



**PENGEMBANGAN *ELECTRONIC MODULE (E-MODULE)* BERBASIS
GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Moch. Muchlis Zamzami¹, Bagus Cahyanto², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122101013032@unisma.ac.id, baguscahyanto@unisma.ac.id,
lia.nur@unisma.ac.id

Abstract

The learning process of Pancasila Education at MI Al-Qur'an Singosari Malang is still limited to the use of conventional media such as LKPD and LKS. In fact, the school already has computer laboratory facilities that support digital learning. This study aims to develop teaching materials in the form of e-modules based on Google Sites on the Pancasila Education subject for grade IV. With this e-module, it is hoped that learning will be more contextual and interesting, while supporting the integration of technology in the teaching and learning process in madrasahs. The method used in the study is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). The results of the study found that the e-module based on Google Sites was assessed positively based on the attractiveness test with a percentage of 92%. And the practicality test got a value of 86%, so from all the results it was stated that the e-module based on Google Sites was interesting and practical according to teachers and students.

Keywords: *E-Module, Google Sites, Pancasila Education.*

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memuat nilai-nilai dasar dan prinsip karakter bangsa yang dapat dipahami serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk individu yang berkarakter, menjunjung tinggi semangat persatuan, serta menjaga keutuhan bangsa, lingkungan sosial, dan alam sekitar. Oleh karena itu, kemajuan zaman serta perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) perlu diiringi dengan penguatan karakter, agar pembangunan bangsa dapat berlangsung secara harmonis tanpa menimbulkan hambatan atau persoalan sosial. (Sihombing & Lukitoyo, 2021).

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari perubahan kurikulum, yang berfungsi sebagai panduan dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Yulanda & Ramada, 2023). Salah satu kurikulum yang saat ini diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya kebebasan berpikir, kreativitas, dan kemandirian. Dalam kurikulum ini, guru memiliki peran sentral sebagai

penggerak yang mampu memberikan dampak positif bagi peserta didik (Fauzi, 2022). Kurikulum Merdeka juga bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi seluruh pihak, termasuk guru, siswa, dan orang tua. Kurikulum ini berpusat pada pengembangan literasi serta pembentukan karakter yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan, seperti religiusitas, kejujuran, kerja keras, keadilan, disiplin, toleransi, tanggung jawab, cinta tanah air, kreativitas, kemandirian, rasa ingin tahu, cinta damai, kepedulian terhadap lingkungan dan sosial, serta semangat kebangsaan (Pangkey & Wongkar, 2024).

Perkembangan kurikulum Pendidikan Pancasila di Indonesia berlangsung secara dinamis, menyesuaikan dengan kebutuhan serta visi-misi pemerintah yang memengaruhi kebijakan pendidikan. Fondasi utama dalam pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila meliputi Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, politik, hukum, nilai, moral, kearifan lokal, dan kebinekaan dalam berkebudayaan (Yuniarto dkk., 2022). Sebagai mata pelajaran wajib di sekolah, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu mereka yang tahu, mau, dan sadar akan hak serta kewajibannya (Hermayanti dkk., 2023). Salah satu bentuk nyata penerapan nilai-nilai Pancasila adalah budaya gotong royong yang didasari oleh sila ketiga, yaitu Persatuan Indonesia. Nilai ini mendorong terciptanya kehidupan yang harmonis dan bersatu di tengah masyarakat yang beragam.

Dalam perkembangan pesat era digital saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan besar untuk merancang proses pembelajaran yang efisien sekaligus mampu menarik minat peserta didik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut adanya transformasi metode pembelajaran agar tetap relevan serta mampu mengimbangi kebutuhan peserta didik yang terus berkembang (Syabrina dkk., 2025). Pendidikan di era digital memungkinkan peserta didik memperoleh informasi secara lebih cepat dan mudah karena teknologi telah diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dinamis, mendukung siswa dalam mengakses pengetahuan tanpa batasan ruang dan waktu (Muktamar dkk., 2023).

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Bahan ajar digital meliputi beragam media, seperti video, presentasi interaktif, animasi, permainan edukatif, serta platform belajar daring. Guna mewujudkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyentuh ranah afektif dan psikomotor, dibutuhkan sumber belajar yang memanfaatkan internet sebagai sarana yang mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. (Telaumbanua, 2019). Guru juga perlu mengkaji bahan ajar dan media pembelajaran yang unik agar peserta didik merasa tertarik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain

itu, memahami karakteristik setiap peserta didik juga penting dalam menentukan metode pembelajaran yang relevan di kelas.

