

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS
KEBUDAYAAN ACEH DALAM PEMBELAJARAN
TERINTEGRASI**

SKRIPSI

Oleh:

**ANNISA RAHMI ARIF
NIM. 1052020004**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024 M / 1445 H**

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orangtuaku tercinta, Papa Dedi Arief, S.T dan mama Yunita Tanjung, terima kasih sudah memperjuangkan segalanya untukku. Terima kasih telah membesarkan, merawat, mendidik, mendoakan dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus serta dukungan kepadaku sehingga mampu menyelesaikan pendidikan pada perguruan tinggi.
3. Adik semata wayangku yang tersayang, Ahmad Al Fatih Ramadhan, yang selalu menjadi alasan bagiku untuk terus berjuang. Terima kasih atas senyum dan tawa yang menjadi penghibur disaat lelah. Semoga kakakmu ini dapat menjadi contoh untukmu, serta menjadi pembuka jalan untukmu menuju kesuksesan.
4. Sahabatku tersayang Putri Audia, Yuni Eriza, dan Rizka Ananda, yang telah menemani sedari masa putih abu-abu hingga saat ini, serta telah membantu memberikan waktu, tenaga, pikiran dan doa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Almamater yang kubanggakan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Tempat dimana aku belajar dan berkembang, yang telah memberiku begitu banyak pengalaman berharga, ilmu pengetahuan, dan kenangan indah.
6. Berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung, yang turut berkontribusi membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini, semoga kalian selalu diberikan kemudahan dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
7. Terakhir untuk Annisa Rahmi Arif, last but not least, ya! Diri saya tercinta. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha, bertahan, dan memilih untuk tidak menyerah dalam setiap keadaan, serta senantiasa menikmati setiap proses dari perjalanan hidup yang luar biasa hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena sudah berusaha untuk selalu kuat disetiap saat.

PENGESAHAN PEMBIMBING
PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS KEBUDAYAAN ACEH
DALAM PEMBELAJARAN TERINTEGRASI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh:

ANNISA RAHMI ARIF
NIM. 1052020004

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Chery Julida Panjaitan, M.Pd.
NIDN. 2024078301

Pembimbing II,



Rika Restela, M.Pd.
NIDN. 2015099102

PENGESAHAN PENGUJI
PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS
KEBUDAYAAN ACEH DALAM PEMBELAJARAN
TERINTEGRASI
SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 14 Januari 2025 M

14 Rajab 1446 H

Dewan Penguji :

Ketua



Chery Julida Panjaitan, M.Pd.
NIDN. 2024078301

Sekretaris



Rika Restela, M.Pd.
NIDN. 2015099102

Anggota I



Syamsiah Z, M.Pd.I.
NIDN. 2024048403

Anggota II

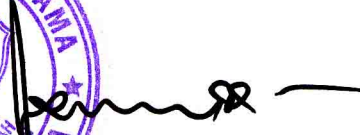


Yustizar, M.Pd.I.
NIDN. 2004047701

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa




Dr. Amiruddin, MA.

NIP. 197509092008011013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Rahmi Arif
Nim : 1052020004
Fakultas / Program Studi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **“Pengembangan Modul Digital Berbasis Kebudayaan Aceh dalam Pembelajaran Terintegrasi”** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 20 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Annisa Rahmi Arif

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Modul Digital Berbasis Kebudayaan Aceh Dalam Pembelajaran Terintegrasi”**, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjan Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa. Shalawat berangkai salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Beserta para sahabat dan keluarganya yang telah membawa umat manusia dari alam zahiliyah ke alam yang penuh dengan dengan ilmu pengetahuan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama kegiatan penyusunannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa;
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa;
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
4. Bapak Dr. Basri, MA, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu, meluangkan waktu, memberikan saran dan masukan serta semangat dalam penyelesaian proposal skripsi;
5. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis;

6. Ibu Rika Restela, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis;
7. Ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd selaku validator ahli materi, ibu Ade Paramitha Utary, M.Pd selaku validator ahli media, dan ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dalam penelitian dan pengembangan media dalam skripsi ini;
8. Bapak dan ibu dosen beserta seluruh tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menyelesaikan studi;
9. Bapak Helmi, S.Ag, selaku Kepala Sekolah MIN 4 Langsa yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MIN 4 Langsa;
10. Bapak Hendrawan, S.Pd.I, selaku Wali Kelas V-a yang telah memberikan ruang dan waktu serta kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini;
11. Orang tua dan keluarga yang tidak ada henti-hentinya selalu memberikan semangat, dukungan, dan inspirasi dalam setiap Langkah penulis;
12. Teman-teman seperjuangan khususnya teman-teman unit satu, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020 yang telah kebersamai masa-masa perkuliahan;

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Langsa, 20 Desember 2024
Penulis,

Annisa Rahmi Arif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Definisi Operasional	10
BAB II TINJAUAN TEORITIS	13
A. Penelitian dan Pengembangan (<i>R&D</i>)	13
B. Model Pengembangan PPE.....	14
C. Media Pembelajaran	16
D. Modul Digital.....	24
E. Kebudayaan Aceh	36
F. Pembelajaran Terintegrasi.....	49
G. Kerangka Berfikir	58
H. Penelitian Terdahulu	59

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	64
	A. Jenis Penelitian	64
	B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	68
	C. Subjek Penelitian	68
	D. Teknik Pengumpulan Data.....	68
	E. Instrumen Penelitian	69
	F. Teknik Analisis Data	76
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	79
	A. Hasil Pengembangan.....	79
	B. Pembahasan	121
BAB V	PENUTUP	127
	A. Kesimpulan	127
	B. Saran	128
	DAFTAR PUSTAKA.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	70
Tabel 3.2.	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	72
Tabel 3.3.	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	74
Tabel 3.4.	Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru	75
Tabel 3.5.	Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	76
Tabel 3.6.	Skor Penilaian Angket.....	77
Tabel 3.7.	Skala Kelayakan Media.....	78
Tabel 3.8.	Skala Respon Guru dan Siswa	78
Tabel 4.1.	Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi Tahap 1.....	95
Tabel 4.2.	Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi Tahap 2.....	96
Tabel 4.3.	Rekapitulasi Hasil Validasi Produk dari Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2.....	98
Tabel 4.4.	Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media Tahap 1	100
Tabel 4.5.	Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media Tahap 2	102
Table 4.6.	Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2	105
Tabel 4.7.	Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa Tahap 1.....	109
Tabel 4.8.	Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa Tahap 2.....	111
Tabel 4.9.	Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2	112
Tabel 4.10.	Hasil Respon Guru	117
Tabel 4.11.	Hasil Respon Siswa.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	Halaman Cover.....	85
Gambar 4.2.	Daftar Isi dan Kata Pengantar	86
Gambar 4.3.	Panduan Penggunaan dan Deskripsi Modul.....	87
Gambar 4.4.	Capaian Pembelajaran.....	88
Gambar 4.5.	Tampilan Materi Chapter 1	89
Gambar 4.6.	Tampilan Materi Chapter 2	90
Gambar 4.7.	Tampilan Materi Chapter 3	91
Gambar 4.8.	Tampilan Materi Chapter 4	92
Gambar 4.9.	Tampilan Video Tari Tarek Pukat.....	93
Gambar 4.10.	Sebelum Revisi	99
Gambar 4.11.	Setelah Revisi.....	99
Gambar 4.12.	Sebelum Revisi	10
Gambar 4.13.	Setelah Revisi.....	106
Gambar 4.14.	Sebelum Revisi	106
Gambar 4.15.	Setelah Revisi.....	106
Gambar 4.16.	Sebelum Revisi	107
Gambar 4.17.	Setelah Revisi.....	107
Gambar 4.18.	Sesudah Revisi	107
Gambar 4.19.	Setelah Revisi.....	107
Gambar 4.20.	Sebelum Revisi	108
Gambar 4.21.	Setelah Revisi.....	108
Gambar 4.22.	Sebelum Revisi	108
Gambar 4.23.	Setelah Revisi.....	108
Gambar 4.24.	Sebelum Revisi	113
Gambar 4.25.	Setelah Revisi.....	113
Gambar 4.26.	Sebelum Revisi	114
Gambar 4.27.	Setelah Revisi.....	114
Gambar 4.28.	Sebelum Revisi	114
Gambar 4.29.	Setelah Revisi.....	114

Gambar 4.30.	Sebelum Revisi	115
Gambar 4.31.	Setelah Revisi.....	115
Gambar 4.32.	Sebelum Revisi	115
Gambar 4.33.	Setelah Revisi.....	115
Gambar 4.34.	Sebelum Revisi	115
Gambar 4.35.	Setelah Revisi.....	115
Gambar 4.36.	Sebelum Revisi	116
Gambar 4.37.	Setelah Revisi.....	116
Gambar 4.38.	Setelah Revisi.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Validasi Materi oleh Ahli Materi Tahap 1	134
Lampiran 2.	Validasi Materi oleh Ahli Materi Tahap 2	143
Lampiran 3.	Validasi Media oleh Ahli Media Tahap 1	152
Lampiran 4.	Validasi Media oleh Ahli Media Tahap 2	163
Lampiran 5.	Validasi Bahasa oleh Ahli Bahasa Tahap 1.....	174
Lampiran 6.	Validasi Bahasa oleh Ahli Bahasa Tahap 2.....	181
Lampiran 7.	Angket Respon Guru	188
Lampiran 8.	Angket Respon Siswa.....	196
Lampiran 9	Dokumentasi.....	204

ABSTRAK

Annisa Rahmi Arif

NIM 1052020004, Pengembangan Modul Digital Berbasis Kebudayaan Aceh dalam Pembelajaran Terintegrasi

Pembimbing

1. Chery Julida Panjaitan, M.Pd.
2. Rika Restela, M.Pd.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih maka kebutuhan akan media pembelajaran berbasis digital juga semakin dibutuhkan. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dasar dalam merancang dan mengemas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital guna mengikuti perkembangan zaman sekaligus menciptakan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berbasis digital tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi tantangan bagi guru untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang efektif dan menarik di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan PPE yang terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) *Planning* (perencanaan); (2) *Production* (produksi); (3) *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ditujukan untuk kelas V-a MIN 4 Langsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media dapat dilihat dari hasil rata-rata validasi dari ketiga validator. Validasi ahli materi 87% (Sangat Layak), validasi ahli media 87,3% (Sangat Layak), validasi ahli Bahasa 81% (Sangat Layak). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas V-a MIN 4 Langsa.

