

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERMUATAN PROFIL
PELAJAR PANCASILA BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (SI)*

Oleh:

NASIHA ALZAKIA

1910013231007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

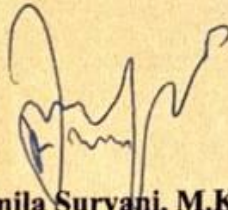
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Nasiha Alzakia
NPM : 1910013231007
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Bermuatan Profil Pelajar
Pancasila Berbasis Android pada Mata Pelajaran
Informatika

Padang, 06 Februari 2024

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

Pembimbing



Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

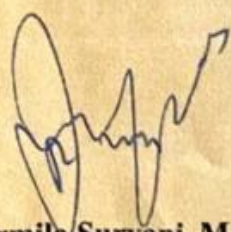
Mengetahui,

Dekan FKIP,

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308



Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

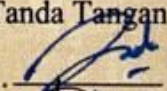
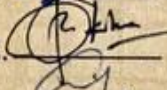
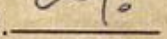
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi pada Hari **Selasa** Tanggal **Enam** Bulan

Februari Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

Nama : Nasiha Alzakia
NPM : 1910013231007
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Bermuatan Profil Pelajar
Pancasila Berbasis Android pada Mata Pelajaran
Informatika

Tim Penguji:

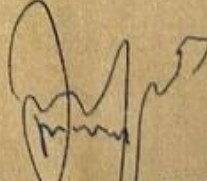
No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Ketua)	1. 
2	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	(Sekretaris)	2. 
3	Dr. Karmila Suryani, M.Kom	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 06 Februari 2024

Mengetahui:


Dekan FKIP,

Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi

Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

ABSTRAK

**Nasiha Alzakia, 2024. Pengembangan E-Modul Bermuatan Profil Pelajar
Pancasila Berbasis Android pada Mata Pelajaran
Informatika**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah (*Research dan Development*). Peneliti menggunakan model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, pengembangan e-modul ini melaksanakan 3 dari 4 langkah ada pada model pengembangan 4-D yaitu *define, design, dan develop* tanpa melakukan penyebarluasan (*disseminate*). Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan siswa. Analisis validitas e-modul divalidasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas e-modul diuji cobakan pada 32 orang siswa. Hasil penelitian diperoleh nilai 87% untuk ahli media dan ahli materi 82% dengan kriteria valid, serta nilai praktikalitas siswa diperoleh 82% dengan kriteria praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa e-modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika valid dan praktis sebagai bahan ajar materi berfikir komputasional pada siswa kelas X TKJ1 SMKN 4 Payakumbuh.

Kata Kunci: E-Modul, Profil Pelajar Pancasila, *Android*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas isin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan E-Modul Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta. Dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku Dosen pembimbing dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd. T selaku penguji 1 dan Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya
3. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum selaku Dekan dan Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, atas ilmu yang diberikan selama penulis menjalankan perkuliahan.
5. Kepala Sekolah SMKN 4 Payakumbuh Bapak Drs. Aizur Hedi, M.Pd yang telah memberikan fasilitas dan izin pada penelitian ini.
6. Bapak/Ibu guru SMKN 4 Payakumbuh yang telah membantu baik waktu, tenaga, pikiran dalam proses penelitian sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.
7. Yang teristimewa Ayah (Sukardi), Ibu (Yesraini), Abang (Ardian Saputra, S.Pd, Ardoni Saputra), Adik (Zelvia Tuzzahra) serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moral maupun material.
8. Terima kasih kepada Fadlizon Julian, S.Pd, Zulfi Syahlina Febriani, Esmilinansah Harahap, S.Pd, Ahmed Ridha, S.Pd dan kawan-kawan seperjuangan yang telah memberi semangat demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepa semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pambaca. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Januari 2024

Peneliti

Nasiha Alzakia

NPM. 1910013230017

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Bahan ajar	5
B. Modul	7
C. E-modul	9
D. Profil Pelajar Pancasila.....	13
E. Android.....	15
F. Informatika.....	16
G. Penelitian Relevan.....	16
H. Kerangka Berfikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Prosedur Pengembangan.....	21

1. Tahap pendefinisian (<i>define</i>).....	21
2. Tahap perancangan (<i>design</i>)	22
3. Tahap pengembangan (<i>development</i>)	25
C. Uji Coba Produk.....	26
1. Subjek uji coba	26
2. Jenis data.....	26
3. Instrumen pengumpulan data	26
D. Teknik Analisis Data	33
1. Uji Validitas	33
2. Uji Praktikalitas.....	34
3. Validitas Item Tes.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	36
1. Hasil Desain Produk	36
2. Validasi Desain	42
B. Analisis Data.....	43
1. Hasil Analisis Data Uji Validitas	43
2. Hasil Analisis Data Uji Praktikalitas	44
C. Pembahasan	46
1. Hasil Validitas E-modul oleh Ahli	46
2. Hasil Praktikalitas E-modul oleh siswa	47

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	51
B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Yang Relevan	18
Tabel 2 Penyusunan Storyboard.....	23
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Validitas Ahli Media.....	27
Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	31
Tabel 5 Ketentuan Pemberian Nilai.....	32
Tabel 6 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas	32
Tabel 7 Kriteria Validitas E-Modul	34
Tabel 8 Kategori Praktikalitas E-Modul	34
Tabel 9 Uji Validitas Item Tes	35
Tabel 10 Kategori Reliabilitas.....	35
Tabel 11 Perbaikan Desain.....	42
Tabel 12 Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	44
Tabel 13 Hasil Analisis Praktikalitas	44
Tabel 14 Hasil Uji Validitas Item Tes	45
Tabel 15 Hasil Rekapitulasi	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	19
Gambar 2. Langkah-Langkah Pengembangan	20
Gambar 3. Tampilan Utama	37
Gambar 4. Menu Utama.....	37
Gambar 5. Profil Pelajar Pancasila	38
Gambar 6. Materi	39
Gambar 7. Tombol Soal	40
Gambar 8. Soal	40
Gambar 9. Referensi	41
Gambar 10. Profil	41
Gambar 11. Persentase Ahli Media dan Ahli Materi.....	47
Gambar 12. Rata-rata Tampilan E-modul.....	47
Gambar 13. Rata-rata Kemudahan Penggunaan.....	48
Gambar 14. Rata-rata Materi.....	49
Gambar 15. Rata-rata Bahasa.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Angket Ahli Media	56
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	62
Lampiran 3. Lembar Izin oleh Dinas Pendidikan.....	63
Lampiran 4. Surat telah menyelesaikan Penelitian.....	64
Lampiran 5. Hasil Angket Validasi Ahli Materi	65
Lampiran 6. Angket Praktikalitas	68
Lampiran 7. Hasil Angket Praktikalitas oleh Siswa	70
Lampiran 8. Hasil Reliabilitas Item.....	72
Lampiran 9. Hasil Validasi Angket Siswa	75
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	77
Lampiran 11. r-tabel Produk Momen.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan kualitas pembelajaran disekolah harus sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, apalagi kemajuan teknologi informasi digital semakin mempercepat dan mempermudah pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat membangun wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang dibutuhkan untuk mewujudkan sosial, perdamaian, dan kolaborasi dalam keberagaman pada siswa. Perkembangan teknologi informasi mulai dirasa mempunyai dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang signifikan (Fitriah dan Mirianda, 2019). Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan yaitu pengembangan bahan ajar dalam bentuk e-modul (modul elektronik) yang dikolaborasikan dengan sistem android dalam bentuk aplikasi yang mudah diakses oleh semua peserta didik yang memiliki smartphone android.

Dalam suatu pembelajaran, guru perlu memberikan motivasi kepada peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan pembelajaran, dan bila perlu membimbingnya. Bimbingan yang dimaksud dapat diberikan secara lisan ataupun tertulis, namun bantuan secara tertulis dalam bahan ajar jauh lebih efektif, karena dapat dibaca secara berulang-ulang dan dipelajari oleh peserta didik (Wibowo, 2018). Dengan itu, e-modul merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam membimbing peserta didik karena e-modul dibuat

secara, sistematis dengan audio, video maupun gambar sehingga peserta didik dapat mengulang pembelajaran agar dapat memahaminya.

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diapkilasikan dengan tujuan untuk mencapai standar kompetensi yang sudah ditetapkan. Pada saat ini kurikulum merdeka merupakan salah satu kurikulum yang disosialisasikan dan diimplementasikan pada semua satuan pendidikan dengan tujuan untuk memperbarui proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka juga menerapkan Profil Pelajar Pancasila dimana didalamnya terdapat nilai-nilai Pancasila yang dapat membentuk karakter diri pada siswa. Pendidikan karakter dapat dimaknai dengan Pendidikan nilai, Pendidikan budi pekerti, Pendidikan moral, Pendidikan watak (Arifudin et al., 2021).

Berdasarkan pengalaman peneliti selama 3 bulan mengikuti PLP di SMKN 4 Payakumbuh pada tanggal 18 Juli sampai dengan 17 Oktober 2022, dikelas TKJ1 terlihat bahwa peserta didik memiliki kemampuan pemahaman materi dan karakter diri yang berbeda-beda. Dari hasil pengamatan peneliti melalui teknik wawancara dengan guru mata pelajaran informatika yaitu Bapak Roni Okfriyandi, S.Kom pada tanggal 2 September 2023 menyatakan bahwa belum adanya bahan ajar dalam bentuk e-modul berbasis android, dimana guru masih menggunakan bahan ajar dalam bentuk modul dan buku cetak, Oleh karena itu, perlu adanya solusi dari permasalahan tersebut sehingga pada penelitian ini peneliti memilih pengembangan e-modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android karena memiliki kelebihan seperti adanya gambar, audio,

maupun video yang dapat meranik minat peserta didik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran serta adanya profil pelajar Pancasila yang membantu peserta didik dalam membentuk karakter diri.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, peneliti ingin mengembangkan sebuah e-modul yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada antara lain:

1. Modul yang digunakan belum sepenuhnya bermuatan profil pelajar Pancasila.
2. Modul yang digunakan belum berbasis elektronik (android).
3. Membutuhkan bahan ajar yang menarik agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu bahan ajar dalam bentuk e-modul berbasis android yang bermuatan profil pelajar pancasila. Model pada penelitian ini Four-D yang mana dibatasi menjadi 3-D. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X TKJ1 di SMKN 4 Payakumbuh untuk semester ganjil yang berjumlah 32 siswa pada materi berpikir komputasional.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan e-modul bermuatan profil pelajar Pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika yang valid dan praktis?

E. Tujuan pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan e-modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika yang valid dan praktis.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan yang dilakukan adalah:

1. Bagi Peserta Didik

Menjadi sumber belajar yang bervariasi sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri kreatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi Guru

E-modul yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan penulis dalam hal pengembangan media pembelajaran, khususnya pengembangan e-modul bermuatan profil pelajar Pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika.