

## **Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V Sekolah Dasar**

**Binti Puji Rahayu<sup>a,1</sup>, Cicilia Ika Rahayu Nita<sup>a,2\*</sup>, Andika Gutama<sup>a,3</sup>**

<sup>a</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

<sup>2</sup> cirm@unikama.ac.id\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

Received: 18 September 2024;

Revised: 5 Oktober 2024;

Accepted: 18 Oktober 2024.

Kata-kata kunci:

E-modul Interaktif;

Kearifan Lokal;

Jawa Timur;

Seni Rupa.

---

### ABSTRAK

Modul ajar yang inovatif diperlukan karena penggunaan bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran Seni Rupa di satuan pendidikan masih belum sepenuhnya terwujud. Mayoritas guru dan siswa saat ini masih mengandalkan buku saja yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga antusias serta minat belajar siswa dalam belajar sangat kurang. Oleh sebab itu, dibutuhkan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru maupun siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk bahan ajar untuk kelas V SD dengan mengembangkan E-modul berbasis kearifan lokal Jawa Timur dalam pembelajaran Seni Rupa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan kerangka model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian meliputi dua puluh tiga siswa dan instruktur kelas yakni guru kelas V Sekolah Dasar yang melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner dan tes dengan menggunakan kombinasi analisis pengolahan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase kevalidan media menghasilkan 93,33%, materi 95,00%, sedangkan bahasa 91,57% dengan kategori keseluruhan dinyatakan sangat layak. Nilai kepraktisan penelitian kepada siswa memperoleh persentase 92,68% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan E-modul dari hasil skor N-Gain menunjukkan skor persentase 0,81 rata-rata 81,93 dengan kategori tinggi, sehingga dinyatakan sangat efektif.

---

### ABSTRACT

*Development of Interactive E-Module Based on Local Wisdom in Visual Arts Learning for Fifth Grade Elementary School Students. Innovative teaching modules are needed because the use of teaching materials to support Fine Arts learning in educational units is still not fully realized. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of teaching material products for grade V SD by developing E-modules based on East Java local wisdom in Fine Arts learning. This research type is research and development (R&D) using the ADDIE development model framework. The research subjects included twenty-three students and a class instructor, namely a fifth grade elementary school teacher. This research involved media experts, material experts and linguists. Data were collected using questionnaire and test methods. The analysis development research used a combination of qualitative and quantitative data processing. The calculation results showed that the percentage of media validity resulted in 93.33%, material 95.00%, while language 91.57% with the overall category declared very feasible. The practicality value of research to students obtained a percentage of 92.68% with a very practical category. The effectiveness of the E-module from the N-Gain score results showed a percentage score of 0.81 on average 81.93 with a high category, categorized very effective.*

---

Keywords:

Interactive E-module;

Local Wisdom;

East Java;

Fine Arts.

---

Copyright © 2024 (Binti Puji Rahayu, dkk). All Right Reserved



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.

---

How to Cite : Rahayu, B. P., Nita, C. I. R., & Gutama, A. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 41–51. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i2.2531>

## Pendahuluan

Pendidikan nasional menjadi urgensi utama dalam keberlangsungan hidup bangsa dan negara. Pendidikan merupakan pondasi awal untuk meningkatkan kualitas sumber daya peserta didik dalam ranah nasional yang secara sadar digunakan untuk mengembangkan keterampilan dan karakter, serta membentuk kepribadian dalam kehidupan sehari-hari agar mampu bersaing sesuai dengan tuntutan zaman (Arima, 2022). Upaya sadar untuk mengembangkan segala potensi peserta didik dengan melalui proses pembelajaran dan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan memberikan berbagai pengalaman-pengalaman menarik melalui keberagaman yang ada di lingkungan sekitar mereka, dengan begitu peserta didik akan lebih mudah dalam memahami sebuah materi. Satuan Pendidikan memberikan banyak cara untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia terutama perkembangan potensi guru dan peserta didik, salah satunya yaitu membuat kebijakan pembaharuan dari kurikulum 2013 yang sekarang menjadi kurikulum merdeka.

