

PENGEMBANGAN E-MODUL IPS MELALUI KESENIAN DONGKREK PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hayu Eka Fadillah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri

(hayu.20195@mhs.unesa.ac.id)

Ganes Gunansyah

Pendidikan Guru sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(ganes.dikdas@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian DongkreK Pada Kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan pengembangan Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian DongkreK Pada Kelas IV Sekolah Dasar adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan juga efektifitas dari E-modul pada kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model pengembangan ADDIE yakni analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN Wungu 01 dengan subjek penelitian yakni peserta didik kelas IV. Dalam pengambilan data, penelitian ini menggunakan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan data berupa kelayakan media pembelajaran, angket respon guru serta peserta didik untuk mendapatkan data kepraktisan media pembelajaran, serta bulir soal pretest dan posttest untuk mendapatkan data keefektifan produk media pembelajaran. Berdasarkan data hasil validasi E-modul didapatkan nilai dari ahli media yaitu 84% dan nilai dari ahli materi yaitu 94%. Yang berarti Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian DongkreK Pada Kelas IV Sekolah Dasar merupakan media yang layak digunakan. Sedangkan hasil dari penilaian angket respon guru mendapatkan nilai 95% dan angket respon siswa mendapatkan nilai 95,2%. Dari hasil respon guru kelas dan peserta didik menandakan bahwa Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian DongkreK Pada Kelas IV Sekolah Dasar merupakan media yang praktis dan layak digunakan. Jika dilihat dari hasil tes peserta didik Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian DongkreK Pada Kelas IV Sekolah Dasar tergolong pada kategori efektif karena 95% peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan tabel output "Paired Samples Test" diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yakni terdapat perbedaan sebelum perlakuan dan sesudah. Selain itu nilai peserta didik juga mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil gain score yang menunjukkan angka 0,77 yakni peningkatan kategori tinggi. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan E-Modul IPS Melalui Kesenian DongkreK Pada Kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan memenuhi kategori valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *E-modul, IPAS, Kesenian DongkreK, Madiun.*

Abstract

This research is included in development research that produces products in the form of Social Studies E-Module Development through DongkreK Art in Class IV Elementary School. The purpose of the development of Social Studies E-Module Development through DongkreK Art in Class IV Elementary School is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of E-modules in classroom learning activities. In research and development (Research and Development) using the ADDIE development model, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). This research was conducted at SDN Wungu 01 with the research subject being grade IV students. In collecting data, this study used validation sheets for media experts and material experts to obtain data in the form of learning media feasibility, teacher response questionnaires and students to obtain data on the practicality of learning media, as well as pretest and posttest questions to obtain data on the effectiveness of learning media products. Based on the data from the Emodule validation results, the value of the media expert is 84% and the value of the material expert is 94%. Which means the Development of E-Module Social Studies Through DongkreK Art in Class IV Elementary School is a media that is feasible to use. While the results of the teacher response questionnaire assessment received a score of 95% and the

student response questionnaire received a score of 95.2%. From the results of the response of class teachers and students indicate that the Development of E-Module Social Studies Through Dongkreng Art in Class IV Elementary School is a practical and feasible media to use. When viewed from the test results of students, the Social Studies E-Module Development through Dongkreng Art in Class IV Elementary School is classified in the effective category because 95% of students reach learning completeness. Based on the output table "Paired Samples Test" obtained Sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, that is, there is a difference before treatment and after. In addition, the value of students has also increased, it can be seen from the results of the gain score which shows the number 0.77, which is an increase in the high category. According to the results of the research that has been done, it can be concluded that the Social Studies E-Module Development Through Dongkreng Art in Class IV Elementary School that has been developed meets the valid, practical and effective categories so that it is suitable for use.

Keywords: *E-module, Social Studies, Dongkreng Art, Madiun.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal esensial dalam kehidupan karena pendidikan berbanding lurus dengan kualitas peserta didik sebagai bentuk dari masa depan bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan strategis, bukan suatu kegiatan rutin tanpa tujuan dan persiapan yang cermat. Dengan menerapkan kurikulum yang komprehensif dan perencanaan strategis, proses pembelajaran aktif dapat diwujudkan sehingga siswa mampu sepenuhnya mengembangkan potensi mereka dan memperoleh keterampilan sosial yang penting. Hal ini akan memberdayakan siswa untuk secara efektif menavigasi dan beradaptasi dengan lingkungan sosial mereka, sehingga meningkatkan kompetensi sosialnya secara keseluruhan baik yang diperlukan oleh diri mereka sendiri, kelompok individu, bangsa dan negara.

