**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI SD NEGERI 3 AMPARITA**

Ahmad Syawaluddin, Universitas Negeri Makassar

E-mail: [unmsyawal.patarai@gmail.com](mailto:unmsyawal.patarai@gmail.com)

Hartoto, Universitas Negeri Makassar

E-mail: [Hartoto@unm.ac.id](mailto:Hartoto@unm.ac.id)

Feny Melinda Amri, Universitas Negeri Makassar

E-mail: [melindaamri19@gmail.com](mailto:melindaamri19@gmail.com)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ARTICLE INFO** |  | **ABSTRACT** |
| Original Article  **Received**: xx, xx.2023.  **Revised**: xx, xx.2023.  **Accepted**: xx, xx.2023.  doi:10.5937/IJESTxxx  UDK  xxx |  | Pengembangan *E-modul* pembelajaran ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang dialami oleh siswa-siswi kelas 4 di SD Negeri 3 Amparita dimana siswa tidak mendapatkan pembagian modul yang merata sehingga ada beberapa siswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran dan kurang memahami materi yang diajarkan, selain itu siswa juga merasa cepat bosan dengan penggunaan modul pembelajaran konvensional atau modul cetak karena pembelajaran yang diberikan tidak interaktif.  Maka dari itu, perlu adanya inovasi bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran contohnya pengembangan E-modul pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap meliputi: a) Analaysis, b) Design, c) Development, d) Implementation, e) Evaluation. Instrumen penelitian ini menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan produk, serta ditujukan kepada siswa dan guru untuk menilai kelayakan produk. Hasil validasi ahli media diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 27 dengan presentase 75% dengan kriteria Valid. Hasil validasi materi diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 39 dengan presentase 75% dengan kriteria valid. Hasil penilaian guru kelas IV SD Negeri 3 Amparita diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 34 dengan presentase 94% dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian siswa kelas IV SD Negeri 3 Amparita diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 938 dengan presentase 87% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *E-modul* pembelajaran IPS berbasis *Flip PDF Professional* pada materi budaya Indonesia kelas IV teruji kevalidannya.  ***© 2019 IJEST(Ahmad Syawaluddin,Hartoto,Feny Melinda Amri). Seluruh hak cipta.*** |
| Keywords:  Pengembangan, *E-Modul, Flip PDF Professional*,IPS |  |

**PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensi siswa secara menyeluruh dan terpadu. Pembelajaran sebagai suatu proses merupakan suatu system yang tidak terlepas dari komponen-komponen lain yang daling berinteraksi didalamnya. Salah satu komponen dalam proses tersebut adalah bahan ajar. Secara teknis bahan ajar dapat didesain sebagai representasi penjelasanguru didepan kelas, disamping berperan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran termasuk target dan ssaran yang hendak dicapai. Keterangan uraian dan pesan yang seharusnya disampaikan dan informasi yang hendak dicapai. Keterangan uraian dan pesan yang seharusnya disampaikan dan informasi yang hendak disajikan dapat dihimpun melalui bahan ajar. Dengan demikian, guru dapat mengefisiensikan waktu dalam memberikan penjelasan dan pada saat yang sama dapat memaksimalkan peningkatan penjelasan dan pada saat yang saa dapat memaksimalkan peningkatan keterampilan sekaligus memiliki banyak waktu untuk membimbing dan mengajar peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru harus bisa memberikan konstribusi dan keefektifan yang mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan terjadinya peningkatan hasil belajar. Para guru diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikannya itu secara efisien, dalam waktu yang pendek tapi banyak informasi tersajikan (Arsyad, 2015). Sejalan dengan pendapat tersebut guru dalam konteks pembelajaran mempunyai peranan yang besar sehingga menuntut guru mempunyai strategi dan kreativitas dalam proses belajar mengajar dengan mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar dapat disusun menjadi media pembelajaran dikelas serta digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar siswa secara mandiri. Pembelajaran mandiri menggunakan bahan pengembangan yang telah didesain secara terkhusus dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan bahan pembelajaran dalam pembelajaran mandiri merupakan representasi kehadiran guru, apabila peserta didik mengalami kesulitan guru berperan sebagai fasilitator yang dan memberi petunjuk untuk memecahkan masalah (Yaumi, 2013. h 279)

