru belum mencapai tingkat tertinggi dalam pengembangan sumber daya pengajaran selama ini. Satu-satunya sumber pengetahuan yang digunakan guru adalah buku teks dan buku-buku yang tersedia di perpustakaan sekolah. Buku cetak yang digunakan sebagai bahan ajar tidak memuat variasi atau ilustrasi yang menarik. Di samping itu, sekolah juga memiliki fasilitas *chromebook* yang hanya digunakan untuk kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dan jarang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan *e-modul* ataupun buku yang berbasis teknologi dalam melaksanakan pembelajaran untuk merangsang minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud memanfaatkan *microsoft sway* untuk pengembangan sumber belajar *e-modul* yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V materi keberagaman sebagai anugerah. [2] menyatakan bahwa *Microsoft Sway* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah pembuatan dan pembagian presentasi dengan cara yang efisien, menggunakan antarmuka yang sederhana dan sistem operasi yang intuitif, serta memungkinkan pengguna untuk menambahkan konten multimedia dari berbagai halaman web melalui metode *drag and drop*. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengembangkan konten yang interaktif dengan mengintegrasikan video dan gambar secara efektif. Dalam konteks pembelajaran, *Sway* dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pelajaran. Namun, salah satu keterbatasan dari *e-modul* ini adalah kebutuhan akan perangkat elektronik yang memadai dan koneksi internet yang stabil untuk dapat mengakses dan menggunakan aplikasi dengan optimal.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh [3] yang menunjukkan bahwa produk *e-modul* yang dikembangkan sangat valid, dengan indeks Aiken V mencapai 0,87% dan semua aspek penilaian berada dalam kisaran nilai $0,8 \leq V \leq 1$. Selain itu, penggunaan *e-modul* ini juga praktis, dengan tingkat praktikalitas sebesar 84,3%. *E-modul* tersebut telah diuji coba oleh guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba tersebut melibatkan seluruh anggota kelas, dan hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Persentase keseluruhan mencapai 95,5%. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh [4] juga menunjukkan bahwa menggunakan *microsoft sway* dikategorikan valid dengan persentase ahli media sebesar 81% dan ahli

mengajar di SDN Sendangmulyo, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Lembar validasi berfungsi untuk mengumpulkan data mengenai kevalidan *e-modul*, yang akan diisi oleh para validator. Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kepraktisan *e-modul* dengan tujuan untuk menilai respons guru dan siswa terhadap bahan ajar Pendidikan Pancasila. Terakhir, lembar tes digunakan untuk mendapatkan data mengenai efektivitas *e-modul*, yang dikerjakan oleh siswa kelas V di SDN 1 Sendangmulyo.

Analisis data kevalidan dan kepraktisan dengan ketentuan kriteria penilaian menggunakan skala likert, sedangkan data keefektifan dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikal. Menurut [6] penghitungan perolehan hasil kevalidan menggunakan rumus yaitu, sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

- P = Persentase Skor (%)
 N = Jumlah skor maksimal
 n = Jumlah skor yang diperoleh

Kriteria penilaian validasi pengembangan *e-modul* Pendidikan Pancasila adalah, sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan *E-Modul*

Presentase (%)	Kriteria Valid
76 – 100%	Valid
56 – 75%	Cukup Valid
40 – 55%	Kurang Valid
0 – 39%	Tidak Valid

Sumber : [7]

Menurut [6] penghitungan perolehan hasil kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

- P = Presentase skor (%)
 N = Jumlah skor maksimal
 n = Jumlah skor yang diperoleh

Kriteria penilaian instrumen angket respons guru dan siswa untuk *e-modul* Pendidikan Pancasila, sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan *E-Modul*

Nilai	Tingkat Kepraktisan
80 – 100	Sangat Praktis
70 – 84	Praktis
55 – 69	Cukup Praktis
50 – 54	Kurang Praktis
0 – 49	Tidak Praktis

Sumber : [7]

Menurut [8] perhitungan perolehan hasil keefektifan menggunakan rumus ketuntasan klasikal, sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Klasikal (%)

Jumlah seluruh siswa dalam kelas

Jumlah siswa tuntas dengan nilai ≥ 75

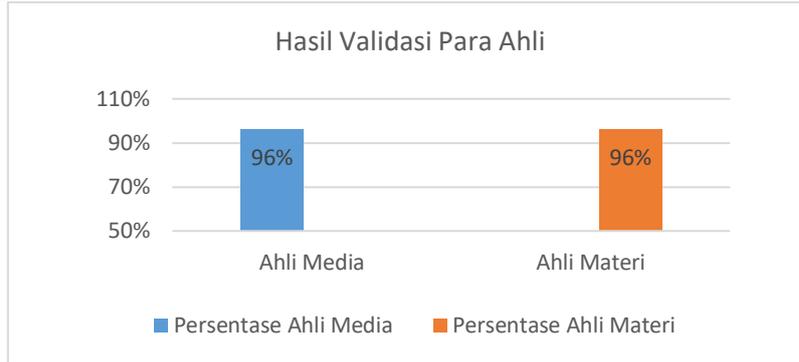
Pengembangan produk bahan ajar *e-modul* dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ jumlahnya lebih banyak dari jumlah siswa yang mencapai skor ≤ 75 [9].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis yang telah dilakukan, diperoleh dua jenis hasil analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis siswa. Dari analisis kebutuhan, ditemukan bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan produk yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya mengenai materi keberagaman sebagai anugerah, yang belum pernah diterapkan sebelumnya. Kurikulum yang berlaku di kelas V adalah kurikulum Merdeka, dan terdapat kekurangan dalam kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar, yang berdampak pada hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran mengenai keberagaman sebagai anugerah. Sementara itu, hasil analisis siswa menunjukkan bahwa subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 1 Sendangmulyo, yang terdiri dari 15 siswa, dengan rincian 4 laki-laki dan 11 perempuan, serta 1 guru kelas V. Analisis ini mengungkapkan bahwa siswa kurang tertarik dalam pembelajaran karena saat ini hanya menggunakan bahan ajar berbasis cetak, yaitu buku. Oleh karena itu, siswa membutuhkan bahan ajar atau media baru yang dapat meningkatkan daya tarik dan keefektifan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa pada materi keberagaman sebagai anugerah masih tergolong rendah, yang menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

Pada tahap perancangan, peneliti memulai proses dengan menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk mengembangkan *e-modul* Pendidikan Pancasila. Dalam hal ini, peneliti memilih aplikasi *Microsoft Sway* sebagai platform untuk pembuatan *e-modul* tersebut. Aplikasi ini menawarkan berbagai komponen penting yang diperlukan, termasuk sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, uraian materi, kuis, gambar, audio, link video, lembar kerja siswa, soal evaluasi, serta daftar pustaka. Setelah memilih aplikasi, peneliti kemudian mengumpulkan dan menyusun berbagai sumber serta bahan referensi yang diperlukan untuk mengisi materi dalam *e-modul*. Proses ini mencakup pengumpulan informasi, data, dan materi yang relevan yang akan dimasukkan ke dalam *e-modul*, memastikan bahwa semua komponen yang diperlukan tersedia dan dapat digunakan secara efektif dalam pengembangan produk akhir.

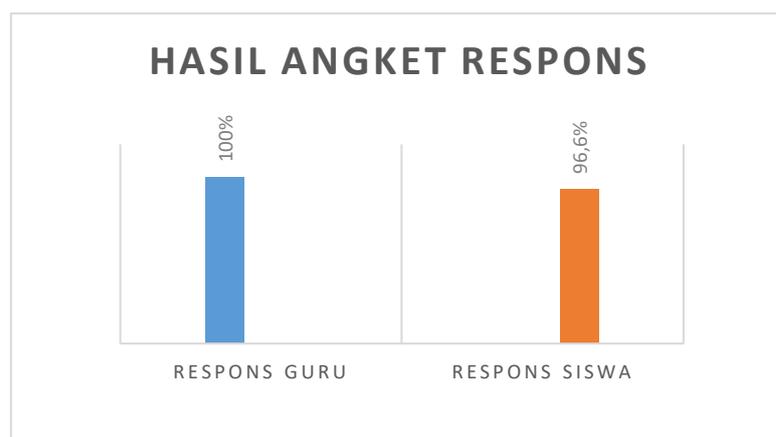
Tahap pengembangan merupakan proses penting di mana peneliti menyusun dan mengintegrasikan semua komponen yang telah dikumpulkan menjadi satu produk *e-modul* Pendidikan Pancasila yang siap digunakan. Selama tahap ini, peneliti merakit berbagai elemen, seperti sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, uraian materi, kuis, gambar, audio, link video, lembar kerja, soal-soal evaluasi, dan daftar pustaka, menjadi satu kesatuan yang terintegrasi dalam *e-modul*. Produk *e-modul* yang telah selesai dikembangkan dapat diakses secara online melalui link berikut: <https://sway.cloud.microsoft/Hs6EM7Z0DUgbTVTY>. Setelah proses desain *e-modul* selesai dan produk jadi, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk untuk memastikan tingkat kevalidan dan kualitas *e-modul* sebelum melanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah *e-modul* memenuhi standar yang diharapkan dan siap untuk digunakan dalam konteks yang lebih luas. Hasil dari proses validasi produk ini akan dipresentasikan dalam diagram yang menyertai laporan, yang memberikan gambaran tentang sejauh mana produk memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Hasil validasi produk dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Validasi Para Ahli

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi yang terdiri dari aspek kelayakan isi materi dan penyajian, *e-modul* ini mendapatkan persentase 96%. Selain penilaian secara angka, terdapat pula saran atau masukan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan produk *e-modul* Pendidikan Pancasila yaitu perlu ditambahkan video tutorial penggunaan *e-modul* dan foto-foto yang terdapat pada *e-modul* bersifat asli atau bukan kartun. Sedangkan Berdasarkan hasil validasi ahli media, penilaian dari aspek cover *e-modul* dan desain isi *e-modul* juga mendapatkan persentase 96%. Terdapat pula saran atau masukan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan produk *e-modul* Pendidikan Pancasila yaitu pada bagian akhir *e-modul* untuk ditambahkan daftar pustaka terutama rujukan gambar-gambar yang diambil dan juga ditambahkan audio pada *e-modul* agar lebih menarik.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan produk secara nyata pada siswa dan guru kelas V SDN 1 Sendangmulyo yang sebelumnya produk tersebut telah divalidasi dan dinyatakan layak digunakan oleh para ahli. Implementasi ini diawali dengan peneliti yang menjelaskan cara pengoperasian *e-modul* dan siswa diminta untuk mempraktikkan secara mandiri bergantian dengan kelompoknya. Setelah mempraktikkannya, guru kelas dan siswa diminta untuk mengisi lembar respon sebanyak 10 butir kriteria pernyataan untuk menunjukkan tanggapan mereka terhadap tingkat kepraktisan *e-modul*. Kemudian, siswa mengerjakan soal tes sebanyak 10 soal untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mempengaruhi keefektifan penggunaan *e-modul* tersebut. Hasil data kepraktisan disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3. Hasil Angket respons

Berdasarkan tabel dan gambar diagram diatas hasil dari angket respon guru mendapatkan skor 10 dari skor maksimal 10, sehingga rata-rata persentase yang didapatkan 100%. Sedangkan hasil dari angket respon siswa mendapatkan skor 145 dari skor maksimal

150, sehingga rata-rata persentase yang didapatkan 96,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Tes Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan
1	AFK	80	Tuntas
2	CSA	80	Tuntas
3	MZM	100	Tuntas
4	MSF	70	Tidak Tuntas
5	MABF	100	Tuntas
6	MIS	90	Tuntas
7	MS	80	Tuntas
8	NA	100	Tuntas
9	NH	90	Tuntas
10	RA	90	Tuntas
11	SZA	100	Tuntas
12	SAH	90	Tuntas
13	SNN	100	Tuntas
14	SA	90	Tuntas
15	ZN	90	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			14
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			1
Ketuntasan Klasikal			93,3%

Berdasarkan data yang tertera pada Tabel 3, dari total 15 siswa yang mengikuti tes, terdapat 14 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), sedangkan 1 siswa lainnya belum berhasil dengan nilai di bawah KKTP. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap data yang diperoleh dari uji coba produk *e-modul*. Hasil angket yang diisi oleh guru menunjukkan nilai 100%, sedangkan angket dari siswa mendapatkan nilai 96,6%. Kedua hasil angket ini mengindikasikan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai produk yang sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, data dari tes siswa menunjukkan bahwa 93,3% siswa berhasil mencapai Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yang menunjukkan bahwa *e-modul* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mempertimbangkan semua hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* Pendidikan Pancasila yang dikembangkan menggunakan *microsoft sway* terbukti sebagai bahan ajar yang sangat praktis dan efektif, serta dapat diandalkan dalam proses belajar mengajar di kelas V SDN 1 Sendangmulyo.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Proses pengembangan *e-modul* telah melalui lima tahapan utama dari model *ADDIE*, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, untuk memastikan setiap aspek dari *e-modul* diperhatikan dengan seksama. (2) Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, *e-modul* Pendidikan Pancasila yang dikembangkan menggunakan aplikasi *microsoft Sway* telah dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-modul* ini mendapatkan skor 96% untuk validitas media dan 96% untuk validitas materi. Mengacu pada tabel kriteria validasi, *e-modul* ini dapat dinyatakan sebagai produk yang valid dan sesuai standar. (3) Dari hasil angket yang diisi oleh guru, diperoleh skor 100%, sedangkan dari angket siswa diperoleh skor 96,6%. Berdasarkan tabel analisis kepraktisan, *e-modul* ini dinyatakan sangat praktis, menunjukkan bahwa bahan ajar ini mudah digunakan dan diterima baik oleh guru serta siswa. (4) Uji coba yang dilakukan terhadap 15 siswa kelas V di SDN 1 Sendangmulyo menunjukkan bahwa *e-modul* ini sangat efektif, dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 93,3%. Jika dibandingkan

dengan kriteria tingkat keefektifan, *e-modul* ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Tahir, "Pengembangan modul pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan terintegrasi islam pada madrasah aliyah swasta di kota batam.," Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021. [Online]. Available: <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/59621>
- [2] M. Markamah and E. P. Nugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Seni Seni Budaya*, vol. 7, no. 1, pp. 64–72, 2022, doi: 10.31851/sitakara.v7i1.7468.
- [3] W. Ramadhan, R. Meisya, R. Jannah, and K. Z. Putro, "E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 2, pp. 178–195, 2023, doi: 10.22219/jp2sd.v11i2.27262.
- [4] N. F. Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar," *Didakt. J. Pemikir. Pendidik.*, vol. 28, no. 2, pp. 131–141, 2022, doi: 10.30587/didaktika.v28i2(1).4362.
- [5] A. Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- [6] S. M. Naimah and W. Wirastiwi, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Materi Bangun Datar Untuk ...," *Pros. Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 606–612, 2020, [Online]. Available: <http://repository.ummat.ac.id/3634/1/COVER-BAB III.pdf>
- [7] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- [8] S. Perwitasari, dun Akbar, and S. Perwitasari Pendidikan Dasar, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual," *J. Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 278–285, 2018.
- [9] F. Rahmi, Iltavia, and R. H. Zarista, "Efektivitas Pembelajaran Berorientasi Matematika Realistik untuk Membangun Pemahaman Relasional pada Materi Peluang," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 3, pp. 2869–2877, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i3.673.