

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Ira Yuningsih, Gusti Yarmi, Otib Satibi Hidayat
Universitas Negeri Jakarta
irayuningsih12@gmail.com

Diterima : 12 Oktober 2024
Direvisi : 19 November 2024
Diterbitkan : 30 November 2024

ABSTRAK: Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kualitas kelayakan produk bahan ajar e-modul (modul elektronik) pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada kelas V SD khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Uji kelayakan produk bahan ajar e-modul pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dihasilkan dari ahli validasi materi 94,12%, ahli validasi bahasa 98%, ahli validasi media 98,46% dan uji coba terhadap peserta didik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dalam uji one to one, uji small group sebesar 99%, serta uji field test sebesar 95%. Berdasarkan penilaian dari uji validasi ahli dan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD khususnya materi iklan Layak dan bisa diterapkan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: E-modul, Bahasa Indonesia, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kelas V Sekolah Dasar

Abstract: This research and development aim to describe the development process and determine the quality of the feasibility of project-based learning e-module (electronic module) teaching material products in class V elementary school, especially Indonesian language learning advertising materials. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) development model. The data analysis techniques used are quantitative and qualitative data analysis techniques with data collection carried out by observation, interviews, and questionnaires. Feasibility testing of e-module teaching material products for project-based learning in Indonesian language learning resulted from 94.12% material validation experts, 98% language validation experts, 98.46% media validation experts, and trials on students obtained a feasibility percentage of 100 % in the one-to-one test, small group test was 99%, and field test was 95%. Based on assessments from expert and student validation tests, it can be concluded that the development of project-based learning e-modules for fifth-grade elementary school Indonesian language learning, especially advertising materials, is feasible and can be applied as teaching material in the Indonesian language learning process in the classroom V Elementary School.

Keywords: E-module, Indonesian Language, Project Based Learning

PENDAHULUAN

Konsep merdeka belajar atau kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang berfokus pada kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif, hal ini berdasarkan sesuai dengan cita-cita tokoh nasional pendidikan Indonesia, yaitu KI Hajar Dewantara (Ardianti & Amalia, 2022). Merdeka belajar menggerakkan perubahan paradigma yang telah diindikasikan oleh Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020). Perubahan-perubahan paradigma yang dituju di antaranya adalah: 1) menguatkan kemerdekaan guru sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran; 2) melepaskan kontrol standar-standar yang terlalu mengikat dan menuntut proses pembelajaran yang seragam di seluruh satuan pendidikan di Indonesia; 3) dan menguatkan *student agency*, yaitu hak dan kemampuan peserta didik untuk menentukan proses pembelajarannya melalui penetapan tujuan belajarnya, merefleksikan kemampuannya, serta mengambil langkah secara proaktif dan bertanggung jawab untuk kesuksesan dirinya (Anggraena dkk., 2021).

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 menyimpulkan bahwa struktur Kurikulum merdeka pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah dibagi menjadi 2 (dua) kegiatan utama, yaitu: 1) pembelajaran intrakurikuler, yaitu kegiatan pembelajaran intrakurikuler untuk setiap mata pelajaran mengacu pada capaian pembelajaran dan; 2) proyek penguatan profil pelajar Pancasila, yaitu kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila ditujukan untuk memperkuat upaya pencapaian profil pelajar Pancasila yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (Kemendikbudristekdikti, 2022). Sehingga, pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu karakteristik utama dan metode sorotan dalam pembelajaran pada pelaksanaan kurikulum merdeka (Aditama dkk., 2022).

Project based learning atau pembelajaran berbasis proyek jika ditarik kembali ke belakang, John Dewey salah satu filsuf besar di bidang pendidikan berpendapat bahwa peserta didik akan mengembangkan diri jika mereka terlibat secara nyata dengan materi yang mereka pelajari, tugas yang bermanfaat dan berusaha meniru apa yang para ahli lakukan dalam menghadapi suatu masalah di dunia nyata (Krajcik, Joseph S. and Blumenfeld, 2006). Pendekatan proses belajar yang mendekatkan siswa dengan dunia nyata tidak hanya bermanfaat untuk mengimplikasikan ilmu pengetahuan, tetapi juga: 1) membangun minat

belajar yang lebih mendalam; 2) menguatkan pemahaman peserta didik akan ilmu pengetahuan yang telah dipelajarinya; dan juga membangun kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya (Anggraena et al., 2021).

Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran karena melalui kerja proyek peserta didik bisa terlibat secara langsung dalam pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Aktivitas yang dilakukan peserta didik secara langsung (kerja proyek) di pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia, dikarenakan keterampilan berbahasa harus dilakukan dengan praktik langsung yang artinya peserta didik terlibat secara aktif (Tarigan, 2021).

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang salah satu kegunaannya adalah menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja karena memiliki fokus pada keahlian literasi (berbahasa dan berpikir). Kemampuan literasi menjadi Indikator perkembangan dan kemajuan anak-anak Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia mengembangkan dan membina kepercayaan peserta didik sebagai pemikir kreatif-imajinatif-kritis, komunikator dan warga negara Indonesia yang menguasai literasi digital dan informasional (BSKAP & Kemendikristek, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Manar Jakarta Timur diperoleh bahwa peserta didik masih mengalami beberapa kesulitan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi tentang iklan. Kesulitan yang dialami peserta didik adalah belum bisa membedakan jenis-jenis iklan, menggali dan mengungkapkan informasi yang ada di dalam iklan. Hal tersebut didapat dari hasil evaluasi pembelajaran di Sumatif Akhir Bab materi iklan dengan hasil 50% peserta didik yang masih belum mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) di materi iklan. Penyebab dari kesulitan tersebut guru kelas V melanjutkan salah satunya adalah tidak lengkapnya pembahasan materi iklan. Materi iklan hanya dibahas sekilas dan tidak secara mendalam di sumber belajar yang digunakan peserta didik dan guru kelas V.

Selain mewawancarai guru kelas V, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan terhadap peserta didik kelas V. Berdasarkan hasil angket diperoleh beberapa informasi bahwa peserta didik pernah merasa bosan saat pembelajaran Bahasa Indonesia jika hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu peserta didik tertarik untuk belajar materi iklan menggunakan bahan ajar interaktif yang di dalamnya ada gambar, audio video dan juga proyek yang pengoperasiannya menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop

dan telepon genggam. Hasil dari angket juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik kelas V dapat mengoperasikan komputer atau laptop.

Hal ini selaras dengan hasil observasi peneliti di SDIT Al-Manar Jakarta Timur. Peneliti mengobservasi sarana dan prasarana di SDIT Al-Manar. SDIT Al-manar memiliki fasilitas teknologi yang cukup lengkap di antaranya adalah lab komputer, LCD proyektor, pengeras suara aktif dan juga memiliki jaringan wifi yang cukup kuat. Setelah mengobservasi sarana dan prasarana peneliti mengobservasi sumber belajar yang dimiliki siswa kelas V saat pembelajaran berlangsung masih hanya berupa buku cetak saja belum menggunakan buku digital karena menurut Wonda dkk., (2022) buku cetak belum mampu menampilkan simulasi interkatif seperti memadukan video, gambar dan audio di dalam buku padahal sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, buku memerlukan suatu inovasi sehingga buku bisa lebih praktis dan menarik, bisa dibawa kapan saja dan di mana saja, dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan permasalahan peserta didik di atas mengenai materi iklan pembelajaran Bahasa Indonesia, maka butuh suatu inovasi untuk peserta didik yang mengalami kendala pada materi iklan Bahasa Indonesia. Mengembangkan bahan ajar yang baik adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman ataupun hasil belajar peserta didik (Jumaniar, 2020). Bahan ajar bukan hanya yang berbasis cetak seperti buku atau LKS, tetapi terdapat juga bahan ajar yang dapat digunakan saat proses pembelajaran, yaitu bahan ajar berbasis noncetak (digital) dalam format bahan ajar elektronik dan salah satu bahan ajar elektronik yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah e-modul (modul elektronik) (Kuncahyono, 2018).

Modul adalah alat pembelajaran berbentuk cetak dan memuat materi serta memiliki tujuan supaya peserta didik mampu belajar secara mandiri (Jumaniar, 2020). E-modul (modul elektronik) menurut Oktavia dkk., (2018) adalah modul jenis elektronik yang diakses menggunakan alat elektronik seperti *smartphone* (ponsel pintar), PC, dan tablet. Berbeda dari pendapat sebelumnya, menurut Sugianto dkk., (2013) e-modul adalah suatu bentuk bahan ajar mandiri yang dalam penyusunannya dilakukan secara terstruktur ke dalam komponen pembelajaran terkecil untuk memperoleh suatu tujuan pembelajaran tertentu dan disajikan ke dalam bentuk elektronik yang di dalamnya terdapat beberapa komponen di antaranya animasi, audio, dan navigasi atau sehingga komponen-komponen tersebut dapat membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul

adalah salah satu jenis bahan ajar berbentuk elektronik yang dibuat dengan penyusunan yang terstruktur dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Penelitian sebelumnya terkait dengan e-modul (modul elektronik) telah dilakukan oleh Hernayati dkk., (2021) dengan judul “Pengembangan E-Modul Tema Ekosistem Kelas V SDN 2 Sindangsari Leuwigoong” peneliti menyatakan bahwa siswa memiliki respons dan hasil belajar yang baik setelah menggunakan e-modul di dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian mengenai pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan oleh (Tarigan, 2021) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek” menghasilkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia. Peningkatan tersebut dikarenakan aktivitas langsung saat melakukan kerja proyek. Karena keterampilan berbahasa harus dilakukan dengan praktik langsung artinya siswa harus terlibat secara aktif.

Seterusnya, penelitian yang dilakukan oleh Ekawati dkk., (2019) dengan judul “Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis 4C Terhadap Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan model *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek siswa memiliki peningkatan di beberapa aspek di antaranya adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi, memahami materi secara menyeluruh, dan meningkatkan keterampilan proses siswa. Selain itu, kemandirian siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya adalah waktu dan tempat pengumpulan data, jumlah sampel yang digunakan, perbedaan pengembangan modul pembelajaran berbasis proyek dalam penelitian ini adalah mengembangkan e-modul dan menjalankan setiap langkah yang ada pada sintak pembelajaran berbasis proyek yang menjadi acuan peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, kebutuhan permasalahan dan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu, maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu e-modul untuk sumber belajar siswa. Peneliti memutuskan penelitian pengembangan ini berdasarkan poin-poin dan kebutuhan permasalahan yang sudah disebutkan di atas. Penelitian pengembangan ini diberi judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk. Salah satu pendekatan penelitian yang cocok adalah pendekatan Research and Development (R&D). Metode *Research and Development* atau dalam Bahasa Indonesianya penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (Branch, 2010). Secara prosedural, langkah-langkah dalam model Addie adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Sebelum mengembangkan produk tahap analisis tahap analisis untuk mendeskripsikan apa-apa saja penyebab timbulnya masalah yang ada. Tahapan analisis terdiri dari prosedur-prosedur umum seperti memeriksa penyebab dibutuhkannya pengembangan, menentukan tujuan pembelajaran, mengkonfirmasi calon pengguna, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, menentukan sistem penyampaian yang potensial, dan menyusun rencana pengelolaan proyek. Lalu pada tahap ini juga melakukan analisis kebutuhan kepada guru dan peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis selanjutnya adalah tahap kedua yaitu, tahap desain. Di tahap ini dilakukan untuk mendesain media e-modul. Ada beberapa langkah yaitu, perancangan materi di dalamnya juga menentukan CP (capaian pembelajaran) dan TP (tujuan pembelajaran), membuat *flowchart* e-modul, menyusun produk awal draft e-modul format word, menentukan draft akhir e-modul, dan membuat strategi pengujian instrumen.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan pada e-modul pembelajaran berbasis proyek memiliki tiga tahap. 1) tahap pra produksi merupakan tahap merangkai semua komponen yang digunakan untuk memproduksi e-modul seperti; materi dalam bentuk teks, gambar, audio untuk backsound dan untuk materi, 2) produksi adalah tahap proses pembuatan e-modul sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Hasil desain e-modul akan di publikasikan dalam bentuk web sehingga dapat diakses melalui handphone ataupun PC (laptop dan komputer) yang terhubung dengan jaringan internet. 3) tahap pasca produksi ialah tahap

melakukan uji validasi ahli. Validasi tersebut meliputi 3 ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada 3 peserta didik untuk *one to one*, 6 peserta didik untuk *small group*, 21 peserta didik *field test*.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap berikutnya merupakan implementasi. Pada tahap ini meliputi penggunaan produk pengembangan untuk dipublikasikan dalam proses belajar yang sudah didesain dan dikembangkan. Tahap ini untuk mempersiapkan guru dan siswa dalam penggunaan produk saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Dalam tahap ini juga akan dilakukan observasi pengguna (siswa) saat menggunakan media yang sudah dibuat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti hanya menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Kritik, saran dan komentar diperoleh dari expert review yang dilakukan dengan tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta hasil dari uji coba peserta didik.

Setelah data dikumpulkan, data itu perlu diolah atau dianalisis. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif menggunakan analisis nonstatistik yang artinya analisis tersebut merupakan analisis yang mempunyai sifat verbal, yaitu berupa ungkapan-ungkapan. Sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik yang artinya peneliti berurusan dengan data berupa angka-angka atau data yang dikuantifikasikan (Setyosari, 2016).

Data validasi ahli diperoleh dari angket validasi para ahli dan akan dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert berlandaskan dari lima poin (1-5). Lalu untuk uji coba produk kepada peserta didik dianalisa menggunakan skala guttman yang akan dibuat dalam bentuk pilihan ganda dan memiliki skor tertinggi satu (1) dan terendah nol (0). Perhitungan skala Guttman sama dengan perhitungan skala likert (Sugiyono, 2016).

Tabel 1 *Tabel Skala Likert*

Kategori	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

Sumber: (Setyosari, 2016:233-234)

Data validasi ahli tersebut kemudian dianalisis dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah persentase didapat, lalu mendeskripsikan data persentase dan mengambil kesimpulan berdasarkan kualifikasi interval di bawah.

Tabel 2 *Tabel Skala Likert*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Sumber: (Setyosari, 2016:233-234)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

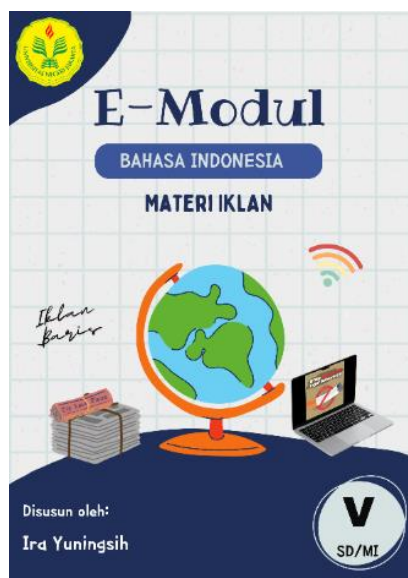
Penelitian ini menghasilkan e-modul pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD khususnya materi iklan. Penelitian pengembangan e-modul ini menghasilkan dan menunjukkan skor penilaian terhadap uji ahli validasi dan uji coba peserta didik. Penilaian uji validasi pada media pembelajaran e-modul Bahasa Indonesia materi iklan berbasis pembelajaran proyek dari ketiga ahli yaitu, ahli materi, ahli bahasa dan ahli media memiliki hasil yang didapat dari menghitung rata-rata semua hasil per ahli. Adapun hasil rekapitulasi secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 3 *Rekapitulasi Para Ahli*

Responden	Presentase	Ket.
Ahli Materi	94,12	Sangat baik
Ahli Bahasa	98%	Sangat baik
Ahli Media	98,46%	Sangat baik
Rata-rata	96,86%	Sangat baik

Hasil dari tabel 3 menunjukkan bahwa uji validasi yang dilakukan oleh *expert review*, ada tiga uji validasi ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Untuk validasi ahli materi memperoleh nilai kelayakan produk sebesar 94,12%, validasi ahli bahasa memperoleh nilai kelayakan sebesar 98% dan validasi ahli media memperoleh nilai kelayakan sebesar 98,46%. Rata-rata keseluruhan dari validasi ahli materi, bahasa, dan media memperoleh nilai sebesar 96,86% dengan kategori sangat baik. Dengan perolehan nilai rata-rata tersebut e-modul pembelajaran berbasis proyek layak diuji cobakan kepada peserta didik.

Dari data tabel dan penjelasan mengenai uji validasi ahli sebelumnya adalah termasuk data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran oleh para validasi ahli. Saran dan kritk dari para ahli digunakan untuk memperbaiki kualitas e-modul. Berikut beberapa contoh gambar hasil pengembangan e-modul pembelajaran berbasis proyek.



Gambar 1. Cover e-modul



Gambar 2. Salah Satu Kegiatan Pembelajaran

Selanjutnya adalah penilaian uji coba produk yang dilakukan kepada peserta didik. Peneliti melakukan tahap uji *one to one* sebanyak 3 peserta didik, *small group* sebanyak 6 peserta didik, dan *field test* sebanyak 21 peserta didik. Adapun hasil rekapitulasi secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 4. *Rekapitulasi Uji Coba Produk*

No.	Responden Peserta Didik	Persentase	Ket.
1.	Uji Coba <i>One To One</i>	100%	Sangat baik
2.	Uji Coba <i>Small Group</i>	99%	Sangat baik
3.	Uji Coba <i>Field Test</i>	95%	Sangat baik
Rata-rata		98%	Sangat baik

Hasil dari tabel 3 menunjukkan bahwa uji coba peserta didik memperoleh skor penilaian e-modul sebesar 100% pada tahap *one to one*, skor 99% tahap *small group*, dan skor 95% pada tahap *field test*. Jadi dapat dikatakan e-modul pembelajaran berbasis proyek materi iklan layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

E-modul pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan kelas V SD ini dapat diakses melalui web di *smart phone* dan PC yang terhubung dengan internet sehingga e-modul dapat mudah diakses oleh peserta didik secara mandiri dan juga kapan saja dan di mana saja. Seperti yang telah disampaikan oleh (Sugianto et al., 2013) e-modul adalah suatu bentuk bahan ajar mandiri yang dalam penyusunannya dilakukan secara terstruktur ke dalam komponen pembelajaran terkecil untuk memperoleh suatu tujuan pembelajaran tertentu dan disajikan ke dalam bentuk elektronik yang di dalamnya terdapat beberapa komponen di antaranya animasi, audio, dan navigasi sehingga komponen-komponen tersebut dapat membuat pengguna lebih interaktif dengan program.

Dengan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan atau metode yang digunakan di dalam e-modul, e-modul ini bisa memenuhi kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran. Karena dalam prosesnya pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang selama prosesnya berlangsung dikendalikan oleh peserta didik dengan bantuan guru (Dewi, 2015). Aktivitas yang dilakukan peserta didik secara langsung

(kerja proyek) di pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia, dikarenakan keterampilan berbahasa harus dilakukan dengan praktik langsung yang artinya peserta didik terlibat secara aktif (Tarigan, 2021).

Sebelum melakukan pengembangan e-modul ini, peneliti melakukan proses pembuatan e-modul menggunakan metode *Research and Development* atau dalam Bahasa Indonesianya penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap yang pertama adalah analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mendapatkan masalah-masalah yang dapat diteliti. Tahap analisis kebutuhan ini ada dua, yaitu analisis kebutuhan kepada guru dan peserta didik. Dari analisis kebutuhan peneliti mendapatkan bahwa Peserta didik membutuhkan referensi sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran materi iklan di pembelajaran Bahasa Indonesia, Kesulitan peserta didik adalah belum bisa membedakan jenis dan macam-iklan, menggali informasi, dan mengungkapkan yang ada di dalam iklan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah melakukan tahap analisis selanjutnya adalah tahap kedua yaitu, tahap desain. Di tahap ini dilakukan untuk mendesain media e-modul. Ada beberapa langkah yaitu, perancangan materi di dalamnya juga menentukan CP (capaian pembelajaran) dan TP (tujuan pembelajaran), membuat flowchart e-modul, menyusun produk awal draft e-modul format word, menentukan draft akhir e-modul, dan membuat strategi pengujian instrumen.

Tahap berikutnya, yaitu tahap ketiga pengembangan. Tahap ini merupakan tahap merangkai semua komponen yang digunakan untuk memproduksi e-modul seperti; materi dalam bentuk teks, gambar, audio untuk *background* dan untuk materi, video animasi untuk pembelajaran, dan Google Form untuk sintaks pembelajaran berbasis proyek dan ilustrasi terkait materi menggunakan Canva. selanjutnya adalah proses pembuatan e-modul sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Hasil desain e-modul akan di publikasikan dalam bentuk web sehingga dapat diakses melalui *handphone* ataupun PC (laptop dan komputer) yang terhubung dengan jaringan internet.

E-modul pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti sudah divalidasi pada bulan Juli 2024. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh *expert review*, ada tiga uji validasi ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Untuk validasi ahli materi memperoleh nilai kelayakan produk sebesar 94,12%,

validasi ahli bahasa memperoleh nilai kelayakan sebesar 98% dan validasi ahli media memperoleh nilai kelayakan sebesar 98,46%. Rata-rata keseluruhan dari validasi ahli materi, bahasa, dan media memperoleh nilai sebesar 96,86% dengan kategori sangat baik. Dengan perolehan nilai rata-rata tersebut e-modul pembelajaran berbasis proyek layak diuji cobakan kepada peserta didik.

