

VALIDITAS MODUL PROYEK “LEGENDA SURABAYA” BERBANTUKAN QR CODE KURIKULUM MERDEKA FASE B

VALIDITY OF "LEGEND OF SURABAYA" PROJECT MODULE USING QR CODE OF KURIKULUM MERDEKA PHASE B

Ahmad Mahmudi^{1*}, Setya Yuwana², Titik Indarti³, Hendratno Hendratno⁴

Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

ahmadmahmudi.21030@mhs.unesa.ac.id¹, setyayuwana@unesa.ac.id²,

titikindarti@unesa.ac.id³, hendratno@unesa.ac.id⁴

*penulis korespondensi

Info Artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima: 3 Juni 2023 Direvisi: 28 Juli 2023 Disetujui: 30 Juli 2023	Modul proyek “Legenda Surabaya” berbantuan <i>QR Code</i> dibuat untuk memberikan panduan teknis pelaksanaan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas modul proyek untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam mengimplementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan dengan metode penelitian kombinasi. Fokus penelitian adalah untuk mengetahui kevalidan modul proyek. Penelitian ini masuk dalam kuantitatif. Kevalidan modul proyek ini mencakup empat aspek yaitu kevalidan kelayakan isi, kevalidan kelayakan bahasa, kevalidan kelayakan penyajian dan kevalidan kelayakan kegrafikaan. Hasil validasi kelayakan isi dengan skor rata-rata 4, kelayakan bahasa dengan skor rata-rata 3, kelayakan penyajian dengan skor rata-rata 4, dan kelayakan kegrafikaan dengan skor rata-rata 4. Persentase hasil validasi 88%, sehingga dapat disimpulkan bahwa modul proyek “Legenda Surabaya” berbantuan <i>QR Code</i> yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.
Kata kunci: <i>Validitas Modul Proyek, Legenda Surabaya, QR Code, Kurikulum Merdeka</i>	

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received: 3 June 2023 Revised: 28 July 2023 Accepted: 30 July 2023	The QR Code-supported "Legenda Surabaya" project module was created to provide technical guidance for the implementation of project activities to strengthen the profile of Pancasila students. This study aims to determine the quality of the project module to increase the profile of Pancasila students in grade IV elementary schools in implementing the <i>Kurikulum Merdeka</i> . This research is part of development research with a combination research method. The research focus is to determine the validity of the project module. This research is included in quantitative. The validity of this project module includes four aspects, namely content feasibility validity, language feasibility validity, presentation feasibility validity and graphic feasibility validity. The validation results of content eligibility with an average score of 4, language eligibility with an average score of 3, presentation feasibility with an average score of 4, and graphic feasibility with an average score of 4. The percentage of validation results is 88%, so it can be concluded that the module the “Legenda Surabaya” project with the help of the QR Code that was developed is very feasible to use.
Keyword: <i>Project Module Validity, Legend of Surabaya, QR Code, Kurikulum Merdeka</i>	

PENDAHULUAN

Modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan perangkat ajar atau dokumen yang memuat tujuan, langkah kegiatan, dan evaluasi pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56/M/2022. Guru dapat secara fleksibel membuat rancangan pembelajaran dan atau mengembangkan serta memodifikasi bahan ajar proyek sesuai dengan kebutuhan siswa yang didasarkan pada analisis kebutuhan (Nugraha, 2022).

Pada awal pembelajaran guru dapat memberikan asesmen diagnostic untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam belajar. Asesmen diagnostic diperlukan guru tidak hanya untuk mengukur kemampuan siswa namun juga untuk mengetahui bagai mana kemampuan literasi dan menurasi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Dengan adanya diagnostic diawal akan membantu guru dalam menentukan strategi belajar dan media apa yang harus digunakan (Mariana et al., 2023).

