

PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS KEARIFAN LOKAL KABUPATEN JOMBANG BAGI SISWA KELAS V SD

Arum Puspitaning Nur Illahi

PGSD FIP UNESA (arum.19046@mhs.unesa.ac.id)

Putri Rachmadyanti

PGSD FIP UNESA (putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar berupa e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang guna menghasilkan bahan ajar yang kontekstual, menarik dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan perangkat memanfaatkan perangkat teknologi. E-modul IPS dibuat dengan aplikasi Clip Studio Paint (CSP) dan Canva yang dipublikasikan dalam bentuk *flipbook* melalui laman Publuu.com. E-modul ini juga dilengkapi dengan latihan soal pada platform Wizer.Me melalui QR Code dan Hyperlink Area. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Talunkidul, Jombang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. E-modul melewati uji validasi materi dan media. Uji validasi materi memperoleh nilai 78% dengan kategori Valid, revisi ringan. Uji validasi media memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat valid, tanpa revisi. Kemudian dilaksanakan uji coba pada siswa kelas V SDN Talunkidul Jombang sebanyak 35 siswa. Berdasarkan kuesioner angket respon siswa didapatkan nilai sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Adapun kuesioner angket respon guru mendapat nilai sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang telah layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *pengembangan, e-modul, kearifan lokal, IPS*

Abstract

This study aims to develop teaching material products in the form of IPS e-modules based on local wisdom in Jombang Regency in order to produce teaching materials that are contextual, interesting and provide opportunities for students to learn using technological devices. This e-module was made using the Clip Studio Paint (CSP) and Canva which were published in flipbook form by the Publuu.com website. This e-module equipped with exercise tests on the Wizer.Me by the QR Code and Hyperlink Area. This study uses the ADDIE development model which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were fifth-grade students at SDN Talunkidul, Jombang. Data collection techniques are using questionnaires and documentation. The e-module passes material and media validation. The material validation test obtained a score of 78% in the Valid category, mild revision. The media validation test obtained a value of 98% with a very valid category, without revision. Then a trial was carried out on 35 students of class V at SDN Talunkidul Jombang. Based on the student response questionnaire, a score of 89% was obtained with a very decent category. The teacher's questionnaire responses got a score of 97% with a very decent category. Therefore, the IPS e-module based on local wisdom in Jombang Regency is feasible and interesting to use in the learning process.

Keywords: *research and development, e-module, local wisdom, Social Studies*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah paya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna mewujudkan lingkungan belajar dan kegiatan pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan potensi diri serta mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, dan beragam keterampilan hidup yang diperlukan individu, masyarakat, bangsa, dan negara (Roesminingsih & Susarno, 2016). Dengan demikian, pendidikan menjadi hal yang penting karena akan berbanding lurus dengan kualitas peserta didik di

Indonesia. Sebagai bentuk nyata upaya pemerintah untuk membantu peserta didik dalam mengenyam pendidikan, maka pendidikan di Indonesia dibagi ke dalam 3 jenjang yakni Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi.

Pendidikan dasar memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari dasar dari berbagai bidang ilmu termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS ialah mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis kenampakan dan permasalahan sosial di lingkungan masyarakat dengan meninjau dari berbagai unsur kehidupan atau suatu perpaduan (Sardiyo, 2014). IPS terdiri atas beberapa disiplin ilmu yakni Sejarah,

Geografi, Sosiologi dan Ekonomi yang disederhanakan guna menyesuaikan perkembangan psikologis dan kemampuan kognitif siswa. IPS bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, lingkungan, mempersiapkan diri menjajaki jenjang pendidikan yang selanjutnya serta mengembangkan kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, IPS menjadi mata pelajaran wajib yang memerlukan adanya objek yang konkret, terlebih bagi siswa siswi Sekolah Dasar.

Keberhasilan pada jenjang pendidikan dasar akan berpengaruh pada jenjang selanjutnya. Sehingga, guru berperan penting dalam menyusun, menyelenggarakan dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru ialah memperhatikan kemampuan kognitif siswa SD yang berada pada fase Operasional Konkret. Tahapan tersebut ditandai dengan kesiapan anak untuk berpikir secara logis namun hanya terbatas pada objek konkret (Nursalim et al., 2017). Oleh karena itu, guru perlu menyadari pentingnya penggunaan bahan ajar yang kontekstual pula.

Berdasarkan kegiatan wawancara bersama Guru Kelas V SDN Talunkidul Jombang, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran berupa Buku Guru dan Buku Tematik. Guru juga terkendala dalam melakukan kontrol kelas karena jumlah siswa terlalu banyak yakni 37 siswa. Sejalan dengan Permendikbud Nomor 17 Tahun 2017, jumlah siswa Sekolah Dasar dalam 1 rombel minimal ialah 20 dan maksimal 28 siswa. Adapun jumlah yang ideal dan disarankan berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 ialah 6 - 24 siswa. Kendala guru diindikasikan dengan perilaku siswa yang tidak memperhatikan, tidak antusias, mengganggu teman dan melucu. Perilaku tersebut tergolong pada *disruptive behaviour* dimana siswa mulai mengganggu guru atau siswa lain dalam pembelajaran (Shofuhah & Naqiyah, 2016). Disisi lain, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi. Namun, interaksi siswa dengan perangkat teknologi masih terbatas. Hal tersebut disebabkan oleh tidak tersedianya bahan ajar yang menyediakan latihan soal yang memanfaatkan perangkat teknologi dalam satu kesatuan.

Menurut penuturan Guru, Buku Tematik secara umum telah memuat materi dan contoh yang kontekstual. Akan tetapi, Kearifan Lokal Kabupaten Jombang secara khusus hanya dijumpai pada materi Properti & Pola Lantai Tari yakni berupa Tari Remo. Guru menyatakan bahwa perlu adanya modul berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang agar dapat membantu guru dalam menkonkretkan materi pembelajaran sesuai dengan

lingkungan sekitar siswa khususnya di Kabupaten Jombang.

Pada kegiatan observasi awal, peneliti menunjukkan Gambar Besut dan siswa tidak dapat menjawab dengan Benar. Seharusnya, Besutan yang lahir di Jombang, dinikmati dan dihayati sebagai Kearifan Lokal Jombang hendaklah dilestarikan pula oleh masyarakat Jombang. Sehingga upaya yang dapat dilakukan ialah dengan memunculkannya dalam bidang Pendidikan agar siswa memiliki kesadaran reflektif dengan mengenal kearifan lokal sekitar dan memiliki kesadaran kritis untuk melestarikan keberadaannya.

Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis yang memudahkan penyampaian materi pembelajaran, mengatasi keterbatasan tempat dan waktu, meningkatkan motivasi belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri dan mengevaluasi pencapaian belajarnya. Seiring perkembangan teknologi, modul cetak berkembang menjadi modul digital yang disebut dengan E-Modul yang mampu memuat banyak media, gambar, audio, video, atau tautan dibandingkan modul cetak. E-Modul juga dapat memuat kearifan lokal guna menyajikan bahan ajar yang kontekstual. Hal tersebut selaras dengan kurikulum 2013 yang menetapkan bahwa pembelajaran hendaklah menekankan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat, bakat dan karakteristik siswa sehingga perlu dilakukan identifikasi unsur-unsur budaya dan kearifan lokal dalam bahan ajar (Nuraini, 2022).

Kearifan Lokal merupakan pengetahuan masyarakat lokal mencakup pola hidup, tradisi dan adat istiadat yang menjadi identitas daerah seperti Teater Besutan dari Kota Jombang. Besut merupakan akronim dari kata Mbekto Maksud yang berarti membawa maksud karena pementasannya ditujukan untuk menyampaikan aspirasi pada zaman penjajahan. Kini aspirasi tersebut berkembang menjadi pesan sindiran dan pesan moral dalam kehidupan sehari – hari. Teater Besut kemudian menjadi cikal bakal lahirnya Kesenian Ludruk di Jawa Timur. Dialek Khas Jombang yang merupakan perbaduan antara dialek Suroboyoan dan dialek Kediri – Ngawi menjadi ciri khas dari pementasan Teater Besut.

Jombang yang dijuluki dengan kota santri juga merupakan kota penghasil tahu dengan kualitas baik di Jawa Timur. Tahu Jombang juga diminati banyak kalangan di berbagai daerah sehingga penjualan Tahu Jombang merambah ke kota lain seperti Mojokerto, Nganjuk, Kediri, Gresik, Sidoarjo dan Surabaya. Berdasarkan data BPS pada tahun 2017, terdapat 14 Industri Tahu skala besar di Kabupaten Jombang yang tersebar di Kecamatan Jogoroto, Peterongan dan Sumobito. Banyaknya pelaku industri dan konsumen, menjadikan Tahu sebagai kultur yang dekat dengan keseharian siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jombang

sehingga dapat dijadikan contoh Konkret yang sesuai untuk materi Kegiatan Ekonomi pada Tema 9 “Benda – benda di Sekitar Kita” Subtema 3 “Manusia dan Benda di Lingkungannya” Pembelajaran 3 di Kelas V.

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh terhadap perkembangan sajian E-Modul yang dapat disajikan dalam bentuk *soft file* yang dapat diakses secara *online* hingga berbentuk *soft ware* atau aplikasi *offline*. Hal tersebut juga diterapkan dalam penelitian Anggraini (2019) yang menyajikan E-Modul secara *offline* dalam format *.exe* agar ringan untuk diakses. Dalam pelaksanaannya dijumpai keterbatasan pada pelaksanaan evaluasi. E-Modul *offline* tidak dapat disisipi dengan latihan soal interaktif sehingga pengguna hanya dapat membaca soal dan menulis jawaban pada file terpisah yang dikumpulkan melalui *e-mail*. Oleh karena itu pengguna memerlukan waktu lebih lama dalam mengerjakan soal evaluasi.

Peneliti berupaya memberikan alternatif berupa integrasi antara e-modul berbasis laman Publuu.com yang terintegrasi dengan platform kuis Wizer.me. Platform Wizer.me merupakan platform kuis interaktif dengan beragam aktivitas latihan soal seperti pilihan ganda, menarik garis, mengelompokkan gambar, permainan huruf, hingga menjawab soal secara lisan. Integrasi platform Wizer.me dilakukan melalui QR Code dan tautan Hiperlink area. Diharapkan E-Modul menjadi lebih mudah diakses karena tidak mengubah ukuran file secara signifikan namun tetap memberikan pengalaman evaluasi yang mudah dan menyenangkan.

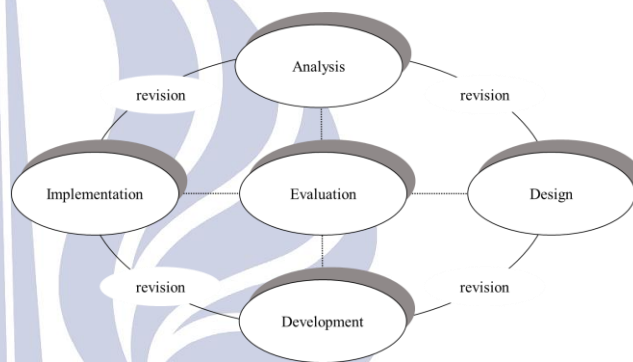
Berdasarkan seluruh latar belakang yang ada, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang pengembangan E- Modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang khususnya budaya Besutan dan Tahu Susu Jombang untuk menyediakan bahan ajar yang kontekstual. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul IPS Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan pembahasan penelitian ini adalah untuk menguraikan kelayakan dan respon pengguna (guru dan siswa) terhadap kemenarikan E-Modul IPS berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang.

