



Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Elektronik Materi Indahya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar

Ayu Milla Safrina^{a,1*}, Siti Halimatus Sakdiyah^{a,2}, Ninik Indawati^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ ayumillasafriana08@gmail.com*

* korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 8 Desember 2021;
Revised: 20 Desember 2021;
Accepted: 28 Desember 2021.

Kata-kata kunci:

Ilmu Pengetahuan Sosial;
Keragaman Budaya;
Modul.

Keywords:

Social Science;
Cultural Diversity;
Modul.

ABSTRAK

Proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar yang seadanya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Buku Tema saja tanpa adanya pengembangan. Sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias untuk belajar. Hal yang dibutuhkan dengan bahan ajar elektronik yang menarik, mudah digunakan juga inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam masa pandemi COVID-19. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kemenarikan dan keefektifan e-modul. Penelitian ini juga termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu: tahap analisis (Analysis), desain (Design), Pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Kambangan Tumpang. Instrumen yang digunakan yaitu berupa validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kambangan Tumpang. Modul elektronik (e-modul) yang dihasilkan pada uji kelayakan mendapatkan hasil sangat layak, untuk uji kepraktisan mendapatkan hasil sangat praktis, yang terakhir uji keefektifan mendapat hasil sangat efektif.

ABSTRACT

The Development of Electronic-Based Social Studies Module Materials The Beauty of Cultural Diversity of My Country Class IV Elementary School. The process of learning still uses improvised teaching materials, namely Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) and Theme Books without any development. This results in students being less enthusiastic about learning. We need interesting, easy-to-use and innovative electronic teaching materials to improve the quality of education during the COVID-19 pandemic. This study aims to describe the feasibility, attractiveness and effectiveness of e-modules. This research is included in the type of development research. The model used in this study is the ADDIE development model. This model consists of five stages, namely: the analysis stage (Analysis), design (Design), Development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). The subjects in this study were fourth grade students at SDN Kambangan Tumpang. The instrument used was validation by material experts, linguists, media experts as well as teachers and fourth grade students at SDN Kambangan Tumpang. The electronic module (e-modul) that was produced in the feasibility test got very decent results, for the practicality test it got very practical results, and the effectiveness test got very effective results.

Copyright © 2021 (Ayu Milla Safrina dkk). All Right Reserved

How to Cite : Safrina, A. M., Sakdiyah, S. H., & Indawati, N. Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Elektronik Materi Indahya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 64–69. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/kognisi/article/view/332>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bentuk dari sebuah usaha sadar dalam menumbuh kembangkan kemampuan sumber daya manusia dengan melalui kegiatan pengajaran. Pasal 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran para peserta didik secara aktif dan mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Mukminan, 2017). Berdasarkan paparan diatas perencanaan pendidikan dalam proses pembelajaran harus saling terkait dengan kurikulum yang digunakan.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis karakter, dimana kurikulum 2013 ini lebih mengedepankan perilaku dan sikap dari para peserta didik. Kurikulum ini disesuaikan dengan batas-batas tertentu yang mampu diharapkan menjadi sebuah kurikulum yang dapat mengembangkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang otentik dan menantang serta adanya penekanan untuk penyempurnaan pola pikir baik untuk guru maupun untuk peserta didik guna untuk pendalaman dan perluasan materi agar tercipta para peserta didik yang unggul dan berkarakter (Tyas, 2016). Hal ini dilakukan dengan melalui penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat mewujudkan apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan bisa terwujud dan berjalan dengan selaras. Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum berbasis pembelajaran secara tematik. (Agustinova, 2018).

Pembelajaran secara tematik merupakan sebuah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga akan dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Menurut Piaget (dalam Joni 1996) anak di awal masuk sekolah dasar berada pada masa rentangan usia dini yang mana pada masa tersebut kemampuan anak untuk mengenali hal-hal yang bersifat abstrak dirasa cukup sulit. Karena, pada umumnya kemampuan dalam mengenali hal-hal yang bersifat abstrak baru bisa terbentuk pada usia ketika mereka duduk di kelas tinggi Sekolah Dasar (SD) dan berkembang lebih lanjut pada usia SMP. Oleh sebab itu, pengalaman belajar yang lebih menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptualnya, baik intra maupun antarbidang studi akan meningkatkan peluang bagi terjadinya pembelajaran yang lebih efektif (Fadhilaturrahmi, 2018). Pembelajaran tematik yaitu melibatkan beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang didalamnya disusun sesuai dengan realita sosial yang ada. Tujuan dari IPS sendiri yaitu mampu mengembangkan potensi para peserta didik agar memiliki rasa peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Tidak hanya itu akan tetapi agar para peserta didik bisa memiliki mental yang kuat dan berperilaku yang positif, serta mampu terampil dalam mengatasi segala hal baik itu masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masalah yang menimpa orang lain (Mukminan, 2017). Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu dari sifat pendidikan yang bisa dikembangkan melalui sebuah bahan ajar (Yazdi, 2012).