Kata kunci: Pengembangan model PPE, Modul Digital, Kebudayaan Aceh, Pembelajaran Terintegrasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dinamika kehidupan di era *Society* 5.0 membawa perubahan mendasar dalam cara masyarakat berinteraksi dengan teknologi dan lingkungannya. Kehidupan di era *Society* 5.0 mencakup perkembangan revolusi industri keempat yang fokus pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan. Aspek pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang ikut terdampak akibat adanya perkembangan teknologi.

Era *Society* 5.0 berdampak signifikan terhadap penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Perkembangan teknologi pada era *Society* 5.0 ini menghadirkan peluang dan tantangan tersendiri bagi pendidik di setiap satuan pendidikan. Sebagai pendidik di era masyarakat 5.0, pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan dibidang teknologi digital dan berfikir kreatif untuk menyesuaikan perkembangan zaman.

Bidang pendidikan juga harus meningkatkan kompetensi intruksional, dimana pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan dan mendesain media pembelajaran untuk pendukung dalam proses belajar mengajar di kelas.¹ Tantangan yang dihadapi pendidik dalam mengintegrasikan perkembangan teknologi di dunia pendidikan semakin kompleks

¹ Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V', *Jurnal Edutech Undiksha*, 8.2 (2020), 33 <<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>>.

dengan adanya kebutuhan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan menarik bagi peserta didik yang berada di zaman era digital.

Salah satu penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan yaitu media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini merupakan suatu kesempatan bagi pendidik untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam menjawab tantangan zaman untuk mencoba mendesain sendiri media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Hal tersebut dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, mudah dipahami, serta interaktif sehingga materi pembelajaran yang disampaikan pendidik akan mudah diserap dan dipahami oleh peserta didik.²

Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media sebagai alat yang mempermudah berjalannya proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik di kelas.³ Beberapa contoh media pembelajaran yang sering digunakan oleh tenaga pendidik yaitu seperti media cetak, media visual, media audio, media audio visual, dan media interaktif seperti modul digital.

² Ketut Sepdyana Kartini and I Nyoman Tri Anindia Putra, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3.2 (2020), 8–12 <<https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>>.

³ Ina Magdalena and others, 'Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III', *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3.2 (2021), 377–86 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>>.

Modul elektronik atau modul digital merupakan salah satu bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang ditampilkan dalam format digital, di dalamnya terdapat audio, animasi atau lain sebagainya yang mendukung kegiatan belajar.⁴ Modul digital biasanya terdiri dari aplikasi edukatif, simulasi, permainan pendidikan dan perangkat lunak pembelajaran. Modul digital memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman langsung dalam menjelajahi konsep-konsep.

Modul digital berbasis kebudayaan lokal merupakan salah satu modul digital yang dapat dikembangkan. Modul digital ini berisi tentang penjelasan nilai-nilai budaya. Dengan dikembangkannya modul tersebut peserta didik mampu mengetahui kebudayaan daerah setempat sehingga dapat melestarikan kebudayaan tersebut dalam bentuk pembelajaran. Modul digital berbasis kebudayaan khususnya kebudayaan lokal dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan dan mengajarkan nilai-nilai budaya serta pendidikan karakter seperti yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang fokus pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara Indonesia. Tujuannya adalah untuk membentuk karakter dan sikap kebangsaan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Mata pelajaran ini juga bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

⁴ Aktsa Sharikha Hasanudin, Kurniati, and Mita Septiani, 'Karakteristik Modul Digital Berbasis Interactive Flipbook Pada Mata Kuliah Evaluasi Program Untuk Mendorong Pembelajaran Self Integrated Di Perguruan Tinggi', *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 1 (2) (2022), 1–7 <<https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/view/1295>>.

Relevansi pengintegrasian nilai-nilai kebudayaan lokal dalam pembelajaran pendidikan Pancasila adalah cara untuk menjadikan pembelajaran lebih terkait dengan realitas budaya dan sosial masyarakat. Nilai-nilai kebudayaan lokal mencakup norma-norma, etika, dan tradisi yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat setempat. Pengenalan nilai-nilai kebudayaan lokal melalui pembelajaran pendidikan Pancasila, dapat dikenalkan dengan nilai-nilai kebudayaan lokal. Melibatkan sikap saling menghormati, gotong royong, keadilan, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya. Memberikan peluang bagi siswa untuk lebih memahami dan menghargai keragaman budaya di sekitarnya. Harus diakui dan diterima sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.⁵

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pembentukan karakter juga bisa didapatkan dari nilai-nilai kebudayaan lokal khususnya kebudayaan setempat. Seperti kebudayaan Aceh. Kebudayaan Aceh merupakan warisan budaya Indonesia, yang memiliki kekayaan dan keunikan. Kebudayaan Aceh harus diwariskan kepada generasi penerus Bangsa yaitu yang meliputi tradisi, seni, adat istiadat dan kearifan lokal. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan arus globalisasi yang pesat, muncul kekhawatiran bahwa generasi penerus bangsa semakin terasing dan lupa terhadap kebudayaan yang dimiliki oleh Bangsa dan Negeranya, khususnya budaya lokal yang ada di daerahnya. Hal tersebut diakibatkan karena minimnya media pembelajaran, kurang tersedia bahan ajar berbasis teknologi digital dan kurangnya bahan ajar berbasis budaya lokal

⁵ Anif Istianah, 'PENDIDIKAN', 24.1 (2024), 31–40.

setempat khususnya kebudayaan Aceh yang berdampak pada minimnya pengetahuan peserta didik tentang kebudayaan lokal, khususnya kebudayaan Aceh.

Kebudayaan lokal setempat khususnya kebudayaan Aceh terdiri dari banyak jenis seperti tarian, musik serta adat istiadat. Salah satu kebudayaan Aceh yang mengandung nilai-nilai Pancasila dan pembentukan karakter yang terintegrasi dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Tari Tarek Pukat. Tari tarek pukat adalah salah satu tarian tradisional dari daerah Aceh yang menggambarkan aktivitas masyarakat Aceh dalam membuat pukat atau jaring yang digunakan untuk menangkap ikan dilaut. Tarian ini tidak hanya semata sebagai hiburan saja, tetapi juga memiliki makna yang mendalam. Guna mengajarkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan dan pembentukan karakter.⁶

Modul digital berbasis kebudayaan Aceh yang terintegrasi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. ini dikembangkan menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan metode PPE (*Planning, Production, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Richey dan Klein menyatakan “*The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)*”.⁷ Pengembangan model PPE dilandasi oleh teori konstruktivisme dan teori

⁶ dan Liza Fidiawati Fitriani, Riza Oktariana, ‘Tarek Pukat, Ekspresi Masyarakat Aceh TAREK PUKAT ACEH: FORM OF LIFE OF THE COASTAL ACEH COMMUNITY’S LIFE AND ITS INHERITANCE AT TK NEGERI 5 BANDA ACEH’, *Journal of Education Science (JES)*, 9.1 (2023) <<https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/3056>>.

⁷ Putri Nabilah, Warneri, and Husni Syahrudin, ‘Pengembangan Media Kartu Uno Dalam Pembelajaran Ekonomi’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9.10 (2020), 1–8 <<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43109>>.

kognitivisme yang lebih mengutamakan pada proses dalam memperoleh pengetahuan dan masalah-masalah di sekitar sebagai sumber belajar siswa.⁸

Modul digital berbasis kebudayaan Aceh yang terintegrasi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine. Canva adalah alat desain grafis yang memudahkan pembuatan materi visual. Aplikasi canva dapat digunakan untuk membuat elemen desain seperti poster, infografis, dan presentasi. Canva memiliki template desain, warna, font, serta dapat menyematkan gambar atau media lainnya yang dapat digunakan untuk memperjelas materi dalam modul.⁹ Heyzine adalah alat untuk membuat flipbook digital yang interaktif. Ini berguna untuk menyajikan modul dalam format yang menarik dan mudah di akses secara online. Heyzine menjadi platform untuk mengubah file PDF yang dibuat canva menjadi flipbook digital yang dapat digunakan secara gratis.¹⁰

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan modul digital berbasis kebudayaan Aceh yang terintegrasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Modul Digital Berbasis Kebudayaan Aceh Dalam Pembelajaran Terintegrasi”.

⁸ Rumiya Rumiya, Indrawati Indrawati, and Yushardi Yushardi, ‘Model PPE (Pembimbingan, Presentasi, Evaluasi) Untuk Remedi Miskonsepsi IPA Siswa SMP’, *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Sains*, 2.1 (2017), 49–56.

⁹ Siti Kholisah, Abd Qohar, and Hery Susanto, ‘Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Materi Persamaan Garis Lurus’, *JIPMat*, 9.1 (2024), 103–15 <<https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i1.454>>.

¹⁰ Siti Kholisah, Qohar, and Hery Susanto.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya materi pembelajaran berbasis kebudayaan lokal setempat di sekolah.
2. Minimnya penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan kebudayaan lokal.
3. Kebutuhan akan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.
4. Kurangnya modul ajar yang terintegrasi dalam kebudayaan Aceh.
5. Tantangan dalam melestarikan kebudayaan lokal di era globalisasi.
6. Penanaman nilai-nilai Pancasila dan pembentukan karakter yang terintegrasi dengan kebudayaan lokal.

Identifikasi masalah ini menjadi langkah awal dalam mencari solusi yang efektif untuk membantu pendidik mengatasi tantangan dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan serta menemukan jawaban berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, masalah yang muncul masih sangat luas, maka dari itu perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini dilakukan karena keterbatasan kemampuan peneliti, waktu, biaya dan kesempatan yang ada.

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di MIN 4 Kota Langsa dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas V-a.
2. Penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan teknologi dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif

berupa modul digital. Sehingga penelitian ini nantinya difokuskan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk modul digital berbasis kebudayaan aceh pada pembelajaran terintegrasi kelas V semester ganjil

3. Pengembangan modul digital ini menggabungkan dua mata pelajaran yang saling terintegrasi yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan, dan pelajaran Seni Budaya dengan materi seni tari.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi di MIN 4 Kota Langsa?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi di MIN 4 Kota Langsa?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi di MIN 4 Kota Langsa.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan penggunaan modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi di MIN 4 Kota Langsa.

F. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan ialah modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi, pengembangan produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi.
2. Produk berbentuk modul digital berupa flipbook.
3. Produk bersifat interaktif, dimana modul digital ini didesain dengan semenarik mungkin menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine dengan tambahan animasi - animasi menarik.
4. Produk ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan modul digital, khususnya terkait dengan kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi, yang diharapkan mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan memicu ketertarikan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang disampaikan pendidik serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang interaktif untuk mencapai penguasaan materi. Modul tersebut juga sebagai bahan ajar untuk memotivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan minat dan kreatifitas peserta didik.

b. Bagi pendidik

Pengembangan modul ini juga bermanfaat untuk pendidik dalam menyesuaikan perkembangan teknologi dengan pendidikan, dan juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas mendesain dan membuat modul digital yang menarik.

c. Bagi peneliti

Sebagai penambah pengetahuan, pengalaman dan kreativitas baru dalam mengembangkan modul digital yang menarik serta dapat dijadikan sebagai landasan untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang lebih baik lagi bagi peneliti sebelumnya.

H. Definisi Operasional

1. Modul Digital

Modul digital merupakan alternatif dari bahan ajar yang menarik karena bukan materi dan gambar saja yang dapat dimuat, tetapi juga audio dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, modul digital memungkinkan

peserta didik mengatur waktu belajarnya secara efektif.¹¹ Salah satu bentuk modul digital berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah modul digital berbasis interactive flipbook. Shoffa berpendapat bahwa interaktif pada umumnya adalah lebih kepada penggunaan multimedia dan layanan digital untuk menumbuhkan respon pengguna dengan menyuguhkan konten audio, konten visual maupun audiovisual.¹²

2. Pembelajaran Terintegrasi

Pembelajaran terintegrasi adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran ke dalam satu pengalaman belajar yang holistik. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan koneksi antara konsep-konsep dari berbagai bidang studi sehingga peserta didik dapat memahami dan menerapkan pengetahuan mereka secara lebih luas dan kontekstual.¹³

3. Kebudayaan Lokal Tari Tarek Pukat

Tari Tarek Pukat merupakan salah satu dari sekian banyak kebudayaan lokal yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia. Tarian ini adalah bentuk kesenian yang merupakan wujud kebudayaan hasil olah ide ataupun gagasan masyarakat pesisir Aceh. Tarek Pukat sebagai gambaran aktivitas masyarakat pesisir yang memiliki rasa keindahan (estetika) yang ditimbulkan dari gerak, syair dan musik. Setiap

¹¹ Ibnu Muttaqin, Isma Widiaty, and Nenden Rani Rinekasari, 'Development of a Digital Module Based on Self-Determined Learning in Basic Knowledge Subjects of Social Work at SMKN 15 Bandung', *FamilyEdu: Journal of Family Welfare Educatio*, 6.1 (2020), 47–57 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/25841/pdf>>.

¹² Hasanudin, Kurniati, and Septiani.

¹³ Lukman Hakim, 'Integrated Learning Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman*, 4.2 (2018), 227–55 <<https://doi.org/10.33650/at-turas.v4i2.334>>.

komponen terdapat kearifan lokal yang memiliki makna, isi pesan tentang norma-norma sosial, nilai-nilai budaya dan sebagai wujud kebudayaan yang mengatur sosial dalam menata aktivitas kehidupan sosial masyarakatnya.¹⁴

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang membangun paradigma baru dalam diri peserta didik untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila, merespon persoalan aktual bangsa, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵ Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi Bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Pengajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan SD.¹⁶

¹⁴ Dennik Febriana, Dhiyan Septa Wihara, and Poniran Yudho Leksono, 'Budaya Tarek Pukat Dalam Manajemen Strategi Kepemimpinan Masyarakat Pesisir', 2023, 1–10 <<http://repository.unpkediri.ac.id/10647/>>.

¹⁵ Sely Ayu Lestari, 'Pengaruh Mata Kuliah Pendidikan Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Sikap Ideologi Mahasiswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6.2 (2021), 445–54 <<http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>>.

¹⁶ S M Akhyar and D A Dewi, 'Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi', *Jurnal Kewarganegaraan*, 6.1 (2022), 1541–46 <<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>>.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Pengembangan Modul Digital Berbasis Kebudayaan Aceh dalam Pembelajaran Terintegrasi

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berupa modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi berbentuk flipbook yang berjudul “Pancasila dalam Kehidupan dan Kebudayaanku (Kebudayaan Lokal Tari Tarek Pukat” untuk siswa kelas V MIN 4 Kota Langsa yang telah divalidasi oleh beberapa ahli, dilakukan perbaikan, dan telah diujicobakan. Modul digital ini berupa media pembelajaran yang dimodifikasi dari buku cetak menjadi buku digital di desain dengan penuh warna yang menjadikan media ini sangat menarik minat peserta didik dalam belajar.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model PPE yang terdiri dari tiga fase yaitu : (1) *Planning*; (2) *Production*; (3) *Evaluation*. Semua fase melibatkan proses evaluasi dan revisi. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, hasil penelitian sebagai berikut :

a. *Planning* (Perencanaan)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap planning atau perencanaan pembuatan produk, mulai dari melakukan analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik.

Hasil analisis ini menjadi acuan peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti melakukan observasi di kelas. Berdasarkan hasil observasi peneliti, tampak beberapa guru ada yang mulai menerapkan sistem pembelajaran digital dengan beberapa aplikasi seperti Power Point, Canva, dan Youtube.

Peneliti juga mengidentifikasi bahwa ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah tersebut belum terlalu mendukung dan memadai. Kondisi jaringan internet di lingkungan sekolah juga belum disediakan akses Wifi di ruang kelas. Maka dari itu pembelajaran menggunakan media digital tidak selalu diterapkan setiap hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V-a, pada tahun lalu ada pihak yang menawarkan aplikasi atau buku digital berbayar dan ada beberapa guru yang sudah mempraktekkannya, namun aplikasi tersebut tidak lama digunakan oleh pihak guru dikarenakan adanya berbagai kendala. Salah satunya yaitu dikarenakan kendala seperti sarana dan prasarana yang belum terlalu mendukung dan memadai serta media pembelajaran yang berbayar.

Terlihat jelas bahwa implementasi pembelajaran digital di sekolah tersebut belum optimal dimana guru belum menerapkan pembelajaran digital setiap hari disebabkan oleh berbagai kendala salah satunya yaitu sarana serta prasarana yang belum terlalu mendukung dan memadai. Hal

ini menimbulkan beberapa permasalahan yang signifikan. Oleh sebab itu, mengemas media pembelajaran dalam format digital menjadi sebuah tantangan sekaligus untuk menciptakan pengalaman baru bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran digital serta memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran yang berbeda dan lebih menyenangkan bagi siswa. Dengan cara ini, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai alat pembelajaran mandiri tetapi juga sebagai bantuan dalam proses pembelajaran dikelas.

Analisis materi dilakukan peneliti dengan menentukan materi pembelajaran berdasarkan dengan Capaian Pembelajaran (CP) kurikulum merdeka sehingga media pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan, ditemukan bahwa pada kelas V-a di MIN 4 Kota Langsa sudah menerapkan kurikulum merdeka sebagai acuan pembelajarannya. Maka dari itu peneliti memilih mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan dan pelajaran Seni Budaya dengan materi seni tari yaitu tari Tarek Pukat yang dikemas sebagai konten materi dalam modul digital.

Capaian pembelajaran pada fase C mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pada elemen Pancasila. Pada fase ini peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara. Tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu peserta didik dapat

membiasakan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi, nilai dan pandangan hidup. Materi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini membahas tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Pada materi ini peserta didik mengenal nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan seperti gotong royong, semangat, dan kerjasama.

Capaian pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya pada materi Seni Tari yaitu terdapat pada elemen mengamati (*experiencing*). Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati berbagai bentuk tari tradisi yang dapat digunakan untuk mengekspresikan diri. Tujuan pembelajaran pada mata pelajaran ini yaitu peserta didik mampu menganalisis sejarah, gerakan, serta makna dari sebuah tarian tradisional khususnya tarian tradisional setempat.

Kemudian dilakukan analisis karakteristik peserta didik, ini merupakan hal yang sangat penting dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan menganalisis karakteristik peserta didik, maka akan dapat mengembangkan media yang sesuai dengan minat siswa dan tahap perkembangannya. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik sangat antusias dan termotivasi dalam belajar saat menggunakan media pembelajaran digital. Sehingga dirasa cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

b. *Production (Produksi)*

Pada tahap kedua dari model pengembangan PPE, yaitu tahap production atau produksi, peneliti mulai merancang dan membuat modul digital yang akan dikembangkan. Ada 3 tahap yang dilakukan pada tahap produksi ini diantaranya :

1. Pemilihan aplikasi pendukung pembuatan modul digital

Dalam penyusunan modul digital, peneliti memerlukan beberapa aplikasi pendukung untuk pembuatan produk. Adapun aplikasi yang digunakan adalah:

1) Canva

Aplikasi canva ini digunakan untuk merancang, menyusun, dan mengedit modul digital yang lengkap dan menarik. Dengan fitur-fitur yang disediakan, Canva membantu mempermudah proses pembuatan dan pengeditan media pembelajaran modul digital dari awal hingga akhir.

2) Heyzine

Perangkat lunak utama yang digunakan oleh peneliti untuk membuat modul digital yang menarik serta efektif. Di dalamnya terdapat berbagai fitur interaktif seperti penambahan multimedia (video, audio, animasi) dan efek transisi halaman untuk menghasilkan bahan ajar dalam bentuk flipbook yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik.

2. Pembuatan modul digital

Pembuatan modul digital menggunakan aplikasi Canva dimulai dengan membuat desain halaman cover, daftar isi, kata pengantar, panduan penggunaan, deskripsi modul, capaian pembelajaran, materi pembelajaran, latihan soal, video pembelajaran, dan penutup. Pembahasan disajikan dengan cara yang menarik, menggunakan perpaduan warna yang bervariasi untuk menghindari tampilan yang monoton.