METODE

Penelitian yang ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Reseach and Development*) yaitu penelitian yang menghasilkan luaran dalam bidang tertentu (Saputro, 2021) dari kebutuhan atau permasalahan di lapangan. Penelitian pengembangan juga tidak sekedar menjadi proses untuk mewujudkan sebuah produk namun juga memvalidasinya (Fatirul & Walujo, 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ditujuka guna menghasilkan suatu luaran

produk baru maupun penyempurnaan dari produk sebelumnya serta mengetahui kevalidan produk tersebut melalui proses validasi.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Sutarti & Irawan, 2017). Metode ADDIE terdiri dari 5 prosedur yakni Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate yang guna mengupayakan terwujudnya produk yang valid. Pemilihan model ini didasari karena adanya tahapan yang sistematis, terperinci dan berurutan. Setiap tahapan juga memberikan kesempatan pengembang untuk mengevaluasi dan menyempurnakan produk. Dengan demikian diharapkan dapat meminimalisir kekurangan dan kelemahan pada produk yang dihasilkan. Tahapan model pengembangan ADDIE dapat dianalisis pada bagan berikut :



Gambar 1 Bagan ADDIE (Sugiyono, 2019)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Talunkidul Jombang pada semester Genap tahun pelajaran 2022/2023 Adapun subjek penelitian ini ialah 35 siswa Kelas V. Produk pengembangan akan melewati proses validasi media dan validasi materi untuk mendapat data keyalakan. Hasil validasi juga menjadi pedoman perbaikan sebelum pelaksanaan uji coba. Kemudian produk akan diujicobakan di kelas V dengan membagikan angket respon siswa dan respon guru. Dengan demikian peneliti akan memperoleh data kemenarikan E-Modul IPS berbasis Kearifan Lokal Jombang bagi siswa Kelas V SD. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang bersumber dari lembar validasi, angket respon guru dan anget respon siswa. Kemudian, jenis data kualitatif bersumber pada kolom saran yang tersedia pada lembar validasi.

Data hasil validasi didapatkan melalui instrumen lembar validasi yang berisi pertanyaan tertutup dan pilihan jawaban berskala likert. Responden kemudian memberi tangda *checklist* pada lima pilihan skor yang tersedia. Perolehan skor akan dihitung menggunakan rumus beirkut :

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan presentase, tingkat kevalidan produk dapat diketahui mengacu pada kriteria berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid revisi total
41% - 60%	Cukup valid revisi sebagian
61% - 80%	Valid revisi ringan
81% - 100%	Sangat valid tanpa revisi

Data hasil respon akan didapatkan melalui kuesioner respon guru dan siswa yang juga berupa kuesioner tertutup dan jawaban skala likert. Untuk mempermudah siswa dalam menjawab, skala jawaban akan dikonversi ke dalam bentuk gambar ekspresi. Perolehan skor pada angket kuerioner respon guru dan siswa kemudian dianalisis melalui rumus berikut :

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh data hasil respon guru dan siswa dalam bentuk presentase, peneliti akan memperoleh hasil tingkat kelayakan produk dengan acuan kategori berikut :

Tabel 2. Kategori Hasil Respon Guru dan Siswa

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang bagi siswa Kelas V SD. Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti ialah analisis kondisi lapangan melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui pelaksanaan, permasalahan dan kebutuhan di sekolah. Melalui kegiatan wawancara didapatkan hasil berupa (a) Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terbatas pada Buku Guru dan Buku Siswa, (b) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum mampu menarik perhatian dan konsentrasi siswa yang lebih senang dengan kuis pada platform teknologi, (c) Tidak tersedia bahan ajar yang kontekstual dan menyajikan contoh konkret sesuai dengan tempat tinggal siswa yakni Kabupaten Jombang, (d) Tidak terdapat bahan ajar yang

terintegrasi dengan kuis pada platform teknologi seperti yang diminati oleh siswa.

Kegiatan analisis lapangan yang ke dua ialah observasi kelas. Saat kegiatan observasi, siswa kelas V sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Didapati guru terkendala dalam melakukan kontrol kelas akibat jumlah siswa yang terlalu banyak yakni 37 siswa. Kesulitan guru dalam mengontrol kelas ditunjukkan dengan indikasi berupa perilaku siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak antusias atau enggan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti kemudian menunjukkan selebar kertas bergambar Besut. Dari kegiatan tanya jawab didapatkan hasil bahwa siswa tidak memiliki pengetahuan tentang Teater Besutan dan tidak dapat menjawab dengan Benar.

Selanjutnya peneliti juga menelaah materi. Materi inti yang akan diulas pada e-modul ialah Kegiatan Ekonomi yang dikaitkan dengan Kearifan Lokal Kabupaten Jombang. Berikut ini ialah Kompetensi Dasar beserta materi pokok yang hendak dikembangkan :

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok E-Modul

KD	Materi Pokok dan Kearifan Lokal
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	1. Pengertian kegiatan ekonomi dan Produksi Tahu Jombang. 2. Jenis kegiatan ekonomi dan mata pencaharian masyarakat Jombang berkaitan dengan produksi tahu.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3. Produsen, distributor dan konsumen tahu Jombang. 4. Kegiatan produsen, distributor dan konsumen tahu Jombang. 5. Manfaat produksi tahu Jombang.

Berdasarkan analisis Kompetensi Dasar dan materi pokok tersebut, diharapkan peserta didik mampu menjabarkan pengertian kegiatan ekonomi, menominasikan jenis – jenis kegiatan ekonomi, mendeteksi nama pelaku ekonomi, memerinci klasifikasi dari masing - masing kegiatan ekonomi, serta menjelaskan manfaat kegiatan ekonomi dengan tepat.

Setelah mendalami kendala di lapangan, peneliti menganalisis penelitian terdahulu. Penelitian tersebut diantaranya ialah milik Rifdah Khoirurosyadah & Putri Rachmadyanti (2022), Devi Aprilianti & Nilamsari D.

Fajrin (2022), serta Yenny Eilmelda (2021). Penelitian tersebut menyatakan jika bahan ajar e-modul berbasis kearifan budaya lokal layak dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, kearifan lokal membuat bahan ajar menjadi bersifat kontekstual mampu memudahkan siswa dalam mempelajari dan mengenal budaya lokal melalui cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan e-modul berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang guna menyokong proses pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar agar menjadi kontekstual, menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan teknologi.

