

**LAPORAN
KEGIATAN PENELITIAN DOSEN PEMULA**



UNIVERSITAS TERBUKA

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERMUATAN SASTRA PADA TEMA
"AKU CINTA INDONESIA" DI SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Saddam Fathurrachman, M.Pd.

Novi Eka Saputri, M.Pd.

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS TERBUKA
TAHUN 2024**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

1	a	Judul Penelitian	:	Pengembangan E-Modul Bermuatan Sastra pada Tema "Aku Cinta Indonesia" di Sekolah Dasar
	b	Skema Penelitian	:	Penelitian Pemula
	c	Area Penelitian	:	Keilmuan
2		Ketua Peneliti		
	a	Nama Lengkap dan Gelar	:	Saddam Fathurrachman, M.Pd.
	b	NIP / NIDN	:	199012272024061001
	c	Golongan Kepangkatan	:	III/b
	d	Jabatan Akademik	:	Dosen Asisten Ahli (masa percobaan)
	e	Fakultas	:	Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan
	f	Unit Kerja	:	FKIP
	g	Program Studi	:	S1 PGSD
3	a	Tahun Penelitian	:	2024
	b	Lama Penelitian	:	1 tahun
4		Biaya Penelitian		
	a	Diusulkan	:	Rp10.000.000,-
	b	Disetujui	:	Rp 9.508.500,-
6		Sumber Biaya	:	Universitas Terbuka
7		Pemanfaatan Hasil Penelitian		
	a	Luaran	:	1 Artikel Jurnal Terakreditasi Sinta 4
	b	Luaran Penelitian Lain	:	1 Artikel Jurnal Terakreditasi Sinta 5



Mengetahui,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Ucu Rahayu, M.Sc.
NIP. 196711101992032002

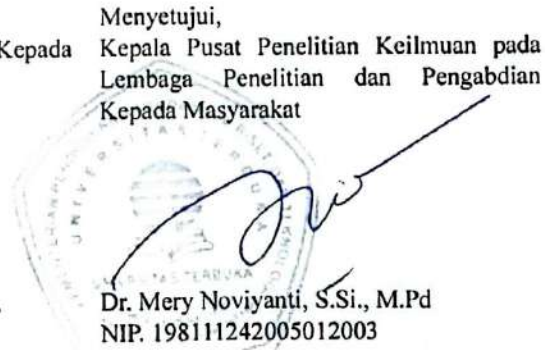
Tangerang Selatan, 26 November 2024
Ketua Peneliti,

Saddam Fathurrachman, M.Pd.
NIP. 199012272024061001



Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat,

Prof. Dra. Dewi Artati Padmo Putri, M.A., Ph.D.
NIP. 196107241987102003



Menyetujui,
Kepala Pusat Penelitian Keilmuan pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dr. Mery Noviyanti, S.Si., M.Pd
NIP. 198111242005012003

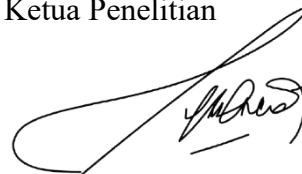
KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian berjudul “*Pengembangan E-Modul Bermuatan Sastra pada Tema ‘Aku Cinta Indonesia’ di Sekolah Dasar*” dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini merupakan salah satu bentuk kontribusi dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi dan budaya di Indonesia, khususnya dalam mendukung implementasi kurikulum yang memperkuat karakter siswa Sekolah Dasar.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Terbuka yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, termasuk para guru, siswa, dan kepala sekolah SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan yang menjadi mitra penelitian ini.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik, peneliti, maupun pengambil kebijakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang relevan, interaktif, dan kontekstual. Kami menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga masukan dan kritik yang membangun sangat kami harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya menanamkan nilai-nilai kebangsaan melalui pembelajaran sastra di era digital.

Tangerang Selatan, 26 November 2024
Ketua Penelitian



Saddam Fathurrachman, M.Pd.
NIP 199012272024061001

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK	iv
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang	1
Fokus Masalah	2
Tujuan Penelitian	3
Kebaharuan dalam Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian E-Modul	4
B. Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar	4
C. Projek P5	4
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	11
B. Tahapan Penelitian	12
C. Lokasi kegiatan	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Kegiatan.....	14
B. Temuan Penelitian	20
C. Produk Pengembangan.....	24
D. Jadwal Rangkaian Kegiatan	27
E. Penggunaan Dana	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	28
B. Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dan globalisasi mendorong pendidikan untuk berbasis inovasi, termasuk penyediaan bahan ajar yang relevan seperti e-modul. E-modul, sebagai bahan ajar digital, memungkinkan pembelajaran lebih interaktif dan fleksibel. Namun, keterbatasan pemahaman guru dan siswa dalam menggunakannya membuat e-modul belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul bermuatan sastra dengan tema proyek P5 "Aku Cinta Indonesia" bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-VI SD di Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan. Instrumen penelitian meliputi angket penilaian modul dan tes pemahaman siswa. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa pada aspek minat siswa terhadap sastra, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 38 siswa yang menunjukkan minat positif terhadap pembelajaran sastra (76%), 10 siswa tidak berminat terhadap sastra (20%), dan 2 siswa yang merespon netral terhadap pembelajaran sastra (4%). Pada aspek pengalaman belajar sastra sebelumnya, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 21 siswa sudah memahami pembelajaran sastra yang diajarkan sebelumnya (42%) dan 29 siswa belum memahami pembelajaran sastra yang diajarkan sebelumnya (58%). Selain itu, wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa e-modul ini tidak hanya berfungsi sebagai media pengajaran tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi penguatan karakter siswa. Guru-guru menilai bahwa penyajian cerita-cerita sastra yang diintegrasikan dengan nilai-nilai kebangsaan, seperti cinta tanah air, keberagaman budaya, dan semangat persatuan, mampu memberikan dampak positif dalam membangun kesadaran siswa tentang pentingnya menjadi bagian dari bangsa yang multikultural.

Kata Kunci: E-Modul, Pembelajaran Sastra, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Technological advancements and globalization drive education toward innovation-based approaches, including the provision of relevant teaching materials such as e-modules. E-modules, as digital learning resources, enable more interactive and flexible learning experiences. However, the limited understanding of teachers and students in utilizing them has hindered the optimal use of e-modules. This study aims to develop a literature-based e-module with the P5 project theme "I Love Indonesia" for elementary school (SD) students. The research employs the Research and Development (R&D) method based on the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study subjects are fourth- to sixth-grade elementary school students in Serpong District, South Tangerang. The research instruments include module assessment questionnaires and student comprehension tests. Needs analysis results indicate that, regarding students' interest in literature, out of 50 students, 38 students (76%) demonstrated a positive interest in literature learning, 10 students (20%) showed no interest, and 2 students (4%) responded neutrally. In terms of prior literary learning experiences, 21 students (42%) had understood the previously taught literary lessons, while 29 students (58%) had not. Additionally, interviews with teachers revealed that the e-module functions not only as a teaching medium but also as a tool to facilitate students' character development. Teachers assessed that presenting literary stories integrated with national values, such as patriotism, cultural diversity, and unity, has a positive impact on fostering students' awareness of the importance of being part of a multicultural nation.

Keywords: E-Module, Literature Learning, Elementary School

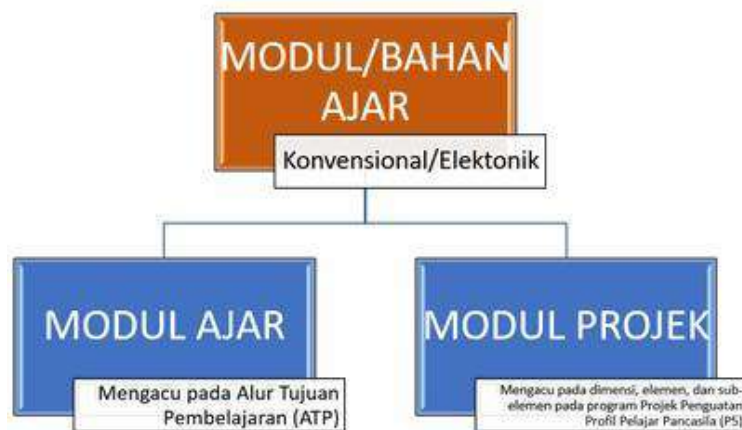
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan peradaban global dan kebutuhan akan penguasaan teknologi informasi serta komunikasi yang diiringi dengan era globalisasi telah mendorong kesadaran bahwa bertahan hidup di dunia modern memerlukan penguasaan dua dimensi utama: ekonomi berbasis industri dan pendidikan yang mengedepankan inovasi serta teknologi. Kesadaran ini memotivasi masyarakat dunia untuk mempersiapkan generasi penerus melalui berbagai upaya di bidang pendidikan. Upaya ini mencakup pengembangan kurikulum, peningkatan kualitas guru, penyediaan fasilitas, serta pengadaan media dan perangkat pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu elemen kunci dalam sistem pendidikan modern adalah pengadaan bahan ajar yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa tetapi juga sesuai dengan perkembangan teknologi. Bahan ajar berbasis digital, seperti modul elektronik (e-modul), menjadi solusi yang semakin diminati. E-modul hadir sebagai bentuk digital dari modul cetak yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa. E-modul memuat materi pembelajaran, evaluasi, dan aktivitas yang dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat elektronik. Selain itu, e-modul idealnya interaktif dengan fitur navigasi yang mudah, tampilan menarik, serta integrasi elemen multimedia seperti video, audio, animasi, dan kuis formatif dengan umpan balik otomatis.