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 (Permendikbud, 2013), pemerintah menetapkan beberapa prinsip yang harus dijadikandasar dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Secara tidak langsung dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kedalam pembelajaran dikelas. Teknologi memainkan peran penting dalam Pendidikan siswa yang memiliki kekhususan. Menurut Smaldino et al. (2011) teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi konstribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi kedalam pembelajaran kelas, sehingga guru dituntut untuk mampu mengembangkan sebuah bahan ajar yang memadukan unsur teknologi didalamnya seperti pembuatan bahan ajar *E-modul.*

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 3 Amparita diketahui bahwa siswa memiliki beberapa kendala dalam proses pembelajaran seperti tidak meratanya pembagian modul pembelajaran yang dibagikan oleh guru sehingga ada beberapa siswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran dan kurang memahami materi pembelajaran, selain itu permasalahan lain yang di alami oleh siswa yaitu siswa merasa cepat bosan dengan penggunaan modul konvensional atau modul cetak karena pembelajaran yang diberikan tidak interaktif. Padahal potensi yang dimiliki oleh sekolah yakni tersedianya fasilitas pendukung yang memadai, namun saja belum termanfaatkan secara optimal seperti akses jaringan yang cepat serta adanya kebijakan sekolah yang mendukung pemanfaatan android untuk menunjang proses pembelajaran.

Ada beberapa alternatif yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut seperti yang dilakukan oleh peneliti yang Bernama M. Rasyid Ridwan, ia mengembangkan modul untuk menyelesaikan masalah modul yang tidak merata diperoleh peserta didik pada saat pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran kurang bervariasi dan terbatas. Oleh karena itu peneliti mengembangkan modul pembelajaran berbasis *flipbook* untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti yang lain yaitu Elsa Ardelia dkk juga mengembangkan *E-modul* untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di SD Negeri Karawaci Baru 4, masalah-masalah yang terjadi yaitu guru menggunakan buku dan LKS cetak yang harus diambil dan dikumpulkan Kembali kesekolah secara bertahap, dan guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar. Maka dari itu peneliti mengembangkan *E-modul.* Interaktif berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) untuk meningkatkan kreativitas guru, meningkatkan kemampuan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membuat proses belajar mengajar dilakukan dimana saja dan kapan pun. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah bahan ajar modul elektronik (*E-modul*) yang dapat digunakan serta memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and development*). *Research and development* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia Pendidikan. (Amalia et al., 2019). *Research and development* (R&D) adalah metode penetilitan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut.dalam bidang Pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran ( Asmi, 2019. h 51).Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna *(needs assessment)*, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan *(development)* untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *Research* (penelitian) dan *Development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk mengahasilkan rancangan produk tertentu dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji keefektifas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas (Sugiyono, 2009. h 297). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Amparita, Beralamat di Jl. Bau Massepe No.57 Poros Soppeng Amparita, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari tahap persiapan hingga tahap pelaksanaan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan yaitu pada bulan Februari sampai April 2023. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 3 Amparita, Guru kelas IV, Ahli materi dan ahli media. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, angket dan dokumentasi. Instrument atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualiitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan valitador pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk e-modul pembelajaran, data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala likert.

Analysis

(Analisi)

Analysis Materi pembelajaran

Analisis siswa

Kebutuhan siswa

Karakter siswa

Masalah siswa

Kompetensi dasar dan indicator pencapaian

Keseuaian materi dengan siswa

Design (Desain)

Desain produk

Garis besar isi *E-modul* pembelajaran

Alur Materi

Evaluation

(evaluasi)

Evaluasi formatif

Kevalidan media

Implementation

(Implementasi)

Uji coba kelompok kecil kelas IV

Tanggapan guru wali kelas

Tanggapan siswa

Uji coba kelompok besar Kelas IV

Tanggapan siswa

Development

(pengembangan)

Produksi *E-modul*

Validasi

Revisi

**Gambar 1. Tahap-tahap pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS**

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, angket dan dokumentasi. Instrument atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualiitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan valitador pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk e-modul pembelajaran, data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala likert.