Proses pembelajaran di kelas yang sesuai untuk memenuhi tuntutan pembelajaran kurikulum merdeka belajar yakni menggunakan Bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. (Prastowo, 2014), menyatakan bahwa "Bahan ajar secara umum pada dasarnya merupakan segala bahan (baik itu informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis sesuai kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai tujuan dan capaian pembelajaran ". Bahan ajar adalah segala jenis informasi, alat, bahan atau teks yang digunakan untuk membantu peserta didik dan instruktur kelas yakni guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Mukhlis et al., 2020). Menurut (Husada dkk. 2020), salah satu elemen kunci yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah pemanfaatan bahan ajar dengan menyesuaikan kebutuhan dalam proses pembelajaran, salah satu contohnya penggunaan bahan ajar berupa modul.

Modul pembelajaran adalah sumber daya instruksional yang dapat digunakan siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran mereka selama proses pembelajaran. Pada era digital saat ini, modul buku cetak berevolusi menjadi modul elektronik, atau disebut e-modul. E-modul atau bahan ajar yang diorganisir secara sistematis yang dikemas secara *elektronik*, merupakan salah satu terobosan dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar (Sa'diyah, 2021: 1300). Hal ini mendukung pernyataan yang dikemukakan oleh (Dayanti dkk. 2021: 704) bahwa e-modul dapat menarik perhatian siswa dan mencegah kejenuhan. Penggunaan e-modul juga akan membuat lingkungan belajar di kelas menjadi lebih menarik, komunikatif, interaktif, dan mendukung pengetahuan siswa (Amanullah, 2020: 40). Modul *elektronik* dapat dikatakan sebagai bahan ajar yang interaktif yaitu memiliki gabungan dari dua arah atau lebih media seperti *audio*, video, gambar, animasi dan *fitur-fitur* pendukung dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Kuswanto, J 2020) Modul *elektronik* yang bersifat interaktif dirancang secara runtut dan sistematis untuk membantu para siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya.

Tujuan pembelajaran di sekolah banyak menerapkan proses belajar mandiri yang menyenangkan bagi anak-anak di mana mereka dapat bereksplorasi dan berkembang secara kreatif tanpa harus khawatir memenuhi nilai tertentu (Ningsih, 2023). Bentuk penerapan pada kurikulum merdeka di jenjang SD adalah tema SBDP atau Seni Rupa, yang merupakan preferensi pembelajaran seni yang disetujui oleh seluruh satuan guru SD di kabupaten/kota. Pembelajaran seni rupa sendiri bertujuan untuk meningkatkan aspek rasa dan kreativitas siswa melalui berbagai pelatihan, pengalaman ide kreasi dan apresiasi yang diberikan secara mandiri (Lubis, 2022). Karakteristik pembelajaran seni menyesuaikan pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman siswa yang relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar tanpa meninggalkan budaya khas daerah dalam lingkungan tempat tinggal mereka. Adanya penerapan belajar secara bebas dapat digunakan untuk meningkatkan wawasan dan pengalaman

---

siswa sesuai dengan daerah tempat tinggal mereka melalui integritas budaya kearifan lokal siswa. Sibarani (2020) menyatakan bahwa *“The local wisdom is the value of local culture having been applied to wisely manage the community’s social order and social life”* (Nilai budaya sekitar yang dapat digunakan secara bijaksana untuk mengatur kehidupan masyarakat merupakan definisi dari kearifan lokal).

Kearifan lokal dapat dipahami sebagai aspek-aspek budaya tradisional yang berharga bagi eksistensi manusia dan masyarakat dalam kaitannya dengan ekonomi, keamanan, sumber daya manusia dan budaya yang berhubungan dengan pertanian, peternakan, bisnis, dan bidang-bidang terkait lainnya. Di samping itu, kurikulum merdeka belajar yang mengharapkan setiap peserta didik pembelajaran mandiri yang mengantisipasi bahwa setiap siswa dapat belajar sendiri dengan menggunakan pengalaman dunia nyata yang selaras dengan tuntutan pembelajaran seni rupa serta instruktur kelas yakni guru sebagai pendidik dan pembimbing yang berkompeten, memiliki kreativitas dan berinovatif dalam pembelajarannya (Mulyasa & Aksara, 2021, halaman 3). Melalui penerapan muatan kearifan lokal di dalam kelas, guru dapat membantu siswa mendapatkan lebih banyak pengetahuan, mendapatkan pengalaman dan mengembangkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap kearifan lokal di komunitas mereka, contohnya dengan memperkenalkan kearifan lokal seni batik khas daerah Jawa Timur terutama yang berada di daerah kota Malang, Madura, Sidoarjo, Banyuwangi, Lamongan dan Tuban.

