



VALIDITAS MODUL BERBASIS FLIPBOOK DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS X

Ni Made Widya Sari ^{1*}, I Putu Windu Mertha Sujana ², Dewa Bagus Sanjaya ³

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 01 Januari 2023

Accepted 01 April 2023

Available online 29 April 2023

Kata Kunci:

Modul Digital;
Pembelajaran; Abad 21;
Pancasila

Keywords:

Digital Module; Learning;
21st Century; Pancasila

ABSTRAK

Menurut Marc Prensky (dalam Majir, 2020) generasi yang terlahir di era serba modern disebut dengan *digital native*. Oleh karena itu, sudah semestinya proses pendidikan di Indonesia dilakukan secara optimal dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib dan penting dalam mewariskan system nilai dan filsafat bangsa Indonesia haruslah diajarkan dengan optimal melalui pemanfaatan teknologi digital. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan guru Pendidikan Pancasila dalam pembelajaran di abad 21 yaitu melalui modul berbasis flipbook. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas atau kelayakan modul berbasis *flipbook*. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development*. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang ahli yang merupakan dosen prodi PPKn dan PTI di Undiksha, guru Pendidikan Pancasila dan 36 siswa kelas X RPL di SMK Negeri 2 Tabanan. Hasil penelitian ini adalah sebesar 84% modul digital dinilai layak untuk digunakan.

ABSTRACT

According to Marc Prensky (in Majir, 2020) the generation born in the modern era is called *digital native*. Therefore, the education process in Indonesia should be carried out optimally by integrating digital technology in learning activities. Pancasila education as a mandatory and important subject in passing down the value system and philosophy of the Indonesian people must be taught optimally through the use of digital technology. One of the media that Pancasila Education teachers can use in learning in the 21st century is through flipbook-based modules. The purpose of this study was to determine the validity or feasibility of flipbook-based modules. This research is a type of *Research and Development* research. The subjects in this study were 2 experts who were lecturers of PPKn and PTI study programs at Undiksha, teachers of Pancasila Education and 36 students of class X RPL at SMK Negeri 2 Tabanan. The results of this study are that 84% of digital modules are considered feasible to use.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



* Corresponding author.

E-mail addresses: widya.sari.2@undiksha.ac.id

1. Pendahuluan

Di era modern yang ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi akan membawa pengaruh terhadap sendi-sendi kehidupan manusia. Jika dilihat dari sisi pendidikan, baik itu pendidik maupun peserta didik harus mampu menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran dengan karakteristik abad ke-21.

Perlu diketahui pola belajar generasi yang terlahir di abad 21 berbeda dengan generasi sebelum abad ini. Menurut Marc Prensky (dalam Majir, 2020) generasi yang terlahir di era serba modern disebut dengan *digital native*. Oleh karena itu, sudah semestinya proses pendidikan Indonesia dilakukan secara optimal dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyatakan bahwa guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Walaupun aturan berbunyi demikian, namun fakta dilapangan, menggambarkan bahwa setengah dari guru yang ada di Indonesia dianggap masih gagap akan teknologi.

Hasil Survei Pusat TIK Kemendikbud tahun 2018 menyatakan bahwa hanya 40% jumlah guru di Indonesia menguasai teknologi, sebaliknya sebesar 60% sisanya guru dianggap "gagap" dengan teknologi (Sanusi, 2019). Kemudian dalam observasi awal penulis terhadap lokasi sekolah sasaran juga terlihat beberapa guru-guru PPKn yang belum maksimal dalam menggunakan teknologi, contohnya guru membagikan materi online, namun materinya hanya berisi tulisan tanpa disertai gambar pendukung. Disekolah tersebut juga dibagikan buku paket pada siswa sebagai pegangan. Namun perlu ditekankan disini bahwa, di era modern seperti ini, sumber belajar khususnya pada Pendidikan Pancasila tidak hanya terdapat pada buku paket saja, tetapi juga banyak media-media online yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Sari, dkk (2022) menyebutkan bahwa sebagai bagian dari system filosofis dan ideologi bangsa Indonesia, maka Pancasila haruslah dimasukkan kedalam institusi pendidikan dalam rangka menanamkan dan mewariskan nilai-nilai yang bersumber dari filsafat Pancasila. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting yang digunakan untuk mewariskan system nilai dan falsafah bangsa Indonesia kepada generasi muda. Menurut Sujana (2020) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mempunyai peranan yang vital dalam membentuk jati diri warga negara. Menurut Dimiyawati (2017) salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat untuk mewujudkan misi Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendekatan berbasis kontekstual. Pembelajaran dengan basis kontekstual adalah belajar dengan mengaitkan materi ajar terhadap situasi dunia nyata. Oleh karena itu, di abad-21 ini guru Pendidikan Pancasila perlu mempergunakan media digital yang dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk belajar dengan basis kontekstual ini.