Seorang guru dapat membuat contoh modul proyek atau mengembangkan modul proyek yang sudah ada untuk memperkuat profil siswa Pancasila, yang dapat meningkatkan karakter peserta didik (MUSDOLIFAH, 2023). Banyaknya referensi perangkat ajar yang dapat diperoleh guru dari berbagai sumber salah satunya pada platform merdeka mengajar memberikan banyak kemudahan untuk guru dalam mempersiapkan pembelajaran (Indarta, 2022).

Menyusun materi ajar dan media yang akan digunakan dalam

pembelajaran, guru sebagai fasilitator untuk peserta didik mempunyai keleluasaan dalam memilih materi yang akan dipelajari. Setiap satuan pendidikan dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan konteks daerah dan karakteristik siswa (Dhani, 2020). Tema-tema utama proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dapat dipilih oleh suatu satuan pendidikan adalah sebagai berikut; 1) gaya hidup berkelanjutan, 2) kearifan lokal, 3) bhineka tunggal ika, 4) membangun jiwa raga, 5) teknik dan teknologi, dan 6) kewirausahaan.

Mengembangkan modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila untuk menulis cerita rakyat dengan kearifan lokal sesuai kebutuhan siswa dan bahan ajar (Sulaiman, 2022). Modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dikembangkan adalah mengambil tema kearifan lokal. Cerita rakyat Jawa memberikan isi nilai-nilai kearifan lokal. Erlistiana (2022) menjelaskan bahwa bahasa dan budaya Jawa dalam penggunaannya sulit dipisahkan. Orang-orang yang belajar bahasa Javanese secara otomatis juga belajar tentang budaya tersebut. Modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang baik terdiri dari materi yang dekat dengan siswa (Suryanti, 2020).

Materi cerita rakyat yang diambil dari bidang siswa sangat dekat dengan siswa. Melalui cerita rakyat, nilai-nilai kearifan lokal lebih mudah dipahami oleh siswa karena ada cerita sebab dan akibat (Fatin, 2019). Cerita rakyat yang awalnya diucapkan secara lisan adalah metode untuk menggambarkan pelajaran hidup (Yuwana, 2023). Dengan tema tersebut diharapkan siswa termotivasi untuk mempelajari budaya setempat

yang menjadi suatu karakter kearifan lokal yang berkembang pada masanya (Nurasiah, 2022). Pentingnya belajar dari lingkungan dimana siswa tinggal, tradisi setempat mempengaruhi pola karakter masyarakat disekitarnya (Fauziyah, 2021). Lingkungan tinggal dapat menghadirkan kondisi dimana peserta didik mengalami dan merasakan apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar dan apa yang mereka rasakan untuk menghadirkan lingkungan belajar yang aman dan nyaman serta menyenangkan (Sunarsih, 2022). Siswa belajar bagaimana lingkungan mereka tinggal dan perubahan apa saja yang mereka rasakan dan mengapa daerah satu dan lainnya memiliki perbedaan. Ada yang sama dan ada juga yang berkembang, serta konsep nilai dan rasa yang ada di balik seni dan tradisi lokal, serta memahami nilai-nilai apa yang dapat mereka ambil dan terapkan dalam kehidupan mereka sendiri (Kusni, 2021).

Salah satu materi yang sudah ada di lingkungan siswa adalah cerita rakyat. Cerita rakyat secara keseluruhan sebagian merupakan budaya kolektif, turun-menurun dari generasi ke generasi berikutnya, sehingga tetap berkelanjutan dari satu generasi ke generasi lainnya (Nina, 2022). Cerita rakyat adalah pendidik, pelipur lara, protes sosial, Proyektor keinginan terpendam, dan penjaga nilai atau norma yang berlaku (Dharma, 2021). Wijiningsih (2022) mengatakan bahwa anak-anak memahami nilai dan norma sebuah cerita karena dua hal secara bersamaan terlibat dalam simbolisasi nilai-nilai tersebut, gambaran peristiwa dan kesimpulan di akhir cerita.