Tabel 1. Format Pernyataan Skala Likert

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai** | **kualifikasi** |
| 4 | Sangat baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Tidak baik |
| 1 | Sangat Tidak Baik |

Sumber : (Djemari Mardapi,2008)

Cara mengetahui data kuantitatif terhadap seberapa besar presentase hasil kelayakan produk yang akan dikembangkan digunakan rumus presentase menurut Sugiyono (2019) yaitu :

Kelayakan % = x 100%

Keterangan :

* Nilai kenyataan : hasil dari instrument yang telah diisi

Oleh validator/Responden

* Nilai yang diharapkan : hasil skor dari instrument dengan asumsi

Setiap butir dijawab sangat baik(SB) atau

Skor 4

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Pengembangan**

Kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS Pada Materi Budaya Indonesia Kelas IV di SD Negeri 3 Amparita” telah dilaksanakan pada bulan April 2023 dengan subjek penelitian 30 orang yang dipilih dari kelas IVA dan IVB SD Negeri 3 Amparita 3 Amparita. Jenis penelitian yang dilaksanakan ialah penelitian pengembangan menggunakan modifikasi model ADDIE.

***1. Analysis***

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dengan studi Pustaka dan studi lapangan, studi lapangan dilakukan pada bulan januari 2023. kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yng dibutuhkan oleh siswa

1. **Analisis kebutuhan siswa**

Pada analisis kebutuhan siswa dilaksanakan observasi awal dengan membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui masalah-masalah yang ada di kelas IV SD negeri 3 amparita. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka diketahui bahwa siswa merasa cepat bosan jika menggunakan modul konvensional serta pembagian modul yang tidak merata bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, siswa membutuhkan sebuah pembelajaran yang menarik yaitu sebuah modul elektronik yang dapat diakses secara daring baik di android maupun ios yang didalamnya terdapat suara-suara dan video yang membuat pembelajaran menjadi interaktif dan tidak membosankan.

**b. Analisis Materi**

Analisis materi ini bertujuan untuk menentukan materi apa yang akan menggunakan modul elektronik yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dipilih Tema 6 Keanekagaragaman suku bangsa. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang berlangsung disekolah.

***2. Design***

Berdasarkan hasil dari tahap analisis, maka pada tahap perancangan *E-modul* pembelajaran menggunakan *flip pdf professional* pada materi budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Amparita, dilakukan penyusunan materi dan perancangan tampilan *E-modul* menggunakan Microsoft word dan aplikasi *Canva*. Sebelum Menyusun materi pada *E-modul* terlebih dahulu mencari sumber-sumber referensi baik buku maupun jurnal yang berakaitan dengan materi budaya Indonesia kelas IV SD. Setelah selesai Menyusun materi yang akan disajikan dalam *E-modul* selanjutnya merancang tampilan *E-modul* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Dalam penyusunan materi ini, peneliti juga melakukan pengambilan video dari beberapa sumber untuk kemudian dimasukkan kedalam modul elektronik agar nantinya pembelajaran menjadi lebih menarik.

a. Membuat Flowchart E-Modul Pembelajaran IPS

flowchart yaitu alur dari proses pembuatan E-Modul pembelajaran IPS, flowchart sangat penting dalam proses pengembangan karena berfungsi sebagai pedoman untuk mengembangkan produk E-Modul pembelajaran IPS.

b. Membuat Storyboard

storyboard E-Modul pembelajaran ini berisi sketsa desain yang disusun secara berurutan dari mulai tampilan awal hingga tampilan akhir E-Modul pembelajaran IPS.

***3. Development***

Pada tahap pengembangan (development) dilakukan proses pengembangan hasil rancangan tampilan *E-modul* pada *flip pdf professional* serta validasi dan revisi *E-Modul*, yang dijelaskan sebagai berikut:

**a. Produksi *E-modul***

Hasil desain tampilan-tampilan *E-Modul*, selanjutnya dilakukan pengembangan pada *flip pdf professional*. Dengan memanfaatkan dan menggunakan fitur-fitur multimedia yang ada pada *flip pdf professional* untuk mengembangkan *E-modul*seperti memasukkan audio dan video, dan membuat tombol-tombol pada halaman-halaman *E-Modul*, menautkan link, serta membuat dan melakukan pengaturan halaman kuis. *E-modul*yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya diupload online di *flip pdf professional* untuk mendapatkan link sebagai hasil akhir dari *E-Modul.*

**b. Validasi oleh tim ahli**

*E-modul* divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakan *E-modu l*yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

**1. Validasi Oleh Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Andi Dewi Riang Tati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Universitas Negeri Makassar. Validasi oleh ahli media dilakukan 1 kali. Berikut hasil validasi ahli mdia:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Persentase** | **keterangan** |
| Materi | 75 % | Valid |
| Ilustrasi | 75% | Valid |
| Kualitas dan tampilan media | 75% | Valid |
| Daya Tarik | 75% | Valid |

Table 2. Hasil Validasi Ahli Media

Gambar 2. Hasil Validasi Ahli media

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh tim ahli media pada setiap aspek, pada aspek materi memperoleh skor 9 dengan skor maksimal 12, maka presentasinya x 100%= 75%. Aspek ilustrasi memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8, maka presentasinya x 100%= 75%. Aspek kualitas dan tampilan memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 maka presentasinya x 100%=75%. Aspek daya Tarik memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8, maka presentsinya x 100%=75%.sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 27 dengan skor maksimal 36, maka presentasinya x 100%=75%

**2. Validasi Oleh Ahli materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Dr. Widya Karmila Sari Achmad. S.Pd.,M.Pd selaku dosen Universitas Negeri Makassar Prodi PGSD Kampus Makaasar. Validasi oleh Ahli media dilakukan 1 kali. Berikut ini hasil validasi ahli materi :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Persentase** | **keterangan** |
| Isi | 75 % | Valid |
| Bahasa | 75% | Valid |

Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada setiap aspek. Aspek kelayakan isi memperoleh skor 27 dengan skor maksimal 36, maka presentasinya x 100%=75%. Aspek Bahasa memperoleh skor 12 dengan skor maksimal 16 maka presentasinya x 100%=75%. Sehingga diperolah skor secara keseluruhan sebanyak 39 dengan skor maksimal 52, maka presentasinya x 100%=75%

**4. Implementation**

Pada tahap ini *E-modul* di uji cobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa memiliki handphone yaitu sebanyak 36 siswa, uji coba dilakukan kepada kelompok besar dan kelompok kecil, dengan jumlah siswa kelompok kecil sebanyak 15 siswa sedangkan kelompok besar yaitu 30 siswa.

**a. Respon Siswa**

Berikut data Hasil yang diperoleh dari angket penilaian siswa:

Tabel 4. Hasil angket penilaian siswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Persentase** | **keterangan** |
| Penyajian | 92% | Sangat Valid |
| Isi / materi | 95% | Sangat Valid |

Berdasarkan table diatas, rata-rata presentase hasil penilaian siswa terhadap *E-modul* pembelajaran IPS berbasis *flip pdf professional* pada materi budaya Indonesia kelas IV diperoleh kriteria sangat Valid.

Gambar 4. Hasil Penilaian Siswa

Berdasarkan gambar 4.21 hasil penilaian yang diberikan oleh siswa pada setiap aspek. Aspek penyajian memperoleh skor 552 dengan skor maksimal 600, maka presentasenya x 100% = 92%. Aspek isi/ materi memperoleh skor 431 dengan skor maksimal 480, maka presentasenta x 100% = 90%. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 938 dengan skor maksimal 1.080, maka presentasenya x 100% = 87%.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Persentase** | **keterangan** |
| Kesesuaian materi | 93 % | Sangat Valid |
| Kualitas | 91% | Sangat Valid |
| Efektivitas | 100% | Sangat Valid |
| Penyajian | 100% | Sangat Valid |

**b. Respon Guru**

Tabel 5. Hasil Angket Penilaian Guru

Gambar 5. Hasil Penilaian Guru

Berdasarkan gambar 4.20 hasil penilaian yang diberikan oleh guru pada setiap aspek. Aspek kesesuaian materi memperoleh skor 15 dengan skor maksimal 16, maka presentasenya x 100% = 93%. Aspek kualitas memperoleh skor 11 dengan skor maksimal 12, maka presentasenya x 100% = 91%. Aspek efektivitas memperoleh skor 8 dengan skor maksimal 8, maka presentasenya x 100% = 100%. Aspek penyajian memperoleh skor 8 dengan skor maksimal 8, maka presentasenya x 100% = 100%. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 34 dengan skor maksimal 36, maka presentasenya x 100% = 94%

**5. Evaluation**

Tahap evaluasi pada pada pada penelitian ini hanya dilakukan sampai evaluasi formatif, yaitu evaluasi untuk memperbaiki *E-modul* yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dan kelayakan dari penilaian siswa dan guru.