Bertolak dari temuan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh (Kadek Agus Suantara, dkk., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas dan kepraktisan membuktikan E-modul kearifan lokal satuan Bali berada pada kategori Sangat Valid dan nilai kepraktisan yang Sangat Praktis, Menarik dan dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD dengan rata-rata hasil belajar sebesar 78,62, serta t-hitung sebesar 8.236 lebih dari t-tabel yaitu 1.990. Simpulan menunjukkan bahwa E-modul berbasis kearifan lokal *Satua Bali* yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD

Penelitian oleh (Mandy Salvy Tutu Arima, 2022) menghasilkan analisis pengembangan modul berbasis kearifan lokal Blitar, kevalidan modul pembelajaran 90%, kepraktisan dalam pembelajaran memperoleh 87,44%, keefektifan berdasarkan angket respon siswa sebesar 81,67%, keefektifan modul pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan thitung > ttabel yaitu sebesar 10,754 > 2,042 dan keefektifan relatif sebesar 50,63%. Penelitian tersebut menemukan bahwa pembelajaran dengan modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih utuh.

Selain itu, penggunaan modul yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan efektif dengan nilai 90% dalam proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pada penelitian yang dilakukan oleh (Intan Yuniarti, 2021). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran mendapatkan skor penilaian sebesar 98% dengan klasifikasi sangat valid untuk "Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV." Kevalidan modul dievaluasi dengan memberikan angket kepada kelompok kecil. Sebanyak 98% dari data yang dikumpulkan dari kuesioner pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari enam orang siswa menunjukkan bahwa modul berbasis kearifan lokal ini dapat diterima oleh siswa sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, sangat mungkin bahwa bahan ajar modul ini akan dianggap bermanfaat.

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang peneliti lakukan yaitu terletak pada penelitian pengembangan E-modul Interaktif pada pembelajaran Seni rupa yang berbasis kearifan lokal Jawa Timur untuk kelas V Sekolah Dasar di SD Islam Al Hikmah Gadang. Banyak peneliti lain yang mengembangkan bahan ajar yang hanya berfokus pada konten materi yang bersifat umum. Hal ini membuat penelitian peneliti tentang pengembangan E-modul Interaktif pada pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal Jawa Timur untuk kelas V sekolah dasar di SD Islam Al Hikmah Gadang Kota Malang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Temuan dari hasil observasi dan wawancara yang juga peneliti lakukan dengan guru kelas V di SD Islam Al Hikmah Gadang, Kota Malang, untuk menilai kebutuhan siswa dan menerapkan sumber belajar yang digunakan guru selama pembelajaran. Berdasarkan

hasil survei, para guru biasanya masih menggunakan sumber daya pengajaran tradisional, seperti buku cetak dengan tampilan yang biasa saja, yang menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mempelajari seni rupa. Bahan ajar yang dipergunakan di dalam kelas kurang menarik karena banyak tulisan dan berwarna hitam putih. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar berbasis e-modul interaktif sebagai jawaban atas tuntutan siswa akan kurikulum yang menarik. Peneliti berpikir untuk melakukan pengembangan dan penelitian dengan judul "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas V Sekolah Dasar"

## Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analysis, dilakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas V di SD Islam Al Hikmah Gadang untuk menganalisis kurikulum, karakteristik guru dan siswa, serta penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Tahap design melibatkan perancangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Seni Rupa kelas V, khususnya mengenai Ragam Hias Batik dari Jawa Timur. Tahap development mencakup produksi dan revisi media, serta uji validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan. Pada tahap implementation, dilakukan uji coba kepraktisan dan keefektifan e-modul kepada siswa dan guru kelas V, yang diikuti oleh pengumpulan data menggunakan angket respon. Tahap evaluation mencakup evaluasi produk e-modul dan hasil pembelajaran siswa guna menilai kesesuaian dan efektivitas produk dalam mencapai tujuan pembelajaran. Subjek penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas V, serta melalui dua tahap uji coba: kelompok kecil dengan 10 siswa dan kelompok besar dengan 23 siswa. Data dianalisis berdasarkan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan melalui instrumen angket, lembar validasi, serta uji N-gain untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa.

## Hasil dan Pembahasan

E-modul Interaktif Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur merupakan hasil dari penelitian pengembangan ini dan ditujukan untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar kelas V. E-modul yang dikembangkan berfungsi sebagai landasan materi pembelajaran yang akan mengedukasi para pendidik dan peserta didik mengenai ragam hias seni batik Jawa Timur terutama di daerah kota Malang, Madura, Sidoarjo, Banyuwangi, Lamongan dan Tuban beserta cara yang digunakan dalam pembuatannya. Terdapat beberapa proses yang terlibat dalam mempraktikkan penelitian ini: analisis (analisis kebutuhan), desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Langkah pertama, analisis yang mengungkapkan bahwa alat instruksional berbasis *elektronik* diperlukan oleh Sekolah Dasar Islam Al-Hikmah Gadang untuk meningkatkan hasil pembelajaran seni rupa. Semua instrumen penelitian, termasuk alat validasi dan kegunaan serta kelayakan e-modul ketika digunakan dalam proses pembelajaran, dibangun dengan mempertimbangkan kebutuhan penelitian.

*Heyzine Flipbook* dan aplikasi *Canva* digunakan untuk membuat produk akhir, yaitu sebuah *web flipbook*. Setelah itu, e-modul dikonversi agar dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk PC, laptop, tablet, dan ponsel. Produk e-modul yang dibuat dengan menggunakan kearifan lokal unit Jawa Timur ini terdiri dari 33 halaman (termasuk sampul depan dan belakang). Sejumlah *fitur* yang spesifik untuk tujuan penggunaan produk E-Modul disertakan dalam halaman isi sebagai contoh, e-modul dibuat dalam beberapa bagian, termasuk halaman sampul, halaman persiapan, daftar isi, peta konsep, Petunjuk Penggunaan e-modul, materi pembelajaran, soal latihan, *glosarium*, kunci jawaban, serta daftar pustaka. Materi E-modul Seni Rupa berkearifan lokal Jawa Timur meliputi muatan pembelajaran mengenai Ragam Hias Batik yang difokuskan pada daerah kota Malang, Madura, Sidoarjo, Banyuwangi, Lamongan dan Tuban beserta Teknik

pembuatannya pada jenjang kelas V sekolah dasar. Beberapa gambar produk pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan Lokal ini disajikan pada Gambar 2 – Gambar 6.



Gambar 2. Tampilan Halaman Cover dan Daftar isi E-Modul



Gambar 3. Tampilan Capaian Pembelajaran dan Peta Konsep E-Modul



Gambar 4. Ragam Hias Motif Batik Jawa Timur



Gambar 5. Teknik Batik



Gambar 6. Belajar Membatik

Uji kevalidan terhadap hasil produk dari segi ahli media, materi, dan bahasa perlu dilakukan pada tahap pengembangan e-modul interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Rupa untuk Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi kevalidan E-modul yang telah dirancang. Para ahli bahasa, media, dan materi termasuk diantara mereka yang berpartisipasi dalam uji validitas ini. Tabel 1 berikut mencantumkan hasil uji validitas E-modul yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis.

Tabel 1. Uji Validitas Produk E-modul

| Aspek       | Rata-Rata Nilai Validitas | Persentase Kelayakan/Validitas | Keterangan   |
|-------------|---------------------------|--------------------------------|--------------|
| Ahli Media  | 3,73                      | 93,33%                         | Sangat Valid |
| Ahli Materi | 3,80                      | 95,00%                         | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa | 3,64                      | 91,57%                         | Sangat Valid |

Tabel 11 menunjukkan bahwa rata-rata nilai validitas ahli media adalah 3,73 mewakili 93,33% dari sampel. Sementara itu, persentase 95,00%, ahli materi menghitung nilai validitas rata-rata sebesar 3,80. Nilai validitas yang diperoleh dari ahli bahasa memiliki rata-rata 3,64 dan persentase 91,57%. Produk E-modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur ini layak digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa

di kelas V Sekolah Dasar, sesuai dengan tabel konversi rata-rata dan persentase kevalidan. Jika ditinjau dari sudut pandang ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kevalidan e-modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam pembelajaran Seni Rupa ini termasuk dalam kategori validasi "Sangat Valid".