Tahap kedua ialah perancangan, peneliti merancang e-modul melalui rancangan isi dan tampilan e-modul. Dalam tahap ini, peneliti juga merancang storyboard guna menjadi acuan dan mempermudah pelaksanaan pengembangan e-modul. Rancangan Isi e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang berisi materi pembelajaran pada Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 tentang kegiatan ekonomi. Untuk melengkapi sajian kearifan lokal pada e-modul, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan produsen Tahu Jombang. Hasil wawancara dan dokumentasi menjadi acuan dalam mendesain komik “Belajar Bersama Besut” yang berisi tentang proses produksi, distribusi dan konsumsi tahu di Kabupaten Jombang. Dengan demikian materi kegiatan ekonomi pada e-modul menjadi kontekstual dengan keadaan lingkungan tempat tinggal siswa. Kemudian e-modul akan dilengkapi dengan latihan soal yang terintegrasi pada laman Wizer.me. Latihan soal evaluasi kemudian diakhiri dengan kolom tanya jawab sehingga siswa dapat mengajukan pertanyaan maupun berdiskusi dengan teman sebaya tentang materi yang belum dikuasai. Adapun rancangan tampilan sampul e-modul terdiri dari Judul, nama pengembang, logo instansi, identitas singkat dari materi pembelajaran, serta gambar ilustrasi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi dan kearifan lokal Kabupaten Jombang. Pada setiap bagian e-modul akan disajikan nomor halaman pada bagian tengah bawah untuk mempermudah proses pencarian isi. Kemudian tampilan e-modul terdiri dari paduan warna biru, merah muda, oranye dan putih yang disajikan pada laman Publuu.com berorientasi *portrait* dan disertai dengan laman tunggu dan tombol navigasi.

Hasil akhir dari tahap design ialah spesifikasi produk pengembangan yakni : (1) Modul Elektronik disesain menggunakan aplikasi Clip Studio Paint (CSP) dan Canva dengan format PDF berukuran A4 dan disebarluaskan melalui laman Publuu.com. (2) Sampul E-Modul memuat judul, gambar ilustrasi kearifan lokal Kabupaten Jombang dan nama penulis. (3) Materi dalam E-Modul berupa Kegiatan Ekonomi pada Tema 9

Subtema 3 Pembelajaran 3. (4) E-Modul dilengkapi dengan konik “Belajar Bersama Besut”. (3) Materi dalam E-Modul memuat gambar konkret kegiatan ekonomi yang diambil dari dokumentasi di Pabrik Tahu yang diilustrasikan menjadi kartun. (5) Memuat latihan soal yang disajikan dalam bentuk *QR Code* dan *Hiperlink area* yang mengarah pada platform *Wizer.me*.

Tahap ketiga dalam penelitian ini ialah proses pengembangan yang diawali dengan mengembangkan materi pembelajaran, mendesain komik sebagai sarana penyampaian kearifan lokal Kabupaten Jombang, mendesain tampilan e-modul dan menyusun komponen e-modul ke dalam desain yang telah dibuat. Beberapa perangkat lunak yang digunakan selama proses pengembangan e-modul ialah Clip Studio Paint (CSP), Canva dan Wizer.me. Setelah itu, e-modul melalui proses digitalisasi menggunakan laman Publuu.com. Proses ini bertujuan untuk memunculkan efek berupa flipbook pada transisi halaman serta menautkan latihan soal yang terintegrasi pada platform Wizer.me dalam bentuk *QR Code* dan *Hiperlink Area*. Kemudian produk pengembangan disimpan dalam bentuk tautan dan barcode.

Guna mengetahui kevalidan produk dilaksanakan proses validasi dari dua ahli yakni ahli media dan ahli materi. Validasi e-modul IPS berbasis kearifan Lokal Kabupaten Jombang dilakukan oleh Ibu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M.Pd. Aspek yang dinilai dalam proses validasi materi ialah :

Tabel 4. Skor Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Butir Pertanyaan	Perolehan Skor
1.	Rancangan Materi	1,2,3,4,5,6	24
2.	Kearifan lokal Kabupaten Jombang pada E-Modul	7,8,9,10	15
Jumlah			39

Materi pada e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang mendapatkan skor 39 dari skor maksimal 50 Selanjutnya dilakukan proses penghitungan presentase nilai validasi sebagai berikut :

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$SA = \frac{39}{50} \times 100\%$$

$$SA = 78\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil kevalidan materi e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang ialah 78% yang termasuk dalam kategori Valid dengan revisi ringan. Saran yang didapat

ialah perbaikan tata bahasa yang lebih komunikatif serta penulisan kata agar sesuai dengan EYD. Setelah dilakukan revisi selaras dengan saran dan masukan dari ahli materi, kemudian dilakukan penilaian kembali yang bersifat kroscek. Sehingga e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang dinilai layak untuk diimplementasikan.

Selanjutnya e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang melalui proses validasi media yang dilakukan oleh Bapak Ricky Setiawan, S.Pd., M.Pd. Perolehan nilai validasi media ialah sebagai berikut :

Tabel 5. Skor Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Butir Pertanyaan	Perolehan Skor
1.	Tampilan E-Modul	1,2,3,4,5	25
2.	Keterbacaan E-Modul	6,7,8,9,10	24
3.	Kelengkapan unsur E-Modul	11,12,13	15
4.	Teknologi pada E-Modul	14,15,16,17,18	25
Jumlah			89

Berdasarkan tabel tersebut, media pada e-modul IPS berbasis kearifan Lokal Kabupaten Jombang mendapat skor 89 dari skor maksimal 90 yang kemudian dipresentasikan melalui rumus berikut :

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$SA = \frac{89}{90} \times 100\%$$

$$SA = 98\%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid tanpa revisi dan saran untuk menyempurnakan nomor halaman.

