

# PENGEMBANGAN *E-MODUL* IPS SD BERBASIS KONTEKSTUAL MATERI MENGHARGAI PENINGGALAN SEJARAH DI LINGKUNGAN SETEMPAT

Mochammad Noor Akhmadi<sup>1)</sup>, Ruffi'i<sup>2)</sup>, Hartono<sup>3)</sup>

Adi Buana Surabaya

[noorakhmadi49@gmail.com](mailto:noorakhmadi49@gmail.com)

Adi Buana Surabaya

[ruffi@unipasby.ac.id](mailto:ruffi@unipasby.ac.id)

Adi Buana Surabaya

[hartono@unipasby.ac.id](mailto:hartono@unipasby.ac.id)

## **Abstraksi**

*Menciptakan pembelajaran yang efektif merupakan salah satu tugas guru. Pembelajaran yang efektif bisa dicapai jika guru mampu mempersiapkan materi secara terprogram, memilih dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, serta mengadakan evaluasi hasil belajar. Salah satu bahan ajar dalam bentuk elektronik adalah e-modul. E-Modul merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar siswa karena memuat tujuan, materi pelajaran, lembar kegiatan yang jelas dan dapat memeriksa pemahaman siswa. Belum adanya e-modul tentang materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat di SDN Plumbungan serta kurang sesuainya isi materi pembelajaran dengan lingkungan tempat tinggal siswa membuat peneliti termotivasi untuk mengembangkan e-modul IPS SD berbasis kontekstual agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall, peneliti melakukan modifikasi tahap pengembangan menjadi lebih sederhana. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa e-modul IPS SD berbasis kontekstual untuk kelas IV pada materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Valid tergambar dari hasil penilaian validator bahwa semua validator menyatakan hasil yang baik di kedua aspek, yaitu materi dan bahasa. Menarik tergambar dari penilaian siswa saat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Praktis tergambar dari angket respon siswa setelah uji coba lapangan bahwa semua siswa dapat menggunakan e-modul tersebut dengan baik. Hasil pengembangan juga tergolong efektif dilihat dari aktifitas belajar siswa dan aktifitas guru dalam proses pembelajaran meningkat*

**Kata kunci:** *E-Modul IPS, Kontekstual, Sejarah setempat*

## **Abstract**

*Creating effective learning is one of the teacher's tasks. Effective learning can be achieved if teachers are able to prepare material programmatically, choose and determine learning methods that are in accordance with the material being taught, and evaluate learning outcomes. One of the teaching materials in electronic form is e-module. E-Modul is one of the learning tools that can facilitate student learning because it contains clear objectives, subject matter, activity sheets and can check student understanding. The absence of an e-module about material respecting historical heritage in the local environment at Plumbungan Elementary School and the incompatibility of the content of learning materials with the environment where students live makes researchers motivated to develop contextual-based SD social studies e-modules so that learning objectives can be achieved. This study uses the Borg & Gall research model, researchers modify the development stage to be simpler. The data analysis technique used is descriptive quantitative analysis and descriptive qualitative. This research has produced a product in the form of a contextual-based*

*elementary social studies e-module for grade IV on material respecting historical heritage in the local environment. Based on the results of the study, it can be concluded that the e-module developed in this study is categorized as valid, interesting, practical, and effectively used in learning. Valid is illustrated from the results of the validator's assessment that all validators state good results in both aspects, namely material and language. Interesting is illustrated from the student's assessment during small group trials and field trials. Practically illustrated from the student response questionnaire after the field trial that all students can use the e-module well. The results of the development are also classified as effective as seen from student learning activities and teacher activities in the learning process increase*