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk E-modul yang dibuat untuk pembelajaran Seni Rupa di kelas V SD, maka E-modul Interaktif berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran Seni Rupa ini diujicobakan lebih lanjut. Partisipan dalam uji coba ini adalah praktisi atau guru-guru di SD Islam Al-Hikmah Gadang. Terdapat satu orang guru, sepuluh orang praktisi kelompok kecil, dan dua puluh tiga orang siswa kelompok besar. Tabel 2 berikut menampilkan hasil uji kepraktisan yang dievaluasi oleh instruktur (guru kelas) dan siswa.

Tabel 2. Uji kepraktisan

| Aspek                            | Persentase Kepraktisan | Keterangan     |
|----------------------------------|------------------------|----------------|
| Kepraktisan Siswa Kelompok kecil | 93,33%                 | Sangat Praktis |
| Kepraktisan Siswa Kelompok besar | 92,68%                 | Sangat Praktis |
| Kepraktisan Guru                 | 94,64%                 | Sangat Praktis |

Berdasarkan Tabel 2 menyajikan bahwa persentase uji kepraktisan E-modul Interaktif berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran Seni Rupa yang dinilai oleh siswa kelompok kecil sebanyak 93,33% serta siswa dengan kelompok besar sebanyak 92,68%. Kemudian, nilai analisis kepraktisan oleh guru diperoleh persentase sebesar 94,64%. Hal ini jika disesuaikan dengan konversi persentase kepraktisan bahwa E-modul ini memiliki tingkat kepraktisan yang "Sangat Praktis". Hasilnya dapat diinterpretasikan bahwa produk E-modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran Seni Rupa kelas V sekolah dasar.

Tahap Evaluasi dilakukan uji efektivitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas E-modul Interaktif berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur yang dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa kelas V SD. Uji efektivitas ini dilaksanakan dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal setelah penggunaan E-modul digunakan oleh siswa. Penilaian efektivitas ini menggunakan rancangan *One Shot Case Study* dengan memberikan tes kognitif sebagai *post-test* dan *pre-test*. Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan *post-test* dan *pre-test* kemudian dianalisa dengan teknik *Normalized Gain* (N-Gain). Berdasarkan analisis perhitungannya dapat disajikan hasil analisis pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test*

| Praktisi | Test            |                  | Rata-Rata | N-Gain Score | Interval  | Kategori |
|----------|-----------------|------------------|-----------|--------------|-----------|----------|
|          | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |           |              |           |          |
| 23 Siswa | 57,21           | 91,40            | 81,93     | 0,81         | (g) < 0,7 | Tinggi   |

Berdasarkan data perhitungan pada Tabel 13, skor rata-rata pretest-yang sebelumnya 57,21-telah meningkat menjadi 91,40. N-gain score didapatkan sebesar 81,93 dengan interval (g) < 0,7 kategori tinggi ditemukan sebesar 81,93. Demikian pula dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Rupa kelas V SD mendapatkan manfaat yang besar dari penggunaan E-modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

E-modul pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur yang dikembangkan dengan menggunakan metodologi ADDIE ini telah berhasil memenuhi syarat-syarat sebagai produk yang valid, praktis dan efektif. Pencapaian hasil Sangat layak untuk ahli materi, dengan persentase rata-rata 95,00%, dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain tujuan pembelajaran, umpan balik yang diberikan, dan indikator kualitas materi (kualitas konten). Informasi yang dikumpulkan untuk e-modul ini sejalan dengan berbagai materi Ragam Hias Seni Batik beserta metode pembuatannya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui e-modul dapat dikatakan siswa akan lebih mudah mencapai tujuan

pembelajaran jika mereka dibekali dengan materi pembelajaran yang sesuai (Afriyesta R, et al., 2021). Selain itu, tujuan pembelajaran dan kegiatan yang dimasukkan ke dalam e-modul Interaktif berbasis kearifan lokal ini selaras dengan persyaratan hasil belajar Seni Rupa kurikulum Merdeka, khususnya yang berkaitan dengan materi Ragam Hias Seni Batik terutama di daerah kota Malang, Madura, Sidoarjo, Banyuwangi, Lamongan dan Tuban beserta teknik pembuatannya.