Produk e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang diujicobakan kepada 35 siswa Kelas V SDN Talunkidul Jombang pada tanggal 13 Juni 2023. Rangkaian kegiatan uji coba diawali dengan demonstrasi penggunaan e-modul oleh peneliti. Kemudian siswa melaksanakan uji coba e-modul secara mandiri menggunakan *smartphone* dan ditutup dengan mengerjakan soal evaluasi. Dalam pelaksanaan uji coba, siswa tidak mengalami kesulitan untuk mengakses e-modul. Akses latihan soal pada e-modul juga mudah dijangkau sehingga siswa dapat mengerjakan latihan soal dengan baik melalui bimbingan guru. Namun, dijumpai hambatan pada proses pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi siswa. Jenis soal pilihan ganda, menarik garis, mengelompokkan dan uraian tertutup dapat menyajikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Akan tetapi umpan balik tidak dapat diberikan secara

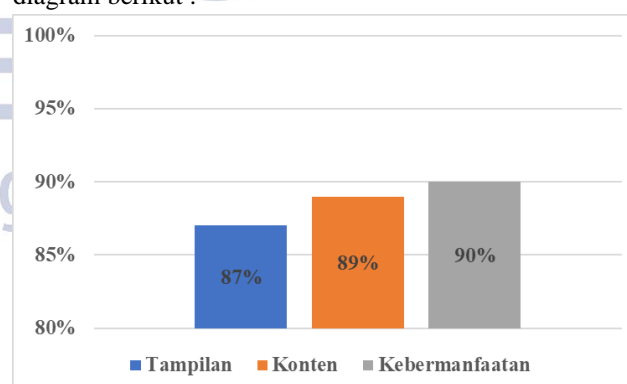
langsung apabila guru menyajikan soal uraian terbuka. Oleh karena itu, guru harus memberikan umpan balik khusus pasca pelaksanaan evaluasi terutama bagi soal uraian terbuka. Guru dapat memberikan umpan balik secara lisan maupun tulisan melalui akses khusus guru pada laman *Wizer.Me*. Umpan balik penting untuk diberikan agar siswa mengetahui sejauh mana hasil belajar yang telah dicapai. Hal tersebut selaras dengan pendapat bahwa umpan balik adalah upaya guru yang perlu dilakukan untuk memberikan koreksi, komentar, saran, maupun analisis terhadap ketepatan jawaban siswa guna memperkuat capaian belajar siswa (Paneo, 2017).

Selanjutnya, peneliti mengarahkan siswa untuk mengisi kuesioner dengan menuliskan tanda centang pada kolom yang telah tersedia. Siswa mengisi kuesioner mengacu pada pengalaman siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan e-modul IPS berbasis kearifan Lokal Kabupaten Jombang. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan peneliti melalui 14 butir pertanyaan. Adapun alternatif jawaban yang disediakan pada kuesioner ialah 5 gambar ekspresi yang akan dikonversikan dalam bentuk skala likert. Berikut ialah hasil respon siswa :

Tabel 6. Skor Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Skor	SA
1.	Tampilan	916	87%
2.	Konten	629	89%
3.	Kebermanfaatan	636	90%
Jumlah		2181	89%

Perolehan skor pada setiap aspek kemudian dihitung menggunakan rumus SA dengan hasil yang tertera pada diagram berikut :



Gambar 2. Diagram Skor Angket Respon Siswa
Kemudian didapatkan presentase seluruh aspek sebagai berikut :

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$SA = \frac{2181}{2450} \times 100\%$$

$$SA = 89\%$$

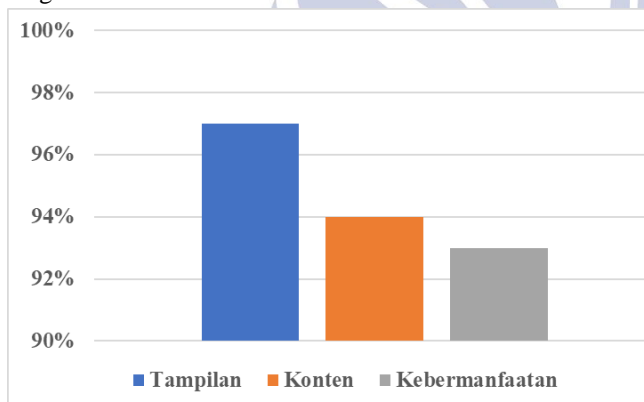
Berdasarkan perhitungan seluruh aspek didapatkan nilai presentase sebesar 89% artinya e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang dinyatakan sangat layak dan menarik.

Peneliti juga memberikan kuesioner respon guru terhadap kemenarikan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang. Kuesioner tersebut akan diisi oleh 2 Guru Kelas dan Kepala sekolah sebagai responden. Alternatif jawaban pada lembar tersebut disajikan dalam bentuk skala likert. Berikut ialah hasil kuesioner respon guru :

Tabel 7. Skor Angket Respon Guru

No.	Indikator	Skor	SA
1.	Tampilan	102	97%
2.	Konten	71	94%
3.	Kebermanfaatan	84	93%
Jumlah		257	97%

Perolehan skor pada setiap aspek kemudian dihitung menggunakan rumus SA dengan hasil yang tertera pada diagram berikut :



Gambar 3. Diagram Angket Respon Guru

Kemudian didapatkan presentase seluruh aspek sebagai berikut :

$$SA = \frac{\text{Perolehan Skor Seluruh Aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$SA = \frac{257}{270} \times 100\%$$

$$SA = 97\%$$

Berdasarkan perhitungan seluruh aspek didapatkan nilai presentase sebesar 97% artinya e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang dinilai sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir dari proses pengembangan ialah evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah proses validasi dan uji coba produk dilaksanakan. Pada hasil validasi materi diperoleh nilai 78% dalam kategori valid dengan revisi ringan yang disertai saran evaluasi terhadap penggunaan