**Keywords:** *Social Studies E-Modul, Contextual, Local history*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dapat dirasakan pola pergeseran pola tatap muka menuju pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Penguasaan keterampilan digital dalam dunia pendidikan tidak lepas dari seorang guru yang mampu memanfaatkan teknologi di dalam proses pembelajarannya. Karena dengan kemajuan teknologi dan informasi dapat memberi kemudahan bagi para pendidik dan siswa untuk mengakses sumber belajar dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi akan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Peran guru adalah merancang kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya dengan menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa akan menyebabkan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa (Asrial et al., 2020). Siswa akan lebih memahami konsep yang diberikan guru karena menghubungkan lingkungan dengan konsep yang diberikan. Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) dapat dilaksanakan secara menyenangkan dan bermakna dengan menggunakan berbagai pendekatan, media, dan sumber belajar yang beragam. Dengan adanya media pendukung dalam proses pembelajaran,

hal ini akan memudahkan baik pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan berdampak positif bagi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memudahkan guru. Guru yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan terkesan lebih nyata, sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan apa yang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat menunjukkan fakta, konsep, prinsip atau prosedur untuk membuatnya tampak lebih konkret (Muzijah et al. 2020). Sehingga dengan adanya media tersebut dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi, meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya, sebagian besar guru mengajar IPS dengan persiapan seadanya terutama dalam memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang lebih menarik serta bervariasi. Guru hanya memanfaatkan buku teks yang ada di sekolah sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS, seharusnya selain buku teks yang diberikan kepada siswa, lingkungan sekitar dan buku yang ada di perpustakaan juga dapat digunakan sebagai sumber belajar. Namun faktanya, perpustakaan di SDN Plumbungan belum secara optimal digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Selain jarang digunakan, buku-buku yang ada di perpustakaan SDN Plumbungan juga masih sedikit jumlahnya. Buku-buku mata pelajaran IPS terutama tentang sejarah lokal Kabupaten Sidoarjo sebagai penunjang pembelajaran yang sifatnya kontekstual belum terlihat ada di perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas IV SDN Plumbungan, pembelajaran terlihat masih didominasi oleh guru. Pada saat kegiatan pembelajaran, sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya berupa buku teks yaitu Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang dicetak oleh pemerintah dan guru hanya menerangkan materi yang hanya di buku tersebut. Sehingga tujuan dari kompetensi tersebut tidak bisa tercapai, karena materi yang diajarkan tidak terkait dengan kondisi lingkungan setempat

Berdasarkan hasil analisis BSE mata pelajaran IPS Kelas IV, ada beberapa materi pembelajaran yang belum sesuai dengan kompetensi dasar. Salah satunya adalah kompetensi dasar 1.5 menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat Kab/Kota, Propinsi, dan menjaga kelestariannya. Pada kompetensi dasar tersebut, di BSE tidak ada pembahasan materi tentang sejarah lokal di kabupaten setempat yaitu Kabupaten Sidoarjo. Materi yang dipaparkan hanya tentang sejarah dan peninggalan sejarah yang ada di kota lain. Hal tersebut karena BSE pada dasarnya ditulis secara global untuk sekolah dasar di seluruh Indonesia, sehingga isi materi pembelajarannya kurang spesifik untuk satu daerah tertentu khususnya Kabupaten Sidoarjo. Di samping menganalisis buku yang dipakai dalam pembelajaran IPS, juga dilakukan wawancara dengan Ibu Sri Ernawati, S.Pd., selaku kepala SDN Plumbungan. Hasil dari wawancara tersebut yaitu belum ada referensi buku untuk siswa yang membahas tentang

sejarah lokal Kabupaten Sidoarjo. Siswa juga jarang diajak belajar di luar kelas untuk melihat peninggalan sejarah yang ada di Kabupaten Sidoarjo, meskipun ada beberapa situs peninggalan sejarah yang lokasinya dekat dengan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas IV SDN Plumbungan, Bapak Hadi Suyitno S.Pd., yang bersangkutan merasa kesulitan mencari buku sumber untuk membelajarkan materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat. Selain itu, dari hasil wawancara juga didapatkan data rendahnya aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran, siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat, karena bukan lingkungan sekitar mereka yang sedang dipelajari.

Tanya jawab singkat dengan siswa Kelas IV SDN Plumbungan juga dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa. Dari hasil tanya jawab tersebut, ternyata siswa merasa jenuh dengan pembelajaran IPS yang hanya dilakukan di kelas saja. Pembelajaran juga hanya didominasi oleh penjelasan dari guru, sehingga siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS yang telah dilakukan selama ini. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab pembelajaran di kelas kurang efektif.