Poin utama dari pengembangan ini adalah bahwa media yang dikembangkan berupa modul digital berbentuk flipbook. Tujuan dari media ini untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari materi tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam tari Tarek Pukat. Berikut ini adalah tahapan proses pembuatan modul digital :

1) Halaman pembuka (*Opening*)

Opening bertujuan untuk membuat bahan ajar menjadi lebih menarik dengan menyajikan halaman cover, daftar isi, kata pengantar, panduan penggunaan , deskripsi modul, dan CP. Semua elemen ini dirancang dengan tampilan warna yang menarik, animasi, jenis, huruf, dan efek suara lembaran buku untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan pengguna modul digital. Berikut hasil tampilan halaman pembuka pada modul digital :

Pada halaman cover diberikan ilustrasi gambar bendera merah putih dan gambar burung garuda. Kemudian terdapat ilustrasi gambar rumah adat Aceh, serta gambar ilustrasi penari tari Tarek Pukat dengan tambahan tampilan awan, burung, dan rumput yang menambah kesan indah (estetik) pada tampilan desain cover. Gambar ilustrasi yang dipilih tentu sangat berkaitan dengan konten materi yang dimuat dalam modul digital yaitu “Pancasila dalam Kehidupan dan Kebudayaanku (Kebudayaan Lokal Tari Tarek Pukat)”.



Tarek Pukat)”.

Gambar 3.1 Halaman Cover

Halaman daftar isi dilengkapi dengan latar yang menggambarkan daftar isi, ini merupakan bagian awal modul yang penting. Di dalamnya, tercantum semua topik yang ada dalam modul beserta nomor halamannya.

Tujuannya adalah agar peserta didik bisa dengan mudah menemukan bagian yang ingin mereka pelajari. Halaman kata pengantar berisi sambutan penulis, tujuan modul, dan ucapan terima kasih. Penulisannya mengacu pada prinsip komunikasi efektif untuk menarik minat belajar siswa. Cara penyusunan seperti ini mengikuti panduan pembuatan modul yang baik untuk membantu proses belajar peserta didik.



Gambar 3.2 Daftar Isi dan Kata Pengantar

Modul digital ini dirancang untuk membantu peserta didik belajar sendiri tentang nilai-nilai Pancasila dan kebudayaan lokal tari Tarek Pukat. Di dalamnya terdapat langkah-langkah dan kegiatan yang bisa diikuti oleh peserta didik. Agar peserta didik bisa menggunakan modul digital dengan mudah, disediakan petunjuk penggunaan. Petunjuk ini berisi rangkaian langkah yang jelas untuk membantu peserta didik dalam menggunakan modul digital secara maksimal. Dengan cara ini, peserta didik bisa belajar

materi tentang nilai-nilai Pancasila dan kebudayaan lokal tari Tarek Pukat secara mandiri dan terstruktur. Pada halaman selanjutnya terdapat pendahuluan yang berisi deskripsi modul. Deskripsi modul berisi penjelasan atau informasi mengenai materi yang dimuat dalam modul. Tidak hanya itu deskripsi modul ini juga berisi tentang tujuan dari pembuatan modul digital ini.



Gambar 3.3 Panduan Penggunaan dan Deskripsi Modul

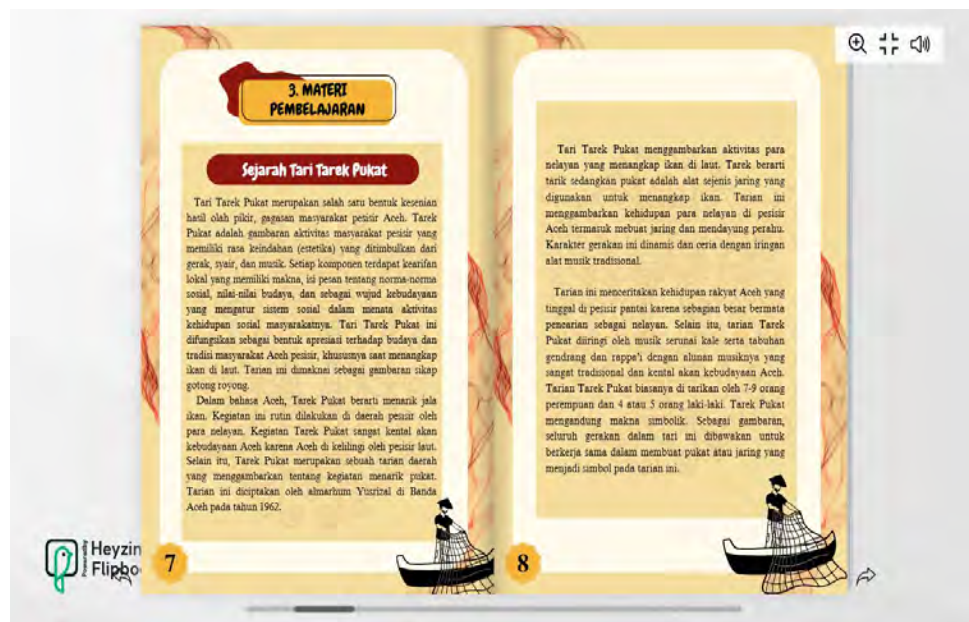
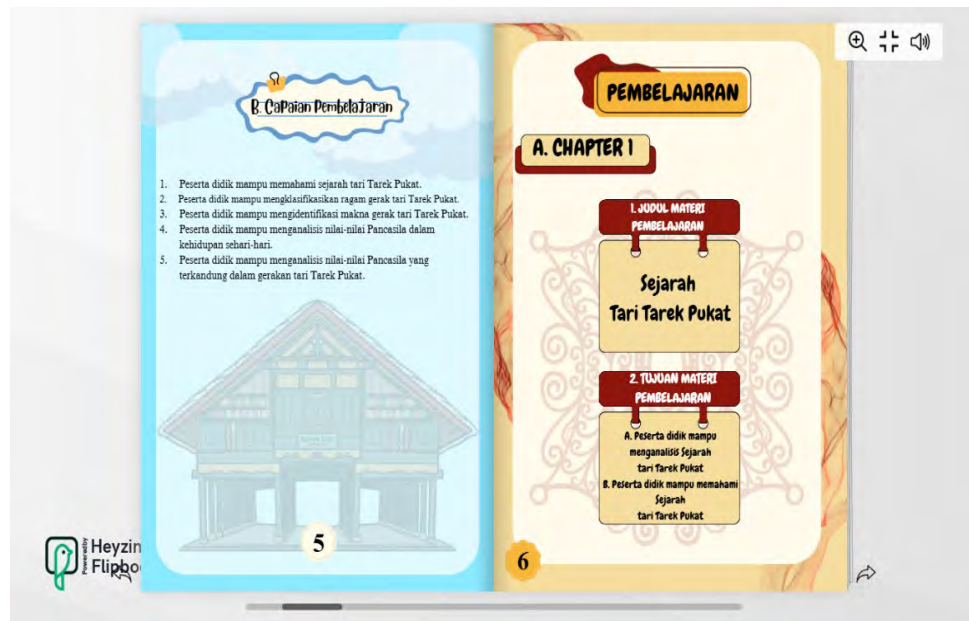
Pada halaman capaian pembelajaran menyajikan daftar kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik. Disusun berdasarkan kurikulum merdeka pada capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Seni Budaya. Halaman ini dirancang sesuai teori pendidikan untuk memberikan arah yang jelas bagi proses pembelajaran.



Gambar 3.4 Capaian Pembelajaran

2) Tampilan materi

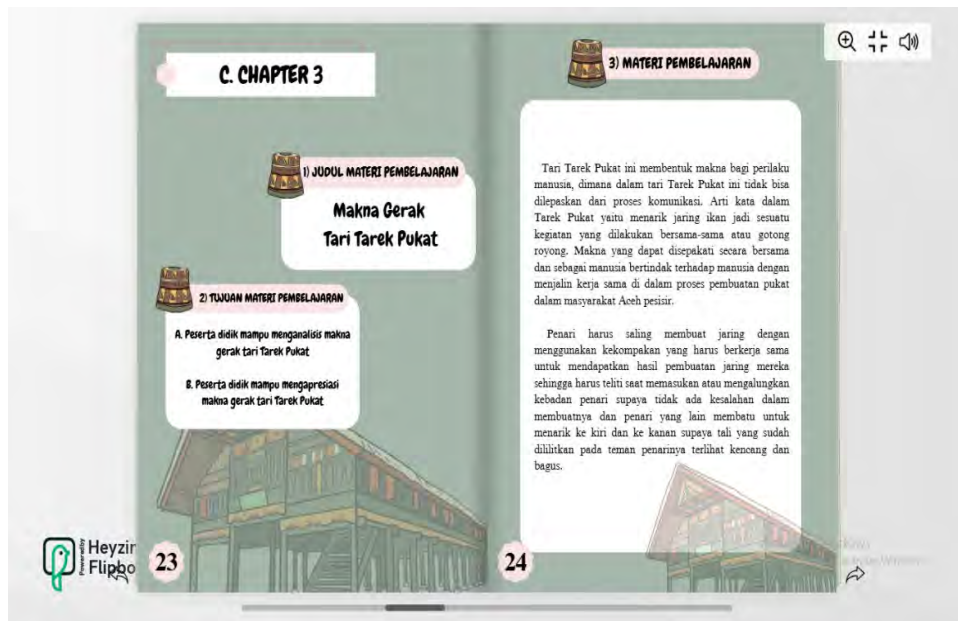
Tampilan materi pada modul digital ini mencakup pemaparan yang terstruktur secara sistematis, meliputi informasi, penjelasan dan ilustrasi yang relevan untuk memudahkan pemahaman peserta didik yang dibuat dalam 4 chapter, terdapat rangkuman materi dan soal latihan pada tiap chapter. Yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik membaca rangkuman materi dan menjawab soal latihan. Kemudian juga terdapat video pembelajaran. Materi yang diajarkan dibuat berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya.



Gambar 3.5 Tampilan Materi Chapter 1



Gambar 3.6 Tampilan Materi Chapter 2



Gambar 3.6 Tampilan Materi Chapter 3





Gambar 3.7 Tampilan Materi Chapter 4

Video pembelajaran disertakan dalam modul digital ini untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Video ini menampilkan gerakan tari Tarek Pukat. Penggunaan video sejalan dengan pendapat Anggraeni et,all yang menyatakan bahwa kombinasi gambar bergerak dan suara dapat meningkatkan pemahaman siswa.⁵⁸ Dalam video ini peserta didik dapat melihat ragam gerakan yang terdapat dalam tarian Tarek Pukat. Penambahan video ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dijelaskan hanya melalui teks dan gambar.

⁵⁸ Sri Wulan Anggraeni and others, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5313–27.