Pendidikan juga merupakan proses transformatif yang bertujuan untuk membentuk kemampuan siswa dalam beradaptasi secara efektif dengan lingkungannya dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berkembang dalam masyarakat (Veni, 2023). Pendidikan juga merupakan tiang utama untuk setiap Negeri, karenanya itulah masa depan suatu negara akan dilanjutkan oleh generasi selanjutnya, apabila generasi selanjutnya tidak mempunyai keinginan untuk meningkatkan pendidikan bagaimana suatu negeri bisa maju, hal inilah yang akan membuat suatu negara mundur. Hingga dari itu berarti suatu pembelajaran untuk sesuatu negeri. Pembelajaran sangat berguna untuk memajukan suatu negara. Agar suatu negara dapat bersaing dengan Negeri lain untuk memajukan pertumbuhan global. Pertumbuhan global yang begitu cepat dari merupakan tuntutan untuk negara Indonesia agar mampu bersaing dalam hal apapun khususnya dalam bidang pendidikan maka dari itu pembelajaran di Indonesia wajib di tekankan agar mampu terpenuhi kebutuhan pembelajarannya (A Sanusi, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2023 dengan guru SDN Wungu

01, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun menyatakan bahwa pada saat proses mengajar, guru hanya menggunakan Buku IPAS Guru dan Siswa yang disediakan pemerintah dan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dominan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru juga menyatakan bahwa hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia dari pemerintah dikarenakan guru sulit menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kurikulum terbaru dan juga menilai kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga disebabkan karena bahan ajar yang diberikan pemerintah juga tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dan juga kebudayaan lokal di lingkungan masyarakat sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Selain itu kurangnya pemanfaatan media elektronik berupa tablet yang diberikan oleh pemerintah kepada peserta didik juga masih kurang dimanfaatkan. Guru juga menuturkan bahwa peserta didik akan lebih termotivasi apabila buku IPAS memuat materi dan contohnya selaras dengan lingkungan sekitar siswa.

Namun kebudayaan lokal kabupaten Madiun sama sekali tidak bisa ditemui pada BAB 6 "Indonesiaku Kaya Budaya". Hal ini membuat guru mengatakan bahwa perlu adanya modul berbasis kebudayaan lokal kabupaten Madiun karena saat kegiatan belajar guru hanya bisa mengaitkan pembelajaran dengan kebudayaan secara verbal. Kegiatan observasi kemudian mengarah kepada hal yang lebih mengerucut dimana pada proses penelitian yang dilaksanakan pada kelas 4 peneliti menemukan bahwa siswa di kelas 4 SDN Wungu 01 Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun tidak memiliki pengetahuan mengenai kesenian Dongkreng. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti menunjukkan video tarian Dongkreng peserta didik tidak dapat menebak dengan benar tarian apa yang dimaksud. Nilai- nilai edukatif dalam seni dongkreng juga dapat ditemukan yakni kebersamaan/gotong royong tampak pada waktu seluruh pemain Dongkreng saling bekerja sama dan gotong royong, nilai kebenaran, nilai tanggung jawab, nilai religius, nilai kejujuran, nilai-nilai moral inilah yang nantinya akan membawa peserta didik

dalam menambah pentingnya peserta didik menemukan wawasan secara optimal dari kesenian Dongkrek. Sehingga melalui permasalahan yang telah disampaikan oleh guru dan melihat hasil studi literatur yang telah dilakukan ditemukan solusi terhadap permasalahan tersebut yakni dengan mengembangkan Modul berbasis kebudayaan lokal yang membahas mengenai kesenian dongkrek sehingga melalui modul tersebut guru akan terbantu dalam mengkonkretkan materi agar sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik khususnya di Kabupaten Madiun.

Mengembangkan kesenian dongkrek sebagai sarana pendidikan yang berakar pada kearifan lokal di sekolah dasar dapat menumbuhkan ikatan yang lebih kuat antara generasi muda dengan kesenian dongkrek, sehingga meningkatkan kesadaran dan keterlibatan dalam pelestariannya. Bentuk kesenian Dongkrek mempunyai potensi besar sebagai sumber daya pendidikan karena kaya akan muatan materi yang dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah dasar. Kebanyakan modul yang ada dengan bertemakan kearifan lokal banyak dikembangkan pada pembelajaran IPA untuk tingkat sekolah dasar (Yuniarti, 2021).

Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang berisikan kearifan ataupun kebudayaan lokal saat pembelajaran di kelas. Modul merupakan pilihan yang tepat karena Modul memiliki fitur interaktif yang lebih luas daripada buku, dimana video, audio, dan aktivitas lainnya yang memungkinkan siswa untuk melibatkan diri mereka secara langsung dalam proses belajar selain itu fleksibilitas E-modul yang dapat diadaptasi sesuai kebutuhannya peserta didik juga menjadi pertimbangan bagi peneliti. aka dikarenakan hal tersenut pengembangan

E-Modul yang mendaptasi kebudayaan lokal IPS sangat diperlukan. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan membahas mengenai Pengembangan dari E-modul berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar di antaranya Devita & Parrisca (2023); Septian Halim Iman, dkk (2023); Rifdah (2022) dan Arum (2023) menjelaskan penelitian yang dilaksanakan berdasarkan pada analisis masalah bahwa pembelajaran hanya terfokus pada guru dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dan berorientasi pada buku teks pembelajaran tanpa didukung oleh media pembelajaran yang inovatif dikarenakan waktu guru yang terbatas serta kondisi yang tidak mendukung guru menciptakan media. beberapa penelitian tersebut mengembangkan E-Modul IPS berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran IPS dan Berdasarkan penelitian terdahulu, terlihat bahwa bahan ajar yang digunakan berbasis budaya lokal layak dan efektif digunakan untuk siswa dalam mempelajari dan memperkenalkan budaya

lokal yang ada di tempat tinggal siswa. Terlibat dalam kegiatan pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam memperlancar prestasi siswa. Pembelajaran didefinisikan sebagai proses pengajaran siswa yang disengaja dan sistematis, yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang cermat. Tujuannya adalah untuk memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan sukses dan efisien melalui persiapan yang tepat. Proses persiapannya meliputi pengembangan program pengajaran tahunan dan semester, serta pembuatan rencana pengajaran yang rinci, meliputi pembuatan materi pembelajaran dan penerapan metode penilaian (Nissa & Haryanto, 2020).

Hal ini memberikan pengaruh pada pengembangan E-Modul yang memanfaatkan kebudayaan lokal adalah solusi yang efektif dikembangkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Terpadu). E-Modul adalah hasil pengembangan modul cetak yang disajikan secara digital pada platform online. E-modul ini juga berisikan komik yang menceritakan asal-usul dari dongkrek, materi pembelajaran, soal evaluasi, glosarium an juga daftar pustaka yang disajikan secara menarik agar peserta didik dapat terbantu memahami budaya lokal dongkrek. Keunggulan dari E-Modul yang memuat kebudayaan lokal ini memberikan kelebihan terhadap proses kegiatan belajar mengajar.

Modul dengan kebudayaan lokal ini bertujuan untguk membantu peserta didik dalam memahami isi materi dengan memuat nilai-nilai dari kebudayaan lokal yang ada di masyarakat (Hasibuan, 2022). Globalisasi telah memfasilitasi aksesibilitas tontonan atau pertunjukan kontemporer yang beragam, menawan, dan terkini kepada khalayak umum. Sehingga, seni pertunjukan lokal mulai terabaikan. Selain itu, dongkrek juga memiliki aura “mistis” sebab asal muasalnya sebagai sebuah ritual, sehingga seringkali membuat masyarakat menganggapnya kuno dan mengurangi semangat mereka untuk mendalami seluk-beluknya.

Dalam kesenian dongkrek juga terdapat beberapa aspek lainnya yang memberikan unsur tambahan menarik dengan menampilkan kesan keindahan dan juga menghibur, misalnya seni musik, seni darama, seni tari, dan pertunjukkan lainnya. Jika tidak dilakukan tindakan proaktif untuk melindungi kesenian dongkrek, maka dikhawatirkan keberlangsungan dan kelestarian kesenian dongkrek akan terancam. (Hasna, 2021). Melalui kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya lokal. Sehingga E- modul yang perlu dilaksanakan adalah melestarikan kebudayaan tersebut dengan memunculkannya dalam bidang pendidikan yang ada di sekolah. Asal muasal kesenian Dongkrek dapat ditelusuri dari Desa Mejayan yang terletak di Kecamatan Mejayan

Kabupaten Madiun. Kesenian Dongkrek dapat digolongkan sebagai wujud kearifan lokal karena tergabung dalam aset budaya takbenda, termasuk kesenian tradisional. Karya seni tersebut pertama kali diproduksi pada tahun 1867 di Mejaya (Desa Mejayan) di bawah bimbingan Raden Ngabehi Lo Prawirodipuro sebagai suatu praktek upacara yang bertujuan untuk memberantas penyakit atau menangkal kekuatan jahat yang sedang mendera penduduk setempat. Seiring berjalannya waktu, ritual dongkrek berkembang menjadi sebuah bentuk kesenian tradisional. Pada tahun 2014, kesenian dongkrek resmi diakui sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia oleh Kemendikbud. Kesenian Dongkrek telah tervalidasi secara empiris, mempertegas keberadaannya dan membenarkan semakin besarnya rasa bangga dan tanggung jawab masyarakat dalam melestarikannya. Berdasarkan seluruh latar belakang yang ada, peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai pengembangan E-Modul IPS berbasis kebudayaan lokal Kabupaten Madiun yaitu Kesenian Dongkrek untuk menyediakan bahan ajar yang kontekstual. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan dari pembahasan kajian ini adalah untuk menguraikan kelayakan dan respon pengguna (guru dan peserta didik) terhadap kemenarikan E-Modul IPS berbasis kebudayaan Lokal Kabupaten Madiun.

Berdasarkan uraian dari latar belakang, Rumusan masalah dari penelitian ini adalah : 1. Bagaimana Kevalidan dari E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar? 2. Bagaimana Keefektivan dari E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar? 3. Bagaimana Kepraktisan E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui Kevalidan dari E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar 2. Untuk mengetahui Keefektivan dari E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar 3. Untuk mengetahui Kepraktisan E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Dalam penelitian yang dilakukan untuk E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini juga disebut sebagai

penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan salah satu metode dalam penelitian yang berfungsi untuk membuat dan menguji suatu produk yang berguna bagi masyarakat. (R mesra, 2023). Sedangkan menurut M Fathoni, dalam buku Metodologi Penelitian Pendidikan menyebutkan bahwa adalah proses sistematis yang menggabungkan penelitian terapan dan solusi untuk menghasilkan produk dan pengetahuan baru yang pelaksanaannya dilaksanakan dengan proses sistematis untuk mengembangkan dan memberikan validasi produk yang dimanfaatkan dalam pendidikan.

Penelitian R&D (Research and Development) dipilih karena untuk mengembangkan suatu produk dan diuji kepraktisan, kelayakan, serta keefektifan media tersebut dalam pengimplementasiannya dalam pembelajaran. Pada penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah E-Modul IPS melalui Kesenian Dongkrek pada kelas IV Sekolah Dasar. Modul pembelajaran ini diterapkan pada materi IPS kelas VI Sekolah Dasar untuk divalidasi untuk mengetahui kelayakannya, diuji kepraktisannya, dan diuji cobakan untuk mengetahui keefektifan modul tersebut.

Lokasi dan waktu penelitian ini dilaksanakan di SDN Wungu 01 yang berlokasi di Jalan. Raya Dungus No. 151 Kel. Wungu, Kecamatan. Wungu, Kabupaten Madiun, Provinsi. Jawa Timur. Penelitian akan dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran Semester Genap tahun ajaran 2023/2024. Adapun subjek penelitian ini adalah 20 siswa di kelas IV. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. data hasil validasi oleh ahli media dan materi, data pre-test dan post-test siswa, serta data angket kepraktisan guru dan siswa disajikan dalam bentuk angka yang disebut juga dengan data kuantitatif. Data respon, komentar, dan saran oleh para validator ahli media dan materi, guru, dan responder disajikan dalam bentuk data kualitatif. Hasil dari data kualitatif dan kuantitatif ini menentukan kelayakan sebuah produk media pembelajaran yang berupa kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan suatu media dalam pengimplementasiannya pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Wungu 01, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun menyatakan bahwa selama ini pada saat proses mengajar, guru cenderung hanya menggunakan Buku IPAS Guru yang disediakan pemerintah dan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dominan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru juga menyatakan bahwa hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia dari pemerintah dikarenakan guru sulit menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kurikulum terbaru dan juga menilai

kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga disebabkan karena bahan ajar yang diberikan pemerintah juga tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dan juga kebudayaan lokal di lingkungan masyarakat sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Selain itu kurangnya pemanfaatan teknologi berupa tablet yang diberikan oleh pemerintah kepada peserta didik juga merupakan salah satu hal yang dipertimbangkan dalam pembuatan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun. Penelitian pengembangan ini memberikan hasil pengembangan berupa produk bahan ajar berupa E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan melalui model ADDIE. Model pengembangan ini juga terdiri dari 5 tahap yakni Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Dipilihnya model ADDIE bertujuan agar dapat mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun yakni sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Langkah pertama dalam pembuatan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun adalah tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Wungu 01 agar dapat mengetahui kebutuhan dari peserta didik. berdasarkan hasil wawancara, kurikulum yang digunakan oleh SDN Wungu 01 adalah kurikulum merdeka. Sehingga dalam mengembangkan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun ini akan mengambil materi bertema keragaman budaya. Selanjutnya peneliti juga melaksanakan analisis terhadap materi pembelajaran. Materi inti yang akan diulas dalam E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun ialah yang diambil dari buku IPAS pada BAB 6, Indonesia Kaya Budaya khususnya pada topik B, Kekayaan Budaya Indonesia.