Salah satu bahan ajar dalam bentuk elektronik adalah *e-modul*. *E-Modul* merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar siswa karena memuat tujuan, materi pelajaran, lembar kegiatan yang jelas dan dapat memeriksa pemahaman siswa. Penggunaan modul elektronik sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. *E-modul* merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri dalam pemanfaatan media elektronik (Rizq. 2020). Karena modul

elektronik dapat membantu siswa untuk belajar secara individu atau mandiri, maka guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator. Siswa dapat melakukan dan meningkatkan hasil belajar secara mandiri dengan menggunakan *e-modul* (Asrial et al. 2020). Modul elektronik yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang oleh guru dengan sangat menarik agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Belum adanya *e-modul* tentang materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat di SDN Plumbungan serta kurang sesuainya isi materi pembelajaran dengan lingkungan tempat tinggal siswa membuat peneliti termotivasi untuk mengembangkan *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Berdasarkan kondisi di lapangan dan penelitian terdahulu, maka peneliti memiliki beberapa pertimbangan sebagai alasan dipilihnya *E-modul* IPS SD berbasis kontekstual untuk dikembangkan. Beberapa pertimbangan tersebut adalah: (1) *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran; (2) *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual bisa membuat siswa belajar materi sejarah secara aktif dan menyenangkan karena di dalam *e-modul* memuat kegiatan-kegiatan interaktif misalnya ayo amati, ayo berlatih, ayo bekerja sama, ayo renungkan, dan kerja sama dengan orang tua; (3) *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajarnya. *E-modul* berbasis kontekstual yang akan dikembangkan berbeda dengan *e-modul* yang telah dikembangkan dalam penelitian-penelitian relevan sebelumnya. Perbedaan tersebut terutama terlihat dari materi yang dikembangkan, yaitu lebih menonjolkan

tentang sejarah dan peninggalan sejarah yang ada di Kabupaten Sidoarjo.

Urgensi dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memudahkan siswa menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui *e-modul* berbasis kontekstual dan dalam situasi pandemik covid 19 yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan *E-Modul* IPS SD Berbasis Kontekstual Materi Menghargai Peninggalan Sejarah di Lingkungan Setempat”**.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan ini termasuk ke dalam jenis *Research & Development* (R&D) yaitu merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan memenuhi kriteria konsisten dan efektif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013:297) yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Subyek penelitian sebanyak 28 siswa kelas 4 SDN Plumbungan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diperoleh dari hasil angket validasi, angket respon guru dan siswa. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data deskriptif yang berupa saran dan tanggapan dari validator dan subjek coba.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan dalam beberapa tahap, meliputi tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan draf awal produk, validasi ahli, revisi hasil validasi ahli, uji coba terbatas, perbaikan hasil uji coba terbatas, uji coba lapangan, dan penyempurnaan akhir. Kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kegiatan studi pendahuluan didapatkan informasi bahwa terdapat masalah dalam pembelajaran antara lain (1) Bahan ajar yang digunakan adalah BSE mata pelajaran IPS Kelas IV ada beberapa materi pembelajaran yang belum sesuai dengan kompetensi dasar ; (2) BSE tidak ada pembahasan materi tentang sejarah lokal di kabupaten setempat yaitu Kabupaten Sidoarjo ; (3) Materi yang dipaparkan hanya tentang sejarah dan peninggalan sejarah yang ada di kota lain hal tersebut karena BSE pada dasarnya ditulis secara global untuk sekolah dasar di seluruh Indonesia, sehingga isi materi pembelajarannya kurang spesifik untuk satu daerah tertentu khususnya Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara, maka dikembangkan

bahan ajar berupa *e-modul* berbasis kontekstual mata pelajaran IPS materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat untuk siswa Kelas IV sekolah dasar.

