

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila di Indonesia adalah bagian integral melalui kurikulum pendidikan nasional, yang menegaskan semangat kebangsaan dan identitas bangsa. Sebanding dengan keputusan Pemerintah Pendidikan Nomor 32 tahun 2013, pasal 77 ayat 1, pendidikan Pancasila bertujuan melatih peserta didik menjadi individu yang memiliki jiwa nasionalisme, serta kesadaran berkonstitusi sesuai dengan UUD 1945 dan semangat Bhinneka Tunggal Ika.<sup>1</sup> Namun, tantangan muncul dalam mengajar materi ini karena siswa seringkali sulit terlibat dan memahami nilai-nilai tersebut. Sehingga, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan kreatif untuk menunjang peserta didik memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila yang lebih baik.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi pendidikan dengan membuka peluang baru dalam metode pengajaran. Penggunaan e-modul interaktif merupakan salah satu inovasi menarik yang menjanjikan solusi efektif dalam pembelajaran Pancasila. E-modul interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui fitur multimedia, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Sejalan dengan ini, Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan PPBN bertujuan untuk menyediakan peserta didik mengenai pengetahuan serta keterampilan dasar tentang hubungan

---

<sup>1</sup> Suharni, 'Jurnal Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Universitas PGRI Yogyakarta, Vol. 6 No.7 (2021).

antarwarga negara, mempersiapkan mereka membuat warga negara yang bisa diandalkan oleh negara.<sup>2</sup> Integrasi TIK dalam pendidikan Pancasila melalui e-modul interaktif merupakan langkah progresif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa sebagai agen perubahan yang positif.

Pentingnya pendidikan lingkungan hidup meningkat untuk menghadapi tantangan perubahan iklim dan keberlanjutan global. Kondisi lingkungan yang semakin beragam, pemahaman menjaga dan melestarikan lingkungan menjadi krusial. Pemerintah meluncurkan Program Adiwiyata untuk mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup ke dalam kurikulum sekolah, membentuk generasi peduli lingkungan dan mendorong perilaku hidup berkelanjutan.<sup>3</sup> Pendidikan lingkungan hidup menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan dan langkah strategis untuk menjaga keberlanjutan lingkungan masa depan.

Integrasi pendidikan Pancasila dan kurikulum Adiwiyata membentuk karakter siswa secara holistik, mengajarkan nilai-nilai kebangsaan dan tanggung jawab lingkungan.<sup>4</sup> Pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami peran mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab, tetapi juga peduli terhadap keberlanjutan lingkungan. Hasilnya adalah siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga menjadi pemimpin yang aktif akan menjaga lingkungan untuk masa mendatang yang lebih baik.

---

<sup>2</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, 'Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang', *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2.3 (2020), 418–30.

<sup>3</sup> Mirza Desfandi, 'Mewujudkan Masyarakat Berkarakter Peduli Lingkungan Melalui Program Adiwiyata', *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 2.1 (2015), 31–37.

<sup>4</sup> Trikinasih Handayani, Wuryadi Wuryadi, and Zamroni Zamroni, 'Pembudayaan Nilai Kebangsaan Siswa Pada Pendidikan Lingkungan Hidup Sekolah Dasar Adiwiyata Mandiri', *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 3.1 (2015), 95–105

Kelas IV di MIN 1 Bojonegoro memegang tugas penting didalam pembelajaran Pancasila, karena dari tingkat ini, peserta didik mulai mampu mengetahui ide-ide yang lebih signifikan. Selain itu, mereka juga memiliki kemampuan teknologi yang cukup untuk memanfaatkan e-modul interaktif sebagai sarana pembelajaran. Dalam kurikulum pendidikan, kelas IV sering dianggap sebagai tonggak penting dalam pengenalan dan pemahaman ide-ide dasar, termasuk nilai-nilai Pancasila sebagai landasan moral bagi bangsa Indonesia.<sup>5</sup> Memanfaatkan e-modul interaktif siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga memperluas pengalaman belajar mereka, dan menumbuhkan pemahaman mereka arti sebuah Pancasila serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

MIN 1 Bojonegoro di lingkungan perkotaan membutuhkan peningkatan kualitas pembelajaran melalui era digital. Peluang mengakses teknologi untuk dunia pendidikan sangatlah canggih seperti perpustakaan lengkap atau internet stabil sangat mendorong e-modul interaktif era digital.<sup>6</sup> Ini tidak hanya memberikan akses ke materi pembelajaran berkualitas, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan pendidikan yang lebih inklusif dan relevan dengan era digital.