Gambar 3.8 Tampilan Video Tari Tarek Pukat

3. Pembuatan instrumen penilaian

Instrumen penilaian untuk media pembelajaran ini menggunakan angket kelayakan produk. Angket ini dirancang untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik.

c. *Evaluation (Evaluasi)*

Setelah melewati tahap pengembangan, Langkah berikutnya adalah tahap evaluasi . Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan kelayakan produk yang telah dikembangkan melalui beberapa tahapan. Berikut beberapa tahapan evaluasi produk yaitu:

1. Deskripsi Hasil Validasi Kelayakan Media

Media pembelajaran modul digital dinilai menggunakan angket validasi oleh para ahli. Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan. Setelah media dikembangkan dan diuji kelayakannya, hasilnya dideskripsikan sebagai berikut :

1) Deskripsi Hasil Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan materi dalam media pembelajaran modul digital. Validasi ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mendapatkan saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Peneliti meminta penilaian materi modul digital dari satu orang ahli materi yaitu, Ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd.. Adapun hasil validasi dari ahli materi tahap 1 dan tahap 2 dapat ditunjukkan pada lampiran 1 dan 2. Berikut hasil validasi ahli materi tahap 1 dan 2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi Tahap 1

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
1. Kelengkapan materi	3	5	60%	Cukup Layak
2. Keluasan materi	3	5	60%	Cukup Layak
3. Keakuratan gambar dan ilustrasi	3	5	60%	Cukup Layak
4. Gambar dan ilustrasi ada dalam kehidupan sehari-hari	4	5	80%	Layak
5. Mendorong rasa ingin tahu	4	5	80%	Layak
6. Menciptakan kemampuan bertanya dan menjawab	4	5	80%	Layak
7. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	4	5	80%	Layak
8. Mampu meningkatkan pengetahuan siswa	4	5	80%	Layak
9. Relevansi materi dengan dunia nyata	4	5	80%	Layak
10. Materi mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan	4	5	80%	Layak

sehari-hari				
Jumlah	37	50	74%	Layak
Presentase akhir	74%			
Keterangan akhir	Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum S}{maks} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{50} \times 100\% \\
 &= 74\% \text{ (Layak)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada tahap 1 mendapatkan presentase 74%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan materi yang dimuat dalam media pembelajaran modul digital “Layak”.

Tabel 4.2. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi Tahap 2

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
1. Kelengkapan materi	5	5	100%	Sangat Layak
2. Keluasan materi	5	5	100%	Sangat Layak
3. Keakuratan gambar dan ilustrasi	5	5	100%	Sangat Layak
4. Gambar dan ilustrasi ada	5	5	100%	Sangat Layak

dalam kehidupan sehari-hari				
5. Mendorong rasa ingin tahu	5	5	100%	Sangat Layak
6. Menciptakan kemampuan bertanya dan menjawab	5	5	100%	Sangat Layak
7. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100%	Sangat Layak
8. Mampu meningkatkan pengetahuan siswa	5	5	100%	Sangat Layak
9. Relevansi materi dengan dunia nyata	5	5	100%	Sangat Layak
10. Materi mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	50	50	100%	Sangat Layak
Presentase akhir	100%			
Keterangan akhir	Sangat Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum S}{maks} \times 100\% \\
 &= \frac{50}{50} \times 100\% \\
 &= 100\% \text{ (Sangat Layak)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada tahap 2 mendapatkan presentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan materi yang dimuat dalam media pembelajaran modul digital “Sangat Layak”.

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk dari Ahli Materi

No	Ahli Materi	%	Kriteria
1.	Tahap 1	74%	Layak
2.	Tahap 2	100%	Sangat Layak
Rata-Rata		87%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada tahap 1 dan 2 mendapatkan presentase rata-rata yaitu 87% dengan kriteria sangat layak. Namun berdasarkan saran validator ahli materi perlunya dilakukan revisi produk tanpa harus kembali menvalidasi media. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran modul digital “Sangat Layak”.

Adapun saran dari ahli materi yaitu :

1. Revisi pada bagian chapter 4 b, yaitu dengan menambahkan pembahasan terkait dengan materi nilai-nilai Pancasila yang terkandung di dalam budaya tarian Tarek Pukat yang dibahas.



Gambar 4.1. Sebelum Revisi



Gambar 4.2. Setelah Revisi

2) Deskripsi Hasil Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran modul digital berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk memperoleh saran dan masukan guna penyempurnaan. Peneliti meminta penilaian media modul digital dari satu orang ahli materi yaitu, Ibu Ade Paramitha Utari, M.Pd.. Adapun hasil validasi dari ahli media tahap 1 dan tahap 2 dapat ditunjukkan pada lampiran 3 dan 4. Berikut hasil validasi ahli media tahap 1 dan 2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 4.4. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media Tahap 1

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
1. Media mudah digunakan	4	5	80%	Layak
2. Tema (desain) media sesuai dengan materi yang dimuat	4	5	80%	Layak
3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	4	5	80%	Layak
4. Kemenarikan pengemasan media modul digital	4	5	80%	Layak
5. Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam modul digital mudah dipahami	4	5	80%	Layak
6. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	4	5	80%	Layak
7. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi, dan pengetikan sesuai dengan tema media	4	5	80%	Layak

8. Penempatan warna dan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu kalimat	4	5	80%	Layak
9. Penyajian media sistematis	4	5	80%	Layak
10. Kapasitas media tidak terlalu besar	4	5	80%	Layak
11. Petunjuk/icon penggunaan media jelas dan mudah dipahami	4	5	80%	Layak
12. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan materi tidak mengganggu pemahaman siswa	4	5	80%	Layak
13. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dalam desain modul digital	4	5	80%	Layak
14. Media bisa digunakan kapan saja dan Dimana saja	4	5	80%	Layak
15. Media yang dikembangkan	4	5	80%	Layak

memungkinkan siswa belajar mandiri				
Jumlah	60	75	80%	Layak
Presentase Akhir	80%			
Keterangan Akhir	Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum S}{maks} \times 100\% \\
 &= \frac{60}{75} \times 100\% \\
 &= 80\% \text{ (Layak)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media pada tahap 1 mendapatkan presentase 80%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan media pembelajaran modul digital “Layak”.

Tabel 4.5. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media Tahap 2

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
1. Media mudah digunakan	5	5	100%	Sangat Layak
2. Tema (desain) media sesuai dengan materi yang dimuat	5	5	100%	Sangat Layak
3. Pemakaian tidak	5	5	100%	Sangat Layak

memerlukan perlakuan khusus				
4. Kemenarikan pengemasan media modul digital	5	5	100%	Sangat Layak
5. Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam modul digital mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Layak
6. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	5	5	100%	Sangat Layak
7. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi, dan pengetikan sesuai dengan tema media	5	5	100%	Sangat Layak
8. Penempatan warna dan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu kalimat	5	5	100%	Sangat Layak
9. Penyajian media sistematis	5	5	100%	Sangat Layak
10. Kapasitas media tidak terlalu besar	5	5	100%	Sangat Layak
11. Petunjuk/icon	5	5	100%	Sangat Layak

penggunaan media jelas dan mudah dipahami				
12. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan materi tidak mengganggu pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat Layak
13. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dalam desain modul digital	5	5	100%	Sangat Layak
14. Media bisa digunakan kapan saja dan Dimana saja	3	5	60%	Cukup Layak
15. Media yang dikembangkan memungkinkan siswa belajar mandiri	3	5	60%	Cukup Layak
Jumlah	71	75	94,6%	Layak
Presentase Akhir	94,6%			
Keterangan Akhir	Sangat Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan :

$$P = \frac{\sum S}{maks} \times 100\%$$

$$= \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$= 94,6\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media pada tahap 2 mendapatkan presentase 94,6%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan media pembelajaran modul digital “Sangat Layak”.

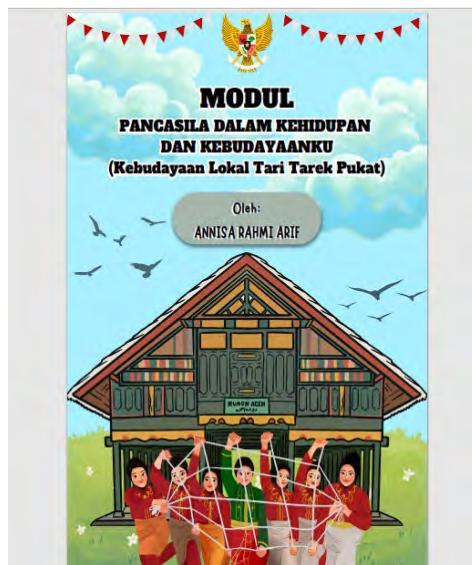
Table 4.6. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media Tahap 1 dan 2

No	Ahli Materi	%	Kriteria
1.	Tahap 1	80%	Layak
2.	Tahap 2	94,6%	Sangat Layak
Rata-Rata		87,3%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media tahap 1 dan 2 mendapatkan presentase rata-rata yaitu 87,3% dengan kriteria sangat layak. Namun berdasarkan saran validator ahli media, perlunya dilakukan revisi produk tanpa harus kembali menvalidasi media. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan media pembelajaran modul digital “Sangat Layak”.

Adapun saran dari ahli media yaitu :

1. Revisi pada halaman cover, dengan mengubah font tulisan nama penulis dan menghilangkan ilustrasi bayangan putih yang ada pada font tulisan nama penulis agar tidak mengganggu penglihatan.



Gambar 4.3. Sebelum Revisi



Gambar 4.4. Setelah Revisi

2. Revisi pada halaman 1 modul yaitu halaman daftar isi, dengan menggeser ke kanan posisi poin A kunci jawaban yang terdapat pada bab 3 penutup, dengan cara mengklik tab pada posisi poin A agar terlihat lebih rapi.