Penelitian pengembangan banyak dilakukan di dunia

pendidikan. Pertama, penelitian yang dilakukan Ilmiayah (2019). Penelitian ini berusaha menghasilkan bahan ajar IPS kontekstual berbasis kearifan lokal Jawa Tengah dengan tema "Indahnya Kebersamaan" untuk kelas IV Sekolah Dasar (SD). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat antusiasme dalam proses pengenalan perangkat pendidikan berupa modul P5 sebagai bagian dari perencanaan implementasi kurikulum Merdeka dengan mata pelajaran kewirausahaan. Ketiga, penelitian yang dilakukan Yulianeta (2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan web, terintegrasi dengan cerita rakyat Indonesia untuk siswa tingkat menengah Indonesia untuk penutur asing (BIPA). Jika dilihat dari segi tujuan penelitian, produk yang dikembangkan, model pengembangan, dan kesamaan terhadap penelitian sebelumnya terletak pada tujuan penelitian. Semua penelitian pengembangan memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menghasilkan deskripsi proses pengembangan dan kualitas produk yang dikembangkan (Setiawati, 2022).

Modul ajar yang dikembangkan adalah modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila untuk penguatan profil pelajar Pancasila. Adapun materi modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila tersebut mengangkat lagenda Surabaya. Kebaruan dari penelitian ini adalah pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan sistem barcode dalam penyediaan alat pembelajaran dimana guru cukup memindai barcode

kemudian ada video interaktif (Wulandari, 2020). Pada penelitian ini, penggunaan sistem barcode *QR Code* pada modul Proyek yang masih sangat terbatas karena sistem barcode banyak digunakan dalam dunia pemasaran pada umumnya. Pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan karena menggunakan teknologi agar siswa dapat belajar secara aktif dan belajar semangat Kerjasama (Sujinah, 2020). Pendekatan kontekstual merupakan solusi yang dapat diterapkan kepada siswa melalui modul Proyek yang dikembangkan (Defi, 2020). Selain itu, modul ini diharapkan dapat memperkaya materi-materi pendidikan yang diterbitkan oleh pemerintah dan menjadi alternatif dalam pelaksanaan proyek yang mengangkat profil pelajar Pancasila.

METODE

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang merupakan metode penelitian kombinasi. Namun, karena hanya berfokus pada validitas modul proyek, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan kuesioner tertutup untuk mengumpulkan data. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari validator media dan materi. Angket menggunakan sistem skala 4, yaitu 1 untuk sangat tidak baik, 2 untuk

kurang baik, 3 untuk baik, dan 4 untuk sangat baik. Karena berupa angka, penelitian ini dikatakan sebagai penelitian bermetode kuantitatif (Djaali, 2020). Berikutnya, dalam pengisian angket, dilakukan oleh 2 validator. Validator media oleh ahli media pembelajaran dan validator materi oleh ahli materi.

Teknik analisis data untuk menganalisis kualitas modul proyek yang meliputi validitas, kepraktisan dan efisiensi adalah teknik analisis statistik deskriptif. Teknik analisis statistik deskriptif diterapkan dengan cara menjumlahkan tanggapan terhadap kuesioner atau skor yang diperoleh dari tanggapan tersebut. Formula berikut digunakan

Hasil dari validator tersebut dipersentase dengan rumus berikut.

$$\% = \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times \text{bobot}\%$$

Selanjutnya, hasil persentase dicocokkan dengan kriteria interpretasi skor kevalidan bahan ajar (Arikunto Rahmat, 2021).