Aplikasi Kodular menawarkan platform yang mudah saat digunakan hingga dapat diakses oleh siswa dengan perangkat Android, cocok untuk lingkungan

---

<sup>5</sup> Wandri Ramadhan and others, 'E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11.2 (2023), 178–95

<sup>6</sup> Ayu Chandra Astari, 'Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Pdf (Modesip) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sdn Oro-Oro Ombo 02 Kota Batu', *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2.3 (2023), 1417–44.

pendidikan seperti MIN 1 Bojonegoro di perkotaan.<sup>7</sup> Antarmuka sederhana dan kompatibilitas luas dengan perangkat Android, Kodular memungkinkan akses pembelajaran yang mudah dan efisien. Di MIN 1 Bojonegoro dan daerah perkotaan lainnya, kelebihan ini memungkinkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi lebih merata dan inklusif, meningkatkan kualitas pendidikan dan memperluas akses siswa terhadap pembelajaran modern dan relevan.

Pengembangan e-modul interaktif Adiwiyata menghubungkan pemahaman nilai-nilai lingkungan dengan nilai-nilai kebangsaan, memperkuat kesadaran sosial dan ekologis siswa.<sup>8</sup> E-modul ini memungkinkan pembelajaran menarik dan interaktif, melibatkan siswa secara aktif. Integrasi ini menciptakan generasi yang peduli kepada lingkungan hingga memiliki kewajiban terhadap negara dan bangsa.

Melalui e-modul interaktif, peserta didik mampu belajar secara independen ataupun kerja sama, mengembangkan ketangkasan dalam berpikir kritis dan inovatif dalam memahami serta mengaplikasikan konsep Pancasila dan Adiwiyata.<sup>9</sup> Akses ke e-modul memungkinkan siswa belajar dengan tempo mereka sendiri, mendalami materi, dan menerapkan konsep dalam konteks yang relevan. Fitur kolaboratifnya juga memungkinkan siswa berbagi ide dan belajar bersama melalui diskusi dan proyek. Akibatnya, e-modul interaktif adalah alat pembelajaran efektif yang juga mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan Adiwiyata.

---

<sup>7</sup> Abdul Aziz Prianbogo and Veni Rafida, 'Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bdp Smk', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10.2 (2022), 1669–78.

<sup>8</sup> Handayani, Wuryadi, and Zamroni.

<sup>9</sup> I Taqvim, *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Android Menggunakan Kodular Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN 3 Banda Aceh*, 2022.

Oleh karena itu, e-modul interaktif memungkinkan guru perlu melacak pertumbuhan belajar peserta didik secara *soft real-time* dan mampu memberikan tindakan lebih signifikan terhadap waktu.<sup>10</sup> Hal ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan informasi yang relevan dan mendalam kepada guru, yang dapat digunakan untuk menghasilkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan individu peserta didik. Kemampuan untuk mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian lebih dan memberikan bimbingan yang sesuai, e-modul interaktif membantu menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan proaktif menghadapi sebuah perubahan.

Adanya konteks di MIN 1 Bojonegoro, pengembangan e-modul interaktif dapat menjadi sarana untuk memperluas akses terhadap pembelajaran berkualitas. Hal ini menjadi penting terutama di tengah keterbatasan sumber daya dan akses terhadap materi pembelajaran yang berkualitas.<sup>11</sup> Menggunakan e-modul interaktif, siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang relevan dan bervariasi tanpa terkendala oleh faktor geografis atau keterbatasan fisik. Membuka peluang bagi siswa di daerah pedesaan untuk mendapatkan pendidikan yang setara dengan siswa di daerah perkotaan, serta membantu menyeimbangkan kesenjangan akses terhadap pendidikan.

Implementasi e-modul interaktif di MIN 1 Bojonegoro berpotensi menjadi contoh bagi lembaga pendidikan di perkotaan dalam menggunakan teknologi untuk

---

<sup>10</sup> Aunurrahman Karisnawati Yuwono and Indri Astuti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Web', *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang*, 4.1 (2017), 724–32.

<sup>11</sup> Hidayati Azkiya and others, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar Islam', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7.2 (2022), 409–27.

menunjang kualitas pembelajaran dan menyiapkan peserta didik dalam menghadapi di akan mendatang.<sup>12</sup> Pengembangan e-modul berbasis Adiwiyata dengan aplikasi Kodular ini adalah langkah konkret dalam mendukung transformasi pendidikan yang inklusif, berkelanjutan, dan berbasis teknologi.<sup>13</sup> Hal ini diharapkan mampu mengembangkan pikiran peserta didik perkotaan terhadap pendidikan berkualitas dan mempersiapkan mereka untuk bersaing dalam era global.