Daftar Isi	
DAFTAR ISI.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
PANDUAN PENGGUNAAN.....	3
I. PENDAHULUAN.....	4
A. Deskripsi Modul.....	4
B. Capaian Pembelajaran.....	5
II. PEMBELAJARAN.....	6
A. CHAPTER 1 (Sejarah Tari Tarek Pukat).....	6
B. CHAPTER 2 (Ragam Gerak Tari Tarek Pukat).....	12
C. CHAPTER 3 (Makna Gerak Tari Tarek Pukat).....	22
D. CHAPTER 4 (Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari dan Yang Terkandung Dalam Gerakan Tari Tarek Pukat).....	30
III. PENUTUP.....	55
A. Kunci Jawaban.....	55
IV. DAFTAR PUSTAKA.....	59
V. PROFIL PENULIS.....	60
VI. PROFIL PEMBIMBING.....	61

Gambar 4.5. Sebelum Revisi

DAFTAR ISI	
DAFTAR ISI.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
PANDUAN PENGGUNAAN.....	3
I. PENDAHULUAN.....	4
A. Deskripsi Modul.....	4
B. Capaian Pembelajaran.....	5
II. PEMBELAJARAN.....	6
A. CHAPTER 1 (Sejarah Tari Tarek Pukat).....	6
B. CHAPTER 2 (Ragam Gerak Tari Tarek Pukat).....	12
C. CHAPTER 3 (Makna Gerak Tari Tarek Pukat).....	23
D. CHAPTER 4 (Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari dan yang Terkandung dalam Gerakan Tari Tarek Pukat).....	31
III. PENUTUP.....	60
A. Rangkuman.....	60
B. Kunci Jawaban.....	65
IV. DAFTAR PUSTAKA.....	68
V. PROFIL PENULIS.....	69
VI. PROFIL PEMBIMBING.....	70

Gambar 4.6. Setelah Revisi

3. Revisi pada halaman 1 sampai 5, dengan mengubah warna desain icon nomor halaman, disesuaikan dengan warna desain judul tiap halamannya agar terlihat lebih senada warnanya.



Daftar Isi

DAFTAR ISI.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
PANDUAN PENGGUNAAN.....	3
I. PENDAHULUAN.....	4
A. Deskripsi Modul.....	4
B. Capaian Pembelajaran.....	5
II. PEMBELAJARAN.....	6
A. CHAPTER 1 (Sejarah Tari Tarek Pukat).....	6
B. CHAPTER 2 (Ragam Gerak Tari Tarek Pukat).....	12
C. CHAPTER 3 (Makna Gerak Tari Tarek Pukat).....	22
D. CHAPTER 4 (Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari Dan Yang Terkandung Dalam Gerakan Tari Tarek Pukat).....	30
III. PENUTUP.....	55
A. Kunci Jawaban.....	55
IV. DAFTAR PUSTAKA.....	59
V. PROFIL PENULIS.....	60
VI. PROFIL PEMBIMBING.....	61

Gambar 4.7. Sebelum Revisi



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
PANDUAN PENGGUNAAN.....	3
I. PENDAHULUAN.....	4
A. Deskripsi Modul.....	4
B. Capaian Pembelajaran.....	5
II. PEMBELAJARAN.....	6
A. CHAPTER 1 (Sejarah Tari Tarek Pukat).....	6
B. CHAPTER 2 (Ragam Gerak Tari Tarek Pukat).....	12
C. CHAPTER 3 (Makna Gerak Tari Tarek Pukat).....	23
D. CHAPTER 4 (Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari dan yang Terkandung dalam Gerakan Tari Tarek Pukat).....	31
III. PENUTUP.....	60
A. Rangkuman.....	60
B. Kunci Jawaban.....	65
IV. DAFTAR PUSTAKA.....	68
V. PROFIL PENULIS.....	69
VI. PROFIL PEMBIMBING.....	70

Gambar 4.8. Setelah Revisi



B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu memahami sejarah tari tarek pukat.
2. Peserta didik mampu mengklasifikasi ragam gerak tari tarek pukat.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi makna gerak tari tarek pukat.
4. Peserta didik mampu menganalisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
5. Peserta didik mampu menganalisis nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam tari tarek pukat.

Gambar 4.9. Sesudah Revisi



B. Capaian Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami sejarah tari Tarek Pukat.
2. Peserta didik mampu mengklasifikasi ragam gerak tari Tarek Pukat.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi makna gerak tari Tarek Pukat.
4. Peserta didik mampu menganalisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
5. Peserta didik mampu menganalisis nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam gerakan tari Tarek Pukat.

Gambar 4.10. Setelah Revisi

4. Revisi pada chapter 1 halaman 7 sampai 11, dengan mengurangi kontras ilustrasi gambar pintu Aceh yang menjadi background chapter 3. Kontras

background dikurangi sedikit agar tidak mengganggu penglihatan ketika membaca materi.



Gambar 4.11. Sebelum Revisi



Gambar 4.12. Setelah Revisi



Gambar 4.13. Sebelum Revisi



Gambar 4.14. Setelah Revisi

3) Deskripsi Hasil Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan bahasa media pembelajaran modul digital berdasarkan indikator yang telah ditentukan, serta mendapatkan saran dan masukan untuk penyempurnaan. Peneliti meminta penilaian bahasa modul digital dari satu orang ahli yaitu Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd.. Adapun hasil validasi dari ahli bahasa tahap 1 dan 2 dapat ditunjukkan pada lampiran 5 dan 6. Berikut hasil validasi ahli bahasa dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 4.7. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa Tahap 1

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	5	60%	Cukup Layak
2. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah di pahami oleh siswa	4	5	80%	Layak
3. Ketepatan penulisan caption atau keterangan gambar untuk mendukung pemahaman	5	5	100%	Sangat Layak

4. Konsistensi penggunaan gaya Bahasa (formal/informal) pada seluruh bagian modul digital	3	5	60%	Cukup Layak
5. Ketetapan struktur kalimat	3	5	60%	Cukup Layak
6. Keefektifan kalimat	3	5	60%	Cukup Layak
7. Ketetapan Bahasa	4	5	80%	Layak
8. Kebakuan istilah	4	5	80%	Layak
9. Ketetapan ejaan	3	5	60%	Cukup Layak
10. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	5	60%	Cukup Layak
Jumlah	36	50	72%	Layak
Presentase Akhir	72%			
Keterangan Akhir	Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum S}{maks} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{50} \times 100\% \\
 &= 72\% \text{ (Layak)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian bahasa yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada tahap 1 mendapatkan presentase 72%. Dapat disimpulkan

bahwa skala kelayakan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran modul digital “Layak”.

Tabel 4.8. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa Tahap 2

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan siswa	5	5	100%	Sangat Layak
2. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah di pahami oleh siswa	4	5	80%	Layak
3. Ketepatan penulisan caption atau keterangan gambar untuk mendukung pemahaman	5	5	100%	Sangat Layak
4. Konsistensi penggunaan gaya Bahasa (formal/informal) pada seluruh bagian modul digital	4	5	80%	Layak
5. Ketetapan struktur kalimat	5	5	100%	Sangat Layak
6. Keefektifan kalimat	4	5	80%	Layak

7. Ketetapan Bahasa	5	5	100%	Sangat Layak
8. Kebakuan istilah	4	5	80%	Layak
9. Ketetapan ejaan	5	5	100%	Sangat Layak
10. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	5	80%	Layak
Jumlah	45	50	90%	Sangat Layak
Presentase Akhir	90%			
Keterangan Akhir	Sangat Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum S}{maks} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{50} \times 100\% \\
 &= 90\% \text{ (Sangat Layak)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian bahasa yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada tahap 2 mendapatkan presentase 90%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran modul digital “Sangat Layak”.

Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No	Ahli Bahasa	%	Kriteria
1.	Tahap 1	72%	Layak
2.	Tahap 2	90%	Sangat Layak
Rata-Rata		81%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian bahasa yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada tahap 1 dan 2 mendapatkan presentase rata-rata 81% dengan kriteria “Sangat Layak”. Namun berdasarkan saran validator ahli bahasa perlunya dilakukan revisi produk tanpa harus kembali memvalidasi media. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran modul digital “Sangat Layak”.

Adapun saran dari ahli bahasa yaitu :

1. Revisi pada tiap judul besar atau judul chapter, dengan mengubah penulisan judul yang belum menggunakan huruf kapital, diubah seluruhnya menjadi menggunakan huruf kapital.



DAFTAR ISI.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
PANDUAN PENGGUNAAN.....	3
I. PENDAHULUAN.....	4
A. Deskripsi Modul.....	4
B. Capaian Pembelajaran.....	5
II. PEMBELAJARAN.....	6
A. CHAPTER 1 (Sejarah Tari Tarek Pukat).....	6
B. CHAPTER 2 (Ragam Gerak Tari Tarek Pukat).....	12
C. CHAPTER 3 (Makna Gerak Tari Tarek Pukat).....	22
D. CHAPTER 4 (Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Dan Yang Terkandung Dalam Gerakan Tarian Tarek Pukat).....	30
III. PENUTUP.....	55
A. Kunci Jawaban.....	55
IV. DAFTAR PUSTAKA.....	59
V. PROFIL PENULIS.....	60
VI. PROFIL PEMBIMBING.....	61

Gambar 4.15. Sebelum Revisi



DAFTAR ISI.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
PANDUAN PENGGUNAAN.....	3
I. PENDAHULUAN.....	4
A. Deskripsi Modul.....	4
B. Capaian Pembelajaran.....	5
II. PEMBELAJARAN.....	6
A. CHAPTER 1 (Sejarah Tari Tarek Pukat).....	6
B. CHAPTER 2 (Ragam Gerak Tari Tarek Pukat).....	12
C. CHAPTER 3 (Makna Gerak Tari Tarek Pukat).....	23
D. CHAPTER 4 (Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari dan yang Terkandung dalam Gerakan Tarian Tarek Pukat).....	31
III. PENUTUP.....	60
A. Rangkuman.....	60
B. Kunci Jawaban.....	65
IV. DAFTAR PUSTAKA.....	68
V. PROFIL PENULIS.....	69
VI. PROFIL PEMBIMBING.....	70

Gambar 4.16. Setelah Revisi

2. Revisi pada penggunaan tanda baca titik koma (;), pada halaman panduan penggunaan yang awalnya tidak menggunakan tanda baca titik koma untuk memisahkan bagian-bagian perincian dalam kalimat atau paragraf.

Ahli Bahasa menyarankan untuk menambahkan tanda baca titik koma (;) pada tiap akhir kalimat yang ada pada halaman panduan penggunaan.



Gambar 4.17. Sebelum Revisi



Gambar 4.18. Setelah Revisi

3. Revisi pada setiap kata “agar” yang terdapat pada tujuan materi pembelajaran di setiap chapter. Ahli Bahasa menyarankan untuk menghilangkan kata “agar” yang terdapat pada setiap tujuan materi pembelajaran di tiap chapter.