Pembelajaran di abad-21 ini memang menuntut guru Pendidikan Pancasila agar cekatan dalam menggunakan teknologi digital baik itu ketika proses transfer ilmu, tahap evaluasi, maupun digunakan saat siswa ujian. Apalagi nantinya, jika guru mengajar pada siswa kelas X yang secara fisik dan mental sedang mengalami fase transisi atau adaptasi dari jenjang SMP ke SMA. Sehingga dibutuhkan media yang sesuai dan menarik agar dapat membiasakan mereka dengan pola ajar di Sekolah Menengah Atas. Salah satu media ajar yang dapat digunakan adalah modul berbasis flipbook. Modul ini memungkinkan penggunaanya terhubung dengan beragam sumber belajar seperti video, audio, gambar, maupun games dalam satu media.

2. Metode

Penelitian ini adalah jenis penelitian riset dan pengembangan (*Research and Development*) dengan siklus pengembangan dari Borg & Gall. Karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya maka peneliti melakukan penelitian hingga pada tahap *main field testing*.

Validasi modul digital ini dilakukan di Universitas Pendidikan Ganesha dan tahap uji coba produk dilakukan di SMK Negeri 2 Tabanan. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang ahli yang merupakan dosen prodi PPKn dan PTI di Universitas Pendidikan Ganesha, guru

Pendidikan Pancasila dan 36 siswa kelas X RPL di SMK Negeri 2 Tabanan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengisian angket jenis skala likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Kelayakan modul digital akan diukur dengan menggunakan “tabel kelayakan” oleh Arikunto (2008).

3. Hasil dan pembahasan

1. Validasi Ahli Media

Ahli media yang digunakan yaitu dosen yang berasal dari prodi PTI di Universitas Pendidikan Ganesha. Ahli media dalam hal ini bertujuan untuk menilai modul digital jika dilihat dari aspek teknologinya. Penilaian modul digital diukur melalui 10 aspek penilaian. 100% tampilan modul digital dinilai sangat menarik, 100% penggunaan tombol navigasi dinilai sangat mudah untuk digunakan, 75% kombinasi warna pada modul dinilai menarik, 75% teks/tulisan dinilai jelas dibaca, 75% gambar animasi dinilai menarik, 100% bahasa mudah untuk dibaca, 100% modul digital dinilai sangat interaktif, 75% modul digital dinilai mudah digunakan, 75% materi mudah untuk dipahami, dan 100% petunjuk belajar dinilai sangat jelas. Penilaian modul oleh ahli media dapat dijabarkan dalam diagram lingkaran, sebagai berikut:

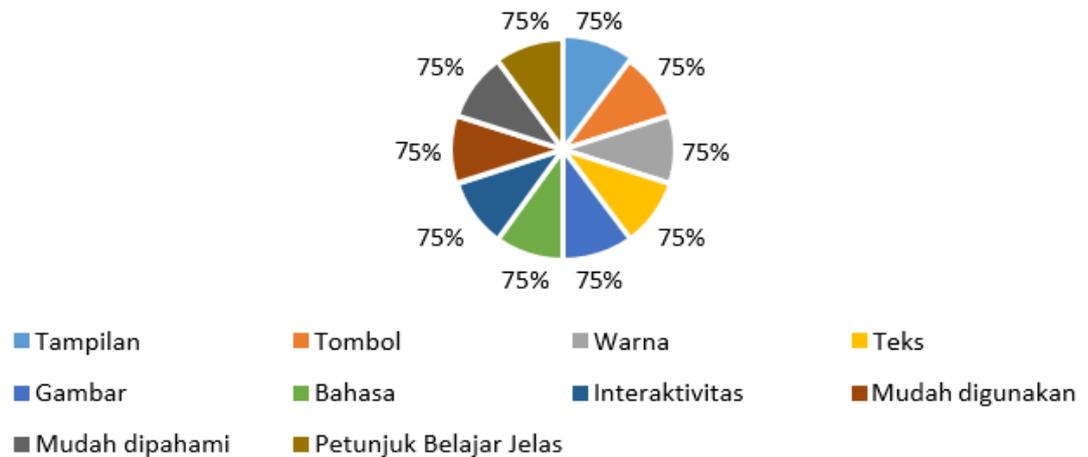


Gambar 1. Diagram Validasi Modul Ahli Media

Secara umum penilaian ahli media terhadap modul digital memiliki tanggapan yang sangat baik mulai dari aspek tampilan, materi hingga kemudahan penggunaan modul. Jika dicari rerata terhadap 10 aspek penilaian tersebut maka modul digital mendapat presentase kelayakan sebesar 87.5% (sangat layak).

2. Validasi Ahli Materi

Ahli media yang digunakan yaitu dosen yang berasal dari prodi PPKn di Universitas Pendidikan Ganesha. Ahli materi dalam hal ini bertujuan untuk menilai modul digital jika dilihat dari aspek konten atau materi ajar. Penilaian modul digital diukur melalui 10 aspek penilaian. 75% tampilan modul digital dinilai menarik, 75% penggunaan tombol navigasi dinilai mudah untuk digunakan, 75% kombinasi warna pada modul dinilai menarik, 75% teks/tulisan dinilai jelas dibaca, 75% gambar animasi dinilai menarik, 75% bahasa mudah untuk dibaca, 75% modul digital dinilai interaktif, 75% modul digital dinilai mudah digunakan, 75% materi mudah untuk dipahami, dan 75% petunjuk belajar dinilai jelas. Penilaian modul oleh ahli materi dapat dijabarkan dalam diagram lingkaran, sebagai berikut:



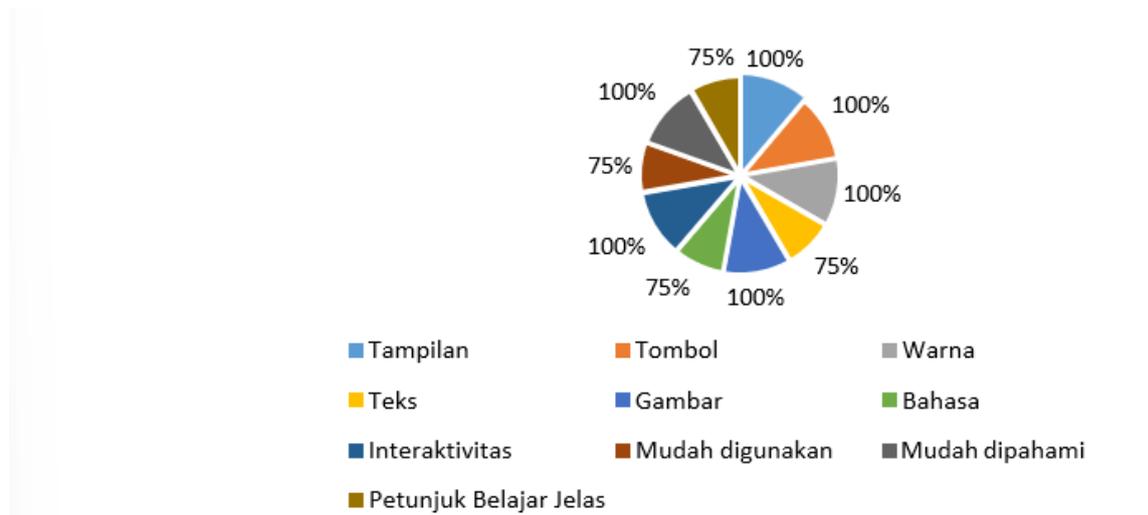
Gambar 2. Diagram Validasi Modul Oleh Ahli Materi

Secara umum penilaian ahli materi terhadap modul digital memiliki tanggapan yang baik mulai dari aspek tampilan, materi hingga kemudahan penggunaan modul. Jika dicari rerata terhadap 10 aspek penilaian tersebut maka modul digital mendapat presentase kelayakan sebesar 75% (layak).

3. Validasi oleh Guru

Guru yang digunakan yaitu guru Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Tabanan. Seperti yang kita ketahui pola pembelajaran di abad-21 ini akan lebih banyak memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses transfer ilmu yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik. Sesuai dengan Permendiknas No 16 Tahun 2007 menyatakan bahwa guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Keikutsertaan guru dalam memberikan penilaian ini karena guru sendiri yang nantinya akan menggunakan dan mengembangkan modul untuk keperluan proses pembelajaran seterusnya. Jadi pendapat guru sangat penting dalam penelitian pengembangan modul digital ini.