CP	TP	ATP
Sejarah dan asal-usul kesenian Dongkrek	Menjelaskan asal-usul dan sejarah kesenian Dongkrek.	Mendiskusikan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun

Peserta didik mengenal berbagai alat musik dan properti yang digunakan dalam kesenian Dongkrek	Peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan fungsi dari alat musik dan properti dalam Dongkrek	Peserta didik mengidentifikasi alat musik dan properti melalui gambar
Peserta didik mengenal nilai-nilai budaya dan makna filosofis dalam kesenian Dongkrek	Peserta didik dapat menjelaskan nilai-nilai budaya dan makna filosofis yang terkandung dalam Dongkrek	Peserta didik mengerjakan soal mengenai kontribusi Dongkrek terhadap kebudayaan lokal

Berdasarkan hasil wawancara yang di dapatkan mengenai kebutuhan peserta didik yaitu bahan ajar yang menarik dan bersifat kontekstual yang mampu memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan mengenal kesenian dan budaya lokal dengan cara yang menyenangkan selain itu bahan ajar yang digunakan juga mampu memanfaatkan media teknologi yang ada di sekolah yakni berupa tablet yang masih kurang dimanfaatkan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dalam metode ADDIE yakni tahap perancangan. Tahapan perencanaan ini 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 Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun berisi materi pembelajaran pada BAB 6, Indonesia Kaya Budaya khususnya pada topik B, Kekayaan Budaya Indonesia yang akan membahas mengenai sejarah dan asal-usul kesenian Dongkrek, Alat musik yang digunakan dan juga nilai-nilai budaya dan makna filosofis dalam kesenian Dongkrek.

Kemudian e-modul akan dilengkapi dengan latihan soal yang terintegrasi pada laman quizz. Soal evaluasi juga akan ditampilkan

dalam laman akhir agar peserta didik dan guru mampu berdiskusi bersama dan memahami pembelajaran yang telah diberikan. Adapun rancangan tampilan sampul e-modul terdiri dari Judul, nama pengembang, logo instansi, identitas singkat dari materi pembelajaran, serta gambar ilustrasi Tokoh Kesenian Dongkrek yang berasal dari kabupaten Madiun. Pada setiap bagian e-modul akan disajikan nomor halaman pada bagian tengah bawah untuk mempermudah peserta didik dalam mencari isi E-modul.

Kemudian tampilan E-modul terdiri dari paduan warna biru, kuning dan putih yang disajikan pada laman Heyzine.com berorientasi potrait dan disertai dengan laman tunggu dan tombol navigasi. Hasil ahir dari tahap design adalah 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 Heyzine.com (2) Sampul E-Modul memuat judul, gambar ilustrasi gambar ilustrasi Tokoh Kesenian Dongkrek yang berasal dari kabupaten Madiun. dan nama penulis. (3) Materi dalam E-Modul berupa Kekayaan Budaya Indonesia pada Topik B. (4) E-Modul dilengkapi dengan komik berisi asal-usul kesenian Dongkrek. (5) Memuat latihan soal yang disajikan dalam bentuk QR Code dan Hyperlink area yang mengarah pada platform Quizizz. Lalu perserta didik nantinya akan mengakses link E-modul melalui QR Code yang akan di tempelkan di kelas pada saat implementasi.

3. Pengembangan (Development)

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun. pada Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah proses pengembangan yang diawali dengan mengembangkan materi pembelajaran, mendesain komik sebagai sarana dalam menyampaikan sejarah dan asal-usul dari kesenian Dongkrek, lalu dilanjutkan dengan tahap mendesain tampilan e-modul dan menyusun komponen emodul ke dalam desain yang telah dibuat. Beberapa software yang digunakan dalam proses pengembangan e-modul ialah Clip Studio Paint (CSP), Canva dan Quizizz. Setelah itu, e-modul melalui proses digitalisasi menggunakan laman Heyzine.com. Proses ini bertujuan untuk memunculkan efek berupa flipbook pada transisi halaman serta menautkan latihan soal yang terintegrasi pada

platform Quizizz dalam bentuk QR Code dan Hyperlink Area. Kemudian produk pengembangan disimpan dalam bentuk tautan dan barcode. Berikut ialah tampilan hasil pengembangan e-modul :

Tabel 1. Hasil Pengembangan

Gambar	Keterangan
	Tampilan Sampul
	Tampilan pendahuluan dan Inti
	Tampilan Penutup

a. Validasi Materi

Untuk mengetahui kevalidan produk dilakukan oleh dua ahli yakni Ahli Materi dan Ahli Media. Validasi E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun dilakukan oleh Ibu Dr. Hitta Alfi Muhimmah, M.Pd. sebagai Ahli Materi sedangkan Bapak Ramadhan Kurnia Habibie, S.Pd., M.Pd. sebagai Ahli Media. Aspek yang dinilai dalam proses validasi materi oleh ibu Dr. Hitta Alfi Muhimmah, M.Pd. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil bahwa presentasi kevalidan materi pada e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang ialah 94% yang termasuk dalam kategori Sangat Valid tanpa revisi. Selain itu peneliti mendapatkan saran agar meng-ISBN atau HKI hasil dari pengembangan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun.