Persentase rata-rata sebesar 93,33% menunjukkan bahwa nilai tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid" berdasarkan hasil penilaian ahli media. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mendukung modul *elektronik* yang dikembangkan, antara lain penyajian, kemenarikan dan kelayakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Pertama, dari segi kelayakan kegrafikaan, ditemukan bahwa dengan mengikuti format e-modul yang benar, desain media gambar, *audio* dan video pada E-modul ditampilkan dengan menarik. Kedua, soal evaluasi disajikan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan *kognitif* siswa kelas V SD. Hal ini didukung oleh penilaian ahli media yang menyatakan bahwa konten media dalam e-modul tampil menarik. E-modul dirancang dengan sangat baik. Ketiga, dari segi penyajian, ahli media menilai bahwa e-modul yang dihasilkan telah disajikan secara efektif dari segi warna huruf, gambar dan ketepatan penyusunan huruf. Modul yang disajikan dalam bentuk *flipbook digital* dan dikembangkan secara *elektronik*, metodis, menarik secara visual dan interaktif dapat mendukung guru dalam kegiatan belajar mengajar (Abdi et al., 2023). Sementara itu, Modul *elektronik* juga dapat dikatakan interaktif karena memiliki *fitur* gabungan dari dua arah atau lebih media seperti *audio*, video, gambar, animasi dan *fitur-fitur* pendukung yang terdapat di dalamnya sehingga para siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya.

Unsur kebahasaan yang digunakan telah memenuhi tata bahasa sebagaimana mestinya, maka penilaian kelayakan dari ahli bahasa menghasilkan persentase rata-rata 91,57% dengan hasil Sangat Valid. Adanya penggunaan bahasa yang baik dan benar, dengan memperhatikan ejaan dan kosa kata yang mudah dicermati siswa maka terciptalah e-modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Rupa. Karena tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda, maka diperlukan bahasa yang komunikatif dalam pembuatan e-modul. Selain itu, bahasa yang digunakan juga harus disesuaikan dengan kemampuan bahasa siswa kelas V sekolah dasar. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran jika materi tersebut disajikan dengan istilah yang jelas dan ringkas dalam e-modul, dengan petunjuk dan arahan yang ditulis dengan cara yang mudah dibaca. Pernyataan ini sejalan dengan temuan penelitian (Sa'diyah (2021), yang menunjukkan bahwa komponen kebahasaan materi pembelajaran dikatakan layak jika mengikuti Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), tidak ambigu, dan tidak menimbulkan makna ganda, sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Selama dua kali pertemuan, e-modul Interaktif digunakan untuk mengimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan kategori sangat praktis, dengan nilai persentase rata-rata 92,68% dari siswa kelompok besar dan 94,64% dari guru kelas V. Hal ini merupakan hasil dari materi dan media pendukung yang terdapat dalam e-modul. Melalui komponen kepraktisan dari e-modul ini, siswa dapat terinspirasi untuk mengikuti pembelajaran pada setiap pertemuan dengan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang ada di dalam modul pembelajaran. Untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, e-modul ini dilengkapi dengan tautan, foto, video, *audio*, dan berbagai aktivitas siswa serta informasi keanekaragaman ragam hias batik berbasis kearifan lokal Jawa Timur. Menurut Husada dkk. (2020), salah satu elemen kunci yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah pemanfaatan bahan ajar. Pembelajaran akan lebih berhasil jika bahan ajar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan modul dapat memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dengan penggunaan sumber belajar, demikian pernyataan (Maharcika, Suarni, dan Gunamantha (2021: 167). Setelah itu, praktisi dapat menggunakan modul *elektronik* yang dihasilkan dengan mudah. Hal ini menunjukkan bahwa E-modul berbasis kearifan lokal ini mudah digunakan.