Meskipun memiliki potensi besar, implementasi e-modul di berbagai platform pembelajaran masih menghadapi kendala. Banyak e-modul yang tersedia secara daring tidak dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan pemahaman guru dan siswa dalam mengakses

serta menggunakannya. Akibatnya, tujuan utama e-modul sebagai alat untuk memudahkan proses belajar mengajar belum sepenuhnya tercapai. Pengaruh perkembangan teknologi terhadap dunia pendidikan juga sangat nyata di jenjang Sekolah Dasar (SD). Dalam konteks ini, tema "Aku Cinta Indonesia" yang tercantum dalam kurikulum proyek Profil Pelajar Pancasila (P5) untuk Fase C (kelas IV-VI) menjadi salah satu tema penting. Tema ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, cinta tanah air, dan budaya sejak dini. Sayangnya, terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan relevan, terutama dalam format digital, sering kali menjadi penghambat dalam pengajaran sastra di SD. Padahal, pendidikan sastra memiliki peran penting dalam pengembangan karakter, keterampilan literasi, serta kemampuan siswa untuk menghargai karya orang lain. Menurut Noor (2011), pembelajaran sastra mampu memperluas wawasan siswa tentang tradisi kemanusiaan, meningkatkan sensitivitas terhadap masalah sosial, serta memperkaya pengetahuan siswa tentang konsep teknologi dan sains. Dengan kata lain, pembelajaran sastra tidak hanya membangun keterampilan berbahasa tetapi juga mengasah pemahaman siswa terhadap berbagai dimensi kehidupan.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan e-modul bermuatan sastra dengan tema "Aku Cinta Indonesia" untuk jenjang Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan di Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, dengan tujuan mengukur efektivitas e-modul ini dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan e-modul terhadap pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya dan kebangsaan. Pengembangan e-modul ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Sebagai alat bantu pembelajaran, e-modul ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran sastra di era digital dan memberikan kontribusi signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar.

B. Fokus Masalah

Dari beberapa latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan beberapa fokus permasalahan yang dapat dikaji dari penelitian ini, yaitu:

1. Seberapa valid e-modul berdasarkan kelayakannya, ditinjau dari segi substansi materi yang disajikan serta komponen-komponen modul yang ada?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan e-modul ketika digunakan, baik dari perspektif guru maupun peserta didik sebagai pengguna?
3. Sejauh mana efektivitas e-modul dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi e-modul bermuatan sastra bertema "*Aku Cinta Indonesia*" yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengukur validitas e-modul

Penelitian bertujuan untuk menganalisis validitas e-modul dari aspek substansi, termasuk kelengkapan dan relevansi materi yang disajikan, serta kecocokannya dengan komponen modul pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa isi e-modul tidak hanya berkualitas secara akademik tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik di tingkat Sekolah Dasar.

2. Menilai tingkat kepraktisan e-modul

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan e-modul dalam penggunaannya oleh guru dan siswa. Penilaian ini melibatkan aspek kemudahan akses, navigasi, dan efektivitas desain interaktif yang mendukung pengalaman belajar yang efisien. Selain itu, kepraktisan ini juga akan ditinjau dari kemampuan pengguna dalam memanfaatkan modul sebagai media pembelajaran yang membantu mencapai tujuan pendidikan.

3. Menguji efektivitas e-modul terhadap pencapaian pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan e-modul dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sastra, khususnya terkait tema kebangsaan "*Aku Cinta Indonesia*". Efektivitas e-modul akan diukur melalui tingkat penguasaan siswa terhadap capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, serta bagaimana modul ini memengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra secara keseluruhan.

D. Kebaruan (*Novelty*) dalam Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan yang dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan bahan ajar berbasis digital, khususnya dalam pembelajaran sastra di tingkat Sekolah Dasar. Secara lebih rinci, hasil kebaruan yang dicapai adalah:

1. E-Modul yang teruji validitasnya

Penelitian diharapkan mampu menghasilkan e-modul yang divalidasi berdasarkan kriteria substansi materi dan komponen modul yang sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar. Dengan validasi ini, e-modul dapat menjadi media pembelajaran yang terpercaya, berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Panduan praktis untuk implementasi e-modul

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang tingkat kepraktisan e-modul, baik dari perspektif guru maupun siswa. Dengan demikian, e-modul yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah dan efisien oleh pengguna, sehingga mampu menjembatani keterbatasan media pembelajaran digital yang selama ini menjadi kendala.

3. E-Modul yang efektif meningkatkan capaian pembelajaran

Penelitian ini dapat membuktikan bahwa e-modul yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tema sastra "*Aku Cinta Indonesia*". E-modul ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat keterampilan literasi mereka, dan memperkenalkan nilai-nilai budaya serta kebangsaan melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian E-Modul

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu wujud nyata dari transformasi ini adalah kehadiran modul elektronik atau yang lebih dikenal sebagai *e-modul*. E-modul didefinisikan sebagai bahan ajar digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar secara lebih efektif melalui pemanfaatan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan smartphone (Kemp, Morrison, & Ross, 2019). E-modul tidak hanya menyajikan materi pembelajaran dalam format digital, tetapi juga mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks interaktif, gambar berkualitas tinggi, audio narasi, video tutorial, hingga animasi yang mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Keberadaan e-modul didasarkan pada kebutuhan untuk mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel, responsif terhadap kebutuhan zaman, dan memanfaatkan potensi teknologi digital. Dalam konteks pembelajaran, e-modul memiliki berbagai karakteristik utama yang membedakannya dari modul cetak konvensional, yaitu:

- a. **Interaktivitas:** E-modul memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui kuis interaktif, simulasi, atau permainan edukasi. Hal ini meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rosyida, 2020).
- b. **Fleksibilitas Waktu dan Tempat;** E-modul dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan jadwal masing-masing.
- c. **Personalisasi Pembelajaran:** E-modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individual siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal.

Menurut Jabeen dan Thomas (2022), e-modul memiliki sejumlah keunggulan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di antaranya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik, mempermudah proses evaluasi pembelajaran secara otomatis, serta memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan relevan dengan konteks teknologi masa kini. Penelitian lain oleh Yusuf (2021) menyoroti peran e-modul dalam memperbaiki aksesibilitas pembelajaran, terutama di daerah terpencil, dengan memanfaatkan

platform berbasis daring. Di tingkat pendidikan dasar, e-modul memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian empiris menunjukkan bahwa integrasi elemen visual dan audio dalam e-modul dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dan efektif. Selain itu, e-modul juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara lebih terstruktur melalui fitur pelaporan otomatis yang terintegrasi dalam sistem.

Selain definisi tentang E-modul, kita juga harus melihat dan mengkaji bagian-bagian yang ada di dalamnya. Hal ini menjadi penting karena e-modul merupakan perangkat pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran secara efektif dan interaktif. Agar dapat memenuhi fungsinya dengan optimal, sebuah e-modul harus memiliki komponen-komponen tertentu yang terstruktur dengan baik. Menurut Darmawan (2020), komponen utama dalam e-modul meliputi:

- a. Judul Modul: Berisi identitas modul, termasuk nama modul, penulis, dan jenjang pendidikan yang sesuai. Judul harus jelas dan relevan dengan materi pembelajaran.
- b. Petunjuk Penggunaan: Panduan tentang cara menggunakan e-modul, baik untuk guru maupun siswa. Petunjuk ini mencakup cara mengakses materi, navigasi antarmuka, dan penyelesaian tugas.
- c. Kompetensi yang Diharapkan: Penjelasan mengenai capaian pembelajaran yang harus dikuasai siswa setelah menggunakan e-modul, termasuk kompetensi dasar dan indikator pencapaian.
- d. Materi Pembelajaran: Konten utama yang disusun secara sistematis, menarik, dan relevan. Materi disajikan menggunakan berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan animasi, agar interaktif dan mudah dipahami.
- e. Latihan dan Penugasan: Soal atau aktivitas yang dirancang untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi. Latihan ini dapat berupa kuis interaktif, simulasi, atau studi kasus.
- f. Evaluasi dan Umpan Balik: Fitur untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi. Evaluasi dilengkapi dengan umpan balik otomatis agar siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya.
- g. Referensi dan Sumber Belajar Tambahan: Daftar bacaan atau sumber lain yang relevan untuk memperkaya pengetahuan siswa.

- h. Unsur Multimedia; Kombinasi elemen teks, audio, video, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas pembelajaran. Unsur ini harus mendukung tujuan pembelajaran, bukan sekadar elemen dekoratif.

Kajian lain dari Harjono et al. (2021) menekankan bahwa e-modul yang baik juga harus memiliki aspek interaktivitas, kemudahan akses, dan integrasi teknologi terkini untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

B. Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar

Pembelajaran sastra di Sekolah Dasar memiliki posisi strategis dalam membentuk kemampuan literasi, apresiasi budaya, dan pengembangan karakter siswa. Sastra bukan hanya sekadar bagian dari pembelajaran bahasa, melainkan juga menjadi wahana bagi siswa untuk memahami kehidupan, mengekspresikan emosi, serta menginternalisasi nilai-nilai moral dan budaya (Noor, 2011). Sebagai bagian dari kurikulum pendidikan dasar, sastra berperan dalam membangun fondasi kemampuan bahasa siswa melalui pengembangan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengar. Selain itu, sastra juga membuka ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami perspektif lain. Dalam hal ini, pembelajaran sastra menjadi medium yang relevan untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan yang universal, seperti toleransi, kerja sama, dan cinta tanah air.