b. Validasi Media

Selanjutnya E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun, melakukan proses validasi media yang dilakukan oleh bapak Ramadhan Kurnia Habibie, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil bahwa presentasi kevalidan Media pada E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun ialah 84% yang termasuk dalam kategori Valid dengan revisi ringan. Peneliti juga mendapatkan saran agar menambahkan halaman berupa penjelasan mengenai Dongkrek pada bagian sebelum masuk ke bagian komik.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap selanjutnya adalah implementasi yakni E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun dinilai yang sudah dirancang dan dikembangkan diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar. Setelah E-modul telah divalidasi ahli materi dan ahli media selanjutnya diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Produk e E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun di emplementasikan kepada 20 siswa Kelas IV SDN Wungu 01 Kabupaten Madiun. Kegiatan implementasi dilaksanakan pada tanggal 7 dan 8 Juni 2024.



Gambar 1. Implementasi



Peserta didik mencoba menggunakan e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang menggunakan Tablet dan Laptop melalui tautan dan QR Code yang dibagikan peneliti di Lembar kertas QR Code dan juga grup kelas. Sebelumnya peneliti melakukan demontrasi penggunaan untuk membantu siswa mengoperasikan e-modul melalui tablet. Selanjutnya E-modul diterapkan dalam pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu mengisi soal Pre-test untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum penerapan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek

Kabupaten Madiun Pada saat implementasi berlangsung, siswa dibagi menjadi 10 kelompok dengan setiap kelompok berisi dua anak yang memegang satu tablet. Siswa terlihat antusias dalam membaca. Siswa diminta untuk membaca E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun dengan seksama. Setelah membaca e-modul, peneliti melakukan penguatan materi dengan membahas materi kesenian dongkrek bersama-sama. Selama kegiatan berlangsung peserta didik terlihat kondusif dan fokus pada penggunaan media pembelajaran. Setelah pelaksanaan implementasi media pembelajaran EModul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun maka

Tabel 2. Revisi Media

Sebelum	Sesudah
	

selanjutnya peserta didik diminta untuk mengerjakan soal Post test. Hal ini berguna untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran. Selain mendapatkan data berupa hasil belajar peserta didik dari tahap implementasi, juga akan didapatkan respon angket dari peserta didik dan juga guru kelas mengenai E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun.

Peneliti mengarahkan siswa untuk mengisi angket respon peserta didik dengan menuliskan tanda checklist atau centang pada tabel yang tersedia. Siswa mengisi kuesioner sesuai dengan pengalaman siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun. Kegiatan dilakukan ini berguna untuk mengetahui Kepraktisan E-modul yang dikembangkan peneliti melalui 10 butir pertanyaan. Adapun alternatif jawaban yang disediakan pada kuesioner adalah ya dan tidak.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam pengembangan ADDIE yakni tahapan Evaluasi. Ditahapan peneliti melakukan analisis data hasil dari penelitian yang telah didapatkan. Hasil penelitian yang dianalisis yakni tingkat kelayakan atau kevalidan media dari dosen ahli media serta materi. Untuk mendapatkan analisis

kepraktisan media dapat dari angket respon peserta didik dan Guru Kelas, dan juga menganalisis keefektifan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun melalui nilai Pretest dan Posttest untuk melihat dampak dari e-modul dalam pembelajaran IPS. Menurut hasil penelitian yang didapatkan bisa diambil kesimpulan bahwa E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun layak digunakan pada proses pembelajaran. Setelah mengembangkan e-modul dengan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan dan mendapatkan nilai dari ahli materi serta ahli media maka kevalidan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun dapat diketahui. Kriteria valid media pembelajaran dapat dilihat melalui uji validitas oleh para ahli. Dalam pengembangan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun ini terdapat dua aspek yang divalidasi para ahli yaitu mengenai media dan materi pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil bahwa presentasi kevalidan Media pada E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun ialah 84% yang termasuk dalam kategori Valid dengan revisi ringan. Peneliti juga mendapatkan saran agar menambahkan halaman berupa penjelasan mengenai Dongkrek pada bagian sebelum masuk ke bagian komik. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media, kemudian dilakukan penilaian kembali agar lebih pasti pada bagian yang telah direvisi. Sehingga E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun dinilai layak. E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun divalidasi oleh dosen ahli materi menggunakan angket validasi.

Dosen ahli materi yang memvalidasi E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun ini adalah Ibu Dr. Hitta Alfie Muhimmah, M.Pd. yakni salah satu dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan dengan cara memberikan Soft copy atau Link E-modul untuk dinilai. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil bahwa presentasi kevalidan materi pada e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang ialah 94% yang termasuk dalam kategori Sangat Valid tanpa revisi. Selain itu peneliti mendapatkan saran agar meng-ISBN atau HKI hasil dari pengembangan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun.