Penelitian ini bertujuan memahami potensi dan tantangan dalam pengembangan e-modul interaktif untuk pendidikan Pancasila berbasis Adiwiyata di kelas IV, serta memberikan rekomendasi pengembangan. E-modul ini diharapkan menciptakan pendidikan menarik, berbasis teknologi, dan berkelanjutan, sehingga siswa memahami nilai-nilai Pancasila dan peduli lingkungan. Langkah ini diharapkan meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat lokal dan nasional.

Berdasarkan penelitian Pamungkas, pembelajaran dengan modul Kodular terbukti lebih efektif daripada tanpa modul, menunjukkan bahwa penggunaan modul Kodular secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran.<sup>14</sup> Penelitian ini mendukung pengembangan modul pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, menurut databoks.katadata, 89% penduduk Indonesia

---

<sup>12</sup> Taqvim.

<sup>13</sup> Gustiana Dewi, Ghullam Hamdu, and Agnestasia Ramadhani Putri, 'Aplikasi ESD Diora Topik Pengolahan Limbah Rumah Tangga Untuk Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4.3 (2023), 689–98.

<sup>14</sup> Syifa Salsabila, Nurul Anriani, and Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, 'Pengembangan E-Modul Pada Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa', *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8.1 (2023), 1

menggunakan *smartphone*.<sup>15</sup> Hal ini memperluas aksesibilitas terhadap pengembangan aplikasi berbasis Android, seperti aplikasi Kodular, yang dapat bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan pengguna *smartphone* dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini, bermaksud sebagai pengembangan e-modul interaktif Pendidikan Pancasila berbasis Adiwiyata memakai aplikasi Kodular untuk kelas IV di MIN 1 Bojonegoro. Metode penelitian ini adalah sebuah pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima aspek: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pelaku penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV MIN 1 Bojonegoro. Berdasarkan penelitian diatas, penulisan tertarik untuk melajsanakan sebuah penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN E-MODUL INERAKTIF PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS ADIWIYATA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KODULAR KELAS IV DI MIN 1 BOJONEGORO”**.

---

<sup>15</sup> Yuchen Zhao and others, ‘Privacy-Preserving Activity and Health Monitoring on Databox’, *EdgeSys 2020 - Proceedings of the 3rd ACM International Workshop on Edge Systems, Analytics and Networking, Part of EuroSys 2020*, 2020, 49–54.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul interaktif berbasis adiwiyata kodular pada Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MIN 1 Bojonegoro ?
2. Bagaimana hasil pengembangan setelah menerapkan e-modul interaktif pada materi kerja sama di lingkunganku kelas IV di MIN Bojonegoro ?

## **C. TUJUAN PENGEMBANGAN**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, pengembangan e-modul pembelajaran ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan hasil dari penggunaan pengembangan e-modul interaktif berbasis adiwiyata kodular mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MIN 1 Bojonegoro.
2. Untuk menilai efektivitas pengembangan dan penerapan e-modul interaktif untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan keterlibatan peserta didik kelas IV di MIN 1 Bojonegoro terhadap materi kerja sama di lingkunganku.

## **D. MANFAAT PENGEMBANGAN**

Harapan penelitian dengan adanya pemanfaatan hasil teori pengembangan e-modul pembelajaran ini, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Adiwiyata berbasis Android untuk mendukung dunia pendidikan dengan menyediakan sumber belajar interaktif bagi peserta didik. Dengan

demikian, proses belajar mengajar menjadi lebih maksimal dan menyenangkan, baik di sekolah maupun di rumah, serta membantu peserta didik menggunakan ponsel Android secara bijak sesuai kepercayaan yang diberikan oleh orang tua.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif dan kreatif guna mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Menjadi salah satu inovasi modul pembelajaran yang menarik sehingga guru menjadi lebih inovatif dalam menciptakan modul pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis android.
- 3) Sebagai penunjang komponen yang memperkuat pembelajaran bagi guru, sesuai dengan materi kerja sama di lingkunganku yang telah direncanakan untuk diajarkan pada peserta didik.

### b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 3) Mempermudah peserta didik belajar di mana pun dengan menggunakan smartphone, karena modul pembelajaran dapat diakses baik secara online maupun offline..

### c. Bagi Sekolah

Menambah fasilitas bahan ajar dan memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga mampu memotivasi guru dalam menggunakan modul pembelajaran pendidikan pancasila adiwiyata di MIN 1 Bojonegoro.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan memberi tantangan tersendiri terkait proses pengembangan modul pembelajaran yang kreatif, inovatif yang diminati oleh peserta didik. Pendidikan berharap bahwa penelitian pengembangan modul berbasis Android menggunakan aplikasi Kodular untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan penelitian di dunia pendidikan.

