

Pengembangan E-Modul *Colonization in Indonesia* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar

Oleh:

Aimmatun Nadhifah

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023

Pendahuluan

Menurut penelitian sebelumnya berbeda pendapat dengan anggapan sebagian orang yang menganggap ilmu sosial itu mudah dan tidak terlalu penting. Anggapan tersebut bertentangan dengan pentingnya tujuan ilmu sosial untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dengan mengambil keputusan secara rasional sebagai warga negara, masyarakat multikultural.

Sumber: Rahmad, “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar,”

Menurut penelitian sebelumnya, Modul elektronik memiliki semua kelebihan dan komponen modul cetak, dan berdasarkan penelitian sebelumnya materi e-learning terbukti efektif dalam pengajaran.

Sumber: K. R. Winatha, N. Suharsono, and K. Agustin, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika”

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Media pembelajaran E-Modul di SD sudah dilaksanakan tetapi kurang maksimal
2. Pada pembelajaran IPS guru menerapkan media pembelajaran hanya melalui buku tema dari sekolah
3. Daya tarik peserta didik kurang dari adanya media tersebut dikarenakan kurang menarik

Metode

Metode Penelitian yang digunakan yaitu *research and development (R&D)*. Penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Indikator yang dikembangkan:

1. Validitas = Kelayakan
2. Efektivitas = Mengukur Produk apakah masalahnya sudah terpecahkan (E-Modul)
3. Kepraktisan = Kegunaan (Praktisi/guru)

Hasil

Hasil Validasi Media dan Materi

No	Validasi	Rata-rata	Presentase	Kategori
1	Media	3.33	83%	Layak
2	Materi	3.43	86%	Sangat Layak

Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Jumlah nilai	Rata-rata	Kategori
1	Minat belajar peserta didik menggunakan E-Modul	77	3.08	Sangat layak
2	Pemahaman peserta didik terhadap E-Modul	82	3.28	Sangat layak
3	kemudahan menggunakan E-Modul	81	3.24	Sangat layak
4	Semangat belajar peserta didik menggunakan E-Modul	80	3.2	Sangat layak
5	Kemandirian Peserta didik menggunakan E-Modul	79	3.16	Sangat layak
6	Ketertarikan peserta didik dengan E-Modul	86	3.44	Sangat layak
7	Peningkatan motivasi belajar menggunakan E-modul	82	3.28	Sangat layak
8	Pembelajaran menjadi menarik dengan E-Modul	81	3.24	Sangat layak
9	Pemahaman peserta didik dengan materi dalam E-Modul	83	3.32	Sangat layak
10	Kemenarikan gambar dalam E-Modul	84	3.36	Sangat layak

Hasil Keterlaksanaan E-Modul

No	Indikator	Skor
1	Memuat petunjuk penggunaan E-Modul dengan jelas	4
2	Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran	3
3	Dimanfaatkan dengan baik oleh guru selama proses pembelajaran	4
4	Membantu peserta didik selama kegiatan pembelajaran	4
5	Membantu guru dalam memahami masalah/kegiatan/istilah pada E-Modul	4
6	sebagai alternatif dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan IPS	4
Jumlah Skor		23
Rata-rata		3.83
Presentase		96%

Hasil Tes Peserta Didik

Nomor	Nilai
1	90
2	95
3	85
4	70
5	90
6	95
7	65
8	80
9	95
10	90
11	95
12	90
13	95
14	70
15	70
16	85
17	95
18	95
19	90
20	90
21	95
22	85
23	90
24	85
25	95
Jumlah	2180
Rata-rata	87.2

Pembahasan

Berdasarkan data pada tabel menunjukkan setelah dilakukannya validasi oleh beberapa validator diperoleh hasil rata-rata 3.33 dengan presentase 83%. Berdasarkan rata-rata dan presentase tersebut menunjukkan bahwa, media yang terdapat dalam E-Modul *Colonization in Indonesia* sangat layak untuk kemudian dilakukan uji coba sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data pada tabel menunjukkan validasi materi oleh beberapa validator diperoleh hasil rata-rata 3.43 dengan presentase 86%. Berdasarkan rata-rata dan presentase tersebut menunjukkan bahwa, materi yang terdapat dalam E-Modul *Colonization in Indonesia* juga sangat layak untuk kemudian dilakukan uji coba sebagai media pembelajaran.

Setelah dilakukan penelitian melalui angket terhadap 25 siswa kelas V di SDN Candipari 2 Porong, menunjukkan bahwa para peserta didik tersebut tertarik dengan E-Modul *Colonization in Indonesia* sebagai sarana pembelajaran. Berdasarkan data tabel di atas, dari 10 (sepuluh) indikator yang ada semua hasil angket menunjukkan rata-rata diatas nilai 3 (tiga). Hal ini menunjukkan E-Modul *Colonization in Indonesia* sangat layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Data diperoleh dari hasil penelitian terhadap salah satu guru di SDN Candipari 2 Porong. Tabel 4 menunjukkan penelitian digunakan untuk menguji kepraktisan penggunaan E-Modul *Colonization in Indonesia*. Dan dari 6 indikator kepraktisan diatas, menunjukkan hasil rata-rata 3.83 dengan presentase 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa, E-Modul *Colonization in Indonesia* sangat layak untuk dipergunakan. Dari hasil uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V di SDN Candipari 2 Porong. Uji coba dilakukan dengan cara para peserta didik mengerjakan soal yang terdapat dalam E-Modul *Colonization in Indonesia*. Dan dari hasil uji coba tersebut diperoleh nilai rata-rata 87.2, dengan nilai tertinggi dari peserta didik tersebut adalah 95 dan nilai terendah yaitu 70. Dengan demikian E-modul *Colonization in Indonesia* efektivitas untuk di pergunakan sebagai pendamping belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Temuan Penting Penelitian