kata baku dan bahasa yang komunikatif. Pada hasil validasi materi diperoleh nilai 98% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid tanpa revisi dengan catatan berupa penyempurnaan pada penomoran halaman. Kemudian angket respon siswa dan angket respon guru masing - masing mendapat presentase nilai sebesar 89% dan 97% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Pemilihan model pengembangan tersebut dilatarbelakangi oleh tahapan ADDIE yang tersusun secara sistematis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Kurnia,dkk 2019) bahwa sistematika dan intervensi evaluasi yang dimiliki oleh model ADDIE menjadikannya efektif dan relevan bagi penelitian pengembangan. Adapun langkah awal yang dilakukan peneliti ialah menganalisis kondisi lapangan melalui metode observasi dan wawancara. Analisis dilakukan pada tanggal 14 Januari 2023 untuk mengetahui kondisi nyata dan kebutuhan yang ada di sekolah berkaitan dengan kendala dan tantangan yang dialami dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Bersumber pada hasil wawancara dan observasi, bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran di SDN Talunkidul Jombang ialah Buku Guru dan Buku Tematik yang ditunjang dengan media video, kuis interaktif, LKPD dan kartu bingo. Selain itu karakteristik kegiatan pembelajaran yang disukai oleh peserta didik kelas V SD Talunkidul Jombang ialah pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi. Saat menggunakan perangkat teknologi, guru menuturkan bahwa siswa lebih antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Habibah, dkk 2020) bahwa penggunaan teknologi akan menjadi pengalaman baru bagi siswa untuk lebih dekat dan memanfaatkannya dalam mengembangkan pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Perangkat teknologi yang biasa digunakan ialah aplikasi Quizziz. Guru menggunakan aplikasi tersebut karena dinilai mampu menyediakan ragam latihan soal yang menarik perhatian siswa. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari (Annisa & Erwin, 2021) bahwa kemampuan aplikasi Quizziz dalam menyajikan teks, gambar dan latihan soal berbasis permainan mampu menjadikan proses pembelajaran terasa menyenangkan. Namun interaksi siswa dengan perangkat teknologi masih terbatas pada

penggunaan aplikasi Quizziz yang dibuat secara mandiri oleh guru karena tidak tersedia bahan ajar yang menyediakan latihan soal berbasis teknologi dalam satu kesatuan.

Bahan ajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di SDN Talunkidul Jombang telah memuat materi dan contoh yang kontekstual dengan siswa Indonesia. Akan tetapi guru menyampaikan bahwa Kearifan Lokal Kabupaten Jombang secara khusus hanya dijumpai pada materi Properti & Pola Lantai Tari yakni berupa Tari Remo. Oleh karena itu guru memadukan kembali materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari secara verbal guna menkonkretkan materi pembelajaran. Di sisi lain, siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir Operasional Konkret sehingga penggunaan objek konkret dan materi yang bersifat kontekstual sangat diperlukan dalam pembelajaran. Selain itu, karakteristik tahapan berpikir siswa hendaklah menjadi aspek penting yang harus dipertimbangkan dalam pembelajaran. Apabila penyampaian materi tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran akan sulit dipahami (Septianti & Afiani, 2020). Selain itu, pembelajaran yang kontekstual akan memfokuskan siswa agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Zulfa & Rachmadyanti, 2022).

Berdasarkan uraian hasil analisis kondisi lapangan, diperlukan adanya pembaharuan dan pengembangan bahan ajar yang mampu mengatasi permasalahan yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik atau e-modul berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang. E-modul ini adalah bahan ajar berupa modul digital yang dapat diakses secara online sehingga lebih mudah untuk dipelajari. Pendapat serupa juga disampaikan oleh (Lestari, dkk 2022) bahwa e-modul dapat menjadi alternatif terhadap akses buku konvensional yang relatif mahal, tersedia dalam jumlah yang terbatas atau terlalu tebal sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam e-modul ini akan disajikan materi pembelajaran yang konkret dengan memanfaatkan kearifan lokal Kabupaten Jombang yang relevan, serta latihan soal digital. Dengan adanya e-modul ini diharapkan tercipta pembelajaran yang konkret, menarik dan menyenangkan.

Setelah melakukan tahap analisis, dilaksanakan tahap perencanaan yang meliputi rancangan isi dan rancangan tampilan. Tahapan tersebut dilakukan untuk mengupayakan pengembangan bahan ajar yang sesuai dan menarik bagi siswa. Pada tahap rancangan isi, peneliti merancang isi e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang berupa materi pembelajaran pada Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 tentang kegiatan ekonomi, komik “Belajar Bersama Besut” yang berisi

tentang proses produksi, distribusi dan konsumsi tahu di Kabupaten Jombang dan latihan soal yang terintegrasi pada laman Wizer.me. Sajian kearifan lokal Kabupaten Jombang dikemas dalam bentuk komik bergambar agar lebih kreatif, menarik dan menggugah semangat belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Rachmadyanti, 2017) bahwa guru dituntut harus menggunakan cara yang kreatif dalam berupaya memadukan antara kearifan lokal dengan materi di Sekolah Dasar. Selain itu narasi visual seperti komik berbasis karakter berpotensi untuk menjadikan topik ilmiah lebih mudah diahami dan menyenangkan bagi siswa (Mahendra, 2021).

Adapun pada rancangan tampilan, peneliti menyusun unsur yang akan ditampilkan pada e-modul berupa judul, identitas singkat materi pembelajaran, serta gambar ilustrasi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi dan kearifan lokal Kabupaten Jombang. Gambar ilustrasi disajikan dengan jelas agar siswa mampu mengetahui gambaran materi dan topik yang akan dipelajari dalam e-modul. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Savitri & Setiawan, 2018) bahwa gambar ilustrasi berfungsi sebagai penjelas yang dimanfaatkan untuk menjelaskan maksud dan tujuan secara visual. Kemudian di setiap bagian e-modul akan disajikan nomor halaman pada bagian tengah bawah untuk mempermudah proses pencarian isi. Adapun tampilan e-modul terdiri dari paduan warna biru, merah muda, oranye dan putih. Hasil akhir pengembangan e-modul akan disajikan pada laman Publuu.com dengan orientasi *potrait* yang dilengkapi dengan laman tunggu dan tombol navigasi.

Kemudian dilaksanakan tahap pengembangan dengan merealisasikan desain bahan ajar yang telah ditentukan menjadi produk nyata. Modul yang dikembangkan peneliti yaitu e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang bagi siswa kelas V SD yang memuat materi pada Tema 9 "Benda - Benda di Sekitarku", Subtema 3 "Manusia dan benda di Lingkungannya", Pembelajaran 3. Proses pengembangna e-modul dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan e-modul. Aplikasi tersebut merupakan alat dalam melakukan desain secara digital yang mudah dioperasikan dan mampu menghasilkan luaran produk dengan format yang beragam. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Isnaini, dkk 2021) bahwa Canva dapat membantu pengguna memenuhi kebutuhan penyampaian informasi yang menarik melalui fitur font, gambar dan bentuk yang beragam serta mudah digunakan. Adapun komik “Belajar Bersama Besut” didesain menggunakan aplikasi Clip Studio Paint (CSP) yang mampu menghasilkan gambar dengan pewarnaan yang lebih detail guna menghasilkan gambar ilustrasi yang lebih hidup.