Setelah menghitung persentase untuk setiap kualifikasi, persentase ini dijumlahkan. Selanjutnya adalah interpretasi dan penilaian kualitas pengembangan produk menurut kriteria yang dituliskan oleh Purwanto (Fatin, 2019) tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Interpretasi Skor Kevalidan Modul Proyek

Tingkat pencapaian	Kategori	Keputusan
0%—54%	Sangat kurang layak	Produk gagal, ulasan lengkap tentang konten produk
55%—59%	Kurang layak	Revisi dengan memeriksa kembali bagian-bagian yang kurang baik

Tingkat pencapaian	Kategori	Keputusan
60%—75%	Cukup layak	Produk dapat digunakan dengan mengontrol bagian yang lemah
76%—85%	Baik/layak	Produk dapat diperpanjang dan hal-hal yang dianggap belum lengkap dapat ditambahkan
86%—100%	Sangat layak	Produk siap digunakan di luar ruangan tanpa pemeriksaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul proyek yang dikembangkan oleh peneliti sebagai modul proyek untuk meningkatkan dimensi profil pelajar pancasila. Adapun materi yang terdapat pada modul proyek tersebut yaitu legenda Surabaya. Sebelum dilakukan uji coba modul proyek yang dikembangkan penulis modul proyek tersebut.

Terdapat dua validator dalam pengembangan modul proyek yang dikembangkan oleh peneliti. Kevalidan modul proyek ini mencakup empat aspek yaitu

kevalidan kelayakan isi, kevalidan kelayakan Bahasa, kevalidan kelayakan penyajian dan kevalidan kelayakan kegrafikaan. Keempat komponen ini diadaptasi dari BSNP yang kemudian diolah dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Berikut aspek butir indikator dalam BSNP yang dikembangkan

Kelayakan Isi

Hasil penilaian oleh dua validator menunjukkan kelayakan isi modul proyek yang dikembangkan sebagai berikut;

Tabel 2 Hasil Validasi Kelayakan Isi

No	Indikator Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total
1	Kelengkapan isi modul (tujuan, langkah, media pembelajaran, dan asesmen)	4	4	4,0
2	Ketepatan dan kesinambungan langkah kegiatan proyek	4	3	3,5
3	Ketepatan pemilihan media	3	4	3,5
4	Keakuratan dalam pemilihan asesmen dan rubrik penilaiannya	3	3	3,0
5	Ketepatan isi dengan tema yang dipilih	4	3	3,5
6	Ketepatan pemilihan bacaan (naskah drama)	4	4	4,0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kelayakan isi dalam modul proyek menunjukkan hasil bahwa;

- a. Kelengkapan isi modul, dalam penilaian isi yang meliputi (tujuan, langkah, media pembelajaran, dan asesmen) mendapatkan nilai 4 dari dua validator,
- b. Ketepatan dan kesinambungan langkah kegiatan proyek mendapat nilai 4 oleh validator 1 dan nilai 3 oleh validator 2,
- c. Ketepatan pemilihan media mendapat nilai 3 oleh validator 1 dan nilai 4 oleh validator 2,
- d. Keakuratan dalam pemilihan asesmen dan rubrik penilaiannya mendapat nilai 4 oleh validator 1 dan nilai 3 oleh validator 2,
- e. Ketepatan pemilihan bacaan (naskah drama) mendapat nilai 4 oleh

validator 1 dan nilai 4 oleh validator 2.

Penilaian dari dua validator tersebut menunjukkan hasil bahwa aspek kelayakan isi mendapatkan rata-rata 4. Ketepatan dan kesinambungan langkah kegiatan serta kelengkapan isi merupakan aspek penting dalam penembangan sebuah prodak yang bagus (Fatin, 2022). Keakuratan asesmen dalam sebuah pembelajaran menjadi unsur penting dalam keberhasilan seorang guru dalam mengajar (Rinawati, 2020).

Kelayakan Bahasa

Hasil penilaian oleh dua validator menunjukkan kelayakan bahasa modul proyek yang dikembangkan sebagai berikut;

Tabel 3 Hasil Validasi Kelayakan Bahasa

No	Indikator Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total
1	Ketepatan pemilihan kata dan kalimat	4	3	3,5
2	Ketepatan ejaan	3	3	3,0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kelayakan bahasa dalam modul proyek menunjukkan hasil bahwa;

- a. Ketepatan pemilihan kata dan kalimat mendapat nilai 4 oleh validator 1 dan nilai 3 oleh validator 2,
- b. Ketepatan ejaan mendapat nilai 3 oleh validator 1 dan nilai 3 oleh validator 2.

Penilaian dari dua validator tersebut menunjukkan hasil bahwa aspek kelayakan isi mendapatkan rata-rata 3. Hal tersebut dikarenakan ditemukan penggunaan huruf kapital, tanda baca,

dan kesalahan penulisan kata pada modul. Ketelitian dalam penulisan dalam penulisan menjadi aspek yang sangat penting untuk mendapatkan sebuah prodak yang bagus (Indarti, 2023). Meskipun terlihat sepele, aspek kebahasaan merupakan aspek yang membutuhkan ketelitian dan kecermatan (Rokhimah, 2021).

Kelayakan Penyajian

Hasil penilaian oleh dua validator menunjukkan kelayakan penyajian modul proyek yang dikembangkan sebagai berikut;

Tabel 4 Hasil Validasi Kelayakan Penyajian

No	Indikator Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total
1	Kesinambungan penyajian yang sistematis	3	3	3,0
2	Keutuhan penyajian bagian pendahuluan	4	3	3,5
3	Keutuhan penyajian isi	4	3	3,5
4	Keutuhan penyajian bagian penutup	4	4	4,0
5	Kemudahan dalam penggunaan QR-Code	4	3	3,5

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kelayakan penyajian dalam modul proyek menunjukkan hasil bahwa;

- a. Kesinambungan penyajian yang sistematis, secara berurutan penyajian modul proyek disajikan dari tahap pengenalan, kontekstualisasi, aksi nyata dan refleksi atau tindak lanjut, Penilaian oleh validator mendapat nilai 3 oleh validator 1 dan nilai 3 oleh validator 2.
- b. Keutuhan penyajian bagian pendahuluan, memuat beberapa yang menjadi urgensi dalam modul proyek. Validator 1 memberi nilai 4 dan validator 2 memberi nilai 3.
- c. Keutuhan penyajian isi, disajikan dengan kelengkapan disetiap tahap kegiatan. Validator 1 memberi nilai 4 dan validator 2 memberi nilai 3.
- d. Keutuhan penyajian bagian penutup, terdapat refleksi dan tindak lanjut. Validator 1 memberi nilai 4 dan validator 2 memberi nilai 4.
- e. Kemudahan dalam penggunaan *QR Code* validator 1 memberi nilai 4 dan validator 2 memberi nilai 3.

Penilaian dari dua validator tersebut menunjukkan hasil bahwa aspek kelayakan penyajian mendapatkan rata-rata 4. Dari penilaian aspek kelayakan penyajian ini memberikan penguatan bahwa modul yang baik harus memenuhi sistematika penyajian dan kelengkapan isi agar pembaca dapat memahami isi modul tersebut (Afiani, 2020). Menurut Mahmudi (2022) Perkembangan dunia Pendidikan harus diimbangi dengan percepatan teknologi bagi guru. Agar guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, guru harus berinovasi, salah satunya dengan pemanfaatan scan barcode sebagai media pembelajaran (Tejokusumo, 2022).

Kelayakan Kegrafikaan

Hasil penilaian oleh dua validator menunjukkan kelayakan kegrafikaan modul proyek yang dikembangkan sebagai sebagai berikut;

Tabel 5 Hasil Validasi Kelayakan Kegrafikaan

No	Indikator Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total
1	Desain sampul buku menggambarkan isi/materi	4	4	4,0
2	Penataan ilustrasi sebagai latar belakang desain isi tidak	3	3	3,0