Bahan ajar merupakan sebuah bentuk bahan yang bisa digunakan untuk membantu seorang guru atau tenaga pendidik ketika melakukan proses pembelajaran di kelas. Selain itu bahan ajar juga merupakan kumpulan-kumpulan materi yang disusun secara sistematis baik itu yang dibuat secara tertulis maupun tidak tertulis (Suswandari, 2017). Jadi, para pendidik sekarang lebih dituntut untuk mampu merancang dan mengembangkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berpedoman pada bahan ajar yang didapat dari pemerintah. Bahan ajar banyak aneka jenisnya salah satunya yakni adalah modul.

Modul adalah suatu program pembelajaran yang disusun dalam bentuk tertentu untuk keperluan belajar. Modul digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh siswa tanpa atau dengan bimbingan

terbatas dari guru (Arriyani, Ike, Ibrahim, 2020). Modul biasanya berbentuk cetak, namun dikarenakan adanya bahan ajar cetak itu kurang menarik serta kurang bisa memotivasi siswa dalam belajar. Hal itu dikarenakan sulitnya materi pembelajaran ditambah lagi dengan buku pendukung yang dibuat untuk belajar kurang menarik dan tidak dijelaskan dengan mudah. Maka dari itulah perlu adanya sebuah inovasi untuk sebuah bahan ajar yang dapat mempermudah berbagai aktifitas pendidikan dalam perkembangan di tengah-tengah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan, budaya masyarakat, serta teknologi (Setiawan, 2018).

Teknologi pendidikan dapat mengubah pembelajaran yang konvensional menjadi modern, karena saat ini adalah era digital. Teknologi sendiri terdiri atas beberapa macam yaitu terdapat teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan multimedia (Feriyaniti, 2019). Melalui adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat maka sebagai seorang guru juga dituntut untuk perlu mempelajari dan memahami teknologi saat ini. Terlebih pada saat ini pandemi COVID-19 menjadikan pemerintah melalui Kemendikbud menerapkan pembelajaran melalui jaringan atau yang disebut dengan daring (Gultom, & Saragih, 2021).

Kegiatan daring ini tetap bisa berjalan dengan baik dan tentunya sebagai seorang guru perlu adanya sebuah sumber belajar yang tepat melalui beberapa cara seperti halnya mengakses beberapa sumber yang sesuai dengan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat diakses dengan mudah dengan adanya teknologi. Melalui pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi maka akan menumbuhkan bahan ajar modul yang disebut dengan nama modul elektronik (e-modul).

Modul elektronik (e-modul) sendiri didefinisikan sebagai bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, yang mana didalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai sebuah navigasi yang bisa membuat para peserta didik lebih interaktif. Untuk membuat peserta didik tertarik pada e-modul. Tentunya dapat diberikan tambahan penyajian video tutorial, animasi, dan audio yang akan bisa membuat siswa lebih tertarik, serta memperluas pemahamannya mengenai materi yang disampaikan. Serta membuat siswa lebih bersemangat dan antusias ketika melakukan proses belajar (Feriyaniti, 2019)