Modul elektronik yang dikenal dengan *e-modul* dibuat berdasarkan format modul tercetak berupa file Microsoft Word kemudian diubah dalam bentuk PDF kemudian menggunakan aplikasi yang diinginkan dengan bantuan laptop dan komputer. *E-modul* dikemas menarik dengan adanya animasi-animasi gambar, yang dibuat menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional 2.4.6.8*. Software ini memiliki banyak fitur yang dapat membuat buku dalam tampilan 3D dan dilengkapi dengan foto-foto asli yang diambil dari lingkungan sekitar siswa. Produk yang dihasilkan nantinya akan berupa *e-modul* dan modul yang dijilid. Draft awal produk kemudian divalidasi kepada 2 orang ahli, yaitu ahli materi dan bahasa. Ahli materi merupakan dosen Universitas Negeri Surabaya dan ahli bahasa merupakan fasilitator BBM TV provinsi Jawa. Hasil validasi produk tertera pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Kevalidan Produk oleh Para Ahli**

Produk yang divalidasi	Validator	Persentase hasil validasi	Keterangan
E-Modul	Ahli Materi	92,59%	Sangat Valid
	Ahli Bahasa	98,33%	Sangat Valid
<b>Persentase rata-rata kevalidan produk</b>			95,46%

Sumber: Olahan Peneliti

Untuk menguji tingkat kemenarikan produk *e-modul* yang telah divalidasi dan direvisi diujicobakan ke kelompok kecil. Subjek uji coba kelompok kecil adalah siswa yang direkomendasi oleh guru kelas

4 yang mempunyai kemampuan heterogen berjumlah 10 siswa. Pada uji coba ini didapatkan data tentang kemenarikan produk dari angket respon guru dan siswa. Data tersebut disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Angket Respon Siswa dan Guru terhadap Kemenarikan E-Modul**

No	Subjek	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
1	Siswa	623	720	86,52%	Sangat Menarik
2	Guru	73	84	86,90%	Sangat Menarik
<b>Jumlah</b>		696	804	86,71%	Sangat Menarik

Sumber: Olahan Peneliti

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang dilaksanakan kepada 28 siswa. Dari uji coba lapangan didapatkan data tentang kepraktisan produk *e-modul*.

Data tersebut diperoleh dari angket respon guru dan siswa yang menggambarkan kepraktisan penggunaan *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual. Data tersebut disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Kepraktisan E-Modul**

No	Subjek	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
1	Siswa	1.848	2.016	91,66%	Sangat Praktis
2	Guru	75	84	89,28%	Sangat Praktis

Sumber: Olahan Peneliti

Dari uji coba lapangan juga diperoleh data tentang keefektifan *e-modul*. Kajian keefektifan *e-modul* didapatkan dari keefektifan kegiatan pembelajaran melalui

hasil observasi aktifitas siswa dan guru selama pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* ajar IPS SD berbasis kontekstual.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Aktivitas Belajar Siswa**

No	Subjek	(Sebelum) Prosentase Keefektifan	Keterangan	(Sesudah) Prosentase Keefektifan	Keterangan
1	Siswa	46,75 %	Kurang Efektif	89,28%	Sangat Efektif
2	Guru	74,43%	Efektif	90,27%	Sangat Efektif

Sumber: Olahan Peneliti

#### 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa rata-rata persentase kevalidan sebesar 92,59% yang berarti *e-modul* sangat valid. Sementara itu, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan rata-rata persentase kevalidan sebesar 98,33% yang berarti *e-modul* tersebut sangat valid. Secara umum, jika hasil validasi dari kedua ahli tersebut dirata-rata didapatkan hasil 95,46 % yang berarti sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, peneliti memperbaiki produk *e-modul* berdasarkan saran dan komentar dari para ahli. Produk *e-modul* yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diujicobakan ke kelompok kecil untuk diuji tingkat kemenarikannya. Subjek coba dalam uji coba kelompok kecil meliputi 10 siswa berkemampuan heterogen yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru. Dari uji coba kelompok kecil, didapatkan hasil angket respon siswa dan guru terkait

kemenarikan *e-modul*. Hasil pengisian angket oleh siswa diperoleh skor 623 dengan persentase 86,52% yang termasuk dalam kriteria sangat menarik. Sedangkan angket respon guru menunjukkan nilai skor sebesar 73 atau 86,90% yaitu juga termasuk kriteria sangat menarik. Rata-rata hasil uji coba kemenarikan produk mendapatkan persentase sebesar 86,71% yang berarti produk sangat menarik. Selain mengisi angket, siswa dan guru juga memberikan komentar mengenai salah penulisan kata dalam buku ajar. Dengan saran dan masukan dari guru dan siswa, peneliti melakukan revisi produk agar menjadi lebih baik lagi.

