

# **PENGEMBANGAN E-MODUL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI MASUKNYA ISLAM DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 3 NGRONGGOT**

**Vanessa Putri Nur Rohma**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[vanessa.21062@mhs.unesa.ac.id](mailto:vanessa.21062@mhs.unesa.ac.id)

**Alim Sumarno**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[alimsumarno@unesa.ac.id](mailto:alimsumarno@unesa.ac.id)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang layak dan efektif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi masuknya Islam di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group design dengan subjek penelitian yaitu kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen dan VII-2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa e-modul dinyatakan sangat layak digunakan, dengan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran sebesar 100%, ahli materi sebesar 100%, dan ahli media sebesar 96%. Selain itu, hasil analisis efektivitas dengan uji t menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga kesimpulan dari hasil penelitian ini, e-modul yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masuknya Islam di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot.

**Kata Kunci:** Pengembangan; E-Modul; Masuknya Islam di Indonesia; Hasil Belajar.

## **Abstract**

*This research aims to produce a feasible and effective e-module for the Social Studies subject on the entry of Islam in Indonesia for seventh-grade students at SMP Negeri 3 Ngronggot. The development of this media was carried out using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research uses a pretest-posttest control group design with the research subjects being class VII-1 as the experimental class and VII-2 as the control class. Data collection techniques were conducted through interviews, questionnaires, and tests. The feasibility test results show that the flipbook-based interactive e-module is declared highly feasible to use, with evaluation scores from learning design experts at 100%, subject matter experts at 100%, and media experts at 96%. Additionally, the effectiveness analysis results using the t-test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , which means there is a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. Therefore, the conclusion from this research is that the developed e-module is deemed very feasible and effective in improving student learning outcomes on the topic of the entry of Islam in Indonesia for seventh-grade students at SMP Negeri 3 Ngronggot.*

**Keywords:** Development, E-Module, The Entry Of Islam In Indonesia, Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses terstruktur yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar bermakna guna mengembangkan kemampuan peserta didik. Keberhasilan proses ini tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh keterlibatan aktif siswa, penggunaan metode yang tepat, serta pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara pesan dari guru kepada siswa. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Namun, di banyak sekolah, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi, sehingga terkesan monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Di SMP Negeri 3 Ngronggot, pembelajaran IPS khususnya pada materi masuknya Islam di Indonesia menghadapi beberapa kendala. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi karena keterbatasan sumber belajar, seperti buku paket yang digunakan secara bergantian. Selain itu, hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan motivasi belajar tergolong rendah. Padahal, sarana seperti laboratorium komputer dan perangkat digital sudah tersedia namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

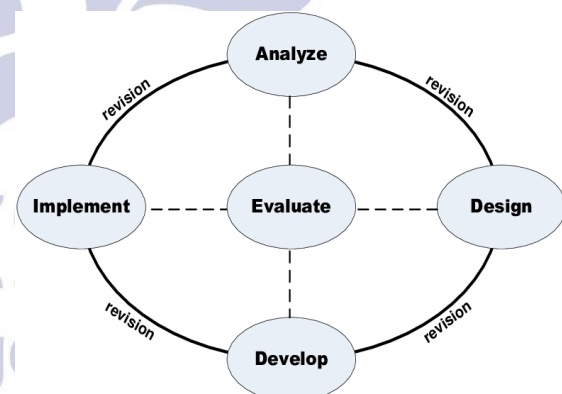
Melihat kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif berbasis flipbook pada mata pelajaran IPS materi masuknya Islam di Indonesia serta mengukur kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Ngronggot. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada

pengembangan e-modul untuk mata pelajaran IPS pada materi masuknya Islam di Indonesia dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot

## METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, mudah dipahami, dan efektif menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.

Model ADDIE juga memungkinkan evaluasi di setiap tahap pengembangan, sehingga peneliti dapat memperbaiki dan menyempurnakan produk secara bertahap. Dalam konteks penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan e-modul berbasis flipbook sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran yang ada di kelas, khususnya dalam hal keterbatasan media belajar dan rendahnya hasil belajar siswa.



**Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE**

- Analysis* (Analisis)  
Dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, kebutuhan siswa, ketersediaan media, dan sumber daya yang ada. Informasi diperoleh melalui observasi dan wawancara di sekolah. Hasil analisis digunakan untuk menentukan solusi yang tepat dalam bentuk media pembelajaran.
- Design* (Desain)

Merancang konsep awal e-modul, menentukan materi, metode penyampaian, dan tampilan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

c) *Development* (Pengembangan)

Peneliti mulai membuat e-modul sesuai desain yang telah disusun. Tahap ini mencakup pembuatan konten, tampilan visual, dan fitur interaktif. Produk diuji dan diperbaiki sebelum digunakan di kelas.

d) *Implementation* (Implementasi)

E-modul yang telah dikembangkan digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk mengamati respon siswa dan efektivitas media dalam membantu pemahaman materi.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Mengevaluasi apakah e-modul efektif dan layak digunakan. Evaluasi ini meliputi masukan dari siswa dan guru serta hasil belajar siswa untuk mengetahui apakah media perlu disempurnakan.

Sebelum dimanfaatkan secara umum, produk e-modul perlu dilaksanakan evaluasi dengan menguji coba produk. Dalam merancang produk tersebut, diharapkan desain memasuki tahap evaluasi terlebih dulu dengan melaksanakan beberapa tahapan, yaitu: validasi ahli, merupakan tahapan yang diterapkan kepada ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk mendapatkan *feedback* berupa penilaian maupun saran. Kemudian uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terdiri dari beberapa orang yang mewakili peserta didik dengan tingkat akademik tinggi, sedang, dan rendah untuk mengetahui tingkat reaksi dari masing-masing individu peserta didik dalam menggunakan produk yang dikembangkan. Sedangkan subjek uji coba produk terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan pengguna yakni peserta didik selaku sasaran penelitian.

Dalam penelitian ini, jenis metode pengumpulan data yang diterapkan peneliti dalam proses pengembangan berupa:

observasi, wawancara, tes, dan angket. Terkait instrumen yang tersaji dalam angket tersebut ditujukan untuk ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahan penyerta yang digunakan untuk menilai kelayakan dari berbagai produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Data yang tepat akan memberikan hasil yang konsisten dengan kondisi yang sebenarnya. Adapun rumus dari skala likert dijabarkan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase sub variabel

f : jumlah nilai tiap sub variabel

N : skor maksimum

Setelah data dianalisis dan diperolehnya persentase skor media dari berbagai aspek, lalu penentuan e-modul pada kategori penilaian berdasarkan skala penilaian produk secara keseluruhan.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Data Angket (Riduwan, 2013)**

Rentang Persentase	Kriteria / Predikat
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Instrumen yang baik dalam penelitian harus memenuhi dua kriteria utama, yaitu valid (tepat dalam mengukur apa yang seharusnya diukur) dan reliabel (konsisten dalam menghasilkan data) (Arikunto 2014). Setiap tahapan dalam penelitian sangat berpengaruh terhadap tingkat validitas dan reliabilitas hasilnya. Data dianalisis dari dua sumber, yaitu tes hasil belajar dan angket. Analisis data tes dilakukan dengan membandingkan nilai post-test siswa untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang digunakan. Sebelum melakukan uji statistik (uji T), peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk memastikan data berdistribusi

normal, serta uji homogenitas untuk melihat apakah data memiliki variansi yang sama. Sedangkan analisis data hasil angket, merupakan tolak ukur untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dan didasarkan pada data yang telah diperoleh dari subjek uji coba, termasuk ahli pengembangan materi, ahli media, dan peserta didik. Teknik analisis ini juga digunakan untuk menganalisis data berupa data kualitatif yang berisi masukan, tanggapan serta saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media serta peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch:2009. Model pengembangan tersebut terdiri dari empat tahap yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluate* dengan penjelasan sebagai berikut:

#### 1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru IPS kelas VII SMP Negeri 3 Ngronggot untuk mengetahui masalah dalam proses belajar. Ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi “Masuknya Islam ke Indonesia” karena beberapa hal, seperti:

##### a. Analisis kebutuhan

##### 1) Kondisi Nyata

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS kelas VII SMP Negeri 3 Ngronggot, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran, khususnya pada materi *Masuknya Islam ke Indonesia*. Masalah-masalah tersebut antara lain:

- Nilai siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75.
- Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak menarik.