Penilaian modul digital diukur melalui 10 aspek penilaian. 100% tampilan modul digital dinilai sangat menarik, 100% penggunaan tombol navigasi dinilai sangat mudah untuk digunakan, 100% kombinasi warna pada modul dinilai sangat menarik, 75% teks/tulisan dinilai jelas dibaca, 100% gambar animasi dinilai sangat menarik, 75% bahasa mudah untuk dibaca, 100% modul digital dinilai sangat interaktif, 75% modul digital dinilai mudah digunakan, 100% materi sangat mudah untuk dipahami, dan 75% petunjuk belajar dinilai jelas. Secara umum penilaian guru Pendidikan Pancasila terhadap modul digital memiliki tanggapan yang sangat baik mulai dari aspek tampilan, materi hingga kemudahan penggunaan modul. Modul digital juga dinilai mampu memberikan fasilitas pada peserta didik untuk belajar terhadap fenomena- fenomena di dunia nyata, karena dalam modul tersebut dapat dimasukan video dan gambar terkait fenomena terkini. Jika dicari rerata terhadap 10 aspek penilaian tersebut maka modul digital mendapat presentase kelayakan sebesar 90% (sangat layak). Penilaian modul oleh guru dapat dijabarkan dalam diagram lingkaran, sebagai berikut:

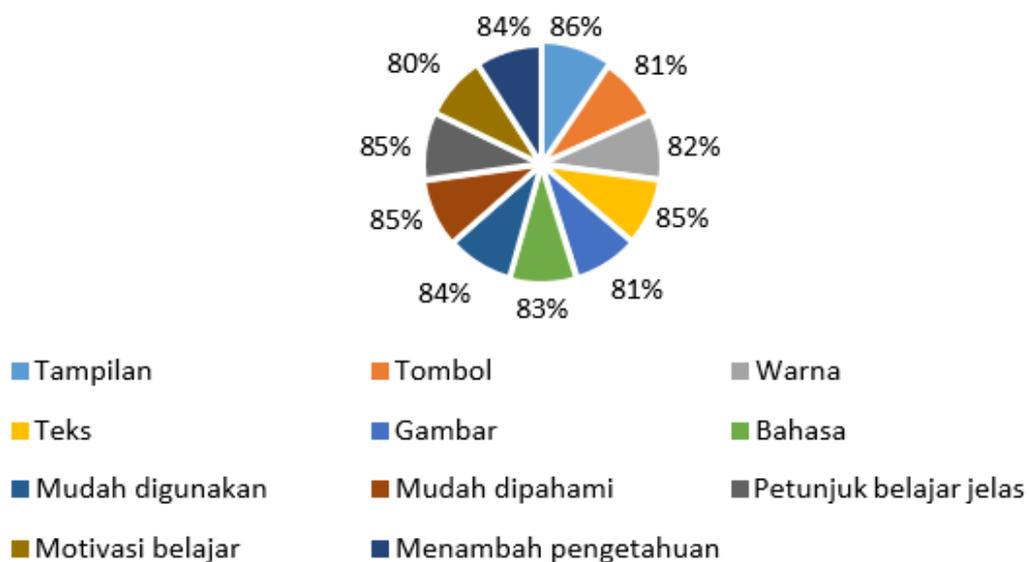


Gambar 3. Diagram Validasi Modul Oleh Guru

4. Validasi oleh Siswa

Siswa yang digunakan yaitu 36 siswa kelas X jurusan Rancangan Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. Menurut Marc Prensky (dalam Majir, 2020) generasi yang terlahir di era serba modern disebut dengan *digital native*, artinya generasi ini adalah generasi yang tumbuh dan besar dengan teknologi. Seiringan dengan hal tersebut, siswa kelas X adalah siswa yang secara fisik dan mental sedang mengalami fase transisi atau adaptasi dari jenjang SMP ke SMA. Oleh karena itu siswa kelas X membutuhkan media yang sesuai dan menarik agar dapat membiasakan mereka dengan pola ajar di Sekolah Menengah Atas.