B. Pembahasan

Kriteria praktis dari media pembelajaran dapat dilihat melalui respon dari peserta didik serta Guru Kelas sesuai menggunakan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun. Penilaian tersebut berbentuk angket respon peserta didik serta guru kelas. Jika dilihat hasil perhitungan peserta didik diatas yang menunjukkan rata-rata pendapat peserta didik mengenai EModul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun adalah 95,2% jika dalam presentase kelayakan, hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat baik atau sangat praktis. Selanjutnya adalah hasil penilaian dari guru yang mengajar di kelas IV SDn Wungu 01 Kabupaten Madiun.

Selain respon peserta didik, respon guru kelas juga sangat dibutuhkan dalam penelitian ini. Guru kelas diberikan angket untuk mengetahui respon guru sebagai pengajar dengan adanya EDari hasil persentase yang menunjukkan angka 95% maka E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun sangat baik dan sangat praktis untuk digunakan. Menurut pendapat guru kelas IV, E-modul ini sangat bagus, menarik dan sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik dan juga dapat meningkatkan antusias pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut penelitian Setyaningrum (2022) E-modul merupakan media pembelajaran yang praktis karena dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi. E-modul juga dapat dikatakan praktis karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Selain itu yang membedakan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun dengan modul lainnya adalah dalam E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun ini terdapat visualisasi yang menarik dengan tokoh dan ilustrasi yang dibuat sesuai dengan sejarah asli kesenian Dongkrek yang ada di Kabupaten Madiun. Jika E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek Kabupaten Madiun telah mencapai tingkat kepraktisan yang sesuai maka media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran yang bisa membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat belajar. Sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat, serta dapat menambah pengetahuan mengenai kesenian daerah yang akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari budayanya sendiri. Hal tersebut

tentunya dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di jenjang sekolah dasar.

Tingkat keefektifan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun didapatkan melalui hasil Pretest dan Posttest di kelas IV SDN Wungu 01 Kab. Madiun Melalui hasil pretest peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata nilai ketuntasan dibawah KKM sekolah yakni 75. Setelah menggunakan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun, pesera didik mengerjakan soal pos test. Hasil dari post test peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata nilai ketuntasan berada diatas KKM yakni 88,85.

Gambar 2. *Paired Sample T test*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.70	20	10.795	2.414
	Posttest	88.85	20	7.982	1.785

Dari hasil Pre-test dan Posttest tersebut jika dianalisis Berdasarkan output di atas, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 50,70 dan posttest sebesar 88,85. Hasil tersebut menunjukan bahwa secara statistik nilai rata-rata posttest lebih besar dari nilai rata-rata pretest (terjadi peningkatan). Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan rata-rata tersebut signifikan atau tidak maka dapat dilihat dengan membandingkan nilai sig. (2-tailed) pada output "Paired Sample Test".

Gambar 3. *Paired Sample Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Posttest - Pretest	-38.150	8.080	2.030	-42.400	-33.900	-18.789	19	.000

Berdasarkan tabel output "Paired Samples Test" diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan di atas maka tolak H_0 dan terima H_1 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest. Hasil tersebut juga menunjukan adanya pengaruh penggunaan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun terhadap hasil belajar. Selain dilihat dari peningkatan hasil belajar keefektifan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun bisa dilihat melalui hasil nilai ketuntasan yang didapatkan peserta didik. Dari hasil presentase ketuntasan nilai siswa dari soal posttest tersebut yang menunjukkan angka 95% peserta didik tuntas, maka E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun

merupakan media pembelajaran yang dinilai efektif jika diterapkan ketika kegiatan pembelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas.

Dari hasil penelitian bisa diambil kesimpulan bahwa E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun yang telah dikembangkan dapat berguna untuk peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun membuat siswa memahami kesenian yang ada di daerahnya dan membantu peserta didik untuk melanjutkan budaya maupun kesenian yang ada. Sesuai dengan teori Neiveen (1999) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan media pembelajaran harus memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan agar bahan ajar dapat layak digunakan dan membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pengembangan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre Kabupaten Madiun di SDN Wungu 01 dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid maka perlu model pengembangan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini pengembangan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre menggunakan model pengembangan ADDIE yakni analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) serta evaluation (evaluasi). Berdasarkan hasil angket validasi atau uji kevalidan media, EModul IPS Berbasis Kesenian Dongkre memenuhi kriteria valid dengan penilaian yang didapatkan dari ahli media sebesar 84% dan penilaian yang didapatkan dari ahli materi sebesar 94% sehingga media pembelajaran dapat dikatakan valid.
2. Uji kepraktisan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre didapatkan dari hasil angket respon peserta didik dan juga guru kelas dengan perolehan nilai masing-masing 95,2% dan 95%. Menurut angket respon peserta didik dan guru yang didapatkan maka dapat dikatakan bahwa E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkre termasuk kedalam media pembelajaran yang praktis digunakan pada kegiatan pembelajaran.
3. Tingkat keefektifan media pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil belajar peserta didik menunjukkan angka ketuntasan sebesar 95%. Selain itu jika dilihat dari