---

Hasil uji kompetensi belajar dan respon siswa dianalisis untuk menilai keberhasilan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran. Hasil *post-test* meningkat menjadi 91,40 dari angka *pre-test* sebesar 57,21. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Jawa Timur telah meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami Ragam Hias Batik dan teknik pembuatannya, sebuah mata pelajaran seni rupa. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Marhestian et al. dari tahun 2023), yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran dianggap efektif jika dapat meningkatkan kapasitas siswa, hasil belajar, dan standar pembelajaran. Pada uji coba siswa, penilaian *N-gain* mendapatkan nilai kategori tinggi yaitu 0,81 dengan menghasilkan kategori sangat efektif. E-modul interaktif berbasis kearifan lokal sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa, yang ditunjukkan dengan hasil *N-gain*. Persentase 92,68%, hasil angket respon siswa mengenai penggunaan *flipbook digital* yang dipadukan dengan e-modul mendapatkan penilaian respon yang sangat baik. Pemeriksaan respon siswa di setiap area menghasilkan rata-rata penilaian yang sangat baik. Desain e-modul yang menarik perhatian dan *fitur-fitur* interaktif, serta pilihan bahasa yang lugas dan jenis huruf yang mudah dibaca, telah berkontribusi pada perolehan kriteria yang baik. *Fitur-fitur* ini membantu siswa dalam memahami kurikulum Seni Rupa, khususnya bagian Ragam Hias Motif Batik. E-modul ini juga dilengkapi dengan berbagai aktivitas peserta didik untuk pembelajaran mandiri, akses *online* yang mudah melalui tautan link, serta petunjuk dan arahan yang jelas.

Modul pembelajaran *elektronik* yang berbasis kearifan lokal ini memberikan gambaran umum tentang pengetahuan lokal yang sangat penting untuk mempertahankan budaya lokal Jawa Timur. Siswa pada awalnya diajarkan untuk menghargai budaya kearifan lokal mereka sebelum mereka dapat mencintai Republik Indonesia (Hasibuan, 2022). Salah satu manfaat dari e-modul adalah kemampuannya untuk melampaui batasan temporal dan spasial, sehingga maknanya dapat digunakan kapan saja dan di mana saja (Mutmainah et al., 2021). Pembuatan E-modul Interaktif berbasis kearifan lokal telah terbukti valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Seni Rupa untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Al-Hikmah Gadang di Kota Malang, sesuai dengan temuan dan pembahasan.

Adapun kelebihan dari penelitian ini yakni memiliki implikasi terhadap bagaimana pendidikan seni rupa dapat dilakukan secara efektif karena laptop atau *smartphone* dapat digunakan untuk mengakses program ini. E-modul kearifan lokal ini juga berdampak pada pemahaman siswa tentang berbagai pilihan Ragam hias batik dan metode yang digunakan di daerah Jawa Timur terutama kota Malang, Madura, Sidoarjo, Banyuwangi, Lamongan dan Tuban. Hal ini akan membantu siswa menjadi lebih mahir dalam materi dan meningkatkan rata-rata hasil belajar mereka secara keseluruhan, khususnya dalam Seni Rupa. Oleh karena itu, sangat praktis dan efektif untuk membuat E-modul Interaktif berdasarkan keahlian lokal dari Jawa Timur dan menggunakannya untuk mengajar Seni Rupa di kelas V sekolah dasar. Pada lain sisi Modul *elektronik* memiliki kelemahan juga yang terdapat pada *fitur* tombol di dalamnya. Di mana dalam e-modul terdapat *audio* penjelasan dalam tiap halaman mengharuskan guru maupun peserta didik harus memencet tombol secara manual agar *audio* penjelasan materi dapat terdengar.

Berdasarkan pembahasan tersebut menunjukkan penggunaan modul *elektronik* berbasis kearifan lokal Jawa Timur dalam pembelajaran seni rupa dapat layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi siswa pada Ragam hias seni batik dan teknik pembuatannya di kelas V SD Islam Al-Hikmah Gadang. Adanya ketuntasan hasil belajar siswa dari penilaian kelompok kecil dan kelompok besar, yang menunjukkan bahwa siswa mampu belajar secara maksimal dan mandiri dengan menggunakan e-modul. Didukung dengan hasil dari respon guru kelas juga ahli media, materi dan bahasa menunjukkan yang menyatakan bahwa produk e-modul Interaktif digunakan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran seni rupa di kelas V Sekolah Dasar yang dihasilkan dapat digunakan dan produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan tujuan pengembangan.