- Sumber belajar terbatas, buku paket hanya tersedia satu untuk dua siswa.
- Metode pembelajaran masih berpusat pada guru (ceramah), kurang melibatkan siswa secara aktif.
- Materi bersifat teoritis sehingga sulit dipahami tanpa bantuan media yang mendukung.

#### 2) Kondisi Ideal

Kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran adalah:

- Siswa mampu mencapai nilai KKM dalam ulangan harian, PTS, dan PAS.
- Tersedianya media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mendukung proses belajar.
- Pembelajaran berlangsung aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).
- Media yang digunakan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui kombinasi teks, gambar, dan video.

Kondisi ideal ini tercermin dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang menetapkan bahwa siswa harus mampu:

- Menganalisis perkembangan dan pengaruh Islam di Indonesia.
- Mendeskripsikan cara penyebaran Islam serta tokoh-tokoh penting.
- Mengenal kerajaan-kerajaan Islam dan kontribusinya.
- Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Islam.

- Mengevaluasi pengaruh peninggalan Islam dalam kehidupan masyarakat saat ini.
  - b. Analisis kinerja

Dalam analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan data tentang kondisi peserta didik, materi, media, dan strategi pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa e-modul dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran. E-modul ini menggabungkan teks, gambar, dan multimedia untuk membantu siswa lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, e-modul bersifat fleksibel karena bisa digunakan secara mandiri di luar kelas.
2. *Design* (Desain)
- a) Merumuskan materi dan peta konsep  
Peneliti menyusun materi berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan RPP guru, terutama fokus pada topik masuknya Islam ke Indonesia yang menjadi kendala bagi siswa.
  - b) Mengumpulkan referensi  
Referensi diambil dari buku LKS, buku paket, serta sumber online untuk memastikan isi e-modul sesuai dengan tujuan pembelajaran.
  - c) Menyusun konsep desain e-modul  
Peneliti menyusun rancangan awal tampilan dan struktur e-modul yang akan dikembangkan.
3. *Develop* (Pengembangan)
- Tahap pengembangan adalah proses membuat produk berdasarkan desain yang sudah dirancang sebelumnya.
- a. Produksi  
Pada tahap ini, peneliti mulai mewujudkan desain menjadi produk nyata. Peneliti membuat bagian-bagian e-modul seperti cover, isi, soal latihan, serta fitur pendukung seperti gambar, video, barcode, dan link. Materi pelajaran juga disusun untuk melengkapi e-modul. Hasil akhirnya berupa e-modul berbentuk

link website yang bisa dibuka lewat HP, laptop, atau tablet, lengkap dengan panduan penggunaannya.

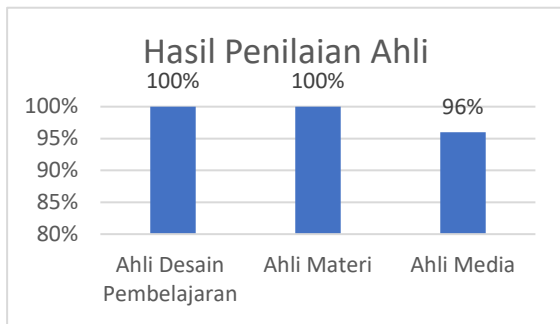
E-modul ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu cover, peta konsep, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, isi materi, kuis dan tugas, glosarium, daftar pustaka, profil pengembang, dan cover belakang.

b. Validasi

ketentuan khusus yakni dengan spesifikasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti tentu masih menjalani beberapa tahapan untuk memastikan bahwa media tersebut telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan siap untuk digunakan oleh sasaran yang berarti peserta didik. Tahapan tersebut antara lain:

- 1) Validasi ahli media untuk memastikan tingkat kelayakan dari produk e-modul yang dikembangkan peneliti dengan cara meminta saran dan masukan yang membangun dari seorang ahli media.
- 2) Validasi ahli desain pembelajaran yang tak hanya bertugas untuk menguji hasil rancangan rencana pembelajaran saja, namun juga bertugas dalam menilai kelayakan hasil modul ajar yang tersaji dalam produk bahan penyerta yang turut dikembangkan oleh peneliti.
- 3) Validasi ahli materi yang bertugas dalam menilai kelengkapan dan kesesuaian isi materi dalam berbagai produk yang dikembangkan peneliti antara lain materi yang tersaji dalam multimedia interaktif, modul ajar pembelajaran, dan bahan penyerta media.

Adapun presentase grafik dari penialain para ahli aada sebagai berikut :



**Gambar 2 Diagram Hasil Penilaian Ahli**

c. Revisi produk

Revisi produk adalah proses peningkatan pengembangan media dengan mengevaluasi hasil validasi media sebelum pengujian oleh siswa. Dengan memasukkan rekomendasi dan kritik evaluasi dari ahli media dan materi, e-modul disempurnakan. Yang dimana dalam terdapat beberapa revisi yaitu :

- 1) Halaman depan (cover) setelah diganti dengan dukungan visual yang lebih sesuai terhadap teks.
- 2) Penambahan poin glosarium dan daftar pustaka pada daftar isi.
- 3) Elemen video diperbesar agar peserta didik tahu lebih jelas visual awal video yang akan diputar dan mengurangi penggunaan teks penjelasan.
- 4) Penambahan halaman yang berisi video pembelajaran pada poin peninggalan sejarah

d. Uji coba produk

Tahap uji coba, melalui 3 tahapan yang berbeda, yakni tahap uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar dengan tujuan untuk memperoleh respons pengguna terhadap media yang dikembangkan dengan tetap mempertimbangkan kemampuan peserta didik mulai dari tingkat kompetensi tinggi, menengah/sedang, hingga rendah.

- 1) Uji coba perseorangan dilakukan terhadap tiga siswa kelas tujuh yang dipilih secara acak dari SMP Negeri 3 Ngronggot dan memperoleh presentase 99,1%.
- 2) Uji coba kelompok kecil

dilakukan terhadap lima siswa kelas tujuh yang dipilih secara acak dari SMP Negeri 3 Ngronggot dan memperoleh presentase 98 %.

4. *Implementation*

Setelah media lolos uji coba perseorangan, kelompok kecil, dan validasi dari para ahli (desain, materi, dan media), maka media tersebut dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar untuk melihat respon siswa terhadap e-modul. Uji coba dilakukan pada 32 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Ngronggot dengan menggunakan e-modul interaktif berbasis flipbook. Hasilnya menunjukkan nilai 96%, yang berarti e-modul ini sudah sangat baik dan bisa digunakan tanpa perlu revisi.

5. *Evaluate*

Peneliti menggunakan evaluasi formatif dan sumatif dalam tahap evaluasi. Evaluasi formatif dilakukan saat uji kelayakan oleh para ahli untuk mendapatkan masukan, dan hasilnya menunjukkan e-modul layak digunakan di kelas. Evaluasi sumatif dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa untuk melihat pengaruh e-modul terhadap pemahaman materi masuknya Islam di Indonesia.

1) Uji validitas

butir soal dengan tujuan untuk mendapatkan hasil butir soal yang benar-benar teruji kevalidannya. Hasil perhitungan korelasi skor tersebut dihitung dengan menggunakan rumus korelasi poin biserial yang diimplementasikan pada setiap butir soal dengan taraf signifikansi 5%. Sebanyak 32 siswa digunakan untuk menguji

validitas pertanyaan. Validitas butir soal disini dihitung dengan berbantuan *SPSS versi 22*. Yang apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut dinyatakan valid. Hasil hitung nantinya akan dikorelasikan dengan  $r_{tabel}$  yaitu 0,349. menunjukkan bahwa 20 butir soal yang digunakan untuk alat ukur, semua soal dinyatakan valid. Selanjutnya sesudah butir soal dinyatakan valid semua kemudian dilakukan uji reliabilitas.