Gambar 4.19. Sebelum Revisi



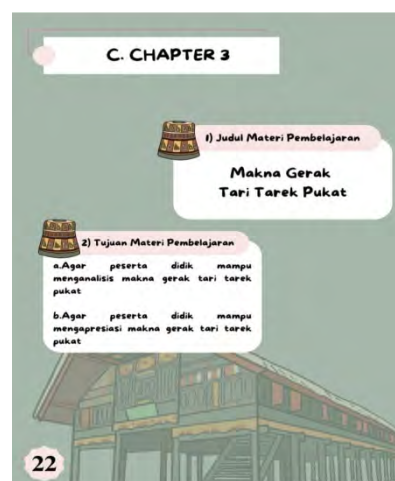
Gambar 4.20. Setelah Revisi



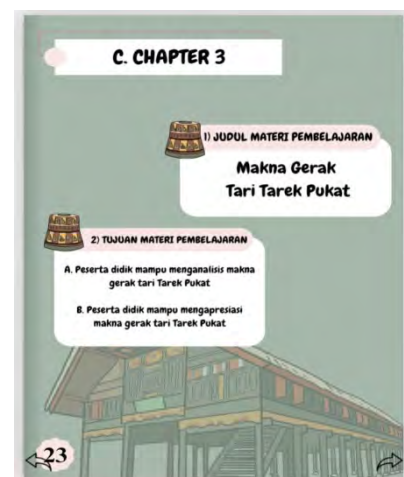
Gambar 4.21. Sebelum Revisi



Gambar 4.22. Setelah Revisi



Gambar 4.23. Sebelum Revisi



Gambar 4.24. Setelah Revisi



Gambar 4.25. Sebelum Revisi



Gambar 4.26. Setelah Revisi

4. Revisi setiap kata “tarek pukat” yang ada di dalam modul. Dengan mengubah huruf diawal kata yang awalnya menggunakan huruf kecil diubah menjadi huruf kapital di setiap kata “Tarek Pukat”.



Gambar 4.27. Sebelum Revisi



Gambar 4.28. Setelah Revisi

5. Ahli Bahasa juga menyarankan untuk menambah sedikit pembahasan terkait makna syair tari Tarek Pukat beserta dengan video pembelajaran pada chapter 2 halaman 15 dan 16. Penambahan tersebut bertujuan agar siswa tidak hanya belajar mengenai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam tari Tarek Pukat saja. Melainkan secara tidak langsung siswa juga belajar mengenai bahasa daerah setempat, yaitu Bahasa Aceh yang terdapat dalam syair tari Tarek Pukat, sekaligus belajar mengenai apa makna yang terkandung dalam tiap bait syair tari Tarek Pukat.



2. Deskripsi Hasil Respon Guru dan Siswa Terhadap Produk

a. Deskripsi Hasil Respon Guru

Respon diberikan oleh Bapak Hendrawan, S.Pd.I sebagai guru wali kelas V-a MIN 4 Langsa. Respon guru dilakukan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran modul digital dalam konteks pengajaran berdasarkan indikator yang telah ditentukan, serta mendapatkan saran dan masukan untuk penyempurnaan. Adapun hasil validasi dari respon guru dapat ditunjukkan pada lampiran 7. Berikut rekapitulasi hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut. :

Tabel 4.10. Hasil Respon Guru

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
1. Media memuat materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran	5	5	100%	Sangat Menarik
2. Media pembelajaran mempermudah guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	5	5	100%	Sangat Menarik
3. Media memuat materi yang mampu melatih pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat Menarik
4. Media modul digital telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Menarik
5. Media mudah diakses atau digunakan	5	5	100%	Sangat Menarik
6. Media yang dikembangkan memudahkan siswa dalam mendalami materi pelajaran	5	5	100%	Sangat Menarik
7. Media pembelajaran sangat	5	5	100%	Sangat

berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan				Menarik
8. Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Menarik
Jumlah	40	40	100%	Sangat Menarik
Presentase Akhir	100%			
Keterangan Akhir	Sangat Menarik			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum S}{maks} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{40} \times 100\% \\
 &= 100\% \text{ (Sangat Layak)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil respon guru terkait media pembelajaran modul digital mendapatkan presentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan respon guru dalm media pembelajaran modul digital “Sangat Layak”. Dari respon guru menyatakan bahwa media pembelajaran modul digital sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Deskripsi Hasil Respon Siswa

RB	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50
RM	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50
RAZ	4	5	3	3	5	4	4	4	4	4	40	50
SA	5	4	5	5	5	5	4	4	3	2	42	50
ZF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
Jumlah											1,295	1,350
Presentase											95,9%	
keterangan											Sangat Menarik	

Berdasarkan hasil respon siswa terkait media pembelajaran modul digital mendapatkan presentase 95,9%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan respon siswa pada media pembelajaran modul digital “Sangat Menarik” untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran flipbook bernama modul digital untuk mendukung pembelajaran kurikulum merdeka kelas V. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan PPE yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu : (1) *Planning* (perencanaan); (2) *Production* (Produksi); (3) *Evaluation* (evaluasi). Semua fase melibatkan proses evaluasi dan revisi.

Langkah awal pengembangan peneliti melakukan planning atau perencanaan pengembangan produk. Peneliti terlebih dahulu melakukan analisis masalah di lapangan. Pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap awal yaitu tahap analisis kebutuhan, peneliti mendapatkan fakta di lapangan ternyata di MIN 4 Langsa sudah mulai menerapkan sistem pembelajaran dengan aplikasi pembelajaran seperti

Power Point, Canva, dan Youtube. Peneliti juga mengidentifikasi bahwa ketersediaan sarana dan prasarana disekolah tersebut belum terlalu mendukung dan memadai. Kondisi jaringan internet dilingkungan sekolah juga belum terlalu memadai, karena belum tersedianya akses internet wifi di ruangan kelas. Oleh sebab itu sistem pembelajaran dengan aplikasi atau media pembelajaran digital belum diterapkan setiap hari. Setelah mengetahui masalah dan kebutuhan, peneliti menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) pada pembelajaran terintegrasi dengan melibatkan dua mata pelajaran yaitu Pendidikan Pancasila dan Seni Budaya.

Selanjutnya dilakukan tahap analisis karakteristik siswa dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik sangat antusias dan termotivasi dalam belajar saat menggunakan media pembelajaran modul digital. Kemudian tahap production (produksi), yaitu pembuatan produk terdiri dari, tahap pemilihan aplikasi pendukung pembuatan bahan ajar modul digital. Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi Canva sebagai aplikasi utama dan aplikasi pendukung seperti aplikasi Heyzine. Selanjutnya yaitu tahap pembuatan media ajar modul digital dan pembuatan instrumen penilaian. Media dibuat semenarik mungkin dengan paduan warna yang sesuai untuk anak-anak dan memuat materi dari apa yang akan dicapai.

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluation (evaluasi). Peneliti mengajukan instrumen yang telah dirancang kepada 3 validator: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para validator ini diminta untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kriteria dalam bidang keahlian masing-masing. Tujuan dari proses validasi ini adalah

untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak atau tidak sebelum diimplementasikan lebih lanjut. Validator dalam penelitian ini terdapat 3 orang ahli. Ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd. selaku validator ahli materi, Ibu Ade Paramitha Utari selaku validator ahli media, dan Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. selaku validator ahli bahasa.

Berdasarkan hasil analisis penilaian materi tahap 1 mendapatkan presentase 74% dengan kriteria layak dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan penilaian ahli materi tersebut masih dirasa kurang, maka peneliti melakukan revisi sesuai saran untuk menyempurnakan materi dalam media yang dikembangkan sehingga benar-benar layak untuk diujicobakan. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran/komentar dari validator ahli materi dilanjutkan dengan validasi materi tahap 2, hasil penilaian mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Kemudian rekapitulasi hasil penilaian validasi ahli materi tahap 1 dan 2 memperoleh presentase rata-rata 87% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian validator tersebut menyatakan bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran modul digital sudah layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya analisis penilaian ahli media tahap 1 mendapatkan presentase 80% dengan kriteria layak dengan revisi sesuai saran. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran/komentar dari validator ahli media. Peneliti melakukan revisi sesuai saran, dan melanjutkan validasi tahap 2. Hasil penilaian validasi tahap 2 mendapatkan presentase 94,6% dengan kriteria sangat layak. Rekapitulasi hasil penilaian validasi ahli media tahap 1 dan 2 mendapatkan presentase rata-rata

87,3% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian validator tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan.

Selanjutnya analisis penilaian ahli bahasa tahap 1 mendapatkan presentase 72% dengan kriteria layak dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan penilaian ahli bahasa tersebut masih dirasa kurang, maka peneliti melakukan revisi produk. Kemudian dilanjutkan dengan validasi bahasa tahap 2 dengan hasil penilaian mendapatkan presentase 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli bahasa tahap 1 dan 2 mendapatkan presentase rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak. Penilaian validator tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kelayakan ini didasarkan pada beberapa indikator bahasa, antara lain : ketepatan penggunaan tata bahasa, kejelasan dan keterbacaan teks, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V, konsistensi penggunaan istilah, dan efektivitas penyampaian pesan. Selain itu, aspek kebahasaan juga mencakup penggunaan bahasa yang komunikatif dan interaktif, serta pemilihan kosakata yang sesuai dengan konteks pembelajaran.

Kemudian hasil penilaian respon guru mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa mendapatkan presentase 95,9% dengan kriteria sangat menarik. Terlihat bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran modul digital. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran modul digital layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penyusunan modul digital mencakup berbagai aktivitas yang bertujuan meningkatkan kemandirian siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa materi pembelajaran yang disajikan dalam format digital memungkinkan pelajar untuk melakukan proses belajar mandiri. Kemudahan akses melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau ponsel pintar memberi fleksibilitas bagi siswa untuk mempelajari materi kapan saja dan Dimana saja, mendukung pengembangan keterampilan belajar mandiri.

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran modul digital yang dikembangkan. Adapun kelebihan dan kekurangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan Media

- a. Media pembelajaran modul digital selaras dengan Capaian Pembelajaran dalam kurikulum merdeka ditingkat SD/MI.
- b. Media dapat diakses secara fleksibel, dapat digunakan siswa belajar mandiri di luar jam pelajaran formal.
- c. Interaktivitas dan desain visual yang menarik meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- d. Media modul digital mengurangi kebutuhan akan bahan ajar cetak, mendukung pembelajaran yang ramah lingkungan.

2. Kekurangan Media

- a. Konten dan akses media modul digital harus dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dan harus dilakukan pembaharuan berkala terhadap media yang telah dikembangkan.