## Simpulan

Hasil belajar dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas V sekolah dasar telah diketahui melalui

---

penelitian pengembangan dengan menggunakan bahan ajar yang dikategorikan layak, praktis, dan efektif dalam bentuk modul *elektronik* Interaktif berbasis kearifan lokal. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi yang sangat valid dan hasil uji coba produk yang layak digunakan dari hasil uji kepraktisan dan uji keefektifan. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap kemandirian belajar, siswa dianjurkan dapat memanfaatkan E-modul ini sebagai sumber belajar yang dapat mereka akses dan pelajari secara mandiri. Hasil *pre-test* dan *post-test* dari tes hasil belajar menghasilkan *N-gain* dengan kategori tinggi, sedangkan hasil angket siswa menghasilkan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Jawa Timur materi ragam hias batik terkhusus di daerah Malang, Madura, Sidoarjo, Lamongan, Banyuwangi dan Tuban beserta Teknik pembuatannya untuk kelas V sekolah dasar layak, praktis dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran seni rupa. Saran bagi guru-guru sekolah dasar dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam membuat produk bahan ajar atau rencana pembelajaran untuk bidang studi lain. Bagi peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian pengembangan terkait agar dapat menerapkan temuan penelitian ini sebagai panduan atau acuan ketika mengembangkan modul pembelajaran untuk digunakan dengan berbagai tingkatan kelas dan muatan materi pembelajaran. Temuan penelitian ini menurut penulis, akan sangat membantu untuk penelitian di masa depan serta bagi para guru dan siswa untuk digunakan sebagai bentuk bahan ajar yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

## Referensi

- Abdi, A., Aristya, P. D., & Budiarmo, A. S. (2023). Pengembangan Modul Flipbook Digital Berbasis Stem Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*, 13(1), 57-66.
- Afriyesta, R., Harmi, H., & Wahyuningsih, W. A. (2021). *Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Mobile Learning Pada Siswa Kelas Iv Sdn 6 Rejang Lebong* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Aini, S., Fajari, L. E. W., Sa'diyah, H., & Fajrudin, L. Pengaruh Penerapan Modul Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Karakter Cinta Damai Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1).
- Amelia, W. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Materi Usaha Dan Energi* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Perspektif Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 10-19.
- Bayharti, B., Azumar, O. R., Andromeda, A., & Yerimadesi, Y. (2019, October). Effectiveness Of Redox And Electrochemical Cell Module Based Guided Discovery Learning On Critical Thinking Skills And Student Learning Outcomes Of High School. In *Journal Of Physics: Conference Series* (Vol. 1317, No. 1, P. 012144). Iop Publishing.
- Dhewantoro, H. N. S. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Kesenian Kethek Ogleng Wonogiri. *Maharsi*, 4(2), 48-57.
- Fitriani, N., Efendi, I., & Harisanti, B. M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Berbasis Kearifan Lokal Desa Sembalun Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Mts. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 7(1), 68-78.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran [Internet]. *Medan: Yayasan Kita Menulis*.
- Harjuni, M. R., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Ebook Berbasis Kearifan Lokal Di Kalbar Bermuatan Nilai Karakter. *Journal On Education*, 6(1), 6048-6055.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sd Negeri 04 Puding Besar. *Jpgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137-148.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(4), 640-649.

- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran IPA terpadu kelas VIII. *Jurnal Media Infotama*, 15(2).
- Kaif, S. H. (2022). *Strategi Pembelajaran (macam-macam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru)*. Inoffast Publishing Indonesia.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21. Academia Publication.
- Majid, A. (2020). Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru.
- Miftah, M. (2016). Multicultural Education In The Diversity Of National Cultures. *Qijis: Qudus International Journal Of Islamic Studies*, 4(2), 167-185.
- Mutmainnah, M., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1625-1631.
- Nurrahmi, R. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Istimewa Yogyakarta Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Basic Education*, 7(17), 1-627.
- Rima, P. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Mi* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Rosidi, I., & Arief, Z. (2020). Panduan Praktis Menulis Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (Pkb): *Menjadi Guru Profesional Dan Berkualitas*. Pt Kanisius.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di Sma. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298-1308.
- Suantara, K. A., Gading, I. K., & Sanjaya, D. B. (2023). E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2).
- Suryadi, A. (2022). *Memahami Ragam Strategi Pembelajaran*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Susanto, F. D., Da mariswara, R., & Permana, E. P. (2023). Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Menggali Pengetahuan Baru Dari Teks Nonfiksi Siswa Kelas Iv Sdn Mangundikaran 2. *Journal On Education*, 5(2), 2888-2894.
- Utomo, P. W., Pamungkas, M. A., & Lailaturrohmah, S. (2022, December). Pengembangan Modul Ipa Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Tari Reog Ponorogo. In *Pisces: Proceeding Of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 2, No. 1, Pp. 104-112).
- Yuniarti, I., Karma, I. N., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 691-697.