## 2) Uji reliabilitas

Setelah validitas soal dihitung, dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan soal dapat dipercaya dan konsisten. Peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan bantuan *SPSS versi 22*. Hasilnya, diperoleh nilai  $\alpha = 0,768$  yang lebih besar dari 0,6. Ini berarti soal yang digunakan dalam e-modul interaktif dinyatakan reliabel sebagai instrumen penilaian.

## 3) Uji Normalitas

Langkah awal sebelum melakukan uji T adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil tes berdistribusi normal. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 orang, maka digunakan uji Shapiro-Wilk. Dengan kriteria pengujian adalah: Jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  maka data dianggap berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas untuk masing-masing kelompok:

- Pretest kelompok kontrol: Sig. = 0,094 → normal
- Posttest kelompok kontrol: Sig. = 0,316 → normal

- Pretest kelompok eksperimen: Sig. = 0,094 → normal

- Posttest kelompok eksperimen: Sig. = 0,067 → normal

Karena semua nilai Sig.  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data dari keempat kelompok terdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji T selanjutnya.

## 4) Uji homogenitas

Untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama, dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,211 ( $> 0,05$ ), yang berarti varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen. Artinya, tidak ada perbedaan signifikan dalam penyebaran data, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan uji t.

## 5) Uji t

Setelah uji normalitas dan homogenitas, dilakukan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan e-modul dan yang tidak. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), artinya terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot pada materi masuknya Islam di Indonesia.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa e-modul interaktif yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas VII SMP Negeri 3 Ngronggot dalam memahami materi "Masuknya Islam ke Indonesia". Proses

pengembangan melalui tahapan validasi dan uji coba.

Validasi dilakukan oleh tiga ahli:

- Ahli desain pembelajaran (9 indikator): 100%
  - Ahli materi (15 indikator): 100%
  - Ahli media (15 indikator): 96%
- Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba kelayakan e-modul:

- Uji perorangan (3 siswa): 99,1%
  - Kelompok kecil (5 siswa): 98,9%
  - Kelompok besar (32 siswa): 96%
- Seluruhnya menunjukkan kategori *sangat baik* dan layak digunakan.

Pengujian efektivitas:

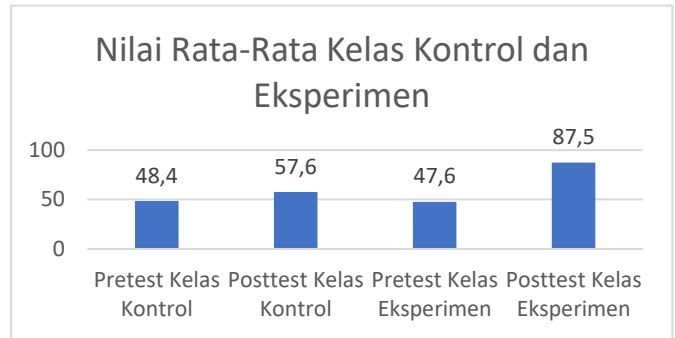
- Kelas eksperimen (VII-1): Menggunakan e-modul
  - Kelas kontrol (VII-2): Menggunakan PowerPoint
- Uji coba dilakukan melalui pretest dan posttest.

Analisis data menggunakan SPSS 22:

- Validitas soal: 20 butir valid ( $r_{hitung} > 0,349$ )
  - Reliabilitas: 0,768 (reliabel)
  - Normalitas: Seluruh data terdistribusi normal ( $Sig. > 0,05$ )
  - Homogenitas: Varians kelompok homogen ( $Sig. = 0,211 > 0,05$ )
  - Uji-T:  $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$
- Hasil uji menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Kesimpulan:

E-modul yang dikembangkan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Ngronggot pada materi masuknya Islam di Indonesia.