Namun, salah satu tantangan dalam pembelajaran sastra adalah bagaimana menyajikan materi sastra yang relevan dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Di sinilah peran e-modul menjadi sangat penting. Dengan memanfaatkan teknologi digital, e-modul sastra dapat menghadirkan cerita, puisi, dan drama dalam format yang lebih hidup dan interaktif. Misalnya, penggunaan audio storytelling dalam e-modul memungkinkan siswa untuk menikmati cerita sambil mendengarkan narasi yang menggugah emosi. Penelitian Yusuf (2021) menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konteks cerita secara lebih mendalam.

Pada era digital, pengembangan pembelajaran sastra berbasis e-modul juga menjadi peluang untuk mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan nasional dalam materi pembelajaran. Sebagai contoh, cerita rakyat dan legenda Indonesia dapat dikemas dalam format digital dengan ilustrasi visual dan animasi yang menarik, sehingga siswa dapat menghargai kekayaan budaya Indonesia secara lebih nyata. Hal ini menjadi hal yang memiliki porsi tersendiri, karena pembelajaran sastra di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun karakter dan keterampilan literasi

siswa. Sastra bukan hanya alat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga sarana untuk memahami nilai-nilai moral, budaya, dan sosial. Noor (2011) menyatakan bahwa sastra dapat membantu siswa mengembangkan wawasan, empati, dan kepekaan terhadap realitas kehidupan manusia. Hal-hal yang harus diperhatikan di dalam proses pembelajaran sastra di SD di antaranya yaitu:

- a. Pengembangan Keterampilan Berbahasa yang dapat melatih kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis melalui pendekatan kreatif dan imajinatif.
- b. Penanaman Nilai-Nilai Moral dan Sosial yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep moral dan sosial melalui cerita atau puisi yang menggambarkan kehidupan sehari-hari.
- c. Peningkatan Apresiasi terhadap Karya Sastra yang bisa memfasilitasi pembiasaan siswa menghargai karya seni dan sastra sebagai produk budaya yang bernilai tinggi.
- d. Penguatan Identitas Budaya yang mengajarkan siswa untuk mencintai dan memahami budaya lokal maupun nasional.
- e. Proses Pembelajaran Sastra yang Tepat dan dilakukan secara menarik dan interaktif.

Beberapa strategi yang dapat digunakan pada berbagai pendekatan pembelajaran ini dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi, seperti e-modul sastra, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik, meliputi:

- Storytelling Interaktif
Menggunakan cerita yang melibatkan partisipasi siswa untuk meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman mereka.
- Drama atau Bermain Peran
Menghidupkan tokoh dalam cerita untuk melatih empati dan pemahaman siswa terhadap karakter.
- Analisis Teks Sederhana
Mengajak siswa untuk memahami isi cerita, karakter, dan nilai-nilai yang terkandung dalam sastra.
- Kegiatan Kreatif
Membuat puisi, cerita pendek, atau ilustrasi berdasarkan karya sastra yang telah dipelajari.

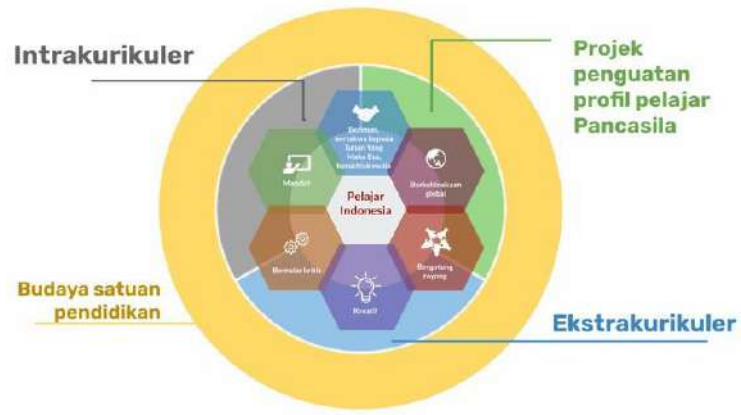
C. **Projek P5**

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah salah satu inovasi utama dalam Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. P5 tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam berbagai bidang akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa yang sejalan dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Projek ini menekankan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan untuk mengintegrasikan pembelajaran lintas disiplin dengan penguatan nilai-nilai karakter.

Salah satu tema utama dalam P5 adalah "*Aku Cinta Indonesia*," yang dirancang untuk menanamkan rasa cinta tanah air melalui pengenalan nilai-nilai budaya, sejarah, dan keberagaman Indonesia. Tema ini mendorong siswa untuk mengeksplorasi, memahami, dan menghargai kekayaan budaya Indonesia, sekaligus mengembangkan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan global. P5 menjadi wahana yang efektif untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek karena melibatkan siswa dalam aktivitas nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam tema "*Aku Cinta Indonesia*," siswa dapat dilibatkan dalam berbagai proyek seperti pembuatan film dokumenter tentang tradisi lokal, pengembangan aplikasi digital berbasis budaya, atau penyelenggaraan pameran seni dan budaya. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga mengasah keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Penggunaan e-modul dalam mendukung Projek P5 dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. E-modul yang dirancang khusus untuk tema "*Aku Cinta Indonesia*" dapat menyajikan konten yang menarik, seperti video interaktif tentang sejarah perjuangan bangsa, peta interaktif tentang keberagaman budaya Indonesia, hingga kuis digital yang menguji pengetahuan siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Kajian Mahardika (2023) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam P5 memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai yang diajarkan. Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat berbagai tema dan subtema yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis karakter. Salah satu tema utamanya adalah "*Aku Cinta Indonesia*." Tema ini berakar pada pendekatan pendidikan karakter yang bertujuan untuk menanamkan lima dimensi utama Profil Pelajar Pancasila, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, memiliki kebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Melalui tema ini, siswa diajak untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap Negara Kesatuan

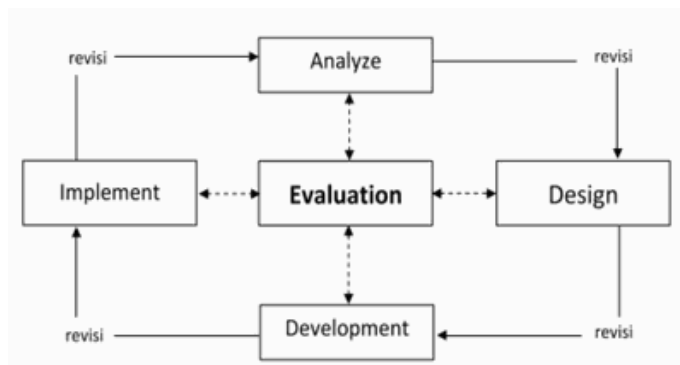
Republik Indonesia (NKRI) dengan menginternalisasi nilai-nilai luhur bangsa. Posisi **Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)** dalam pembelajaran di Kurikulum Merdeka diintegrasikan dengan tujuan utama untuk memperkuat karakter siswa dapat dilihat dari gambar berikut:



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini mengkaji pengembangan e-modul bermuatan sastra dengan tema "*Aku Cinta Indonesia*" untuk siswa Sekolah Dasar (SD) menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Metode ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang dianggap sangat sesuai karena setiap tahapannya memberikan



data yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran sastra secara menyeluruh. Untuk melihat garis besar rancangan penelitian, kita dapat melihat gambar berikut:

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran yang mencakup masalah, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta lingkungan pembelajaran. Tahap ini memberikan dasar untuk mengintegrasikan pembelajaran sastra dalam konteks tema yang dirancang. Pada tahap desain, struktur dan isi e-modul dirancang secara sistematis, menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan tema "*Aku Cinta Indonesia*". Tahap pengembangan melibatkan pembuatan e-modul yang interaktif, menggunakan elemen multimedia untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi sastra.

Pada tahap implementasi, e-modul diuji coba pada siswa kelas IV-VI di Sekolah Dasar wilayah Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan. Subjek penelitian ini dipilih untuk menguji efektivitas e-modul dalam mendukung pembelajaran sastra di tingkat dasar. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner untuk menilai kelayakan e-modul oleh ahli dan guru, serta tes untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan e-modul.

Prosedur penelitian dirinci ke dalam lima tahapan:

1. Tahap Analisis: Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan relevansi tema dalam mendukung pembelajaran sastra.
2. Tahap Desain: Merancang struktur e-modul dengan mempertimbangkan aspek interaktif dan daya tarik visual.
3. Tahap Pengembangan: Membuat e-modul berbasis teknologi dengan elemen sastra yang terintegrasi, seperti cerita bergambar, audio storytelling, dan visualisasi nilai-nilai budaya.
4. Tahap Implementasi: Melaksanakan uji coba e-modul di kelas untuk menilai kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa.
5. Tahap Evaluasi: Mengevaluasi efektivitas e-modul berdasarkan hasil tes siswa, umpan balik dari guru, serta penilaian para ahli.

B. Tahapan Kegiatan

Penelitian pengembangan e-modul di Sekolah Dasar ini dirancang melalui serangkaian tahap yang terstruktur dan terencana dengan baik, mencakup beberapa proses yang dilakukan secara berkesinambungan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap tahapan pelaksanaan sesuai dengan target waktu yang telah ditentukan, sehingga hasil penelitian dapat dicapai secara maksimal dan tepat waktu. Setiap tahapan memiliki fokus utama yang spesifik untuk mengoptimalkan hasil pengembangan e-modul bermuatan sastra dengan tema "*Aku Cinta Indonesia*". Berikut adalah rincian rencana jadwal penelitian yang mencakup empat tahap utama:

1. Bulan 1 (September 2024): Tahap Analisis dan Perancangan Awal

Pada tahap ini, kegiatan utama meliputi analisis kebutuhan pembelajaran untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta tujuan yang ingin dicapai melalui e-modul. Selain itu, dilakukan perancangan awal struktur e-modul, termasuk menentukan elemen-elemen yang akan dimasukkan, seperti teks, gambar, audio, dan animasi. Proses ini membutuhkan konsultasi dengan ahli pendidikan dan sastra untuk memastikan relevansi konten dengan tema yang diangkat.

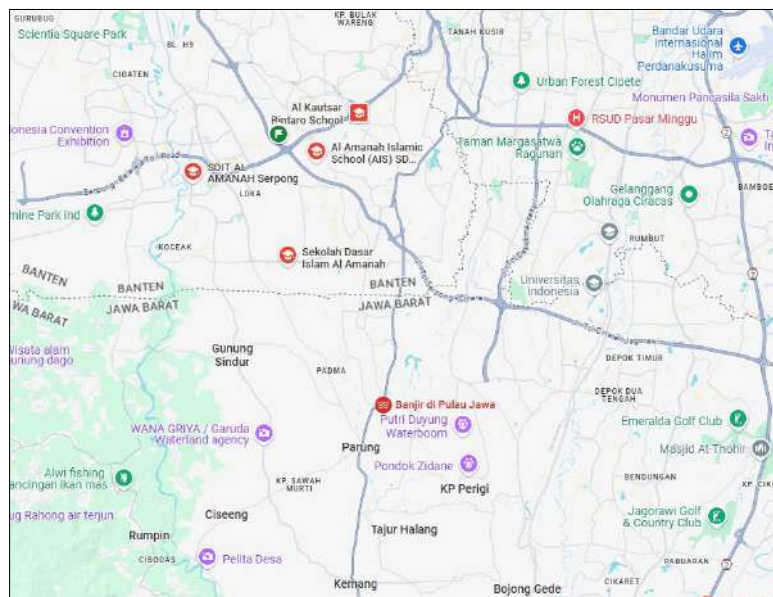
2. Bulan 2–3 (Oktober 2024): Tahap Pengembangan E-Modul

Tahap ini melibatkan pembuatan e-modul dengan mengintegrasikan hasil analisis kebutuhan dan rancangan awal. Proses ini mencakup desain grafis, penyusunan materi pembelajaran, dan penyisipan elemen interaktif untuk mendukung pembelajaran sastra. Pengembangan ini dilakukan secara iteratif, dengan pengujian awal pada skala kecil untuk memastikan kelayakan teknis dan pedagogis e-modul.

3. Bulan 4 (November 2024): Tahap Implementasi dan Uji Coba
Pada tahap ini, e-modul yang telah dikembangkan diimplementasikan pada siswa kelas IV–VI di Sekolah Dasar wilayah Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan. Uji coba dilakukan untuk mengukur efektivitas e-modul dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sastra. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, serta tes pemahaman siswa. Umpan balik dari guru dan siswa digunakan untuk perbaikan akhir e-modul.
4. Bulan 5 (Desember 2024): Tahap Evaluasi dan Penyusunan Laporan Penelitian
Tahap ini melibatkan analisis hasil uji coba dan evaluasi terhadap efektivitas e-modul berdasarkan data yang dikumpulkan. Penilaian dilakukan untuk mengukur keberhasilan e-modul dalam mendukung pembelajaran sastra serta dampaknya terhadap pemahaman budaya dan nilai kebangsaan siswa. Akhirnya, hasil penelitian dirangkum dalam laporan lengkap yang memuat temuan, analisis, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

C. Lokasi Kegiatan

Penelitian tentang pengembangan e-modul di Sekolah Dasar ini dilakukan di SD Islam Al Amanah yang beralamat di Jl.Raya Puspiptek Babakan Pocis, Kelurahan Bakti Jaya, Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Saat ini SD Islam Al Amanah dikepal oleh Bapak Ogi Suprayogi, S.Pd., dengan jumlah rombongan belajar (kelas) sebanyak 12 kelas, dengan komposisi masing-masih 3 kelas untuk setiap jenjang (kelas I sampai VI).



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Kegiatan penelitian yang dilakukan di SD Islam Al Amanah dilakukan sebagai langkah untuk menganalisis dan menginterpretasikan data yang telah diperoleh dengan tujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana e-modul bermuatan sastra dengan tema "Aku Cinta Indonesia" dikembangkan, diimplementasikan, serta memberikan dampak terhadap pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Sebagai bagian dari upaya untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran, pengembangan e-modul ini berakar pada kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan, interaktif, dan kontekstual dalam mendukung penguatan karakter siswa. Era digital menuntut pengintegrasian teknologi dalam pendidikan, yang tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Menurut penelitian terbaru, media pembelajaran digital, khususnya e-modul, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sekaligus memfasilitasi pembelajaran mandiri dengan lebih efektif (Santosa et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan kurikulum, tetapi juga memperhatikan karakteristik siswa, terutama dalam menyampaikan nilai-nilai nasionalisme melalui pembelajaran sastra.

Dalam konteks tema "Aku Cinta Indonesia," e-modul ini dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran sastra dengan nilai-nilai kebangsaan, seperti cinta tanah air, keberagaman budaya, dan semangat persatuan. Tema ini dipilih karena relevansinya dengan kebutuhan pendidikan karakter di Indonesia yang menekankan pada pengembangan moral dan nilai luhur melalui pembelajaran tematik. Kajian pustaka menunjukkan bahwa sastra memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa karena menyajikan cerita, puisi, atau dongeng yang menginspirasi dan memperkaya wawasan budaya (Wardani, 2022). Namun, pembelajaran sastra sering kali dianggap kurang menarik bagi siswa karena metode konvensional yang kurang melibatkan teknologi atau media visual.

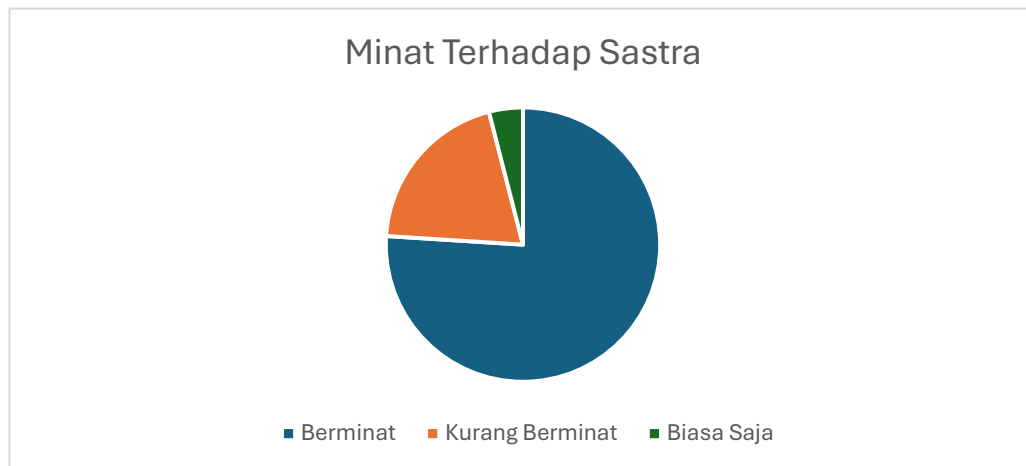
Dengan merujuk pada temuan awal dari penelitian ini, terlihat bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap media digital, tetapi mereka juga menghadapi tantangan dalam memahami konten sastra yang abstrak dan kerap sulit dikontekstualisasikan. Untuk mengatasi kesenjangan ini,

pengembangan e-modul bermuatan sastra diarahkan pada penyajian materi yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pada *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* (4C) sebagai keterampilan utama yang harus dikembangkan siswa (OECD, 2023).