Setelah dilakukan uji coba terbatas, langkah selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang dilaksanakan kepada 28 siswa dalam pembelajaran. Dari uji coba lapangan didapatkan data tentang kepraktisan produk *e-modul*. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa, serta dari angket respon guru dan siswa yang

menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual. Sedangkan untuk data kepraktisan buku ajar yang diperoleh dari penilaian respon guru dan siswa pada uji coba lapangan sebesar 91,66% dan 89,28%. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa kepraktisan *e-modul* berada pada rentang kriteria 75,01—100% yaitu sangat praktis.

Dari uji coba lapangan juga diperoleh data tentang keefektifan *e-modul*. Kajian keefektifan buku ajar didapatkan dari hasil observasi kegiatan guru dan aktifitas belajar siswa. *E-modul* IPS SD berbasis kontekstual memperoleh kriteria efektif karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kegiatan guru selama proses pembelajaran yaitu dari aktifitas belajar siswa sebelum menggunakan *e-modul* sebesar 46,75 % ini menunjukkan aktifitas belajar siswa sebelum menggunakan *e-modul* kurang efektif. Setelah menggunakan *e-modul* aktifitas siswa meningkat dengan perolehan rata-rata aktifitas sebesar 89,28% dengan kriteria sangat efektif. Ini menunjukkan adanya peningkatan aktifitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul*. Begitupun juga dengan aktifitas guru menunjukkan peningkatan sebelum menggunakan *e-modul* dan setelah menggunakan *e-modul*. Dari hasil tabel 4 rata-rata aktifitas guru sebelum menggunakan *e-modul* sebesar 74,43 % dan rata-rata aktifitas setelah menggunakan *e-modul* sebesar 90,27 % ini menunjukkan adanya peningkatan aktifitas guru setelah menggunakan *e-modul* dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat disimpulkan penggunaan *e-modul* IPS berbasis kontekstual dapat meningkatkan keefektifan aktifitas belajar siswa dan aktifitas guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Syam Suherman (2012), mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana

hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu indikator keefektifan adalah Aktivitas belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Akker (dalam Sofnidar & Sabil, 2012) yang menyatakan bahwa kualitas perangkat pembelajaran setidaknya dilihat dari kriteria kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*).

## 5. KESIMPULAN

### a. Simpulan

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual untuk kelas IV pada materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Valid tergambar dari hasil penilaian validator bahwa semua validator menyatakan hasil yang baik di kedua aspek, yaitu materi dan bahasa. Menarik tergambar dari penilaian siswa saat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Praktis tergambar dari angket respon siswa setelah uji coba lapangan bahwa semua siswa dapat menggunakan *e-modul* tersebut dengan baik. Hasil pengembangan juga tergolong efektif dilihat dari aktifitas belajar siswa dan aktifitas guru dalam proses pembelajaran meningkat

### b. Saran

Berdasarkan kajian produk *e-modul* IPS SD berbasis kontekstual yang telah

direvisi, maka ada beberapa saran terkait produk pengembangan ini. *Pertama, e-modul* ini hanya memuat aspek pembelajaran sejarah dalam IPS karena penyusunannya disesuaikan dengan kurikulum yang sedang digunakan di SDN Plumbungan. Apabila ada perubahan kurikulum yang memuat pembelajaran terpadu di sekolah dasar, maka *e-modul* ini bisa digunakan sebagai pelengkap dalam pembelajaran dengan materi yang sesuai misalnya pada kurikulum 2013, *e-modul* ini bisa digunakan pada Kelas IV Tema 5 Pahlawanku. *Kedua*, dalam pengembangan *e-modul* ini untuk penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan lebih dari satu observer untuk meningkatkan objektivitas hasil observasi.