- b. Potensi masalah kesehatan pada mata, seperti kelelahan pada mata apabila terus menerus menatap layar gadget yang akan menimbulkan radiasi ketika menggunakan media dalam jangka waktu yang lama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi dengan menggunakan model PPE maka dapat disimpulkan :

Pengembangan media pembelajaran modul digital ini menggunakan model pengembangan PPE terdiri dari tiga fase, yaitu: (1) *planning* (perencanaan); (2) *production* (produksi); (3) *evaluation* (evaluasi). Semua fase melibatkan proses evaluasi dan revisi.

Tahap *planning* (perencanaan) meliputi beberapa tahap, yaitu menganalisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik siswa. Tahap *production* (produksi) dilakukan dengan proses pemilihan aplikasi utama dan pendukung, pembuatan modul digital, dan instrumen penilaian. Tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan meliputi validasi kelayakan produk dari beberapa ahli.

Media pembelajaran modul digital yang dikembangkan menggunakan model PPE yang berjudul “Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan dan Kebudayaanku (Kebudayaan Lokal Tari Tarek Pukat)” “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil rata-rata validasi dari ketiga validator. Validasi ahli materi 87% (Sangat Layak), validasi ahli media 87,3% (Sangat Layak), validasi ahli bahasa 81% (Sangat Layak). Respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran modul digital mendapatkan presentase

100% dengan kriteria (Sangat Layak) dan respon siswa mendapatkan presentase 95,9% (Sangat Menarik)

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan modul digital berbasis kebudayaan Aceh dalam pembelajaran terintegrasi yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Bagi penelitian selanjutnya, sebaiknya melakukan pengembangan media pembelajaran dengan model pengembangan lain dan dengan muatan pelajaran yang lain.
2. Bagi pendidik, disarankan untuk mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar di ruang kelas.
3. Bagi peserta didik, sebaiknya memanfaatkan dengan baik media yang telah dikembangkan guna meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Firdaus, and Dea Mustika, 'Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2008–14
<<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1056>>
- Akhyar, S M, and D A Dewi, 'Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi', *Jurnal Kewarganegaraan*, 6.1 (2022), 1541–46
<<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>>
- Amalia, Annisa, Mislinawati, and Linda Vitoria, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6.4 (2023), 2423–32
<<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>>
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, and Euis Winarsih, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5313–27
- Arifin, Muhammad, 'Islam Dan Akulturasi Budaya Lokal Di Aceh (Studi Terhadap Ritual RAH ULEI Di Kuburan Dalam Masyarakat Pidie Aceh)', 2016
- Badan, Widyaishwara, Pengembangan Sumber, Daya Manusia, Provinsi Riau, Pekanbaru, and Provinsi Riau, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', 3.14 (2002), 12
- Bireuen, Seurayeng Nanggroe, 'Teknik Permainan Alat Musik Tiup Tradisional Aceh Seurune Kalee Pada Tari Piasan Raya Di Sanggar Seurayeng Nanggroe Bireuen', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik*, 1.4 (2016), 261–68
<<http://www.jim.unsyiah.ac.id/sendratasik/article/view/5347>>
- Chotib, Sjahidul Haq, 'Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran', *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1.2 (2018), 110
- Dayyana, Sinta, Universitas Negeri Semarang, Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Teks Deskripsi, Teks Deskripsi, and others, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal', *Jurnal Sastra*, 11.2 (2022), 163–77
- Dwiyi, Gede Cris Smaramanik, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia

- Yuda Sukmana, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V', *Jurnal Edutech Undiksha*, 8.2 (2020), 33 <<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>>
- Faqih, Muhamad, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi', *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7.2 (2021), 27–34 <<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>>
- Fauzan, Moh., 'Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, 2021, 643–54
- Febriana, Dennik, Dhiyan Septa Wihara, and Poniran Yudho Leksono, 'Budaya Tarek Pukat Dalam Manajemen Strategi Kepemimpinan Masyarakat Pesisir', 2023, 1–10 <<http://repository.unpkediri.ac.id/10647/>>
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah, 'Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812.2019 (2019), 181–88
- Fitriani, Riza Oktariana, dan Liza Fidiawati, 'Tarek Pukat, Ekspresi Mayarakat Aceh TAREK PUKAT ACEH: FORM OF LIFE OF THE COASTAL ACEH COMMUNITY'S LIFE AND ITS INHERITANCE AT TK NEGERI 5 BANDA ACEH', *Journal of Education Science (JES)*, 9.1 (2023) <<https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/3056>>
- Fitriyani, Sholeh Hidayat, Isti Rusdiyani, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Pada Materi Siklus Air Di Kelas V', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05.2 (2022), 116–24 <<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>>
- Flash, Macromedia, Pada Pelajaran, and Matematika Materi, '3 1,2,3', 10 (2024)
- Hakim, Lukman, 'Integrated Learning Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman*, 4.2 (2018), 227–55 <<https://doi.org/10.33650/at-turas.v4i2.334>>
- Hasanudin, Aktsa Sharikha, Kurniati, and Mita Septiani, 'Karakteristik Modul Digital Berbasis Interactive Flipbook Pada Mata Kuliah Evaluasi Program Untuk Mendorong Pembelajaran Self Integrated Di Perguruan Tinggi', *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 1 (2) (2022), 1–7 <<https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/view/1295>>
- Heniwyaty, Y, 'Mengenal Tari Tradisi Aceh', ... *Forum Assosiasi Prodi Pendidikan Seni Drama ...*, 2015 <<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/1481>>
- Herzegovina, Lusitana, Laurensia M. Perangin Angin, Naeklan Simbolon, Risma Sitohang, and Elvi Mailani, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023', *Journal of Student Developement Information System*

(*JoSDIS*), 3 Nomor 2 (2023), 189–98

- Irawana, Tri Juna, and Desyandri Desyandri, 'Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1.3 (2019), 222–32 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.47>>
- Ismail, F, 'Eksistensi Kebudayaan Islam Aceh Terhadap Keutuhan Budaya Indonesia', *Proceedings Icis 2021*, 2022, 433–44 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/icis/article/view/12696%0Ahttps://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/icis/article/download/12696/6625>>
- Istianah, Anif, 'PENDIDIKAN', 24.1 (2024), 31–40
- Istiqoma, Maria, Tutut Nani Prihatmi, and Rini Anjarwati, 'Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri', *Prosiding SENIATI*, 7.2 (2023), 296–300 <<https://doi.org/10.36040/seniati.v7i2.8016>>
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3.2 (2020), 8–12 <<https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>>
- Laili, Ismi, 'EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN E-MODUL PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN INSTALASI', 3 (1858), 306–15
- Lastri, Yunita, 'Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Citra Pendidikan*, 3.3 (2023), 1139–46 <<https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>>
- Lestari, Sely Ayu, 'Pengaruh Mata Kuliah Pendidikan Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Sikap Ideologi Mahasiswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraangaraan*, 6.2 (2021), 445–54 <<http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>>
- Magdalena, Ina, Rika Nadya, Winda Prahastiwi, Sutriyani, and Khoirunnisa, 'Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III', *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3.2 (2021), 377–86 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>>
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman, 'Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik', *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.4 (2022), 412–20 <<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>>
- Muttaqin, Ibnu, Isma Widiaty, and Nenden Rani Rinekasari, 'Development of a Digital Module Based on Self-Determined Learning in Basic Knowledge Subjects of Social Work at SMKN 15 Bandung', *FamilyEdu: Journal of Family Welfare Educatio*, 6.1 (2020), 47–57 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/25841/pdf>>

- Nabilah, Putri, Warneri, and Husni Syahrudin, 'Pengembangan Media Kartu Uno Dalam Pembelajaran Ekonomi', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9.10 (2020), 1–8 <<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43109>>
- Pardede, Rotua Magdalena, 'Kajian Seni Rupa Anak', *Jurnal Desain*, 2, 2022, 162–71
- Pratiwi, Amelinda Suryanda, Resa Respati, and Rosarina Giyartini, 'Tari Egrang Batok Di Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.3 (2020), 257–66 <<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.26195>>
- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.2 (2022), 1325–34 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>>
- Qamariah, Nurul, and Tustiyana Windiyani, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Pecahan', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.2 (2023), 1274–83 <<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.765>>
- Rahmi, Elfita, Nurdin Ibrahim, and Dwi Kusumawardani, 'Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan', *Visipena*, 12.1 (2021), 44–66 <<https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1476>>
- Rumiyati, Rumiyati, Indrawati Indrawati, and Yushardi Yushardi, 'Model PPE (Pembimbingan, Presentasi, Evaluasi) Untuk Remedi Miskonsepsi IPA Siswa SMP', *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Sains*, 2.1 (2017), 49–56
- Rustandi, Andi, Usfandi Haryaka, and Else Grasia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan Di TK Negeri 10 Kota Samarinda', *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11.2 (2022), 148–57 <<https://doi.org/10.55129/jp.v11i2.1633>>
- Sa'diyah, Kalimatus, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.4 (2021), 1298–1308 <<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>>
- Sari, Rita, Fenny Anggreni, and Kata Kunci, 'Penyusunan E-Modul Menggunakan Heyzine Pada KKG MI Se-Kota Langsa', *Jurnal Pendidikan Masyarkat Dan Pengabdian*, 03.2 (2023), 291–99
- Sholikha, Siti Mazilatus, Muhammad Miftah Farid, and Eka Hendi Andriansyah, 'Penggunaan Modul Digital Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Program Percepatan Sks Kota Surabaya', *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10.1 (2022), 73–82

<<https://doi.org/10.26740/jepk.v10n1.p73-82>>

Siti Kholisah, Abd Qohar, and Hery Susanto, 'Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Materi Persamaan Garis Lurus', *JIPMat*, 9.1 (2024), 103–15 <<https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i1.454>>

Taufan, Agum, Sri Astutik, Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, and Bejo Apriyanto, 'Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA', *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11.2 (2023), 133–43 <<https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.61947>>

Tihabsah, 'Aceh Memiliki Bahasa, Suku, Adat, Dan Beragam Budaya', *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 1.7 (2022), 738–48

Tri Wulandari, and Adam Mudinillah, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD', *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2.1 (2022), 102–18 <<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>>

Wulan, Rayung, Ardhi Dinullah Baihaqie, Suranto Saputra, and Eddy Saputra, 'Implementasi E- Modul Digital Terintegrasi Media Pembelajaran Sebagai Penunjang Kompetensi Inovatif Guru Di SMPN 271 Jakarta', *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6.2 (2023), 230 <<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.17872>>

Wulandari, Fatika, Relsas Yogica, and Rahmawati Darussyamsu, 'Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), 139 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>>

Yuwita, L K P, '[Date] [Date]', 2017, 41–60