### **E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK**

Berikut ini adalah komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam modul pembelajaran ini :

- a. Modul yang akan dikembangkan akan berupa materi animasi video visual..
- b. Modul pembelajaran interaktif ini akan difokuskan pada materi kerja sama di lingkungan kelas IV, dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Modul pembelajaran interaktif ini akan mencakup materi, kuis, dan permainan yang akan membantu peserta didik mengelola pemahaman dan pengetahuannya.
- d. Modul pembelajaran interaktif ini akan dibuat menggunakan aplikasi Kodular.

- e. Modul pembelajaran interaktif ini akan membantu peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan dan akan meningkatkan motivasi mereka dalam proses belajar.

## **F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN**

Penelitian ini, terdapat batasan-batasan dan ruang lingkup pengembangan yang diberlakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengkaji objek penelitian.

Batasan-batasan pengembangan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan modul pembelajaran interaktif yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang materi kerja sama di lingkunganku di MIN 1 Bojonegoro.
2. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas IV di MIN 1 Bojonegoro.
3. Pengembangan modul pembelajaran ini menggunakan aplikasi Kodular sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
4. Uji coba modul pembelajaran dilakukan di MIN 1 Bojonegoro.

Adapun CP dan ATP sebagai berikut :

Capaian Pembelajaran (CP)

1. Menjunjung tinggi budi pekerti yang luhur berdasarkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap kasih terhadap sesama manusia, cinta pada tanah air, dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.
2. Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3. Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bermasyarakat global.
4. Memahami identitas diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang beragam, serta mampu bersikap adil dan tidak diskriminatif terhadap jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan) status sosial ekonomi, dan penyandang disabilitas.
5. Menganalisis karakter bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

#### Aturan Tujuan Pembelajaran (ATP)

4.D.5 Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan, membentuk, dan berperilaku baik dalam menjaga hubungan baik sesama peserta didik di sekolah dan sesama anggota masyarakat.

4.D.4 Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi, merumuskan, dan membuktikan bahwa lingkungan sekolah mereka adalah bagian yang integral dari wilayah NKRI.

4.C.2 Peserta didik diharapkan mampu menganalisis, merancang, dan menunjukkan cara berkomunikasi dengan teman-teman.

4.A.4 Peserta didik diharapkan mampu membentuk pendapat, menerapkan, dan menyimpulkan kebutuhan mereka yang memerlukan kerjasama dengan keluarga/orang lain.

4.C.1 Peserta didik diharapkan mampu menganalisis, mengekspresikan, dan berperilaku baik dalam mengenal identitas diri dan teman-temannya sesuai minat dan perilaku mereka.

## **G. DEFINISI OPERASIONAL**

Istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan modul ini adalah sebagai berikut :

### **1. Pengembangan**

Pengembangan merujuk pada proses peningkatan atau perluasan produk yang berasal dari identifikasi masalah. Modul yang dikembangkan adalah modul pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan aplikasi Kodular.

### **2. Modul Pembelajaran**

Modul pembelajaran adalah materi pembelajaran yang disusun sebagai satu kesatuan yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik. Modul ini berisi komponen dan petunjuk yang jelas sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dan menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran.

### **3. Kodular**

Kodular adalah aplikasi yang membantu pembuatan modul pembelajaran menarik dengan audio, visual, dan animasi, menjadikan modul tersebut inovatif dan interaktif.

### **4. Kerja Sama Di Lingkunganku**

Kerjasama di lingkunganku adalah materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang akan menjelaskan tentang kolaborasi di lingkungan sekolah, contohnya adalah pembuatan pot tanaman.

## H. ORISINALITAS PENELITIAN

Penelitian tentang modul pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dan memperluas pemahaman serta pengetahuan mereka. Setelah dilakukan penelusuran, terdapat penelitian sebelumnya yang dapat disebutkan sebagai berikut :

**Tabel 1. 1**  
**Orisinalitas Penelitian**

No	Nama peneliti, judul. Tahun peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian	Hasil temuan terdahulu
1	Herlianus, Goldie Gunadi, Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular, 2022. <sup>16</sup>	Berbasis android menggunakan aplikasi kodular	Tempat penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilakukan pada siswa kelas SDN Kebon Jeruk 15.	Pengembangan e-modul interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kerjasama di lingkunganku untuk siswa kelas IV di MIN 1 Bojonegoro bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dalam proses	Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android menggunakan Kodular, layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati validasi oleh tim ahli materi, tim ahli media, dan praktisi, serta uji coba produk.

<sup>16</sup> Herlianus Herlianus and Goldie Gunadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan Dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular', *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18.1 (2022), 88.

				pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan saat ini di mana siswa dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	
2	Syifa Salsabila, Nurul Anriani, Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, pengembangan e-modul pada android menggunakan kodular untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa, VIII SMP Negeri 2 Cibinong, 2023. <sup>17</sup>	Berbasis android menggunakan aplikasi kodular, pengembangan e-modul	Tempat penelitian, mata pelajaran, dan pembelajaran dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cibinong.	Pengembangan e-modul interaktif berbasis android pada pelajaran pendidikan pancasila materi kerja sama di lingkungan kelas IV di MIN 1 Bojonegoro yang akan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sesuai dengan kebutuhan siswa/siswi saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	Modul pembelajaran layak digunakan karena memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta mempermudah siswa memahami materi dengan menarik dan minat siswa.
3	Suryanto, Zulela MS, Anton Noornia, Vina Iasha, pengembangan modul berbasis penemuan terbimbing materi Pengukuran di	Pengembangan modul, kelas IV Sekolah dasar.	Tempat penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penemuan terbimbing pada mata pelajaran tertentu dengan melibatkan	Pengembangan e-modul interaktif berbasis Android pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kerja sama di lingkungan	Modul pembelajaran layak digunakan karena mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah

<sup>17</sup> Salsabila, Anriani, and Santosa.

	IV Sekolah Dasar, 2017. <sup>18</sup>		jumlah siswa yang spesifik.	u untuk siswa kelas IV di MIN 1 Bojonegoro bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	siswa memahami materi pembelajaran beserta dapat menarik perhatian dan minat siswa.
4	Siti Patmawati, pengembangan modul sebagai suplemen bahan ajar berbasis tematik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar, 2017. <sup>19</sup>	Menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D).	Tempat penelitian dan objek penelitian adalah mahasiswa/ mahasiswi di Universitas Lampung .	Pengembangan e-modul interaktif berbasis android pada pelajaran pendidikan pencasila materi kerja sama di lingkungan u kelas IV di MIN 1 Bojonegoro yang akan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sesuai dengan kebutuhan siswa/siswi saat ini yang dikelilingi oleh	Hasil angket menunjukkan respon siswa terhadap dua aspek (menariknya dan pemahaman materi) dikategorikan sebagai sangat baik, sehingga modul pembelajaran interaktif berbasis tematik untuk meningkatkan aktivitas mendapat tanggapan positif dari siswa.

<sup>18</sup> Suryanto and others, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Tentang Pengukuran Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.2 (2017), 124–34.

<sup>19</sup> bidin A, 'Опыт Аудита Обеспечения Качества и Безопасности Медицинской Деятельности в Медицинской Организации По Разделу «Эпидемиологическая Безопасность» No Title', *Вестник Росздравнадзора*, 4.1 (2017), 9–15.

				perkembangan teknologi.	
5	Fitri Hikmah Wati, pengembangan modul berbasis kearifan lokal kota batu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gunungsari 4 Kota Batu, 2023. <sup>20</sup>	Menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D).	Tempat penelitian dan subjek penelitian adalah mahasiswa dan mahasiswi yang berada di lingkungan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang.	Pengembangan e-modul interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kerja sama di lingkungan u untuk siswa kelas IV di MIN 1 Bojonegoro bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	Modul pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pembelajaran, karena modul merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan atau kebosanan siswa selama proses pembelajaran.

## G. SISTEMATIKA PEMBELAJARAN

Sistematika ini dirancang untuk memudahkan penyajian penelitian pengembangan dan memastikan agar tetap terjaga dalam kerangka berpikir yang telah ditetapkan. Berikut adalah sistematika pembahasan yang digunakan :

<sup>20</sup> Fitri Hikmah Wati, Firsta Bagus Sugiharto, and Kardiana Metha Rozhana, 'Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Kota Batu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv', 2023.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan, Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, dan Sistematika Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Kodular.

## BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang Modul Pembelajaran, Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Modul Pembelajaran Interaktif, dan Kerangka Berpikir.

## BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab ini menguraikan tentang Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Spesifikasi Produk, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian Pengembangan, serta Teknik Analisis Data terkait Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Kodular.

## BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan analisis data terkait pengembangan modul pembelajaran interaktif di MIN 1 Bojonegoro.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terkait pengembangan e-modul pembelajaran interaktif dengan aplikasi Kodular.