**B. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa *E-modul* pembelajaran IPS pada materi Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Amparita. Pada saat proses pemilihan materi, materi ini memungkinkan untuk menampilkan gambar-gambar, video dan animasi-animasi. Hal ini sejalan dengan Mayer (2009, h 3) mengatakan bahwa multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar. Kata yang dimaksudkan disini adalah materi disajikan dalam bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Sedangkan gambar merupakan ide atau konsep materi yang di visualisasikan dalam bentuk gambar. Model desain penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang memiliki 5 tahap dalam proses penelitian dan pengembangan, Adapun tahapan ADDIE yaitu Tahap Analisys (analisi), Design(Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Kelima tahapan tersebut dilakukan secara berurutan pada saat proses penelitian dan pengembangan agar menghasilkan produk yang sesuai dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap awal yaitu analisis, dilakukan kegiatan observasi untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang diperoleh mengenai permasalahan dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi awal dilakuakn dengan membagikan angket kepada siswa dan juga mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dikelas IV. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, maka diperoleh hasil analisis yaitu siswa dan guru membutuhkan bahan ajar elektronik berupa *E-modul* yang dibikin menarik dan dapat dijalankan di handphone maupun di laptop untuk dapat membantu proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Amparita. Hal ini di tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013(Permendikbud, 2013) yang menyatakan bahwa pemerintah menetapkan beberapa prinsip yang harus dijadikan dasar dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.

Setelah diperoleh hasil analisis, maka tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan atau desain *E-modul* dengan Langkah-langkah yang dilakukan yaitu Menyusun materi pembelajaran yang akan disajikan pada *E-modul* dan merancang tampilan *E-modul* pembelajaran. Penyusunan materi dan komponen-komponen pada *E-modul* ini sesuai dengan penyusunan materi dan komponen pada modul. Tampilan *E-modul* dirancang menggunaka aplikasi *Canva* dengan melakukan :

1) menentukan komponen-komponen yang ada disajikan dari mulai cover hingga bagian akhir, 2) memilih dan menempatkan tata letak, tulisan, gambar, warna desain-desain, serta tempat untuk menempatkan audio, video dan tombol pada *E-modul* nantinya, 3) serta memuat isi dari setiap komponen dan materi yang telah disusun kedalam rancangan halaman. Pemilihan aplikasi canva dalam tahap desain karena di dalam aplikasi canva terdapat beberapa fitur-fitur yang dapat membuat *E-modul* menjadi menarik. Setelah *E-modul* yang telah dirancang dan disimpan dalam format PDF, selanjutnya dilakukan pengembangan pada *flip pdf professional*, yaitu dengan memasukkan audio dan video penjelasan materi, membuat tombol pada halaman tertentu dari *E-modul* memasukkan link pada daftar isi *E-modul* dan melakukan pengaturan pada halaman kuis pada *flip pdf professional*. Hal ini sejalan dengan Irwansyah,dkk (2017) yang mengatakan bahwa visualisasi konten dalam *E-modul* umumnya disajikan dalam bentuk video atau animasi dengan teks atau gambar dengan teks. *E-modul* yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya di upload secara online di *flip pdf professional* untuk mendapatkan link sebagai hasil akhir dari *E-modul.* Aplikasi *flip pdf professional* ini dapat juga dipublikasikan secara offline sehingga dapat dijalankan pada komputer serta diupload secara onlie yang dapat dijalankan pada komputer dan handphone.

Hasil produk awal *E-modul* kemudian divalidasi oleh 2 validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi dengan memberikan penilaian pada lembar validasi. Validasi produk ini dilakukan oleh validator dalam hal ini dosen yang telah berpengalaman dibidangnya. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi kekurangan produk, setelah melalui proses validasi. Data hasil validasi kemudian dianalisis, Adapun hasil validasi oleh tim ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil rata-rata skor keseluruhan sebesar 75%, dengan kriteria “layak” sehingga *E-modul* ini layak untuk di uji cobakan.

Adapun revisi dilakukan pada tahap pengembangan, dimana saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan perbaikan pada produk *E-modul* agar nantinya lebih efektif digunakan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli madia yaitu soal uji kompetensi pilihan gandanya diganti menjadi kuis dengan memanfaatkan fitur-fitur pada *flip pdf professional*.