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dengan E-Modul *Colonization in Indonesia* ini E-Modul disajikan dalam bentuk digital agar peserta didik dapat mengakses dengan mudah saat pembelajaran di kelas maupun di rumah. Pada saat uji coba E-Modul ditampilkan menggunakan LCD agar memudahkan peserta didik dalam mengakses E-Modul, dan pada waktu di rumah E-Modul di akses melalui group kelas dan didampingi oleh orang tua dengan bantuan handphone. Harapan dengan adanya E-Modul ini untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, menarik minat peserta didik saat pembelajaran.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat membantu pendidik atau guru dalam pembelajaran di kelas melalui media pembelajaran yang dibuat secara menarik dengan tujuan agar peserta didik tertarik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Meningkatkan kemampuan pendidik atau guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik minat peserta didik.
3. Memudahkan peserta didik belajar baik di sekolah maupun di rumah.
4. Menambah pengetahuan peserta didik tentang mata pelajaran IPS materi peristiwa penjajahan di Indonesia.
5. Dengan adanya penelitian ini mampu memotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran untuk peserta didik.

Referensi

- [1] Mukminan, E. Mulyani, M. Nursa'ban, Supardi, P. K. dan Perbukuan, and B. Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Sosial," *Kementerian. Pendidikan. dan Kebudayaan.*, vol. 3, no. 4, p. 314, 2017.
- [2] S. Sarliati and G. Gawise, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu – Budha dan Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Kelas III SD Negeri 1 Siontapina," *PERNIK J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, p. 94, 2021, doi: 10.31851/pernik.v2i1.5320.
- [3] Tamrin., "Jurnal basicedu," *J. basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7174–7187, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- [4] Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar," *J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 67–78, 2016, [Online]. Available: <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- [5] K. Iii and S. Dasar, "Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar," vol. 09, pp. 1939–1954, 2023.
- [6] K. R. Winatha, N. Suharsono, and K. Agustin, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 4, no. 2, pp. 188–199, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/14021/9438>
- [7] N. W. Fadilla, Yulianti, and N. Yuniasih, "Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai Karakter Kerjasama Materi Interaksi Sosial Kelas V di SDN Sukun 1 Kota Malang," *Semin. Nas. PGSD UNIKAMA*, vol. 4, no. 11, pp. 388–392, 2020, [Online]. Available: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/523>
- [8] D. Pembelajaran, S. Tari, and D. I. Sekolah, "Pengembangan E-Modul Terhadap Kemampuan Olah Tubuh dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar Nazila," vol. 09, pp. 1585–1595, 2023.
- [9] P. Airlanda, "Jurnal basicedu," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1683–1688, 2021.
- [10] R. Susanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar," *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, vol. 2, no. 2, pp. 156–173, 2017, doi: 10.31851/jmksp.v2i2.1466.

Referensi

- [11]Y. M. Jannah, Y. Yuniawatika, and A. Mudiono, “Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi,” *J. Gantang*, vol. 5, no. 2, pp. 179–189, 2020, doi: 10.31629/jg.v5i2.2338.
- [12]Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV, 2015.
- [13]L. A. Putri and P. S. Dewi, “Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif Pada Materi Garis Singgung Lingkaran,” *Mathema J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, p. 32, 2020, doi: 10.33365/jm.v2i1.568.
- [14]S. Arikunto, “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X.” 2010.
- [15]Kemdikbud, *Buku Teks dan Pengayaan*. 2017.
- [16]H. Y. S. Putro and S. Al Huda, “Pengembangan Modul Digital Information Report Text Berbasis Assure Sekolah Menengah Pertama,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 3310–3318, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2611.
- [17]R. Khoirurosyadah and P. Rachmadyanti, “Pengembangan E- Modul ‘Rambusi’ Berorientasi Budaya Lokal Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Rifdah Khoirurosyadah,” *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, pp. 914–924, 2022.
- [18]M. Fadloli, E. Kusumo, and Kasmui, “Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo untuk Pembelajaran Kimia Yang Efektif,” *Chem. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, 2019, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/cemined>
- [19]A. D. Agustin, F. N. Z, U. Nusantara, and P. Kediri, “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan di Lingkungan Sekitar Pada Siswa Sekolah Dasar Abstrak Copyright (c) 2022 Artik,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 3326–3331, 2022.
- [20]N. K. A. Wijayanti, I. Wulandari, and ..., “E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI,” *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46354%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/46354/22329>