## 6. REFERENSI

- Afrianti, R. E. N., & Qohar, A. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual pada Materi Program Linear Kelas XI. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 7(1), 22. <https://doi.org/10.25273/jems.v7i1.5288>
- Agung, F. P., Suyanto, S., & Aminatun, T. (2020). E-Modul Gerak Refleksi Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 279–289.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Vol. 53, Issue 9). PT Remaja Rosdakarya. [/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation\\_for\\_view=wS0xi2wAAAAJ:2osOgNQ5qMEC&hl=pt-BR&oi=p](https://doi.org/10.25273/jems.v7i1.5288)
- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module To Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Fitakurahmah, N., Sambodo, R. A., Karyanto, P., Astorini, S., & Oetomo, D. (2020). *The Implementation of Discovery Learning-Based E-Module: Effectiveness of Using Vee Diagram in Concept's Construction and Learning Achievement in Environmental Topics*. 432(Esic 2019), 27–31. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200417.007>
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Alfabeta.
- Jannah, Y. M., Yuniawatika, Y., & Mudiono, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 5(2), 179–189. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2338>
- Lestari. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang :



Akademia Permata

- Linda, R., Nufus, H., & Susilawati. (2020). The implementation of chemistry interactive e-module based on Kvisoft Flipbook Maker to improve student' self-learning. *AIP Conference Proceedings*, 2243(June). <https://doi.org/10.1063/5.0002309>
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Marta, S. A., Suparno, S., Usmeldi, U., & Apriyus, D. R. (2020). Development of Computer Learning and Basic Network E-Modules. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(1), 46–49. <https://doi.org/10.24036/jptk.v3i1.4023>
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). *Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains*. 4(2), 89–98.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Prastowo, A. (2012). *No Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan Cetakan ke-IV*. Jogyakarta : Diva Press.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Jogyakarta : Diva Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogyakarta: Diva Pres.
- Putri, H. E., & Usmeldi, U. (2020). the Development of E-Modules Problem Based Learning Using Goole Classroom for Basic Electricity and Electronics At Vocational School. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 84. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i2.7861>
- Ririn, D. (2020). European Journal of Education Studies. *European Journal of Education Studies*, 7(1), 326–337. <https://doi.org/10.46827/ejes.v7i10.3317>
- Rizqi, Y. F., Djono, D., & Susanto, S. (2020). Development of Local History
- Sartifa. (2020). Development of A Guided Inquiry-Based E-module on Respiratory System Content Based on Research Results of the Potential Single Garlic Extract (*Allium sativum*) to Improve Student Creative Thinking Skills and Cognitive Learning Outcome. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 228–240. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.17065>
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia Grup.
- Silvia. (2020). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROYEK UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH KEJURUAN. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://re>

- positorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P
- Sofyan, H., Anggereini, E., Muazzomi, N., & Larasati, N. (2020). Developing an electronic module of local wisdom based on the area learning model at Kindergarten Jambi city. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(2), 216–231.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar yang disusun sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan. Bahan ajar juga bermanfaat sebagai sumber belajar dan pendamping buku teks utama yang digunakan di sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sunendar, I. dan. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Supriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of Contextual Based Electronic Global Warming Modules Using Flipbook Applications as Physics Learning Media in High Schools. *Journal of Educational Sciences*, 4(3), 541. <https://doi.org/10.31258/jes.4.3.p.541-559>
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Trianto. (2010). *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada.
- Walley, K. (2020). *Online Distance Learning (ODL) in the international context: A phenomenological study based on participant observation of module delivery as part of a TNE programme with a Chinese partner university*. 12.
- Wardhani, I. S., & Khoiriyah, R. M. (2020). Development of Entrepreneurship E-Module for Elementary School Students Based on Local Wisdom in Madura Island. *Journal of Disruptive Learning ...*, 1(2), 36–44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jodli/article/view/10602>
- Yandra, M., & Sari, N. M. (2020). *Development of E-Modules Based on Project Based Learning Model for Highway and Bridge Construction Subject at Vocational High Schools*. 464(Psshers 2019), 184–187. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.03>