Metode

Penelitian pengembangan modul IPS berbasis elektronik materi indahnya keragaman budaya negeriku ini menggunakan pendekatan dan penelitian tentang *research and development*. Penelitian ini memberikan pengembangan suatu produk berupa bahan ajar e-modul. Penelitian dan pengembangan yang mengembangkan suatu produk, dimana produk tersebut baik hal yang baru maupun yang sudah ada tetap dapat dipertanggung jawabkan. Pada penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan modul berbasis elektronik menggunakan aplikasi canva dengan materi indahnya keragaman negeriku pada siswa kelas IV SD. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Menurut teori (Arriyani, Ike, Ibrahim, 2020), modul merupakan suatu program pembelajaran yang telah disusun dengan bentuk tertentu untuk keperluan belajar. Modul sebagai bahan belajar mandiri dapat digunakan oleh siswa tanpa atau dengan bimbingan terbatas dari guru. Siswa dapat belajar dan mengerjakan latihan soal dengan menggunakan modul untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Apalagi dengan modul yang berbasis elektronik dengan semakin berkembangnya teknologi dan penuh dengan kreativitas akan muncul dengan inovasi-inovasi baru yang disediakan oleh guru yang nantinya dapat memberikan semangat belajar dan meningkatkan penguasaan materi siswa pada materi yang diajarkan, karena materi yang diberikan tidak monoton. Selain itu juga dapat

meningkatkan motivasi belajar serta sikap kreatif siswa karena belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kelayakan (modul layak digunakan) pengembangan modul elektronik (e-modul) dapat diketahui dari hasil uji validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Adapun data yang diperoleh dari hasil validasi kelayakan materi sebesar 90,62%. Dari segi bahasa sebesar 91,25%. Sedangkan, hasil validasi media sebesar 88%. Sehingga perhitungan rata – rata presentasi kelayakan modul elektronik (e-modul) pada siswa kelas IV SD secara keseluruhan sebesar 89,9% dan termasuk dalam kualifikasi sangat layak (modul layak digunakan).

Kepraktisan produk dari uraian Elvarita, Iriany, Handoyo (2020) terkait dengan bahan ajar. Bahan ajar yaitu berupa sarana atau alat untuk sebuah pembelajaran dimana isinya mengenai materi pembelajaran, metode, batasan- batasan dan cara mengevaluasi, yang didesain dengan sistematis, runtut dan menarik agar mampu mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi.

Bahan ajar modul elektronik (e-modul) dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap implementasi model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian kepraktisan modul elektronik (e-modul) diperoleh dari penilaian guru, dan siswa. Modul elektronik (e-modul) yang telah dinyatakan sangat praktis (modul praktis digunakan). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru mendapat 93,73% dalam kategori sangat praktis (modul praktis digunakan). Penilaian yang dilakukan siswa mendapatkan presentase 76,5% dari 11 siswa. Berdasarkan presentase itu jika dirata-rata antara penilaian guru dengan respon siswa mendapatkan presentase 85,11% dengan kategori sangat praktis (modul praktis digunakan), sehingga bahan ajar dikatakan sangat praktis (modul praktis digunakan) dalam penggunaannya.

Keefektifan produk terkait dengan pengambilan data keefektifan (modul berhasil digunakan). Modul elektronik (e-modul), peneliti menggunakan soal evaluasi. Mulai dari siswa membaca materi, kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru pada modul. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan e-modul. Adapun data yang diperoleh sebesar 83,6% sehingga termasuk dalam kategori sangat efektif (modul berhasil digunakan).

Validasi bahan ajar didasarkan pada uji ahli, dijelaskan sebagai berikut: pertama, validasi ahli materi. Validasi dapat dilakukan dengan cara menggunakan angket uji kelayakan pada ahli materi, dengan menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor atau hasil yang diperoleh dari beberapa pertanyaan yang terdapat pada angket (Hutama, 2016). Lalu untuk data kualitatif didapat dari hasil kritik dan saran yang terdapat pada angket. Kedua, validasi ahli media. Validasi dapat dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli media. Menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor atau hasil yang diperoleh dari beberapa pertanyaan yang terdapat pada angket. Kemudian data kualitatif didapat dari hasil kritik dan saran yang terdapat pada angket. Ketiga, validasi ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli bahasa. Menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor atau hasil yang diperoleh dari beberapa pertanyaan yang terdapat pada angket. Kemudian data kualitatif didapat dari hasil kritik dan saran yang terdapat pada angket (Handayani, Ardana, & Sudiarta, 2020).