No	Indikator Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total
	menghalangi judul, tulisan, angka pada halaman			
3	Susunan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak menghalangi pemahaman	4	3	3,5
4	Jenis huruf dan warna dipilih yang sesuai dengan materi isi dan kebutuhan pengguna	4	4	4,0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kelayakan kegrafikaan dalam modul proyek menunjukkan hasil bahwa;

- a. Desain sampul buku menggambarkan isi/materi sesuai dengan keseluruhan isi buku, penilaian validator 1 memberi nilai 4 dan validator 2 memberi nilai 4.
- b. Penataan ilustrasi sebagai latar belakang desain isi tidak menghalangi judul, tulisan, angka pada halaman penilaian validator 1 memberi nilai 3 dan validator 2 memberi nilai 3.
- c. Susunan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak menghalangi pemahaman, penilaian validator 1 memberi nilai 4 dan validator 2 memberi nilai 3.
- d. Jenis huruf dan warna dipilih yang sesuai dengan materi isi dan kebutuhan pengguna, penilaian validator 1 memberi nilai 4 dan validator 2 memberi nilai 4.

Penilaian dari dua validator tersebut menunjukkan hasil bahwa aspek

kelayakan kegrafikaan mendapatkan rata-rata 4. Ketepatan dalam memberikan ilustrasi dan keterangan gambar menjadi aspek penting bahwa prodak tersebut dikatakan bagus jika desain sampul dan ilustrasi gambar sesuai dengan tema (Wijayanti, 2022).

Hasil Evaluasi dan Revisi

Penelaahan modul dilakukan oleh dua validator untuk mengetahui apakah modul tersebut layak untuk digunakan dan revisi apabila diperlukan. Tahap ini dilakukan validasi dengan memberikan modul yang telah dicetak pada validator untuk ditelaah. Berdasarkan penilaian, komentar, dan saran dari validator tersebut dilakukan perbaikan pada modul proyek. Komentar dan saran ada yang ditulis secara langsung pada lembar angket yang disediakan ada pula yang disampaikan dalam saat diskusi setelah validator memberi penilaian. Berikut hasil rekap validasi ahli

Tabel 6 Hasil Rekap Validasi Ahli

No	Indikator Penilaian	Rata-rata	Bobot	Persentase
1	kelayakan isi	4	55	49
2	kelayakan Bahasa	3	15	12
3	kelayakan penyajian	4	15	13
4	kelayakan kegrafikaan	4	15	14
Total		3,5	100	88

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui bahwa persentase kevalidan modul proyek mencapai 88%. Prosentase tersebut dicocokkan dengan tabel intepretasi skor kevalidan termasuk dalam kategori sangat layak.

Validitas modul ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh validator ahli. Berdasarkan penilaian validator diketahui bahwa kelayakan isi mendapat skor rata-rata 4, kelayakan bahasa mendapat skor rata-rata 3, kelayakan penyajian mendapat skor rata-rata 4, dan kelayakan penyajian mendapat skor rata-rata 4. kelayakan grafikaan mendapatkan skor rata-rata 4. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa keempat aspek penilaian mendapatkan skor rata-rata sangat baik dari 3 aspek dan hanya 1 aspek yang rata-rata baik. Aspek dengan rata-rata baik tersebut adalah aspek kebahasaan. Hal tersebut dikarenakan ditemukan penggunaan tanda baca yang kurang, huruf kapital, dan kesalahan penulisan kata pada modul. Meskipun terlihat sepele, aspek kebahasaan merupakan aspek yang membutuhkan ketelitian dan kecermatan (Setiawan, 2017; Zahroh, 2022). Hal tersebut selaras dengan hasil validasi produk video pembelajaran teks deskripsi wisata religi Suroboyo yang dikembangkan oleh yang juga mendapatkan rata-rata nilai 3 dalam aspek kebahasaan (Setianingsih, 2021). Meskipun demikian, jika dipersentase secara keseluruhan, tingkat kevalidan modul mencapai 88% atau masuk dalam kategori sangat layak.