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan siswa merupakan langkah fundamental dalam proses pengembangan media pembelajaran, termasuk e-modul bermuatan sastra pada tema "Aku Cinta Indonesia." Pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan ini tidak hanya bertujuan untuk menyesuaikan desain e-modul dengan karakteristik siswa, tetapi juga memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat secara efektif menjawab tantangan dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, analisis kebutuhan siswa berperan sebagai titik awal yang memberikan gambaran tentang kondisi pembelajaran saat ini, tingkat literasi siswa, serta preferensi mereka terhadap media pembelajaran berbasis digital. Hal-hal yang didapatkan dari kegiatan analisis kebutuhan adalah sebagai berikut:

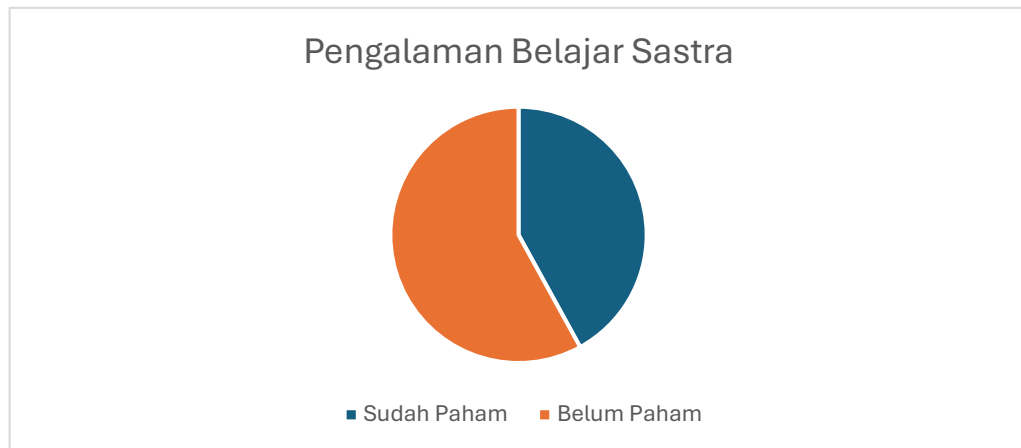
Minat Siswa terhadap Sastra



Pada minat siswa terhadap sastra, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 38 siswa yang menunjukkan minat positif terhadap pembelajaran sastra (76%), 10 siswa tidak berminat terhadap sastra (20%), dan 2 siswa yang merespon netral terhadap pembelajaran sastra (4%). Ini berarti, dari hasil olah data kita dapat melihat bahwa siswa memiliki tingkat minat yang cukup tinggi terhadap pembelajaran sastra, terutama cerita yang mengandung unsur kepahlawanan, dongeng tradisional, dan kisah-kisah lokal yang kaya akan pesan moral. Mayoritas siswa merasa antusias saat mendengar cerita yang relevan dengan kehidupan

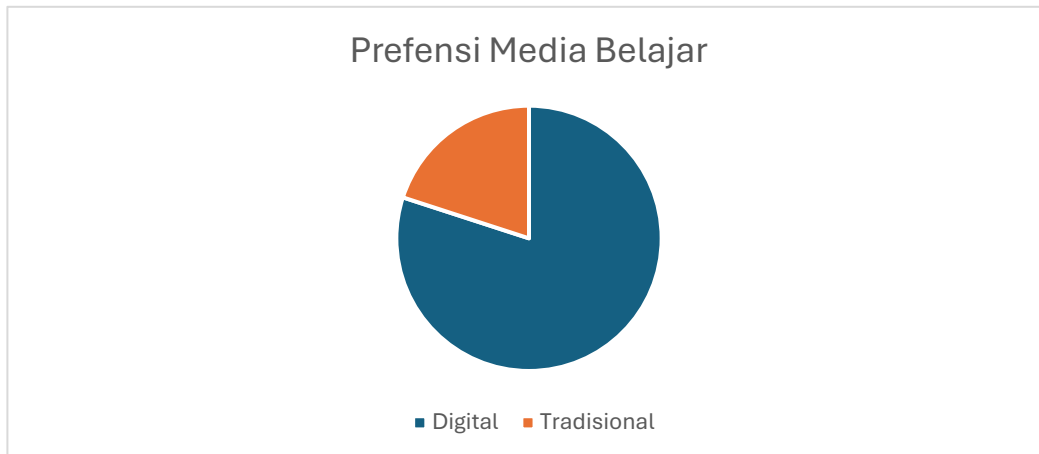
mereka sehari-hari atau yang berkaitan dengan budaya Indonesia. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk menyusun e-modul bermuatan sastra, dengan menonjolkan cerita-cerita lokal yang dapat memikat perhatian siswa sekaligus menanamkan nilai cinta tanah air. Minat ini mengindikasikan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra jika disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif.

Pengalaman Belajar Sastra Sebelumnya



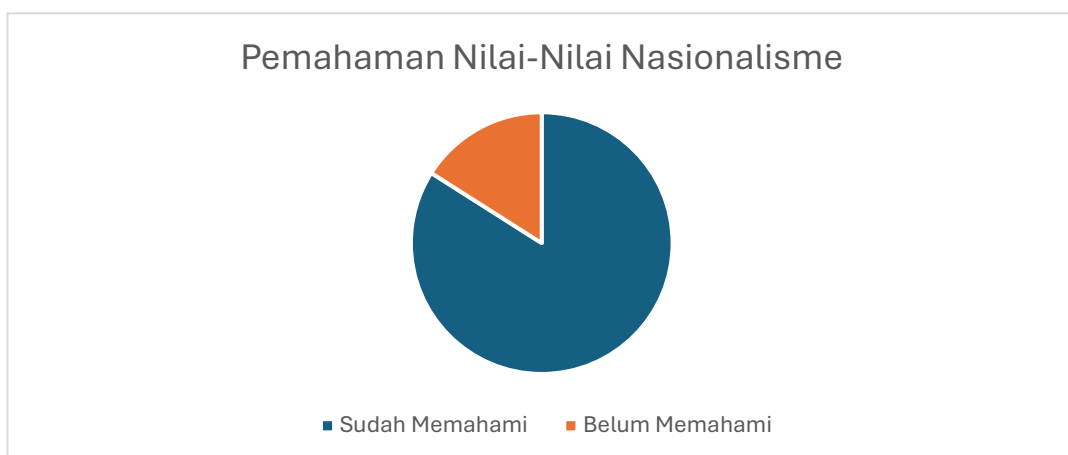
Pada pengalaman belajar sastra sebelumnya, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 21 siswa sudah memahami pembelajaran sastra yang diajarkan sebelumnya (42%) dan 29 siswa belum memahami pembelajaran sastra yang diajarkan sebelumnya (58%). Artinya berdasarkan respons siswa, sebagian besar siswa belum memahami pembelajaran sastra selama ini karena cenderung bersifat pasif, seperti membaca teks tanpa disertai aktivitas eksploratif. Meskipun beberapa siswa menyukai pembacaan cerita oleh guru, mereka mengungkapkan bahwa kurangnya media visual membuat materi terasa monoton. Hasil ini menegaskan perlunya inovasi dalam penyajian materi sastra, dan e-modul yang dirancang dengan elemen visual, audio, serta aktivitas interaktif akan mampu mengisi celah ini. Siswa juga menyatakan keinginan untuk lebih memahami konteks budaya yang terkandung dalam karya sastra, yang dapat diwujudkan melalui e-modul dengan penjelasan tambahan berbasis multimedia.

Preferensi Media Belajar



Pada preferensi media belajar, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 40 siswa memilih melakukan pembelajaran berbasis digital (80%) dan 10 siswa belum memilih melakukan pembelajaran berbasis tradisional (20%). Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis digital dibandingkan metode tradisional. Mereka merasa bahwa media digital lebih menarik karena dapat disertai gambar, animasi, dan suara. Akses siswa terhadap perangkat seperti smartphone dan tablet juga relatif tinggi, yang membuka peluang besar bagi implementasi e-modul. Preferensi ini memberikan arah yang positif bagi pengembangan e-modul, karena media ini dapat memenuhi harapan siswa akan pembelajaran yang lebih modern dan menyenangkan.

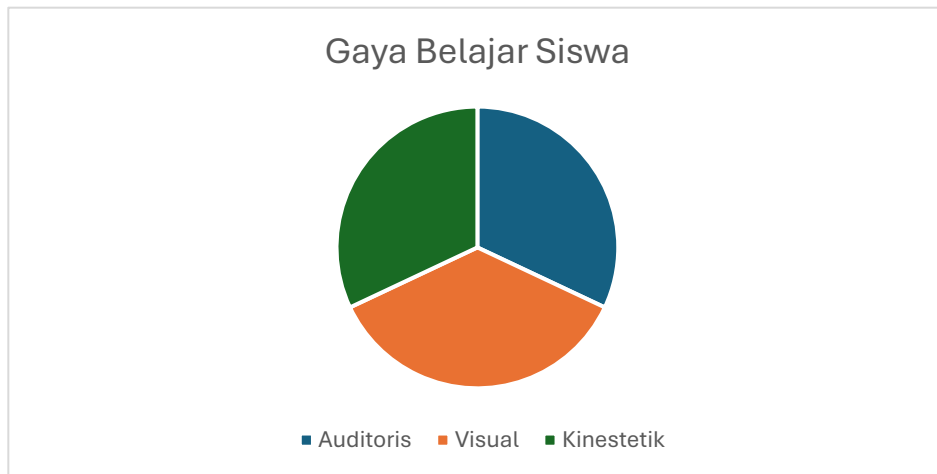
Pemahaman tentang Nilai-Nilai Nasionalisme



Pada pemahaman tentang nilai-nilai nasionalisme, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 42 siswa sudah memahami nilai-nilai nasionalisme (84%) dan 8 siswa belum memahami nilai-

nilai nasionalisme (16%). Angket analisis kebutuhan juga mengungkapkan bahwa siswa memiliki pemahaman awal tentang nilai-nilai nasionalisme, seperti cinta tanah air dan keberagaman budaya. Namun, pemahaman ini belum terintegrasi sepenuhnya ke dalam pembelajaran sehari-hari. Melalui e-modul, siswa dapat diperkenalkan pada nilai-nilai nasionalisme secara eksplisit, dengan menyertakan cerita, puisi, atau dongeng yang mengangkat semangat persatuan dan kebangsaan. Siswa menunjukkan antusiasme untuk belajar tentang pahlawan nasional, budaya tradisional, dan tradisi Indonesia, yang menjadi indikasi bahwa tema "Aku Cinta Indonesia" sangat relevan dan memiliki daya tarik tinggi untuk mereka.