Hal terkait dengan angket kepraktisan yaitu: pertama, angket kepraktisan guru. Angket kepraktisan menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa skor atau hasil yang diperoleh dari beberapa pertanyaan yang terdapat pada angket. Lalu untuk data kualitatif didapat dari hasil kritik dan saran yang terdapat pada angket. Kedua, angket kepraktisan siswa. Angket kepraktisan yaitu menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor atau hasil yang diperoleh dari beberapa pertanyaan yang terdapat pada angket. Lalu untuk data kualitatif didapat dari hasil kritik dan saran yang terdapat pada angket. Ketiga, angket keefektifan siswa. Angket keefektifan menggunakan data kuantitatif berupa skor atau hasil yang diperoleh dari hasil belajar siswa.

Penjelasan tentang validasi ahli materi diuraikan dalam tabel di bawah ini

Tabel 1. Validasi ahli materi

No.	Aspek	Skor	Kategori
1.	kesesuaian materi dengan KD	4 layak	layak
2.	Kesuaian indikator dengan KD	4 layak	layak
Rata-rata kualitas materi		100%	sangat layak

Sumber: Fauzziyah, n.d., 2017

Tabel 2. Validasi ahli media

Sumber: Lindawati, 2016

No.	Aspek	Skor	Kategori
1.	Media yang digunakan praktis dan mudah digunakan	4 layak	sangat layak
2.	Desain media	4 layak	sangat layak
Rata-rata kualitas media		100%	sangat layak

Tabel. 3 Validasi ahli bahasa

No.	Aspek	Skor	Kategori
1.	Bahasa yang digunakan sesuai KBBI	4 layak	sangat layak
2.	Ketepatan kalimat	4 layak	sangat layak
Rata-rata kualitas media		100%	sangat layak

Sumber: Wardhati & Pradipta, 2019

Tabel. 4 Angket respon guru

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Informasi yang disampaikan jelas	4 layak	sangat layak
2.	Tulisan teks cerita jelas	4 layak	sangat layak
Rata-rata kualitas media		100 %	sangat layak

Sumber: Suswandari M, 2017

Tabel. 5 Angket respon siswa

No.	Aspek	Skor	Kategori
1.	Bagaimana isi dalam e-modul?	4 layak	sangat layak
2.	Apakah kamu senang menggunakan e-modul ?	4 layak	sangat layak
Rata-rata kualitas media		100%	sangat layak

Sumber: Kumalasari, 2018

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat diketahui dari beberapa uji validasi kelayakan, melalui uji validasi dengan dosen para ahli materi, bahasa, dan media secara keseluruhan memperoleh hasil kualifikasi sangat layak. Kemudian berdasarkan hasil penelitian dari segi yang menarik itu dapat dilihat dari angket kepraktisan guru dan siswa secara keseluruhan mendapat hasil sangat praktis dan dapat

digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kepraktisan yang dilakukan kepada guru dan siswa juga terdapat kelebihan di dalamnya yaitu guru tertarik menggunakan e-modul yang seperti itu, siswa juga sangat antusias dalam memahami dan mengerjakan tugas yang terdapat pada e-modul. Berdasarkan hasil penelitian dari segi keefektifan modul berhasil digunakan dapat dilihat dari angket siswa yang berjumlah 11 pada kelas IV, dapat dilihat secara keseluruhan memperoleh hasil kualifikasi sangat efektif. Hasil tersebut dapat diketahui bahwa e-modul berhasil digunakan.

Referensi

- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19396>
- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). 7(1), 52–66.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. 9(1), 1–7.
- Fadhilaturrahmi, R. A. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>
- Fauziyyah Fera Nur, Juhri (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Unsur Dan Sifat Bangun, 53(9), 21-25.
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD (The Development of E-Modul Mathematics For Primary Students). *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1, 1–12.
- Gultom, A. F., & Saragih, E. A. (2021). Beriman di Masa Pandemi. Medan: CV. Sinarta.
- Handayani, N. W. P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner, Budaya Lokal, dan Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 221-236.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113-124.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasani PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1-11.
- Lindawati (2016). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis kecakapan hidup (*life skill*) untuk siswa kelas V SD Tahun 2016, 18(1), 68-77.
- Mukminan, E. S. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(5922), 1–13. <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.
- Suswandari, M. (2017). Keterampilan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 354–363.
- Tyas, E. H. (2016). Pendidikan Karakter Dan Pendidik Yang Berkarakter. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 43-51.
- Wardathi, A. N., Pradipta, A. W (2019). Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media Pada Pengembangan Buku Ajar Statistika Untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang. 6(1), 61-67.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal ilmiah foristek*, 2(1).
-