Setelah membuat desain tampilan dan komik, penulis memasukkan materi ke dalam e-modul. Materi pada e-modul tersusun atas 3 komponen yaitu Mari Membaca, Mari Mencermati dan Mari Berlatih. Komponen Mari Membaca memberi kesempatan siswa untuk membaca komik “Belajar Bersama Besut”. Komik tersebut berisi kearifan lokal Kabupaten Jombang berupa Teater Besutan dan produksi tahu di Kabupaten Jombang. Kedua kearifan lokal tersebut disajikan untuk menjembatani siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari yakni kegiatan ekonomi agar lebih mudah dipahami. Adapun komponen Mari Mencermati berisi pertanyaan pemantik, teks bacaan, dan gambar ilustrasi tentang materi kegiatan ekonomi. Pertanyaan pemantik disajikan untuk membimbing siswa dalam mengaitkan materi kegiatan ekonomi dengan keadaan lingkungan sekitarnya. Melalui pertanyaan pemantik siswa akan mengingat kembali contoh konkret kegiatan ekonomi berkaitan dengan produksi tahu di Kabupaten Jombang. Dengan demikian siswa diharapkan lebih mudah memami materi dan mencapai tujuan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh (Widodo, 2020) bahwa melalui pembelajaran kontekstual dan kearifan lokal peserta didik dapat mendalami suatu gejala secara konkrit dan mampu belajar secara nyata sehingga penguasaan siswa terhadap materi IPS semakin meningkat.

Komponen terakhir dari e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang yakni Mari Berlatih berupa *QR Code* dan *Hiperlink area* yang mengarahkan siswa menuju latihan soal pada laman Wizer.me. Penggunaan *QR Code* dan *Hiperlink area* dilakukan agar ukuran e-modul tidak mengalami peningkatan secara signifikan namun tetap mampu memuat latihan soal yang menarik. Selain itu metode *Hiperlink area* memudahkan siswa dalam mengakses tautan soal meskipun menggunakan perangkat yang berdimensi kecil. Hal tersebut disebabkan karakteristik *Hiperlink area* yang memungkinkan siswa mengakses tautan melalui area yang lebih luas dibandingkan dengan tautan biasa.

E-modul melewati proses validasi dari dua validator yaitu ahli materi dan ahli media guna mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar. Validasi materi akan menjadi acuan peneliti dalam mengevaluasi rancangan materi dan sajian kearifan lokal. Adapun validasi media menjadi acuan peneliti dalam mengevaluasi tampilan, keterbacaan, kelengkapan unsur dan teknologi pada e-modul. Selain itu melalui proses validasi, peneliti mendapatkan kritik dan saran guna melakukan evaluasi dan penyempurnaan pengembangan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi pada e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang valid dengan revisi ringan yang dibuktikan dengan perolehan nilai validasi sebesar 78%. Beberapa revisi

yang perlu dilakukan ialah perbaikan tata bahasa agar sesuai EYD dan perbaikan kalimat percakapan pada komik “Belajar Bersama Besut” agar lebih komunikatif. Perbaikan tata bahasa diperlukan karena bahan ajar juga menjadi contoh bagi siswa dalam mengasah keterampilan menulis. Oleh karena itu, tata bahasa yang disajikan dalam bahan ajar hendaklah selaras dengan ejaan yang disempurnakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rinawati, dkk 2020) bahwa selain menambah pengetahuan, membaca turut memberikan dampak terhadap keterampilan menulis siswa sehingga ketepatan penulisan bahan ajar hendaklah diperhatikan dengan baik oleh pengajar.

Perbaikan kalimat pada komik menjadi lebih komunikatif dilakukan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap kearifan lokal yang diulas pada komik. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan (Utami, 2019) bahwa bahasa yang komunikatif akan menggugah penguasaan konsep dan prinsip yang diulas. Sedangkan hasil validasi media terhadap e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang termasuk dalam kategori sangat valid tanpa revisi dengan perolehan nilai 98%. Meskipun demikian didapatkan saran untuk melakukan penyempurnaan terhadap konsistensi nomor halaman agar siswa mudah mengakses isi dari e-modul.

Setelah melalui proses revisi, peneliti melaksanakan uji coba e-modul yang dilaksanakan di Kelas V SDN Talunkidul Jombang pada tanggal 13 Juni 2023. Kegiatan uji coba dilaksanakan untuk mengetahui kemenarikan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang. Kemenarikan e-modul ini digali melalui angket respon siswa dan guru. Presentase skor akhir dari angket respon siswa terhadap e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang ialah 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul sangat layak dan menarik untuk digunakan. Adapun aspek yang memperoleh nilai tertinggi pada angket respon siswa ialah kebermanfaatan sebesar 90%. Artinya, e-modul IPS yang disajikan secara terintegrasi dengan platform teknologi dan kearifan lokal Kabupaten Jombang mampu memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan semangat belajar, memudahkan memahami materi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat dari (Gunawan, 2020) bahwa pemanfaatan teknologi informasi melalui teknologi pada pembelajaran IPS SD dapat menyajikan materi yang lebih jelas untuk para siswa.