Gaya Belajar Siswa



Pada gaya belajar siswa, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 16 siswa mengaku lebih nyaman belajar dengan ditambahkan unsur-unsur musik atau bunyi-bunyi (32%), 18 siswa mengaku lebih nyaman belajar dengan gambar atau warna-warna (36%), dan 16 siswa mengaku lebih nyaman belajar dengan ditambahkan unsur gerakan atau aktifitas fisik (32%). Analisis menunjukkan bahwa siswa memiliki gaya belajar yang beragam, tetapi mayoritas lebih terlibat ketika menggunakan media visual dan kinestetik. Modul yang kaya akan elemen interaktif, seperti ilustrasi cerita, video animasi, dan kuis interaktif, akan sesuai dengan gaya belajar ini. Siswa juga mengungkapkan keinginan untuk terlibat langsung dalam kegiatan, seperti membuat cerita, membacakan puisi, atau mendiskusikan pesan moral dalam karya sastra. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul yang dirancang untuk mendukung aktivitas kreatif akan disambut dengan baik.

Kesiapan dan Keterampilan Teknologi Siswa



Pada kesiapan dan keterampilan teknologi, dari 50 siswa diperoleh data sebesar 46 siswa telah mampu dan terbiasa dengan penggunaan teknologi (92%) dan 4 siswa belum mampu dan terbiasa dengan penggunaan teknologi (8%). Sebagian besar siswa merasa nyaman menggunakan perangkat teknologi dalam pembelajaran, terutama karena mereka telah terbiasa dengan aplikasi belajar daring selama pandemi. Tingkat literasi digital yang cukup tinggi ini menjadi modal penting bagi keberhasilan implementasi e-modul. Siswa juga menunjukkan keinginan untuk belajar melalui platform digital yang memberikan pengalaman berbeda dibandingkan dengan metode tradisional.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara dengan guru dan angket yang disebarkan kepada siswa, terungkap bahwa pembelajaran sastra di Sekolah Dasar sering kali dihadapkan pada beberapa kendala. Siswa cenderung kurang antusias dalam membaca atau menganalisis karya sastra, terutama ketika media yang digunakan bersifat konvensional, seperti buku teks cetak atau materi yang tidak disertai elemen visual yang menarik. Penelitian terbaru oleh Hartono et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar di Indonesia memiliki preferensi yang kuat terhadap pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Hal ini disebabkan oleh semakin akrabnya generasi saat ini dengan perangkat digital, yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan dengan metode tradisional.

Selain itu, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap cerita yang terkait dengan tema nasionalisme, seperti kisah-kisah pahlawan, budaya lokal, atau tradisi khas Indonesia. Namun, meskipun minat terhadap konten semacam itu tinggi, pemahaman

mereka terhadap makna mendalam yang terkandung dalam karya sastra tersebut cenderung masih rendah. Hal ini diduga berkaitan dengan keterbatasan strategi pengajaran sastra yang sering kali lebih menekankan pada hafalan atau pengenalan unsur-unsur teks, daripada mendorong siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai moral, kebangsaan, atau pesan budaya yang terkandung di dalamnya.

Di sisi lain, guru-guru yang menjadi responden penelitian ini juga menegaskan bahwa sastra memiliki potensi besar sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter, termasuk cinta tanah air, toleransi, dan penghargaan terhadap keberagaman. Namun, mereka mengakui bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi untuk membantu mereka menyampaikan materi ini secara lebih menarik. Menurut laporan UNESCO (2023), salah satu cara paling efektif untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan media digital yang memadukan konten interaktif, narasi yang kuat, dan elemen visual yang memikat. Dengan demikian, kebutuhan akan e-modul sastra yang dirancang khusus untuk mengintegrasikan nilai-nilai nasionalisme menjadi sangat relevan.

Lebih jauh, analisis kebutuhan ini juga mengidentifikasi bahwa siswa memerlukan pembelajaran yang memungkinkan mereka terlibat secara aktif, baik melalui aktivitas membaca, menulis, maupun berdiskusi tentang karya sastra. Modul yang dikembangkan perlu memfasilitasi aktivitas ini melalui fitur-fitur yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri sekaligus kolaboratif. Sebagai contoh, modul dapat menyertakan kuis interaktif, forum diskusi digital, atau tugas kreatif yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam konten sastra dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Temuan Penelitian

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang cukup besar terhadap pembelajaran berbasis digital, terutama yang menyertakan elemen interaktif seperti animasi, ilustrasi cerita, dan kuis evaluatif. Ketertarikan ini mencerminkan pergeseran preferensi siswa generasi saat ini, yang sangat dipengaruhi oleh paparan terhadap teknologi sejak usia dini. Temuan ini selaras dengan laporan UNESCO (2023) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama ketika konten yang disajikan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam konteks e-modul ini, penggunaan cerita sastra dengan tema nasionalisme menjadi daya tarik utama

karena relevansinya dengan kehidupan sehari-hari siswa serta kemampuan sastra untuk menyampaikan pesan moral yang mendalam.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa e-modul ini tidak hanya berfungsi sebagai media pengajaran tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi penguatan karakter siswa. Guru-guru menilai bahwa penyajian cerita-cerita sastra yang diintegrasikan dengan nilai-nilai kebangsaan, seperti cinta tanah air, keberagaman budaya, dan semangat persatuan, mampu memberikan dampak positif dalam membangun kesadaran siswa tentang pentingnya menjadi bagian dari bangsa yang multikultural. Lebih lanjut, guru juga mencatat bahwa modul ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sambil tetap memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan berkolaborasi, sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* (4C).

Observasi selama uji coba e-modul menunjukkan bahwa siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran ini. Mereka tampak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama karena modul dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang dirancang untuk mempermudah pemahaman mereka terhadap konten sastra. Sebagai contoh, penggunaan ilustrasi yang menggambarkan adegan cerita membantu siswa untuk lebih membayangkan dan mengapresiasi alur cerita, sementara kuis interaktif memberikan umpan balik langsung yang meningkatkan motivasi belajar mereka. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Santoso et al. (2023), yang menyatakan bahwa media digital berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan.

Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa pengembangan e-modul ini berhasil mengatasi beberapa kendala utama dalam pembelajaran sastra. Salah satu tantangan terbesar yang diidentifikasi sebelumnya adalah minimnya pemahaman siswa terhadap konteks budaya dan nilai moral yang terkandung dalam karya sastra. Dengan adanya fitur tambahan seperti penjelasan konteks budaya, glosarium interaktif, dan tugas eksploratif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Dalam wawancara pasca-uji coba, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terhubung dengan cerita dan lebih memahami pesan yang disampaikan.

Lebih jauh, temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa e-modul ini berhasil memperkuat pendidikan karakter siswa. Cerita-cerita yang disajikan, seperti kisah pahlawan

nasional dan dongeng-dongeng lokal, tidak hanya mengajarkan siswa untuk mencintai budaya Indonesia tetapi juga mengajarkan nilai-nilai universal seperti kejujuran, keberanian, dan rasa tanggung jawab. Guru mencatat bahwa siswa tidak hanya lebih aktif dalam berdiskusi, tetapi juga mulai menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai tersebut, baik di kelas maupun di luar sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang efektif untuk membentuk karakter generasi muda. Untuk memberikan gambaran terkait temuan penelitian ini, berikut adalah beberapa dialog hasil wawancara pada guru selaku responden:

<p>Peneliti: Menurut Bapak/Ibu, bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan e-modul idalam pembelajaran sastra?</p>
<p>Guru 1: "Saya rasa e-modul dapat membantu proses belajar, terutama dalam menarik perhatian siswa. Selama ini, pembelajaran sastra di kelas sering kali terasa monoton karena hanya mengandalkan buku teks. Dengan e-modul yang interaktif seperti ini, anak-anak terlihat lebih antusias. Mereka tidak hanya membaca cerita, tetapi juga bisa melihat ilustrasi dan mencoba kuis yang membuat mereka lebih terlibat."</p>
<p>Peneliti: Bagaimana e-modul mendukung penguatan nilai-nilai nasionalisme pada siswa?</p>
<p>Guru 2: "Modul yang baik adalah modul yang mampu mengangkat tema yang relevan, terutama tentang cinta tanah air dan keberagaman budaya Indonesia. Cerita-cerita yang disajikan, seperti tentang pahlawan nasional atau dongeng daerah, memberikan pesan yang kuat kepada siswa tentang pentingnya menghargai budaya sendiri. Saya melihat siswa menjadi lebih tertarik untuk mengenal cerita-cerita lokal, bahkan mereka mulai bertanya lebih banyak tentang budaya dari daerah lain."</p>
<p>Peneliti: Apakah menurut Anda e-modul mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sastra?</p>
<p>Guru 3: "Sangat mampu. Salah satu hal yang saya perhatikan adalah siswa lebih mudah memahami cerita ketika ada penjelasan tambahan, seperti glosarium untuk kata-kata sulit dan konteks budaya dalam</p>

cerita. Ini sangat membantu mereka, terutama bagi anak-anak yang mungkin belum terbiasa dengan istilah-istilah sastra atau konteks sejarah yang lebih kompleks."