Penilaian modul digital pada siswa diukur melalui 11 aspek penilaian. 86% tampilan modul digital dinilai sangat menarik, 80,5% penggunaan tombol navigasi dinilai sangat mudah untuk digunakan, 82% kombinasi warna pada modul dinilai menarik, 85% teks/tulisan dinilai sangat jelas dibaca, 80,5% gambar animasi dinilai menarik, 83,3% bahasa mudah untuk dibaca, 84% modul digital dinilai mudah digunakan, 85,4% materi sangat mudah untuk dipahami, 85% petunjuk belajar dinilai sangat jelas, sebesar 80% siswa merasakan peningkatan motivasi belajar saat menggunakan modul digital, dan sebesar 84% siswa merasa pengetahuan akan materi bertambah setelah mempelajari isi modul. Penilaian modul oleh dapat dijabarkan dalam diagram lingkaran, sebagai berikut:

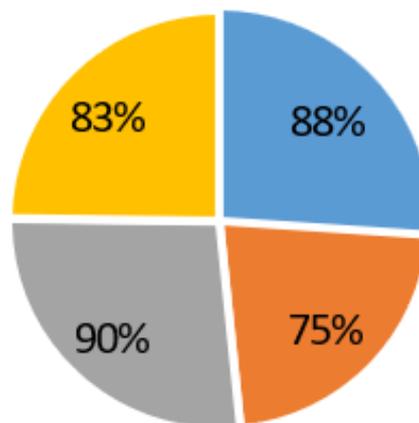


Gambar 4. Diagram Validasi Modul Oleh Siswa

Secara umum penilaian siswa terhadap modul digital memiliki tanggapan yang baik mulai dari aspek tampilan, materi hingga kemudahan penggunaan modul. Jika dicari rerata terhadap 11 aspek penilaian tersebut maka modul digital mendapat presentase kelayakan sebesar 83.27% (layak).

5. Hasil Penilaian Keseluruhan

Gunawan (2022) modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis yang membuat satu paket pengalaman belajar dan agar siswa dapat belajar mandiri. Dengan demikian, modul digital berbasis flipbook disusun secara sistematis agar siswa dapat belajar dengan ataupun tanpa guru dengan menyertai petunjuk belajar yang jelas dan mudah dipahami. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa, maka secara keseluruhan sebesar 84% modul digital dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penilaian modul digital dapat dijabarkan dalam diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Validasi Modul Oleh Keseluruhan Validator

4. Simpulan dan saran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad-21 ini telah mempengaruhi sendi-sendi kehidupan manusia mulai dari aktifitas sosial, pekerjaan maupun pendidikan. Mengingat generasi *digital native* adalah generasi yang tumbuh besar didampingi dengan teknologi, maka sudah semestinya guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dialogis, kreatif serta dinamis dengan memanfaatkan teknologi digital. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru Pendidikan Pancasila untuk menunjang proses pembelajaran di abad-21 adalah modul digital berbasis flipbook. Modul digital ini dapat memberikan fasilitas belajar Pendidikan Pancasila yang notabene berbasis *contextual teaching and learning*. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa, maka modul digital yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 84%. Maka dari itu, modul digital berbasis flipbook ini dianggap layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimyawati, E.H. (2017). *Pembelajaran PKN Berbasis Kontekstual Bagi Penguatan Karakter Bangsa*. *Journal Civics and Social Studies*, Vol 1 (1).
- Gunawan, R. (2022). *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Bandung: CV.Feniks Muda Sejahtera, hlm.5
- Majir, Abdul. (2020). *Paradigma Baru Manajemen Pendidikan Abad 21*. Deepublish: Yogyakarta, hlm.39.

- Republik Indonesia. (2007). "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru". Jakarta.
- Sanusi, D.G. (2019). Hasil Survei Pustekkom 60 Persen Guru Di Indonesia Gagap Teknologi Informasi. Diakses di <https://jejakrekam.com/2019/03/19/hasil-survei-pustekkom-60-persen-guru-di-indonesia-gagap-teknologi-informasi/> pada 11 Februari 2023.
- Sari, N.M.W, dkk. (2022). *Revitalizing the Philosophy of Pancasila Through Education to Build a Solid Sense of Indonesian Identity in the 21st Century*. Singaraja: Proceedings of the 4th ICLSSE 2022.
- Sujana, I.P.W.M. (2020). *Menggagas Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Spiritual Hindu Pada Perguruan Tinggi*. Jurnal Kewarganegaraan Undiksha, Vol 8 (2).