Angket respon guru yang diberikan setelah pelaksanaan uji coba juga menunjukkan hasil serupa yaitu 97% dengan kategori sangat layak. Aspek penilaian yang mendapat skor tertinggi ialah kemenarikan sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan, desain, warna, kearifan lokal dan gambar ilustrasi pada e-modul

tersaji dengan sangat layak. Hal menjadikan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang sangat menarik untuk digunakan pada proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Anindita & Rachmadyanti, 2022) bahwa bahan ajar berbasis teknologi mampu memberikan pembelajaran yang menarik, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, modul elektronik yang tersaji secara terintegrasi dengan teknologi mampu menyajikan informasi berupa tulisan, gambar dan komponen lain sehingga memberikan nilai tambah terhadap kemenarikan sebuah bahan ajar (Maharcika, dkk 2021). Kemudian berdasarkan angket respon guru juga diketahui bahwa aspek konten dan kebermanfaatan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang masing – masing memperoleh presentase nilai sebesar 94% dan 95%. Keduanya termasuk ke dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek yang dinilai pada angket respon guru mendapat kategori sangat layak.

Tahap terakhir dari pengembangan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang ialah evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Sugihartini & Jayanta, 2017) yang mengemukakan bahwa evaluasi ialah upaya penyempurnaan media yang bersangkutan agar efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, kegiatan evaluasi dilakukan secara bersamaan dengan tahapan pengembangan dan implementasi. Evaluasi yang dilakukan pada tahap pengembangan didapatkan melalui hasil validasi, kritik dan saran dari validator. Adapun evaluasi yang dilakukan pada tahap implementasi dilakukan mengacu kepada hasil angket respon guru dan siswa terhadap e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang. Pada tahap ini didapatkan hasil akhir bahwa e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi lagi.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian dan pengembangan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang bagi siswa kelas V SD dilaksanakan menggunakan metode ADDIE. Metode tersebut terdiri atas lima tahapan yaitu Analysis, Design, Develop, Implementation dan Evaluation. Di setiap tahapan tersebut dapat dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan bahan ajar yang dihasilkan.

E-Modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang bagi siswa kelas V SD didesain menggunakan

aplikasi Clip Studio Paint (CSP) dan Canva dengan format PDF berukuran A4 dan disebarluaskan melalui laman Publuu.com. Bagian sampul E-Modul memuat judul, gambar ilustrasi kearifan lokal Kabupaten Jombang dan nama penulis. Kemudian, materi dalam E-Modul berupa Kegiatan Ekonomi yang dilengkapi dengan kearifan lokal Kabupaten Jombang melalui komik “Belajar Bersama Besut”. Materi dalam E-Modul juga memuat gambar konkret kegiatan ekonomi yang diambil dari dokumentasi di Pabrik Tahu yang diilustrasikan menjadi kartun. emuat latihan soal yang disajikan dalam bentuk QR Code dan Hiperlink area yang mengarah pada platform Wizer.me. E-modul ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran paa Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 di kelas V SD.

E-Modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang bagi siswa kelas V SD dinilai sangat valid. Hal tersebut dapat dilihat dari rincian hasil validasi materi sebesar 78% yang berarti valid dengan revisi ringan. Hasil validasi media mendapatkan nilai 98% yang berarti sangat valid. Kemudian hasil angket respon siswa ialah 89% sangat layak dan menarik sedangkan angket respon guru mendapatkan hasil 97% yang berarti sangat layak dan menarik. Berdasarkan rangkaian data tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang dinyatakan sangat layak dan menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa kelas V SD.

Saran

Dalam penelitian ini didapati kelebihan dan kekurangan pada bahan ajar yang dikembangkan. Adapun saran dari peneliti untuk mewujudkan pengembangan produk yang lebih baik lagi yaitu :

1. Bagi guru, untuk memadukan kearifan lokal dalam pembelajaran IPS, meningkatkan intensitas penggunaan bahan ajar berbasis teknologi, dan menyediakan soal evaluasi yang beragam agar pembelajaran menjadi menarik.
2. Bagi siswa, agar mempelajari kearifan lokal Kabupaten Jombang dan melestarikannya, serta menggunakan teknologi dalam ranah yang positif seperti kegiatan belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan pengembangan bahan ajar dengan mengangkat kearifan lokal Kabupaten Jombang yang lainnya, penyempurnaan sistem umpan balik bagi soal uraian terbuka, serta diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk mengulas tingkat keefektifan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang dan pembaharuan e-modul agar senantiasa mampu mengikuti kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R., Basuki, M. H., & Rahmat, F. (2019). *Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Gerak Melingkar Untuk SMA/MA Kelas X*.
- Anindita, F. R., & Rachmadyanti, P. (2022). ANALISIS PEMBELAJARAN IPS BERBASIS WEB DENGAN LINKTREE PADA MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *JPGSD UNESA*, 10.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Manasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: PASCAL BOOKS.
- Gunawan, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS Sd. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(02), 24.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Lestari, E., Nulhakim, L., & Suryani, D. I. (2022). *Pengembangan E-modul Berbasis Flip Pdf Professional “ Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII .”* 6(2), 338–345.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Mahendra, E. R. dkk. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education ...*, 9(1), 279–284. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>
- Nursalim, M., Laksmiwati, H., Syafis, M., Budianti, M. S., Savira, S. I., Khairunisa, R. N., & Satwika, Y. W. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa.
- Paneo, H. (2007). Pengaruh Umpan Balik Evaluasi Formatif Dan Kepribadian Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 13, pp. 719–754. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i67.394>
- Rachmadyanti, P. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal*. 3(2), 201–214.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Roesminingsih, & Susarno, L. H. (2016). *Teori dan Praktek Pendidikan* (8th ed.; Sugiono, Ed.). Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Saputro, B. (2021). Best Practices Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA. In S. Anam (Ed.), *Academia Publication*. Lamongan.
- Sardiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD.pdf* (2nd ed.; E. R. Palupi, Ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 58–63.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Shofuhah, M., & Naqiyah, N. (2016). Perilaku Siswa yang Tidak Dikehendaki (Off Task Behavior) dan Penanganan Konselor di SDIT At-Taqwa Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 6.
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 221–230. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.). Bandung: CV ALFABETA.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Mulyadi, Ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Utami, S. (2019). Pengaruh kemampuan berbicara siswa melalui pendekatan komunikatif dengan metode simulasi pada pembelajaran bahasa indonesia. *Likhitaprajna*, 18, 58–66.
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>
- Zulfa, L., & Rachmadyanti, P. (2022). Analisis Penggunaan Media Google Eartg di Sekolah Dasar. *JPGSD UNESA*, 10.