

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL BALI DALAM MENINGKATKAN KARAKTER  
GOTONG ROYONG SISWA KELAS II MATA PELAJARAN  
PPKN DI SD N 4 PENARUKAN**

**Oleh**

**Kadek Yuni Rismayanti, NIM 1811031312**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul digital permainan tradisional Bali dan mengetahui tingkat kepraktisan modul digital muatan pelajaran PPKN siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki beberapa tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Subjek pengembangan penelitian yaitu ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sedangkan objek pengembangan validitas dan kepraktisan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode wawancara untuk observasi penelitian, *rating scale* serta angket/kesioner untuk uji validitas dan kepraktisan media. Hasil analisis data yang diperoleh yaitu hasil validitas ahli media 4,6, ahli materi 4,4 dan hasil tingkat kepraktisan (guru dan siswa) yaitu 5,00 sehingga modul digital efektif untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas II mata pelajaran PPKN. Berdasarkan rata-rata validitas, respon pengguna (guru) dan efektivitas, modul elektronik bergambar sudah layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Modul Digital, Permainan Tradisional Bali

## ***ABSTRACT***

The aim of this research is to develop a digital module for traditional Balinese games and determine the level of practicality of the digital module for PPKN lesson content for grade II elementary school students. The development model used in this research is the ADDIE model which has several stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The subjects of research development are media experts, material experts, teachers and students, while the objects of development are validity and practicality. The data collection methods used were interview methods for research observation, rating scales and questionnaires to test the validity and practicality of the media. The results of the data analysis obtained are the validity results of media experts 4.6, material experts 4.4 and practicality level results (teachers and students) namely 5.00 so that digital modules are effective in improving the mutual cooperation character of class II students in PPKN subjects. Based on the average validity, user (teacher) response and effectiveness, the illustrated electronic module is suitable for use.

**Keywords:** Digital Module, Traditional Balinese Games