Setelah *E-modul* dikembangkan serta telah teruji kevalidannya dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran, maka selanjutnya pada tahap implementasi, dilakukan uji coba pada kelompok besar dan kelompok kecil, uji coba kelompok kecil terdiri dari 15 siswa kelas IV A, sedangkan uji coba kelompok besar terdiri dari 30 siswa yaitu 15 dari kelas IV A dan 15 dari kelas IV B. uji coba *E-modul* diimplementasikan kepada siswa yang memiliki dan dapat menggunakan handphone, serta memiliki koneksi internet yang baik agar dapat mengoperasikan *E-modul* dengan lancar. Diakhir pembelajaran, setelah siswa belajar menggunakan *E-modul* siswa dan guru diberikan angket untuk memberikan penilaian kepraktisan *E-modul.* Berdasarkan Hasil angket siswa memperoleh skor sebesar 89% dengan kriteri “sangat layak” sedangkan Hasil angket respon guru memperoleh presentase sebesar 95,45% dengan kriteria “sangat layak”. Karena hasil respon siswa dan respon guru terhadap *E-modul* pembelajaran IPS memperoleh kriteria “sangat layak”, maka media tidak perlu direvisi lagi.

Berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh siswa pada angket respon siswa dan interaksi siswa pada saat menggunakan modul, diketahui bahwa mereka sangat senang dan antusias menggunaka *E-modul* pembelajaran IPS yang diuji cobakan. Hal ini dikarenakan, siswa berpendapat bahwa *E-modul* memiliki warna dan gambar-gambar yang menarik, dan pada *E-modul* terdapat video pembelajaran dan audio serta dapan dijalankan secara online di handphone merupakan hal baru bagi mereka dalam proses pembelajaran. Kegiatan-kegiatan pembelajaran yang disajikan pada *E-modul* juga membantu siswa dalam memahami materi, sehingga siswa mengatakan bahwa *E-modul* sangat cocok digunakan untuk belajar mandiri dimanapun dan kapanpun.

Hasil validasi dari kedua validator menunjukkan bahwa *E-modul* pembelajaran IPS pada materi Budaya Indonesia yang telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik dari pembuatan *E-modul.* Sehingga *E-modul* IPS layak digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Daryanto (2013) *E-modul* pembelajaran yang baik memiliki beberapa karakteristik yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif dan user friendly. Self contained* yaitu materi-materi pelajaran yang disajikan dalam *E-modul* lengkap sehingga siswa dapat mempelajari materi secara tuntas. *Stand alone* yaitu *E-modul* pembelajaran harus berdiri sendiri atau tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak memerlukan alat pendukung lain dalam penggunaannya. Apabila *E-modul* pembelajaran masih membutuhkan bahan ajar lain dalam penggunaannya maka *E-modul* pembelajaran tersebut tidak dikategorikan sebagai *E-modul* yang berdiri sendiri. *Adaptif* yaitu *E-modul* pembelajaran memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. *E-modul* pembelajaran yang baik harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu perngetahuan dan teknologi. *E-modul* pembelajaran dapat dikatakan adaptif apabila *E-modul* tersebut sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel untuk digunakan. Sedangkan yang dimaksud karakteristik *E-modul user friendly* yaitu *E-modul*  pembelajaran tersebut hendaknya bersahabat dengan penggnanya.

Hasil uji coba produk *E-modul* Pembelajaran IPS yang telah dikembangkan juga mendapat hasil yang baik berdasarkan tanggapan guru dan tanggapan siswa. Angket respon guru terdapat 44 pertanyaan terkait *E-modul* yang telah dikembangkan, uji coba pada guru mendapat hasil presentase sebesar 95,45% dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan angket respon siswa yang diuji cobakan pada 30 siswa dengan 9 pertanyaan mendapat hasil presentase sebesar 89% dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil uji coba tersebut bahwa *E-modul* pembelajaran IPS pada materi Budaya Indonesia ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan *E-modul* pembelajaran IPS pada materi Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Amparita menyimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini telah menghasilkan *E-modul* PembelajaranIPS pada materi Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Amparita yang dapat diakses Melalui Webisite
2. *E-modul* pembelajaran IPS pada materi Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Amparita dinyatakan layak

**REFERENSI**

Arsyad, A. 2015. Media Pembelajaran. Depok: Pt. Rajagrafindo Persada

Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah, 3(1), 49–56.

Daryanto, 2013. Penyusunan Modul. Yogyakarta : Penerbit Gava Media

Djamari, Mardapi. (2008). Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.

Irwansyah, F, S., Lubab, I., Farida, I., Ramdhani, M, A. 2017. Designing Interactive Electronic Module in Chemistry Lessons. Journal of Physics: Conference Series. 895 (1). Tersedia pada <http://iopscience.iop.org>

Kemdikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 65 tahun 2013 tentang Standar Proses. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Smaldino, S. E. dkk. 2011. Instructional Technology & Media For Learning. Jakarta: Kencana.