peningkatan nilai peserta didik dengan perhitungan normal gain akan didapatkan nilai 0,77 yang berarti mengalami peningkatan tingkat sedang. Sedangkan berdasarkan tabel output "Paired Samples Test" diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan di atas maka tolak H_0 dan terima H_1 sehingga hasil tersebut juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar

Saran

Saran Mengacu pada kesimpulan dan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yakni : 1. Kepada pihak sekolah terlebih guru agar dapat memberikan penunjang dalam pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar yakni dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi contohnya seperti E-modul. 2. Kepada peserta didik agar memperelajari kesenian lokal yang ada di Kabupaten Madiun dan melestarikannya, selain itu juga menggunakan teknologi dalam ranah yang positif, dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan E-Modul IPS Berbasis Kesenian Dongkrek. 3. Kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan bahan ajar yang mengeksplor keragaman dari kebudayaan lokal yang ada di Kabupaten Madiun serta melakukan pembaharuan pada E-modul agar selalu mampu mengikuti kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, Rofi'i, & Hartono. (2021). Pengembangan EModul IPS SD Berbasis Kontekstual Materi Menghargai Peninggalan Sejarah di Lingkungan Setempat. *Jurnal Teladan*, 6(2).
- Akrom, N., & Istiqfaroh, N. (2021). Pengembangan Buku Suplemen IPS Tema "Indahnya Kebersamaan" Berbasis Kearifan Lokal Sidoarjo Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Lintang Songo : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 19–24.
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saubah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- Arum Puspitaning Nur Illahi Universitas Negeri Surabaya Putri Rachmadyanti. (n.d.). *The Journal of Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/53905>
- Aufa N. F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mtsn 5 Tulungagung. *Institut Agama Islam Negeri Tulungagung*. Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Burhayani, B., Nuridah, S. ., Saputra, A. M. A. ., Suyuti, S., Sarumaha, Y. A. ., & Anyan, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 166–172.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17783>
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427.
[https://doi.org/10.25299/althariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/althariqah.2022.vol7(2).10851)
- Indah, N., & Dafit, F. (2022). Pengembangan E-MODUL Berbasis Nilai Karakter Pada Pembelajaran Tema 2 subtema 2 di kelas v SDN 177 pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1853.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9327>
- Indah Junia, N. M. I. J., & I Wayan Sujana. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 130–139.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.60243>
- Iis, N., Arita, M., Maratun, N., & Nugraheni, R. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Kaso, N., & Rahmadani, E. (n.d.). E-modul pendidikan Karakter Berciri kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi sigil Sebagai Inovasi dalam upaya Penguatan Karakter Mahasiswa. *Jurnal Sinestesia*.
<https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/433>
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (EModul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI*:
- Putri, L. D., & Zulyusri. (2023). Meta-Analisis Validitas Penggunaan EModule Terintegrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM). *Journal on Teacher Education*, 4, 405–412
- Rachmadyanti, R. K. U. N. S. P. (2022, June 14). *The Journal of Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/46591>
- 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

Sa'adah, N. . (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran
Berbasis Konservasi Sumber Daya Alam Berorientasi
Kearifan Lokal Muatan Pada Kompetensi IPS Kelas IV
MI Ma'hadut Thullab Jogodalu Gresik. Jurnal
Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(2),
1647–1658.

Wahyuni, L. T. S., Lestari, N. A. P., Dharma, I. M. A.,
Lasmawan, I. W., & Suastra, I. W. (n.d.). Eksistensi
Kearifan lokal Bali Pada Kurikulum merdeka di
Sekolah Dasar. Jurnal Paedagogy.
[https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/art
icle/view/7573](https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/7573)

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>

Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., Sastra, G. N.,
& Agustika. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis
Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V
SD. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan,
6(1), 152–161.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>

Wulandari, N. M. I., & Sutajaya, I. M. (2022).
Implementasi Nilai Palemahan Dalam Ajaran Tri Hita
Karana Terhadap Hasil Project Gaya Hidup
Berkelanjutan Dalam Kurikulum Merdeka Di Smpn 1
Ubud. Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan
Pendidikan, 2(3), 1.
<https://doi.org/10.51903/education.v2i3.217>

UNESA
Universitas Negeri Surabaya