Setelah melakukan uji validasi ahli, peneliti melakukan uji coba e-modul kepada peserta didik kelas V sekolah dasar. Peneliti melakukan tahap uji *one to one* sebanyak 3 peserta didik, *small group* sebanyak 6 peserta didik, dan *field test* sebanyak 21 peserta didik. Uji coba peserta didik dilakukan di SDIT Al-Manar pada bulan Juli 2024. Hasil uji coba ini memperoleh skor penilaian e-modul sebesar 100% pada tahap *one to one*, skor 99% tahap *small group*, dan skor 95% pada tahap *field test*. Jadi dapat dikatakan e-modul pembelajaran berbasis proyek materi iklan layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Karena keterbatasan peneliti, penelitian dan pengembangan ini tidak sampai tahap empat (desain) dan tahap lima (evaluasi). Penelitian pengembangan ini juga tidak sampai tahap efektivitas e-modul.

PENUTUP

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa e-modul pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan berbentuk web. E-modul ini dilengkapi dengan gambar, audio, video dan sintak atau langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pada model pengembangan ADDIE ada 5 (lima), yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini hanya sampai tahap *development* (pengembangan) saja.

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh *expert review*, ada tiga uji validasi ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Untuk validasi ahli materi memperoleh nilai kelayakan produk sebesar 94,12%, validasi ahli bahasa memperoleh nilai kelayakan sebesar 98% dan validasi ahli media memperoleh nilai kelayakan sebesar 98,46%. Rata-rata keseluruhan dari validasi ahli materi, bahasa, dan media memperoleh nilai sebesar 96,86% dengan kategori sangat baik. Dengan perolehan nilai rata-rata tersebut e-modul pembelajaran berbasis proyek layak diuji cobakan kepada peserta didik.

Setelah melakukan uji ahli validasi, peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik kelas V. Peneliti melakukan tahap uji *one to one* sebanyak peserta didik, *small group* sebanyak 6 peserta didik, dan field test sebanyak 21 peserta didik. Hasil uji coba pada tahap *one to one* memperoleh persentase sebesar 100%, tahap *small group* memperoleh persentase sebesar 99%, dan tahap *field test* memperoleh persentase sebesar 95%. Rerata kelayakan yang diperoleh dari uji coba peserta didik ialah sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil expert review dan uji coba yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk e-modul pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan bahwa penggunaan e-modul ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, M. G., Shofyana, M. H., Muslim, R. I., Pamungkas, I., & Susiati, S. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Project Based Learning melalui Temu Pendidik Daerah. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 90–98. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.18215>
- Anggraena, Y., Felicia, N., G, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapi, L., & Widiaswati, D. (2021). Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. In *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- BSKAP, & Kemendikristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A - Fase F*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A)
- Dewi, F. (2015). PROYEK BUKU DIGITAL: UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN ABAD 21 CALON GURU SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3248>
- Ekawati, N., Dantes, N., & Marhaeni, A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis 4C Terhadap Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 41–51.
- Hernayati, H., Atikah, R., Prihatin, R. T., & Misbah, J. (2021). Pengembangan E-Modul Tema Ekosistem Kelas V SDN 2 Sindangsari Leuwigoong. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 90–95.
- Jumaniar. (2020). *Pengembangan Modul berbasis Sainifik pada Materi Usaha dan Energi Kelas X di SMAN 1 Bandar Bener Meriah*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY.
- Kepmendikbudristekdikti. (2022). Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1–112.
- Krajcik, Joseph S. and Blumenfeld, P. C. (2006). *Project-Based Learning*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816833.020>
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Director*, 15(40), 221–231. [http://awsassets.wfnz.panda.org/downloads/earth_summit_2012_v3.pdf%0Ahttp://hdl.handle.net/10239/131%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion para el aprendizaje Perspectiva alumnos.pdf%0Ahttps://ww](http://awsassets.wfnz.panda.org/downloads/earth_summit_2012_v3.pdf%0Ahttp://hdl.handle.net/10239/131%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva_alumnos.pdf%0Ahttps://ww)
- Oktavia, B., Zainul, R., Guspatni, & Putra, A. (2018). Pengenalan dan pengembangan e-Modul bagi guru-guru anggota MGMP kimia dan biologi Kota Padang Panjang. *INA-Rxiv*, 1–9. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yhau2>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Pranada Media.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitattif, dan R & D*. ALFABETA.

- Tarigan, S. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 148–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781878>
- Wonda, H., Kota, M. K., & Arianti, C. D. (2022). Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1751. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9115>