Peneliti:

Apa pendapat Anda tentang desain dan fitur interaktif yang dibutuhkan dalam e-modul?

Guru 4:

"Desain e-modul harus menarik, disisipkan warna-warna cerah tetapi tidak berlebihan, dan tata letaknya juga mudah dipahami. Saya berharap juga ada fitur interaktifnya, seperti kuis dan video pendek. Siswa bisa belajar sambil bermain, dan ini membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Bahkan siswa yang biasanya kurang aktif di kelas jadi lebih bersemangat."

Peneliti:

Menurut Anda, apakah e-modul dapat membantu memecahkan tantangan yang selama ini dihadapi dalam pembelajaran sastra?

Guru 5:

"Iya, tentu saja. Tantangan utama kami biasanya adalah bagaimana membuat siswa tertarik pada sastra, karena mereka sering merasa itu adalah materi yang sulit dan tidak relevan. Dengan e-modul yang baik, cerita-cerita sastra menjadi lebih hidup, dan siswa lebih mudah memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, saya juga merasa modul ini membantu siswa belajar lebih mandiri, karena mereka bisa mengaksesnya kapan saja."

Peneliti:

Apa harapan Anda untuk pengembangan lebih lanjut dari sebuah e-modul?

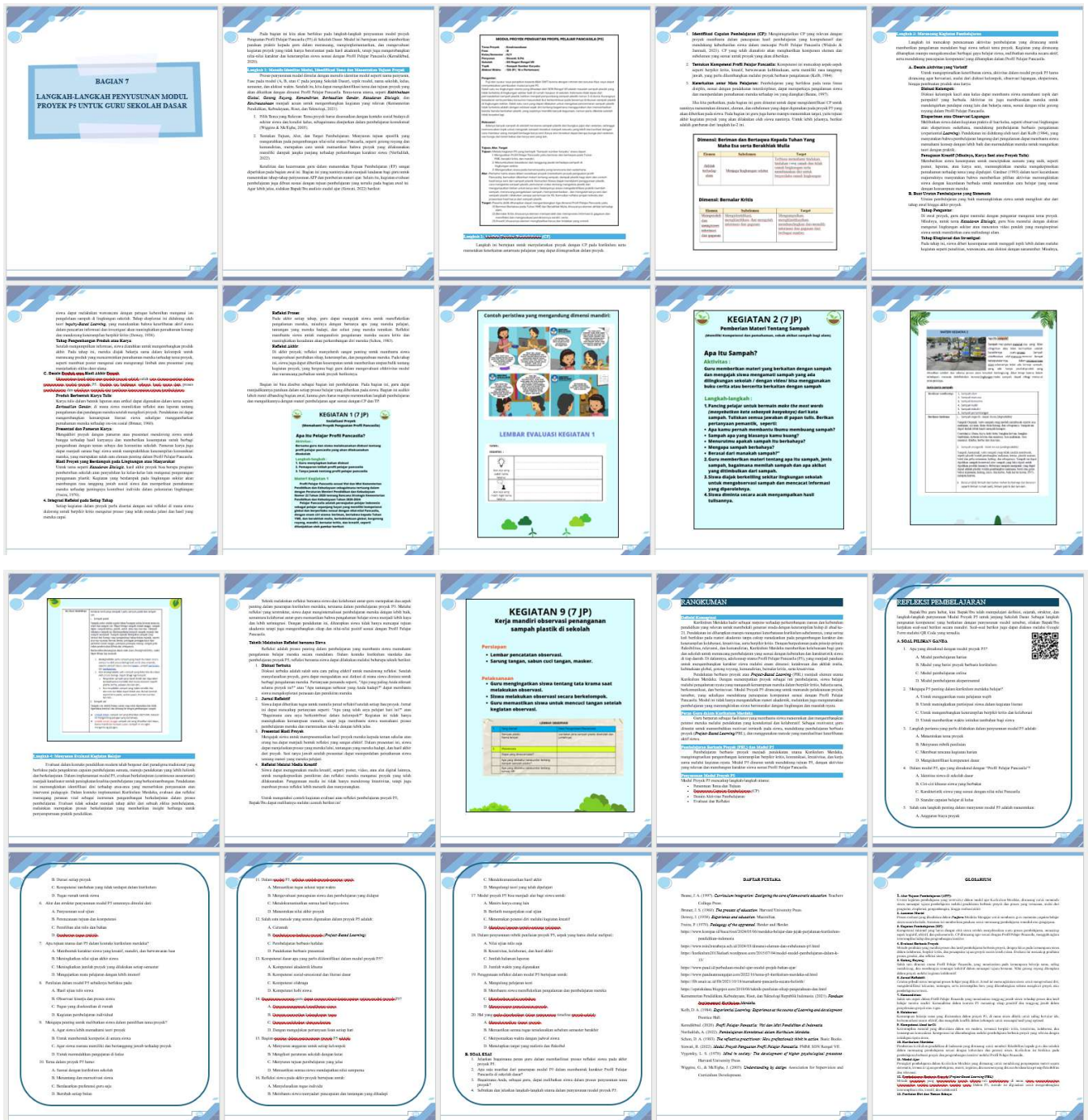
Guru 6:

"Saya berharap e-modul bisa terus dikembangkan, mungkin dengan menambahkan lebih banyak cerita dari berbagai daerah di Indonesia. Akan lebih baik lagi jika ada fitur untuk siswa membuat proyek kreatif, seperti menulis ulang cerita dengan versi mereka sendiri atau membuat ilustrasi dari cerita yang mereka baca. Dengan begitu, modul ini tidak hanya menjadi media pembelajaran tetapi juga alat untuk mengembangkan kreativitas siswa."

C. Produk Pengembangan E-Modul

Penelitian tentang pengembangan e-modul di Sekolah Dasar ini menghasilkan seperangkat E-Book yang berisi bahan bacaan dan panduan bagi guru dalam mengembangkan modul proyek P5 yang terintegrasi dengan materi sastra di sekolahnya. Untuk melihat lebih detil e-book yang telah di buat, maka penulis akan melampirkan keseluruhan isi e-book tersebut sebagai berikut:





E-book yang telah dibuat tersebut terdiri atas Lembar Pengesahan, Kata Pengantar, Pendahuluan, Daftar Isi, Bagian 1: Pengenalan Kurikulum Merdeka Dan P5, Bagian 2: Peran Dan Tanggung Jawab Guru, Bagian 3: Menyusun Perangkat Ajar Kurikulum Merdeka, Bagian 4: Identifikasi Topik Proyek P5 Yang Relevan Di Sd, Bagian 5: Merancang Perangkat Ajar Berbasis Proyek P5, Bagian 6: Strategi Penilaian Berbasis Proyek, Bagian 7: Langkah-Langkah Penyusunan

Modul Proyek P5 Untuk Guru Sekolah Dasar, Rangkuman, Refleksi, Pembelajaran, Daftar Pustaka, serta Glosarium

D. Jadwal Rangkaian Kegiatan Penelitian

Tahapan Penelitian Tahun 2024

Jadwal Kegiatan Penelitian
Pengembangan E-Modul Bermuatan Sastra pada Tema "Aku Cinta Indonesia" di Sekolah Dasar

No	Kegiatan	Tahun 2024															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membuat desain awal penelitian	■	■	■													
2	Mengurus perizinan kepada sekolah subjek				■												
3	Analisis kebutuhan siswa dan guru					■	■	■	■								
4	Pengembangan e-modul					■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Implementasi dan uji coba e-modul									■	■	■	■				
6	Evaluasi pelaksanaan													■	■	■	■
7	Penyusunan laporan penelitian													■	■	■	■
8	Publikasi hasil penelitian																■

E. Penggunaan Dana

Dana yang tersedia : Rp. 9.508.500,00

Dana yang dibelanjakan : Rp. 9.507.301,00 -

Sisa dana : Rp. 1.199,00

Sisa dana selanjutnya di setor ke Kas Negara.

Tabel Keterpakaian Anggaran Penelitian

No	Komponen Biaya	Jumlah	Persentase (%)
1	Belanja Pegawai	Rp 3.280.000,00.-	Belanja Pegawai
2	Belanja Barang Habis Pakai	Rp 4.037.301,00.-	Belanja Barang Habis Pakai
3	Belanja Perjalanan	Rp. 2.040.000,00.-	Belanja Perjalanan
4	Belanja Operasional Lainnya	Rp. 150.000,00.-	Belanja Operasional Lainnya
Jumlah		Rp. 9.507.301,00.-	100%

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini mengangkat pentingnya pengembangan bahan ajar digital berupa e-modul yang bermuatan sastra dengan tema "*Aku Cinta Indonesia*" untuk siswa Sekolah Dasar, sebagai upaya menghadirkan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. E-modul ini dirancang dengan mengintegrasikan prinsip interaktivitas, nilai-nilai budaya, dan sastra, sesuai dengan tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Melalui pendekatan Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE, penelitian ini menunjukkan bahwa setiap tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, mampu memberikan kontribusi signifikan dalam memastikan e-modul ini relevan, efektif, dan aplikatif.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa e-modul mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya dan kebangsaan. Keberhasilan ini tidak hanya didukung oleh struktur e-modul yang interaktif dan menarik, tetapi juga oleh pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, evaluasi menunjukkan bahwa e-modul ini juga efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran siswa, terutama dalam aspek penguasaan materi sastra dan keterkaitannya dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan bahan ajar yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pendidikan abad ke-21, tetapi juga selaras dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran tematik, karakter, dan keterampilan abad ke-21.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan implementasi e-modul pada masa mendatang di antaranya yaitu:

2. Guru dan tenaga pendidik disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, termasuk mengintegrasikan bahan ajar digital seperti e-modul ke dalam proses belajar mengajar. Pelatihan dan pendampingan khusus bagi guru dalam

- memahami dan menggunakan e-modul perlu terus dikembangkan agar bahan ajar ini dapat dimanfaatkan secara optimal di berbagai jenjang pendidikan.
3. Pengembangan e-modul ke depan perlu mempertimbangkan diversifikasi konten, sehingga mampu mencakup tema dan subtema lain yang juga relevan dengan konteks Projek P5. Penyesuaian konten dengan kebutuhan lokal dan karakteristik siswa di berbagai daerah juga penting untuk memastikan e-modul ini dapat diterapkan secara luas di Indonesia.
 4. Penelitian serupa dengan fokus pada pembelajaran sastra berbasis teknologi perlu dilanjutkan dengan mengeksplorasi lebih jauh bagaimana teknologi lain, seperti kecerdasan buatan atau realitas virtual, dapat mendukung pembelajaran interaktif. Hal ini bertujuan untuk lebih meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, sehingga sastra tidak hanya menjadi materi pelajaran, tetapi juga pengalaman yang mendalam bagi siswa.
 5. Pihak sekolah dan pemerintah diharapkan memberikan dukungan yang lebih besar dalam hal fasilitas teknologi dan pelatihan bagi guru, sehingga integrasi teknologi dalam pendidikan dapat berjalan secara sistematis dan berkelanjutan. Dukungan ini akan memastikan bahwa bahan ajar digital, seperti e-modul ini, benar-benar menjadi solusi inovatif dalam memajukan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Hartono, A., Santoso, B., & Suryani, L. (2023). *Media digital dalam pembelajaran sastra di Sekolah Dasar: Studi kasus dan tantangan*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 112-128.
- I Kadek, A. W., dkk. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMKN 3 Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2): 201.
- Jabeen, S., & Thomas, R. (2022). *E-Modules as Learning Aids in the Digital Era: Opportunities and Challenges*. *Journal of Educational Technology*, 25(3), 45–60.
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2019). *Designing Effective Instruction* (7th ed.). Wiley.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, Nomor 56/M. (2022). *Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Hal: 106.
- Mahardika, Anastasya, dkk. (2023). *Self Directed Learning pada Modul Ajar Didesain oleh Guru Penggerak*. *Jurnal Yayasan Pendidikan Tanggubaim Baian*, 1(2).
- Mahardika, A. (2023). *Enhancing Learning Outcomes through the Implementation of Projek P5 in Elementary Schools*. *Indonesian Journal of Educational Research*, 18(1), 89–102.
- Muhammad, H., & Sutanto, P. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan e-Modul Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Noor, S. (2011). *Pendidikan Sastra Anak: Pengembangan Keterampilan Literasi dan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noor, R. M. (2011). *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- OECD. (2023). *21st Century Skills: Preparing students for the future*. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Rosyida, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan E-Modul terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1): 45–58.

- Rosyida, N. (2020). *E-Modul sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(2), 234–245.
- Santoso, D., Wardani, T., & Pramono, H. (2023). *The impact of interactive digital modules on student engagement and learning outcomes*. Journal of Educational Technology, 10(3), 45-67.
- Sidiq, Ricu & Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 9(1): 1–14.
- Sugiarti. (2012). *Pentingnya Pembinaan Kegiatan Membaca sebagai Implikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(1): 5–6.
- Sugihartini, Nyoman, & Jayanta, N. L. (2017). *Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 14(2): 222.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Smith, F. (1982). *Reading Without Nonsense*. New York: Teachers College Press.
- UNESCO. (2023). *Digital learning and character education integration*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wardani, N. (2022). *Peran sastra dalam pembentukan karakter siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 9(1), 77-89.
- Yusuf, H. (2021). *Pengembangan E-Modul Sastra untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SD*. Jurnal Literasi Digital, 7(2): 123–135.
- Yusuf, M. (2021). *Digital Storytelling in Elementary Education: Enhancing Literary Appreciation through Multimodal E-Modules*. Educational Innovations Journal, 14(4), 301–318.
- <https://www.paud.id/perbedaan-modul-ajar-modul-projek-bahan-ajar/>
- <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/8747598052121-Mengenal-Projek-Penguatan-Profil-Pelajar-Pancasila>

Lampiran

Dokumentasi Kegiatan Penelitian Pengembangan E-Modul Bermuatan Sastra pada Tema "Aku Cinta Indonesia" di Sekolah Dasar







LAPORAN PENGGUNAAN DANA
Pengembangan E-Modul Bermuatan Sastra pada Tema “Aku
Cinta Indonesia” di Sekolah Dasar
TAHUN ANGGARAN 2024

Dana Penelitian (belum potong pajak) : **Rp. 9.508.500,00.-**
 Jumlah Penggunaan Dana : **Rp. 9.507.301,00.-**
 Sisa : **Rp. 1.199,00.-**

No	Uraian	Jumlah	Jumlah Pajak disetor		Jumlah Bersih	No. Bukti Pengeluaran Kuitansi
			PPH 21	PPH 23		
I	Belanja Pegawai					
	Tgl 15/11/2024. Honorarium Pembantu Lapangan	Rp 240.000	Rp. 6.000		Rp 234.000	1
	Tgl 15/11/2024. Honorarium Pembuat Desain E-Modul	Rp 500.000	Rp. 12.500		Rp 487.500	2
	Tgl 15/11/2024 Honorarium Pengolah Data	Rp 1.540.000	Rp. 38.500		Rp 1.501.500	3
	Tgl 15/11/2024 Honorarium Pengolah Data (Pembantu Penganalisis Data)	Rp 1.000.000	Rp. 25.000		Rp 975.000	4
	Sub Jumlah I	Rp 3.280.000	Rp. 82.500		Rp 3.197.500	
II	Belanja Barang Habis Pakai :					
	Tgl 30/09/2024. Pembelian Paket Internet bulan September	Rp 99.911				5
	Tgl 31/10/2024. Pembelian Paket Internet bulan Oktober	Rp 109.890				6
	Tgl 18/09/2024. Pembelian materai (2 x Rp. 12.000)	Rp 24.000				7
	Tgl 18/09/2024. Pembelian ATK	Rp 342.500				8
	Tgl 01/11/2024 Pembelian souvenir Guru (7 x Rp 100.000)	Rp 600.000				9
	Tgl 01/11/2024. Pembelian souvenir siswa (50 x Rp 50.000)	Rp 2.500.000				10
	Tgl 01/11/2024. Pembelian Papper Bag (50 x Rp 6.500)	Rp 325.000				11
	Tgl 01/11/2024. Pembelian Banner 2 x 1 meter	Rp 36.000				12
	Sub Jumlah II	Rp 4.037.301				
III	Belanja Perjalanan :					
	Transpor Kegiatan Dalam Kabupaten/Kota Pergi Pulang (6x @ Rp170.000,00) x 2 orang	Rp 2.040.000				14
	Sub Jumlah III	Rp 2.040.000				

IV	Belanja Operasional Lainnya :					
	A. Sewa/Pemeliharaan	-				
	B. Snack/Konsumsi					
	Tgl 24/10/2024. Konsumsi Guru (6 x Rp. 25.000)	Rp 150.000				13
	Sub Jumlah IV	Rp 150.000				
	JUMLAH	Rp 9.507.301	Rp. 82.500	Rp. 0	Rp. 9.424.801	

Tangerang Selatan, 28 November 2024
Ketua Peneliti,



Saddam Fathurrachman, M.Pd.
NIP 199012272024061001

BUKTI PENGEMBALIAN DANA PENELITIAN
Pengembangan E-Modul Bermuatan Sastra pada Tema
"Aku Cinta Indonesia di Sekolah Dasar"



Transaksi Berhasil

29 November 2024, 16:57 WIB

Total Transaksi

Rp1.199

No. Ref

767636614988

Sumber Dana



Saddam Fathurrachman

BANK BRI

1173 **** * 501

Tujuan



PTNBH UT LPPM

PTNBH BENDAHARA

296416906460007

Jenis Transaksi

Pembayaran BRIVA

Keterangan

Success | Top Up
CashCard

Catatan

Pengembalian Dana Pe
nelitian_Saddam_FKIP

Nominal

Rp1.199

Biaya Admin

Rp0

INFORMASI:

Biaya Termasuk PPN (Apabila Dikenakan/Apabila Ada)
PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk.
Kantor Pusat BRI - Jakarta Pusat
NPWP : 01.001.608.7-093.000