Pembelajaran di MI Al-Qur'an Singosari Malang memiliki visi untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam proses belajar mengajar, namun implementasinya, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih menghadapi berbagai kendala. Meskipun fasilitas seperti laboratorium komputer sudah tersedia, pemanfaatannya belum optimal. Guru masih bergantung pada bahan ajar terbatas seperti LKPD, sementara media pembelajaran digital belum digunakan secara maksimal. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi melalui media visual, audio, dan video yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik siswa, dan budaya lokal untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Penggunaan media digital juga diyakini dapat meningkatkan motivasi dan fleksibilitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini bertujuan mengembangkan *electronic module (e-module)* berbasis *google sites*. Hal tersebut untuk memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Al Qur'an Singosari Malang. Pengembangan *e-module* berbasis *google sites* ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang mendukung siswa di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Ferismayati (dalam Aprianti, 2023) menyatakan bahwa *google sites* merupakan salah satu *platform* berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Di era saat ini, situs web telah menjadi media utama dalam mengakses informasi, sehingga *google sites* dinilai tepat untuk menunjang proses pembelajaran secara efektif.

Beberapa penelitian telah dilakukan terkait pengembangan *e-module*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Aprilia (2024) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Module* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu dan penelitian oleh Susilawati dkk,. (2023) yang berjudul Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka. Meskipun penelitian tentang *e-module* terus berkembang, masih jarang ditemukan penelitian yang mengintegrasikan teknologi dalam pengembangannya, khususnya yang menggunakan *platform* berbasis *website* seperti *google sites*.

Google sites memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya pilihan tepat untuk pengembangan *e-module* di kelas SD/MI. *Platform* ini mudah digunakan karena memiliki antar muka yang sederhana dan ramah pengguna, memungkinkan guru membuat *e-module* tanpa memerlukan keahlian pemrograman (Pratomo, 2022). Selain itu, *e-module* berbasis *google sites* memiliki aksesibilitas tinggi, dapat diakses dari berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun *smartphone* tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan.

Google sites merupakan *platform* yang terintegrasi dengan berbagai layanan *google workspace*, seperti *google docs*, *google forms*, dan *google drive*, yang memudahkan pengembangan, penyimpanan, dan pengelolaan bahan ajar digital secara efisien. Kemudahan ini memungkinkan guru untuk menyusun konten pembelajaran yang lebih sistematis, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa (Said dkk., 2023). Selain itu, fitur kolaborasi *real-time* yang dimiliki *google sites* mendukung kerja sama antarpendidik dalam merancang dan memperbarui *e-module* secara fleksibel dan berkelanjutan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *google sites* menjadi bahan ajar yang potensial untuk menyajikan *e-module* yang lebih menarik dan relevan bagi siswa SD/MI.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan studi awal yang dilakukan di kelas IV MI Al-Qur'an Singosari Malang, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-module* berbasis *google sites* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan, kehadiran *e-module* ini dapat membuat pembelajaran lebih relevan dengan konteks nyata dan menarik bagi siswa, sekaligus mendorong integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di madrasah. Selain itu, pengembangan *e-module* ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan inovatif, sesuai dengan tuntutan dan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

B. Metode

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, atau dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa *e-module* mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang ditujukan sebagai bahan ajar bagi siswa SD/MI. Pada penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE yang dipelopori oleh *Dick and Carry* (dalam Sugiyono, 2019). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan sistematis yang saling berkaitan, yaitu: 1) Analisis kebutuhan dan kelayakan (*Analyze*), 2) Perancangan konten dan struktur (*Design*), 3) Pengembangan produk nyata (*Development*), 4) Penerapan untuk mendapatkan umpan balik (*Implementation*), 5) Evaluasi untuk menilai dan menyempurnakan produk (*Evaluation*). Setiap tahap dirancang untuk memastikan produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan efektif digunakan oleh pengguna.

Subjek dalam penelitian pengembangan ini meliputi peserta didik kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang. Uji coba dilakukan terhadap peserta didik kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang karena permasalahan yang muncul atau ditemukan peneliti berkaitan dengan pembelajaran di kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi di kelas IV MI Al Qur'an yang dilakukan sebelum maupun sesudah uji coba dengan menggunakan *e-module* berbasis

google sites, hasil wawancara dengan guru kelas atau wali kelas IV MI Al Qur'an, hasil dan rekomendasi yang diberikan oleh validator. Sedangkan Data kuantitatif diperoleh melalui skor yang tercantum dalam lembar validasi oleh ahli desain dan materi, angket tanggapan siswa saat uji kemenarikan terhadap produk *e-module*, angket kepraktisan saat diuji kepraktisan oleh pengguna (guru).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan kuisioner. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi peserta didik dan sarana sekolah sebagai dasar pengembangan *e-modul*. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas IV guna menggali informasi lebih mendalam terkait kebutuhan pembelajaran. Kuisioner disebarkan kepada para ahli untuk menilai validitas desain dan materi *e-module* yang dikembangkan. Sedangkan dokumentasi digunakan secara sistematis untuk merekam seluruh proses penelitian, mulai dari observasi awal hingga uji coba produk. Keempat teknik ini memastikan data yang diperoleh akurat dan mendukung pengembangan *e-modul* yang layak dan efektif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Validitas Produk dan Analisis Kemenarikan Produk. Analisis validitas produk dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket berskala Likert 1–5 yang diisi oleh validator ahli. Skor yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase kelayakan dari Sugiyono (2019), yaitu $P = (\sum x / \sum x_i) \times 100\%$. Skor ini mencerminkan tingkat kelayakan desain dan materi *e-module* yang dikembangkan. Hasil akhir berupa persentase digunakan untuk menentukan sejauh mana *e-module* tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan analisis kemenarikan produk dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang menggunakan skala Likert 1–5. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang menilai sejauh mana *e-module* menarik bagi siswa. Skor yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2019), yaitu $P = (\sum x / \sum x_i) \times 100\%$. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat kemenarikan *e-module* yang dikembangkan berdasarkan persepsi siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan E-Module Berbasis Google Sites

Hasil pengembangan produk dalam penelitian ini berupa *e-module* berbasis *google sites* pada materi gotong royong di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang. Pengembangan *e-module* ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan di lapangan, di mana bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada LKPD dan LKS, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa keterbatasan bahan ajar yang digunakan selama ini menjadi salah satu kendala utama dalam proses pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan LKS sebagai sumber utama, sedangkan peserta didik membutuhkan variasi bahan ajar yang lebih interaktif dan inovatif agar dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih optimal (Hariyati & Rachmadyanti, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan *e-module* berbasis google sites dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2019). Pemilihan google sites sebagai platform pengembangan didasarkan pada kemudahan akses, fleksibilitas, serta kemampuannya mengintegrasikan berbagai visualisasi pembelajaran yang mendukung proses belajar mandiri peserta didik (Ghozali, dkk., 2024)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun materi *e-module* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kurikulum merdeka. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen validasi untuk diuji oleh ahli desain dan ahli materi. Setelah tahap perancangan selesai, pengembangan *e-module* dilakukan dengan menyusun tujuh halaman, yaitu: 1) Beranda, 2) Petunjuk Penggunaan, 3) Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, 4) Materi, 5) Video Pembelajaran, 6) Kuis, dan 7) Profil Pengembang.

Desain tampilan *e-module* dibuat menggunakan aplikasi canva guna menghasilkan tampilan visual yang menarik, estetik, dan ramah bagi peserta didik sekolah dasar. Visualisasi yang menarik dalam bahan ajar terbukti mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa (Permana, dkk., 2024) Pada halaman video pembelajaran, peneliti menyematkan video dari kanal youtube yang relevan dengan materi yang diajarkan, sedangkan pada bagian quiz, peneliti menyusun soal dalam bentuk *google form* agar memudahkan akses dan pengisian oleh peserta didik.

2. Hasil Kevalidan, Kemenarikan, dan Kepraktisan E-Module Berbasis Google Sites

a. Hasil Kevalidan Produk

Setelah *e-module* selesai dikembangkan, peneliti melakukan validasi oleh ahli desain untuk mengetahui kelayakan dari segi tampilan dan teknis penggunaannya. Validasi dilakukan oleh dosen ahli teknologi pembelajaran dengan menilai empat aspek utama, yaitu tampilan, navigasi, kepraktisan, dan keterterapan. Penilaian dilakukan menggunakan angket yang telah disesuaikan dengan kriteria media pembelajaran digital.

Hasil validasi menunjukkan bahwa pada aspek tampilan dan navigasi, masing-masing memperoleh skor 11 dari 15 atau sebesar 73%, yang menunjukkan keduanya cukup baik, meskipun tampilan masih bisa dibuat lebih menarik. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2021) yang menyebutkan bahwa tampilan dan navigasi berpengaruh terhadap kenyamanan belajar siswa.

Pada aspek kepraktisan, skor yang diperoleh sebesar 80%, menunjukkan bahwa *e-module* mudah digunakan oleh guru dan siswa. Namun, pada aspek keterterapan, hanya memperoleh 60%, yang berarti produk masih perlu perbaikan agar lebih sesuai digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2022) yang menyebutkan bahwa bahan ajar yang baik harus praktis dan mudah diterapkan.

Jika diakumulasikan dari keseluruhan aspek, diperoleh persentase rata-rata sebesar 67%, yang termasuk dalam kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa dari sudut pandang ahli desain, *e-module* berbasis *google sites* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, meskipun masih memerlukan beberapa penyempurnaan pada aspek keterterapan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan yang perlu diperbaiki, antara lain pengembangan visualisasi agar tampilan lebih menarik, penambahan variasi soal, serta pengembangan kuis tidak hanya berbentuk pilihan ganda tetapi juga melibatkan bentuk soal lainnya seperti isian singkat atau uraian. Penambahan variasi soal dalam *e-module* berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik (Permana, dkk., 2024).

Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh seorang dosen yang ahli di bidangnya. Hasil penilaian menunjukkan bahwa *e-module* memperoleh skor kelayakan sebesar 83%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Penilaian ini mencakup lima aspek penting, yaitu kesesuaian CP dan TP, kesesuaian materi, kesesuaian referensi, keterbacaan, dan evaluasi.

Pada aspek kesesuaian CP dan TP, diperoleh skor 9 dari 10 atau 90%, yang menunjukkan bahwa materi sudah selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyadi (2020) yang menyatakan bahwa kesesuaian antara CP dan TP penting agar pembelajaran berjalan terarah. Selanjutnya, pada aspek kesesuaian materi, diperoleh skor 13 dari 15 atau 86%, yang berarti isi materi sudah cukup relevan dengan tema gotong royong dan sesuai kebutuhan siswa. Ini didukung oleh Riyana (2021) yang menekankan pentingnya kesesuaian isi dengan konteks pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek kesesuaian referensi, diperoleh skor 8 dari 10 atau 80%, yang menunjukkan bahwa sumber materi sudah cukup sesuai. Referensi yang digunakan merujuk pada dokumen resmi kurikulum merdeka. Hal ini sesuai dengan panduan pembelajaran dan asesmen (Kemendikbudristek, 2022) yang menekankan pentingnya menggunakan acuan yang relevan dan sesuai kurikulum. Pada aspek keterbacaan, juga diperoleh skor 8 dari 10 atau 80%, yang menandakan bahwa teks cukup mudah dipahami oleh siswa. Lestari (2020) menyebutkan bahwa keterbacaan sangat penting agar siswa mampu memahami isi materi dengan baik.

Terakhir, pada aspek evaluasi, diperoleh skor 12 dari 15 atau 80%. Ini menunjukkan bahwa soal-soal latihan dalam *e-module* sudah cukup beragam dan sesuai

indikator pembelajaran. Wibowo (2023) menyatakan bahwa variasi soal, seperti pilihan ganda, isian, dan uraian, penting untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, nilai rata-rata dari lima aspek tersebut adalah 83%, sehingga *e-module* ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Kemenarikan Produk

Setelah direvisi sesuai masukan validator, *e-module* diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk. Penilaian kemenarikan didasarkan pada tiga aspek, yaitu media, materi, dan evaluasi. Pada aspek media, diperoleh skor 538 dari 625 atau 86,8%, menunjukkan bahwa tampilan visual dan fitur media dinilai menarik. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2021) yang menyatakan bahwa tampilan media yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar.

Pada aspek materi, diperoleh skor 209 dari 250 atau 83,6%, menunjukkan bahwa isi materi dipandang sesuai, mudah dipahami, dan relevan. Riyana (2021) menekankan pentingnya materi yang ringkas dan kontekstual dalam bahan ajar digital. Sementara itu, pada aspek evaluasi atau kuis, diperoleh skor 218 dari 250 atau 87,2%, menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan bentuk soal dan kuis yang disajikan. Menurut Wibowo (2023), kuis yang variatif dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Jika dirata-rata, ketiga aspek tersebut menghasilkan skor akhir 92%, yang menunjukkan bahwa *e-module* sangat menarik bagi siswa. Tingginya skor ini menunjukkan bahwa *e-module* berbasis *google sites* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik (Ghozali dkk., 2024)

Selain itu, selama proses implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap respon peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan *e-module* berbasis *google sites*. Mereka aktif bertanya mengenai pengoperasian *e-module* dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap tampilan visual yang dihadirkan. Meskipun demikian, beberapa peserta didik masih memerlukan pendampingan dalam mengakses *e-module* mengingat pembelajaran berbasis teknologi merupakan hal baru bagi sebagian siswa.

c. Hasil Kepraktisan

Selain uji kemenarikan, peneliti juga melakukan uji kepraktisan yang dinilai oleh guru sebagai pengguna langsung *e-module*. Hasil angket menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 86%, termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian mencakup empat aspek. Pada aspek kesesuaian materi, diperoleh skor 12 dari 15 atau 80%, yang berarti isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Mulyasa (2019) yang menekankan pentingnya kesesuaian konten dengan kompetensi dasar. Pada aspek penyajian *e-module*, diperoleh skor 15 dari 15 atau 100%, menunjukkan bahwa struktur penyajian sangat baik dan mudah dipahami. Menurut Riyana (2021) penyajian yang runtut dan menarik memudahkan siswa memahami materi.

Pada aspek penggunaan, skor yang diperoleh adalah 12 dari 15 atau 80%, yang menunjukkan bahwa *e-module* mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan pelatihan khusus. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dina dkk. (2023), yang menyatakan bahwa guru merasa mudah dalam mengoperasikan teknologi dan memanfaatkannya secara luas untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Terakhir, pada aspek tampilan, diperoleh skor 17 dari 20 atau 85%, yang menandakan bahwa desain cukup baik, meskipun masih perlu sedikit perbaikan seperti pemilihan warna dan tata letak agar lebih nyaman digunakan.

Arsyad (2021) menyatakan bahwa aspek visual berpengaruh besar terhadap kenyamanan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Dengan capaian rata-rata 86%, *e-module* berbasis *google sites* ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, perlu sedikit penyempurnaan pada aspek tampilan agar lebih menarik dan optimal untuk digunakan dalam berbagai kondisi kelas.

Secara keseluruhan, *e-module* berbasis *google sites* yang telah direvisi dapat menjadi pilihan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. *E-module* ini dikembangkan khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi secara optimal di madrasah. Sejalan dengan Penama dkk., (2024) pengembangan bahan ajar digital yang sistematis dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis di era digital.

D. Simpulan

Hasil kajian terhadap *e-module* berbasis *google sites* yang dikembangkan menunjukkan bahwa produk ini telah melalui proses pengembangan yang sistematis menggunakan model ADDIE dan disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. *E-module* ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional di kelas IV MI Al Qur'an Singosari Malang, dan dikembangkan dengan tampilan menarik, materi relevan, serta fitur interaktif seperti video dan kuis *online*. Dari segi kevalidan, validasi oleh ahli desain menunjukkan bahwa *e-module* memperoleh skor rata-rata 67% dan masuk kategori layak, meskipun masih perlu perbaikan pada aspek keterterapan dan visualisasi. Validasi ahli materi menghasilkan skor 83% yang termasuk kategori sangat layak, dengan catatan perlu penyesuaian referensi agar lebih sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Dalam hal kemenarikan, uji kepada peserta didik menghasilkan skor rata-rata 92%, menunjukkan bahwa *e-module* sangat menarik dan mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Tampilan media, isi materi, serta kuis dinilai menarik dan interaktif. Observasi lapangan juga menunjukkan respons positif dari siswa, meskipun beberapa masih perlu bimbingan dalam penggunaan teknologi. Sementara itu, kepraktisan yang dinilai oleh guru memperoleh skor 86%, yang menandakan bahwa *e-module* sangat layak digunakan dalam

pembelajaran. Materi mudah digunakan, penyajian runtut, serta tampilan cukup baik walaupun masih dapat disempurnakan. Secara keseluruhan, *e-module* berbasis *google sites* ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Produk ini berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai perkembangan teknologi pendidikan. *E-module* berbasis *google sites* dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan ajar pendamping pada materi gotong royong kelas IV Kurikulum Merdeka, baik secara daring maupun luring. Penggunaannya di sekolah lain perlu disesuaikan dengan karakteristik siswanya. Untuk pengembangan lebih lanjut, materi perlu diperluas, tampilan ditingkatkan, dan media interaktif ditambahkan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas *e-module* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Aprianti, Lili. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Web Biologi Berbasis Google Sites Pada Android Materi Planatae Kelas X SMA."
- Aprilia, Chofifah Dwi. (2024). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu."
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dina, Lia Nur Atiqoh Bela, Silviana Nur Faizah, and Ade Eka Anggraini. (2023). "Analysis Technology Acceptance Model (TAM) Pre-Service Elementary School Teachers." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 5(1):271–89. doi:10.37680/scaffolding.v5i1.2089.
- Fauzi, Ahmad. (2022). "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak: (Studi Kasus Pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar)." *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18(2):18-22.
- Ghozali, Bob Syahrial, Supeno, and Mohammad Imam Farisi. (2024). "Pengembangan E-Modul Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Berbasis Bukti Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." 8(2). doi:10.30.
- Hariyati, Dina Putri, and Putri Rachmadyanti. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V*.
- Hermayanti, Mirza, Wawan Shokib Rondli, and Lovika Ardana Riswari. (2023). "Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 08 Nomor 01, Juni 2023*.

- Kemendikbudristek. (2022). "Laporan Kinerja."
- Lestari, I. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Yang Efektif Untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Muktamar, Ahmad, Muhammad Subhan Iswahyudi, and Amjad Salong. (2023). *Managemen Pendidikan (Konsep, Tantangan, Dan Strategi Di Era Digital)*. edited by Efitra and Sepriano. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pangkey, Richard Daniel Herdi, and Nofry Vincensius Wongkar. (2024). "Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Pendidikan Karakter: Strategi Meningkatkan Kualitas Siswa Di Era Modern." *JournalOnEducation*.
- Permana, Belva Saskia, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang. (2024). "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4(1):19–28. doi:10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702.
- Pratomo, Wachid. (2022). *Pengembangan Aplikasi Google Sites Sebagai Penguatan Literasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar*. Vol. 7.
- Riyana, C. (2021). *Desain Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: UPI Press.
- Said, Achmad Rojali, Herinto Sidik Iriansyah, and Ova Huzaefah. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang." *Jurnal Citizenship Virtues* 2023(2):544–58.
- Sihombing, Rizky Agassy, and Pristu Suhendro Lukitoyo. (2021). "Peranan Penting Pancasila DNA Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter di Masa Pandemi-19."
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susilawati, Wiwik Okta, and dkk. (2023). "Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Journal Of Social Science Research*.
- Suyadi. (2020). *Desain Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syabrina, Muhammad, Muhammad Noor Habil, Hilda Dwi Junianti, Ratna Eva Wati, Fakultas Tarbiyah, and Ilmu Keguruan. (2025). "Transformasi Pembelajaran: Integrasi Buku Cetak Dan Website Interaktif Dalam Era Digital." *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science* 2(6). <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>.

- Telaumbanua, Fatosola. (2019). “Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning.”
- Wibowo, A. (2023). “Variasi Bentuk Soal Dalam E-Module Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Nusantara*.
- Wulandari, D. (2022). “Kepraktisan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa .” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Yulanda, Denisa Novri, and Zaka Hadikusuma Ramada. (2023). “Studi Naratif Penerapan Nilai Kearifan Lokal Anak Usia Dini Di Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar.” *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):26–42. doi:10.31849/paud-lectura.v%vi%i.15949.
- Yuniarto, Bambang, Marwah Lama’atushabakh, and Amar Habibi. (2022). “Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka.” <http://sosains.greenvest.co.id>.