Revisi produk dilakukan setelah prodak divalidasi oleh validator. Validator menemukan bagian yang harus direvisi yang menurut validator kurang sesuai, yaitu (1) halaman pembatas kegiatan, (2) perbaikan ejaan pada naskah drama.



Gambar 1. Tampilan halaman pembatas kegiatan sebelum direvisi



Gambar 2. Tampilan halaman pembatas sesudah direvisi

Berdasarkan saran validator, pada halaman pembatas kegiatan perlu dimunculkan dua karakter Suroboyo, yaitu hiu sura dan boyo atau buaya. Dengan demikian, pada halaman ini tampilannya diubah dengan memunculkan kedua karakter tersebut seperti halnya pada halaman sampul depan agar konsisten.



Gambar 3. Tampilan halaman naskah drama sebelum direvisi



Gambar 4. Tampilan halaman naskah drama sesudah direvisi

PENUTUP

Kualitas modul proyek yang dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila. Modul proyek yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli. Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan, menunjukkan hasil bahwa modul proyek “Legenda Surabaya” berbantuan *QR Code* untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka Fase B

mendapatkan nilai yang variative dari kedua validator.

Hasil penilaian yang meliputi aspek kelayakan isi mendapat skor rata-rata 4, kelayakan bahasa mendapat skor rata-rata 3, kelayakan penyajian mendapat skor rata-rata 4, dan kelayakan penyajian mendapat skor rata-rata 4. kelayakan grafikaan mendapatkan skor rata-rata 4. Sehingga dari perolehan persentase 88%. Hasil tersebut apabila dicocokkan pada tabel interpretasi skor modul tersebut sangat layak untuk digunakan. Sehingga dengan demikian modul proyek “Legenda Surabaya” berbantuan *QR Code* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A. (2020). Implementasi Kultur Literasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di Era Revolusi Industri 4.0. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/issue/view/460>
- Defi Putri, R., Idhoofiyatul, F., & Muhammad, R. (2020). Implikatur Konvensional Bermodus Imperatif Pada Tuturan Motivasi Merry Riana Dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Imperative *Modeling Onventional Implications On Merry Riana Motivation And Its Relevance Towards Indonesian Learning*. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Stilistika/article/view/5357/3018>

- Dhani, R. R. (2020). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 45–50. <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/251/170>
- Dharma, Y. P., Aristo, T. J. V., Sijono, S., & Elisa, H. (2021). English Learning Media Based on Local Wisdom for Teaching Writing Descriptive Text. *Journal of English Educational Study (JEES)*, 4(2), 140–147. <https://doi.org/10.31932/jees.v4i2.1327>
- Erlistiana, D., Nawangsih, N., Aziz, F. A., Yulianti, S., & Setiawan, F. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Ál-Fâhim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–15. 10.54396/alfahim.v4i1.235
- Fatin, I., & Yuniarti, S. (2019). KUALITAS BAHAN AJAR KETERBACAAN BERORIENTASI DIRECT INSTRUCTION. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/view/1866/1530>
- Fatin, I., Yuniarti, S., Veronica, N., & Mahmudi, A. (2022). *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Analisis Aspek Utama Kerangka Kebahasaan Pada Siswa SD Homeschooling Usia 7 Tahun Pendahuluan Dalam verbal berinteraksi , karena bahasa menghadirkan konsep dan bentuk untuk memediasi dan penting mengorganisasikan Selain it.* 8(2), 150–162. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/1911/1281>
- Fauziyah, E., Panji Hermoyo, R., Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, P., Dan Ilmu Pendidikan, F., & Muhammadiyah Surabaya, U. (2021). Simbol Pada Tradisi Megengan di Desa Kedungrejo, Waru, Sidoarjo (Kajian Semiotika Roland Barthes). *Prosiding Samasta*, 0(0). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/232%20%E2%80%9320239>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Indarti, T., Tjahjono, T., Fanani, U. Z., & Kurniawati, W. (2023). *Pendampingan penulisan karya ilmiah untuk meningkatkan kemampuan menulis bagi guru bahasa indonesia smp di lamongan.* 04(01), 10–16. <https://doi.org/10.33752/abidumas.v4i1.3892>

- Kusni, K., Nasution, N., Suprijono, A., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan Media Ebook Cergam Berbasis Kearifan Lokal Batik Tanjung Bumi Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Eduksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 234–250. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.9237>
- Mahmudi, A., & Wiryanto, W. (2022). Kajian dan Penerapan Pelaksanaan Kurikulum Darurat Covid Di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(3), 340–352. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/13715/5532>
- Mariana, N., Julianto, J., Subrata, H., Balqis, K. I., Rachmadina, C. D., Anindya, V. H. K., & Sholihah, S. A. (2023). Desain Pembelajaran STEAM dengan Media Selasi untuk Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 240–250. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2809>
- Musdolifah, A., Maulida, N., & Yankiapoli, Y. N. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Teks Anekdote di Kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(1), 195. <https://doi.org/10.30651/ST.V16I1.15700>
- Nina, V., Sofi, Y., & Idhoofiyatul, F. (2022). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran Dan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Anak Tk Usia 5-6 Tahun.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal_ Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Besicedu*, 6(3), 3639–3648.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Rokhimah, I. M., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Siswa Kelas 1 Pada Model Pembelajaran Daring di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, 19(2), 150–160.

- <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/ALPEN.V5I1.75>
- Setiawan, F. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 26–37.
- Setiawati, F. (2022). Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum terhadap Pembelajaran di Sekolah. *Nizamul 'Ilmi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI)*, 7(1), 1–17. <https://ejournal.staisyamsululum.ac.id/index.php/nizamulilmi/article/view/124>
- Sujinah, S. (2020). Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 256. <https://doi.org/10.30651/ST.V13I2.5444>
- Sulaiman. (2022). Pengembangan Kurikulum (Sebagai Peran Guru Profesional). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3752–3760. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2645>
- Sunarsih, S., Sujinah, S., & Ngatma'in, N. (2022). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerpen Dengan Metode Mind Mapping Kelas VI. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/lingua/article/view/7560>
- Suryanti, S., Mariana, N., Yermiandhoko, Y., & Widodo, W. (2020). Local wisdom-based teaching material for enhancing primary students' scientific literacy skill. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 96–105. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i1.32898>
- Tejokusumo, B., & Shalihati, S. F. (2022). Pengembangan E-Modul IPS Berbasis Literasi dan Perubahan Sosial Budaya pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 551–574. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.730>
- Wijayanti, P. S., Jamilah, F., & Hermawati, T. R. (2022). Penguatan Penyusunan Modul Proyek Profil Pelajar Pancasila Pada Sekolah Penggerak Jenjang SMA. 3(2), 43–49.
- Wijiningsih. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis*

- Budaya Lokal | Wijiningsih | Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan.* Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan. Retrieved May 12, 2022, from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9760/4612>
- Wulandari, N., Hendratno, & Indarti, T. (2020). Development of Pop-Up Book Media Based on Balanced Literacy Approach to Improve Skills of Reading Class 1 Students Basic School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(5), 593. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i5.1726>
- Yuwana, S., Sudikan, Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2023). Trends in Local Wisdom-Based Learning Research: Bibliometrics Using Scopus Data from 2016 to 2022. In *Proceedings of the Unima International Conference on Social Sciences and Humanities (UNICSSH 2022)*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0>
- Zahroh, R., Martati, B., & Setiawan, F. (2022). Analisis Perkembangan Sosio-Emosional Anak Kelas V Selama Pelaksanaan Belajar dari Rumah. *Edumaspul*, 6(1), 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.polymertesting.2019.106211>
- Zulaeha, I. (2019). *Pembelajaran Menulis Kreatif Teori, Model, dan Implementasi*. Surakarta: Yuma Pustaka.