**Gambar 3 Diagram Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol Dan Eksperimen**

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, modul memiliki beberapa kelebihan dibandingkan buku teks, yaitu komunikasi dua arah, dapat digunakan untuk pelatihan dan pendidikan jarak jauh, interaktif dan dialogis, strukturnya jelas, mudah dipahami, dan inspiratif, dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang baru dipelajari, membagi materi menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dikelola, memberikan tugas, dan memberikan umpan balik (Daryanto, 2013). Sehingga dapat dikatakan bahwa e-modul merupakan suatu sumber belajar atau bahan yang digunakan untuk belajar yang penyusunannya secara sistematis dan ditampilkan secara digital atau elektronik yang digunakan untuk mendukung kemandirian peserta didik dalam belajar. Penelitian ini mengembangkan media berupa e-modul dengan melalui tahapan pengembangan model ADDIE diawali dengan tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Dengan demikian maka Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Masuknya Islam Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 3 Ngronggot dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan e-modul materi masuknya Islam di Indonesia telah dinilai kelayakan medianya oleh ahli materi dan ahli media dengan masing-masing nilai yang diperoleh sebesar 100% dan termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Pada uji coba yang dilakukan pada sampel uji coba juga masuk dalam kategori sangat baik. Dari analisis data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa e-modul materi masuknya Islam di Indonesia sangat layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot.
2. Berdasarkan analisis data, penggunaan e-modul pada materi masuknya Islam di Indonesia dinyatakan efektif digunakan dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji T yang lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi  $5\% = 0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul materi masuknya Islam di Indonesia dapat secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan digunakan pada kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dikatakan sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Ngronggot.

### Saran

#### 1. Saran Pemanfaatan

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media e-modul interaktif berbasis flipbook tentang masuknya

Islam ke Indonesia adalah sebagai berikut:

- a) Sebelum menggunakan e-modul interaktif dalam kegiatan pembelajaran, guru dan siswa harus mempelajari bahan penyerta yang sudah disiapkan.
  - b) Guru dan peserta didik dapat mengakses dengan melalui link <https://online.flippingbook.com/view/855061422/>.
  - c) Perlu adanya pendampingan dari guru kepada peserta didik dalam penggunaan e-modul dalam pembelajaran sehingga peserta didik yang kurang paham dapat bertanya dan diskusi dengan guru.
  - d) Agar pemahaman lebih mendalam, peserta didik harus selalu mengkaji isi e-modul.
2. Saran Diseminasi (Penyebaran)  
Apabila produk e-modul interaktif materi masuknya Islam di Indonesia dimanfaatkan diluar ruang lingkup sasaran penelitian secara lebih lanjut, perlu dilakukan analisis kebutuhan kembali terkait dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik sasaran, kurikulum yang diterapkan, lingkungan serta sarana dan prasarana agar penyebaran media dapat menyeluruh. Namun analisis kebutuhan ini dilakukan oleh pihak terkait yang memerlukan penyebaran dari media ini.
  3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut  
Pengembangan produk selanjutnya diharapkan agar dapat memperbarui materi atau updating dengan menambahkan materi dari berbagai sumber referensi/literatur yang baru dan bahan pustaka terbaru yang mengikuti perkembangan zaman.

### DAFTAR PUSTAKA

AECT (Association for Educational Communications and Technology). (2023). *AECT Definition of Educational Technology 2023*. Retrieved from <https://aect.org/aect/about/aect-definition>

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul : Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36.  
<https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Alessi, SM, & Trollip, SR. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development. Massachusetts: Allyn and Bacon-A Pearson Education Company*.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto | OPAC Perpustakaan Nasional RI*. In Jakarta: Rineka Cipta.
- Januszewski, A. & Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Complementary. New York: Lawrence Erlbaum Associates*.
- JVTE: *Journal of Vocational and Technical Education*- Volume 01, Nomor 01, Maret 2019: 1-6.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. *In Antimicrobial agents and chemotherapy*.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya Tegeh. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu Putri, Siswoyo & Indrasari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA*. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, 2 (2).
- Susanti, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Materi Trigonometri Kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar* (Doctoral Dissertation, <https://ummetro.ac.id/>).
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2819-2826.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta