

PENGEMBANGAN E-MODUL “RAMBUSI” BERORIENTASI BUDAYA LOKAL PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rifdah Khoirurosyadah

PGSD FIP UNESA (rifdah.18180@mhs.unesa.ac.id)

Putri Rachmadyanti

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa e-modul rambusi dengan berorientasi budaya lokal sebagai bahan ajar untuk membantu guru dan siswa dalam mempelajari budaya lokal Sidoarjo. E-modul rambusi dibuat menggunakan *Flip Pdf Professional*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D dengan model tahapan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sruni II Gedangan, Sidoarjo. Teknik pengumpulan data dilapangan menggunakan teknik observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Produk dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi materi diperoleh persentase sebesar 90,4% dengan kategori valid tanpa revisi sehingga layak digunakan. Uji validasi media diperoleh persentase sebesar 85,7% termasuk kategori valid tanpa revisi sehingga layak digunakan. Kemudian produk dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV SDN Sruni 2 yang berjumlah 10 siswa. Berdasarkan ujicoba lapangan hasil kuisioner siswa diperoleh persentase sebesar 91,6% termasuk kategori layak untuk digunakan. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa e-modul rambusi telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

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

Abstract

This study aims to develop a product in the form of a Rambusi e-module with a local culture-oriented as teaching material to help teachers and students learn the local culture of Sidoarjo. The e-module was created using *Flip Pdf Professional*. This study uses the type of research development or R&D with the ADDIE stage model consisting of five stages *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The subjects in this study were fourth-grade students of SD Negeri Sruni II Gedangan, Sidoarjo. Data collection techniques in the field using observation, interviews, questionnaires, and documentation techniques. The product is validated by material experts and media experts. The material validation test obtained a percentage of 90.4% with a valid category without revision so it is feasible to use. The media validation test obtained a percentage of 85.7% including the valid category without revision so it is feasible to use. Then the product was tested on the fourth-grade students of SDN Sruni 2, totaling 10 students. Based on the field test of the students' questionnaire results obtained a percentage of 91.6% including the appropriate category for use. With this, it can be concluded that the Rambusi e-module is appropriate and suitable for use in the learning process.

Keywords: *development, e-module, local culture, Social Studies*

PENDAHULUAN

Suatu hal terpenting bagi warga negara Indonesia adalah pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha secara sadar dan direncanakan untuk merealisasikan sistem pembelajaran supaya siswa dapat menumbuhkan potensinya untuk membentuk individu yang cerdas yang bermanfaat bagi suatu negara. Pada dasarnya pendidikan merupakan wadah bagi setiap manusia untuk memulai suatu pergerakan yang lebih baik. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah telah menentukan visi misi serta strategi pembangunan pendidikan nasional. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tahun 2007 menyatakan bahwa visi pendidikan nasional yaitu

terbentuknya proses pendidikan sebagai sistem tingkah laku sosial yang berpengaruh dalam memberdayakan penduduk Indonesia berkembang agar menjadi orang yang memiliki kualitas sehingga mampu mengatasi fenomena yang menantang yang selalu berubah. Proses pendidikan akan mengalami perubahan yang mengikuti zaman..

Seperti era saat ini, pendidikan di Indonesia mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pendidikan yang efektif di era pasca pandemi. Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini sedang memasuki masa transisi dari yang semula dilaksanakan secara daring kini perlahan menjadi sistem pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dengan metode *hybrid learning*, gabungan antara tatap muka dan tatap maya. Jadi, ada sebagian siswa yang belajar di sekolah dan sebagiannya lagi belajar secara

online di rumah dalam waktu bersamaan (Zaking, 2021). Sistem pembelajaran masa transisi ini menyulitkan guru dikarenakan kurangnya ketersediaan fasilitas dan bahan ajar yang mendukung untuk digunakan sehingga membuat siswa kurang maksimal menerima materi pembelajaran.

Keterbatasan dalam penggunaan modul sebagai sumber pembelajaran juga turut dirasakan saat pembelajaran IPS berlangsung sedangkan guru sudah semestinya harus membuat suasana belajar menjadi bermakna dan menyenangkan, salah satunya dengan menyajikan bahan ajar yang beragam dan variatif. Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 dalam Standar Isi menyebutkan bahwa IPS meliputi ruang lingkup materi seperti : (1) insan, tempat, dan lingkungan (2) periode, keberlanjutan, dan peralihan, (3) sistem, sosial, dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Pada lingkup system social budaya, dapat dipahami bahwa pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang penting untuk memberikan pandangan yang luas mengenai sosial budaya baik lokal maupun universal sebagai bekal untuk kehidupan bermasyarakat. Dalam pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar, siswa akan lebih menyerap materi apabila guru mengemas pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya lokal daerah tempat mereka tinggal ke dalam materi pembelajaran. Namun, masih sedikit referensi buku untuk siswa yang membahas tentang kebudayaan lokal setempat (Akhmadani dkk, 2021). Sedangkan menurut Putri (2017), nilai-nilai kearifan lokal dapat memperkuat pendidikan karakter agar peserta didik lebih dekat dengan lingkungannya sehingga dapat mencintai budaya sendiri.

Budaya lokal menjadi sangat penting, mengingat keberlangsungan pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yang di kelas, untuk itu sebaiknya dimulai dari lingkungan yang terdapat pada sekelilingnya. Melalui nilai-nilai kearifan lokal, siswa tidak hanya dapat memahami konsep materi saja melainkan siswa juga dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Utari et al., 2016). Dewasa ini gejala dekulturasi atau pemudaran budaya local dalam berbagai bentuk sudah mulai dirasakan, salah satunya adalah mengacu pada wawancara dengan siswa sekolah dasar yang sudah menempuh materi keragaman budaya namun pemahaman budaya lokal daerah setempat masih sangat rendah. Kenyataan seperti ini tentu memprihatinkan. Ditengah pusaran akibat hegemoni. global. tersebut, fenomena yang terjadi. juga telah membuat lembaga pendidikan serasa kehilangan ruang gerak. Sejalan dengan hal ini, terjadinya penipisan wawasan siswa tentang budaya lokal serta tradisi bahkan yang terdapat di daerahnya sendiri. Oleh karena itu esensi serta urgensi pembelajaran berbasis budaya lokal sangat perlu direalisasikan. Tidak cukup sampai tahap realisasi saja, aspek pendukung dalam

perealisasi pembelajaran budaya local yang sangat minim adanya. Kearifan lokal sudah semestinya dilestarikan oleh warga penduduk setempat, apalagi seiring dengan kemajuan zaman, akibat masuknya nilai-nilai dari luar yang membuat terkikisnya kemauan dan ketertarikan para generasi muda dalam melestarikan budaya lokal setempat. Hal ini menyebabkan eksistensi budaya lokal terancam. Untuk itu pentingnya kita sebagai pendidik dalam mengaitkan budaya lokal dalam pembelajaran IPS sebagai bentuk upaya melestarikan budaya lokal setempat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang diperoleh peneliti di SDN Sruni 2, Gedangan Sidoarjo pada tanggal 22 September 2021, melalui wawancara dengan wali kelas IV didapatkan hasil bahwa dalam pembelajarannya guru lebih sering menggunakan bahan ajar berupa buku tema dan lembar kerja siswa dari pemerintah dalam pembelajaran IPS. Beliau juga mengatakan tidak selalu mengkaitkan budaya lokal setempat terhadap pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan kurang tersedianya bahan ajar yang mengintegrasikan budaya local setempat yang secara spesifik untuk satu daerah khususnya Sidoarjo sejalan dengan pendapat Akhmadi dkk (2021) berdasarkan analisisnya terhadap BSE, materi ditulis secara global untuk satu Indonesia, sehingga membutuhkan bahan ajar pendamping dalam melengkapi proses pembelajaran untuk mempelajari kebudayaan daerah setempat. Guru hanya mengandalkan *google* yang kemudian disampaikan secara verbal kepada siswa, kemudian siswa mencatat. Selain itu guru juga belum mengembangkan bahan ajar yang variatif untuk mendukung dalam memperkenalkan budaya lokal dikarenakan dalam perencanaannya membuat bahan ajar yang menarik guru tidak memiliki waktu banyak untuk mempersiapkannya serta guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga tingkat pemahaman dan penguasaan materi peserta didik pada pengenalan budaya lokal setempat tergolong masih rendah karena terlihat ketika peneliti mencoba bertanya jawab bersama siswa mengenai tradisi yang ada di Sidoarjo, hanya lima siswa yang berhasil menjawab dari banyaknya 15 siswa di kelas. Hal ini menunjukkan belum mencapai sebagian dari keseluruhan siswa satu kelas. Sebagian siswa yang lainnya memilih untuk tidak menjawab karena tidak tahu jawabannya. Hasil pengamatan di sebuah perpustakaan juga tidak ditemukan buku referensi atau bahan ajar yang membahas mengenai budaya local Sidoarjo.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, peneliti menghasilkan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi di SD dalam pembelajarannya, yakni tentang penggunaan bahan ajar yang kurang mendukung dalam mengangkat budaya lokal setempat di Sidoarjo menyebabkan guru kurang dalam

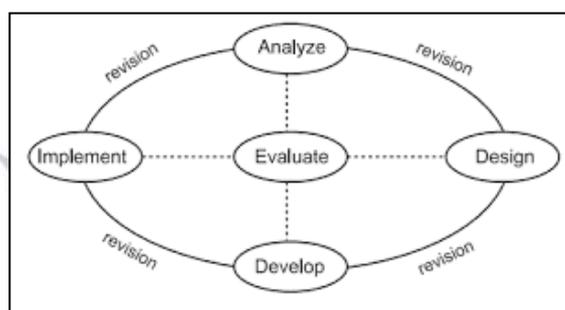
mengintegrasikan budaya lokal pada pembelajaran IPS. Mengacu pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti, guru berharap siswa dapat memahami dan mengenal tentang kebudayaan local, namun guru tidak memiliki media atau bahan ajar yang spesifik berintegrasi pada budaya local untuk mendukung pembelajaran IPS. Selain itu pihak perpustakaan sekolah juga tidak menyediakan bahan ajar atau buku yang membahas tentang kearifan lokal budaya Sidoarjo. Sementara siswa berharap agar pembelajaran mandiri yang dilakukan selama di rumah dan di sekolah sama-sama bermakna dan menyenangkan. Oleh sebab itu berkaitan dengan penggunaan bahan ajar yang terbatas, peneliti menemukan alternatif untuk memberi solusi pada permasalahan tersebut beserta keterbatasan pada orientasi budaya lokal Sidoarjo dalam pembelajaran IPS melalui pengembangan suatu bahan ajar berupa modul elektronik. Produk yang dikembangkan adalah e-modul ragam budaya Sidoarjo diperuntukkan siswa kelas IV Sekolah Dasar wilayah Sidoarjo. Bahan ajar yang dikemas dalam bentuk e-modul disusun dengan sistematis agar mudah dipelajari oleh siswa secara mandiri dalam menggali informasi mengenai budaya lokal Sidoarjo. Makna Rambusi pada e-modul berasal dari singkatan “Ram” yang berarti ragam, “Bu” yang berarti budaya, “Si” yang berarti Sidoarjo.

Adapun kelebihan E-modul rambusi dari penelitian sebelumnya yang dirasa kurang interaktif dan penyediaan materi yang kurang menyeluruh akan dikembangkan dalam e-modul rambusi dengan penyajian materi yang lebih lengkap juga disertai kegiatan berbasis proyek. Aiswa dituntut untuk menghasilkan sebuah proyek yang dikerjakan dalam berkelompok. Dalam hal ini siswa dapat bekerja sama yang baik dan menumbuhkan jiwa sosial sesama teman. Selain itu, terdapat latihan soal berupa kuis yang menyenangkan sebagai bentuk evaluasi dan refleksi. Dengan adanya pengembangan e-modul rambusi ini diharapkan menjadi terobosan terbaru dalam mewujudkan suasana baru dalam belajar yang interaktif dan menarik untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan keterbatasan dan kriteria yang disebutkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan modul elektronik sebagai fasilitas belajar siswa kelas IV dengan judul penelitian “Pengembangan E-modul Rambusi Berorientasi Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.”

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Reasearch and Development*) Penelitian R&D merupakan jenis penelitian untuk menghasilkan produk yang kemudian dilakukan uji kevalidan dan dilanjutkan revisi dan seterusnya (Rayanto & Sugianti, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan e-modul “Rambusi”

berorientasi budaya lokal kelas IV sekolah dasar yang bertujuan untuk memenuhi keperluan bahan ajar siswa dalam mengenal dan memahami materi budaya local setempat. Produk dari hasil mengembangkan e-modul rambusi akan diuji kelayakannya, sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan prosedur dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan e-modul rambusi.



Bagan 1 Model Penelitian ADDIE

Kelebihan model penelitian ADDIE sendiri adalah memiliki langkah kerja yang teratur. Di setiap langkah pada tahap pengembangan ADDIE dilakukan evaluasi dan revisi sehingga menghasilkan e-modul yang valid. Hal tersebut menjadi alasan tersendiri untuk peneliti memilih model penelitian ADDIE

Subjek yang digunakan peneliti adalah siswa kelas IV SDN Sruti 2 Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 10 siswa. Untuk mengetahui kelayakan produk, dilakukan uji kevalidan materi dan media terlebih dahulu oleh para ahli. Kemudian produk diujicobakan kepada siswa dengan memberikan lembar kuisisioner yang digunakan sebagai acuan penilaian produk. Jenis data pada penelitian pengembangan e-modul rambusi ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari data validasi materi, data validasi media, dan data respon siswa. Sedangkan data kualitatif dipeoleh dari masukan yang diberikan oleh validator.

Instrumen penelitian validasi ahli materi dan dan ahli media menggunakan jenis kuisisioner tertutup yang berisi pernyataan dengan memberikan *checklist* di antara lima jawaban alternatif skala likert. Nilai skor dari validasi materi dan media akan dihitung menggunakan rumus metode deskriptif presentase yaitu sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\text{Jumlah skor seluruh aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah menghitung hasil validasi materi dan media maka peneliti akan mengetahui tingkat media e-modul rambusi. Kriteria kevalidan produk yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

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

Data hasil kuesioner dapat diperoleh melalui kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa. Kuesioner dihitung berdasarkan jawaban siswa yang telah menggunakan e-modul rambusi. Adapun rumus yang digunakan dalam penghitungan hasil kuesioner yaitu :

$$PSA = \frac{\text{Jumlah skor seluruh aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan jumlah nilai hasil kuesioner dengan hitungan rumus tersebut maka memperoleh tingkat kelayakan produk e-modul rambusi. Adapun tingkat kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase	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

Pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar e-modul rambusi untuk pembelajaran IPS berorientasi budaya local yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan pengembangan dengan model ADDIE :

Tahap pertama peneliti melakukan analisis kondisi di lapangan dengan melakukan wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 22 September 2021 di SDN Sruni 2 Gedangan Sidoarjo di kelas IV. Ketika peneliti melakukan pengamatan, saat itu masih berlaku pembelajaran berlangsung secara tatap muka terbatas yang diikuti 15 siswa dengan materi pembelajaran saat itu membahas tentang keragaman budaya. Saat pembelajaran, tampak terlihat guru menjelaskan materi dengan berbantuan buku tema dan buku lembar kerja dari pemerintah. Peserta didik terlihat banyak yang mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan, dan terlihat beberapa siswa yang mengantuk sehingga saat guru bertanya, hanya beberapa siswa saja yang menjawab. Ketika peneliti diberikan waktu untuk mengobrol kepada

siswa, peneliti bertanya tentang tradisi yang ada di Sidoarjo, hanya lima siswa yang berhasil menjawab dari banyaknya 15 siswa di kelas. Hal ini menunjukkan belum mencapai sebagian dari keseluruhan siswa satu kelas. Sebagian siswa yang lainnya memilih untuk tidak menjawab karena tidak tahu jawabannya. Peneliti kemudian melakukan wawancara wali kelas tentang tidak tahunya peserta didik kelas IV tentang keragaman budaya yang ada di daerahnya sedangkan siswa sudah menempuh materi tentang keragaman budaya. Kemudian peneliti mendapatkan informasi bahwa beliau tidak selalu mengaitkan budaya lokal setempat terhadap pembelajaran IPS dikarenakan tidak ada buku referensi yang mendukung dalam menjelaskan kepada siswa tentang budaya local. Beliau juga mengatakan belum mengembangkan bahan ajar yang variatif untuk mendukung dalam memperkenalkan budaya lokal karena guru tidak memiliki banyak waktu dalam mengembangkan bahan ajar berorientasi budaya local. Selain itu ketika peneliti melakukan observasi di perpustakaan tidak ditemukan buku referensi yang berorientasi budaya local Sidoarjo. Sedangkan untuk menempuh pembelajaran tatap muka terbatas di era pasca pandemic saat itu sangat diperlukan sumber belajar yang mendukung dalam pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis materi. Materi pokok yang akan digunakan adalah keragaman budaya local yang ada di Kabupaten Sidoarjo. Materi ajar yang digunakan mengacu pada kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV. Berikut ini adalah kompetensi dasar dan materi pokok yang akan dikembangkan :

Tabel 3. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar		Materi Pokok
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	1. Makanan Khas Sidoarjo 2. Tarian khas Sidoarjo 3. Kegiatan Tradisi masyarakat Sidoarjo
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial dan ekonomi.	

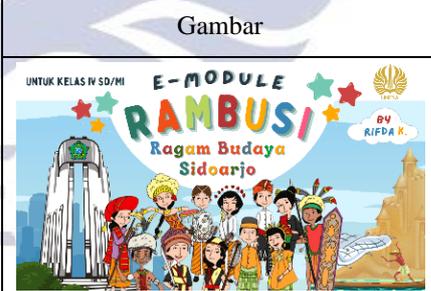
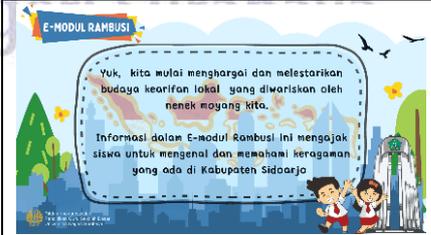
3.1	Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten.	Pariwisata dan Industri Kreatif
4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten	
3.3	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar	Mata pencaharian masyarakat Sidoarjo
4.3	Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar	

yang dikembangkan disesuaikan dengan sub materi yang akan diterapkan pada e-modul agar materi yang terkandung lebih fokus. Materi pokok yang akan disampaikan yakni meliputi makanan tradisional, tarian, tradisi, mata pencaharian, pariwisata dan industri kreatif. Dalam tahap ini peneliti juga membuat *storyboard* yang bertujuan untuk memudahkan peneliti sebagai dasar dalam mengembangkan e-modul rambusi. Adapun untuk spesifikasi produk yaitu sebagai berikut : (1) e-modul berukuran 1920 piks x 1080 piks; (2) menggunakan desain gambar animasi dan nyata; (3) terdiri dari 72 halaman; (4) menggunakan software pendukung *Canva*, *Wordwall*, dan *Flip PDF Professional*; (5) terdapat gambar, video pendukung dan permainan; (6) hasil akhir e-modul dalam bentuk tautan atau *link*; (7) diakses dengan menggunakan jaringan *internet*; (8) dapat diakses pada *smartphone*.

Tahap ketiga pengembangan bentuk produk diawali dengan mempersiapkan materi yang dibutuhkan. Kemudian dilanjutkan dengan mendesain halaman e-modul dan mengatur tata letak serta menyusun materi ke dalam halaman e-modul. Desain halaman pada produk e-modul menggunakan *Canva* sesuai dengan *storyboard* yang dibuat sebelumnya. Tampilan e-modul rambusi terdiri dari : (1) cover depan e-modul; (2) kata pengantar; (3) menu rambusi; (4) kompetensi dasar dan tujuan; (5) halaman aperserpsi; (6) menu materi; (7) lembar kerja berbasis proyek; (8) kuis permainan; (9) profil pengembang; (10) sumber referensi.

Berikut adalah desain tampilan e-modul rambusi

Tabel 4. Desain Tampilan

Gambar	Keterangan
	Tampilan cover depan
	Tampilan cover belakang
	Tampilan kata pengantar dan menu rambusi

Berdasarkan analisis kompetensi dasar dan materi pokok tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengetahui dan mengenal tentang keragaman budaya local yang ada di Sidoarjo dan dapat mendeskripsikan keunikan dan potensi yang berada di daerah tempat tinggalnya.

Setelah memahami permasalahan yang ada di lapangan peneliti menemukan penelitian terdahulu milik Akrom (2021), Pratama (2021), dan Sa'adah (2021). Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa bahan ajar yang digunakan berbasis budaya local layak efektif digunakan untuk siswa dalam mempelajari dan memperkenalkan budaya local yang ada di tempat tinggal siswa. Kemudian peneliti memiliki ide untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul yang berorientasi budaya local untuk mendukung pembelajaran di era pasca pandemi dengan memfasilitasi guru dan siswa agar tetap mengintegrasikan budaya local secara maksimal karena dapat diakses secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

Tahap kedua adalah perancangan, peneliti merancang desain e-modul yang akan disusun sesuai dengan kebutuhan dan kriteria pada siswa. Penyusunan materi pada e-modul disesuaikan dengan kompetensi dasar IPS kelas IV yang berorientasi pada kearifan local Sidoarjo. Materi



Tampilan kompetensi dasar dan tujuan

Tampilan Apersepsi

Tampilan materi

Tampilan latihan soal

Tampilan Prombusi (Proyek Rambusi) dan menu kuis

Tampilan permainan wordwall "Jalan Kebenaran"

Tampilan permainan wordwall "Tebak Aku"



Profil Pengembang dan Refrensi

Setelah membuat desain e-modul menggunakan *canva* dan disimpan dalam bentuk format pdf, lalu e-modul melewati proses pemrograman melalui *Flip Pdf Professional*. Pemrograman ini bertujuan untuk memunculkan efek *flipbook* dan menambahkan video, audio, game edukasi, dan tautan lainnya. Setelah melalui pemrograman, file e-modul disimpan dalam bentuk format link atau tautan yang dapat disalin dan dibagikan melalui *whatsapp*.

Setelah menyelesaikan pembuatan e-modul rambusi, untuk mengetahui kevalidan materi dan media dilakukan uji validasi oleh para ahli yang berpengalaman dalam bidangnya dan berkompeten. E-modul rambusi dilakukan validasi materi oleh ibu Endah, S.Pd., M.Pd. Aspek yang dinilai pada lembar validasi materi terdiri dari empat aspek yang dikembangkan menjadi 13 pernyataan meliputi penyajian, kelayakan isi materi, kelayakan bahasa dan efektivitas.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Butir pernyataan	Skor
1	Penyajian	1,2	10
2	Kelayakan materi	3, 4, 5, 6, 7, 8	27
3	Kelayakan Bahasa	9, 10, 11	13
4	Efektivitas	12, 13	9
Jumlah			59

Dari hasil perolehan skor validasi materi e-modul rambusi yaitu 59 dari skor maksimal 65. Selanjutnya dilakukan perhitungan presentase hasil validasi materi pada e-modul rambusi sebagai berikut :

$$PSA = \frac{59}{65} \times 100$$

$$PSA = 90,7\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan hasil presentase sebesar 90,7% dan menunjukkan bahwa e-modul rambusi dinyatakan sangat valid tanpa revisi dan layak untuk digunakan.

Selanjutnya e-modul akan dilakukan validasi media oleh bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd. Perolehan hasil validasi ahli media terhadap e-modul rambusi adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Butir pernyataan	Skor
1	Desain tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	29
2	Pemilihan media	8	5
3	Kemudahan	9, 10	10
4	Tulisan	11, 12, 13, 14, 15	20
5	Audio	16, 17, 18, 19	18
6	Efektivitas	20, 21	8
Jumlah			90

Berdasarkan data tersebut, validasi media pada e-modul rambusi mendapatkan skor 90 dari skor maksimal 105. Sehingga skor hasil validasi yang telah diperoleh dapat dipresentasikan dengan rumus berikut :

$$PSA = \frac{90}{105} \times 100$$

$$PSA = 85,7\%$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh persentase 85,7% yang menyatakan bahwa media e-modul rambusi sangat valid tanpa revisi sehingga layak digunakan untuk siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan uji validasi materi dan media, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Dalam tahap ini produk yang telah divalidasi kemudian diujicobakan kepada siswa. Peneliti menggunakan subjek ujicoba di SDN Sruni 2 Kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Ujicoba ini dilakukan pada tanggal 9 Mei 2022. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan di luar jam pelajaran agar tidak mengganggu tugas-tugas sekolah. Siswa yang dapat mengikuti uji coba merupakan siswa yang membawa *smartphone android* masing-masing. Peneliti sebelumnya menunjukkan bahan ajar e-modul rambusi yang akan diimplementasikan dengan membagikan *link* melalui grup *whatsapp*, kemudian peneliti mendemonstrasikan kepada siswa mengenai e-modul yang telah dibagikan melalui grup *whatsapp*. Setelah itu siswa dipersilahkan untuk mengoperasikan e-modul serta mencoba kuis permainan yang terdapat pada e-modul rambusi.



Gambar 1. Uji Coba Produk

Selanjutnya peneliti memberikan kuis dan siswa diminta untuk mengisinya dengan cara checklist. Siswa mengisi kuis sesuai dengan yang mereka alami saat

mengoperasikan e-modul rambusi. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan untuk menentukan tingkat kelayakan e-modul rambusi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada lembar kuis terdiri dari tujuh aspek yang dikembangkan menjadi 19 butir pernyataan. Dalam kuis terdapat 5 alternatif jawaban yaitu 1(sangat tidak setuju), 2(tidak setuju), 3(cukup setuju), 4(setuju), 5(sangat setuju) Berikut adalah hasil kuis respon siswa terdapat penggunaan e-modul rambusi:

Tabel 7. Hasil Kuis Siswa

No	Indikator	Skor	PSA
1	Tampilan	220	88%
2	Tulisan	94	94%
3	Bahasa	47	94%
4	Suara	44	88%
5	Kemudahan penggunaan	95	95%
6	Kejelasan materi	94	94%
7	Proses belajar	277	92%
Jumlah		871	91,6%

Selanjutnya nilai skor pada setiap aspek akan dihitung dengan rumus PSA (Persentase Setiap Aspek). Kemudian hasil persentase dapat dimasukkan di dalam diagram seperti berikut :

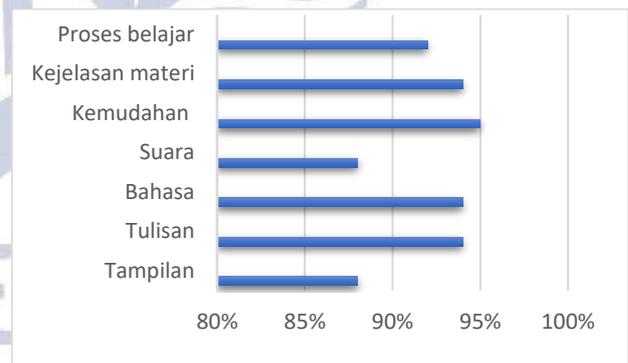


Diagram 1. Hasil Kuis Siswa

Setelah uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di SDN Sruni II Sidoarjo, maka diperoleh presentase dari seluruh aspek yaitu sebagai berikut :

$$PSA = \frac{871}{950} \times 100$$

$$PSA = 91,6 \%$$

Berdasarkan perhitungan keseluruhan aspek didapatkan presentase 91,6 % artinya e-modul rambusi berorientasi budaya lokal mata pelajaran IPS Kelas IV dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi yang dilaksanakan setelah peneliti melakukan ujicoba produk pada tahap implemmentasi. Komentar dan saran diperoleh dari siswa ketika selesai pembelajaran dengan menuliskan

komentar, saran dan kendala pada lembar kuisioner. Komentar dan saran dari siswa digunakan sebagai perbaikan e-modul. Adapun komentar dan saran dari siswa sebagai berikut : (1) tautan e-modul lemot saat dibuka di *website* bawaan *smarthphone*, sehingga siswa perlu membuka tautan di *google chrome*; (2) tampilan e-modul kurang besar, sehingga siswa perlu memiringkan *smartphone* agar tampilan lebih besar; (3) pada e-modul rambusi, *backsound* tidak disajikan seluruh halaman, hanya tersedia di halaman tertentu saja. Kemudian pada tahap ini tidak diperlukan revisi yang berarti, karena masih dapat diatasi dengan alternatif lainnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari uji coba produk di SDN Sruni II Sidoarjo, maka e-modul rambusi Berorientasi Budaya Lokal dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, e-modul rambusi dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang variatif sehingga menjadikan pembelajaran budaya local yang lebih menarik dan menjadikan siswa agar antusias dalam menggali informasi tentang kebudayaan local yang ada disekitarnya. Pada kenyataannya di era pasca pandemi yang memberlakukan *hybrid learning* saat itu menimbulkan kesulitan terhadap guru dalam menyampaikan materi terutama pembelajaran IPS di sekolah, guru tidak selalu mengintegrasikan budaya local dengan penyajian materi yang menarik. Padahal pembelajaran dengan menyajikan materi yang menarik dapat membuat siswa minat dan antusias dalam menggali informasi atau materi. Lestari (2020) menyatakan dalam bukunya bahwa, pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang berorientasi kearifan lokal dengan memodifikasi bahan ajar ini diharapkan dapat memotivasi belajar siswa untuk selalu ingin mengetahui tentang budayanya. Rachmadyanti (2017) mengemukakan bahwa penguatan karakter dapat melalui pemahaman budaya local yang harus diterapkan sejak dini bagi siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 dalam Shufa (2018) menjelaskan bahwa sekolah dasar dikembangkan menjadi tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengembangkan karakter, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta menghargai keragaman budaya local. Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar memberikan makna yang utuh kepada peserta didik (Anwar et al., 2017). Selain itu, kearifan lokal mempunyai nilai budaya tersendiri yang dipercaya sebagai pedoman dalam hidup bermasyarakat (Kormasela et al., 2020). Dengan demikian, kegiatan yang dapat dilakukan adalah salah satunya melaksanakan pembelajaran berorientasi kearifan lokal dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat

tinggal siswa. Agar pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan local berjalan dengan maksimal, maka diperlukan kreatifitas guru dalam mengembangkan berbagai bahan ajar yang menarik dan inovatif agar siswa termotivasi dalam mempelajari budaya local.

Sedangkan menurut Kosasih (2021) e-modul adalah bahan ajar yang disusun sederhana serta adanya intruksi sehingga dapat dipelajari siswa secara mandiri dalam memahami suatu materi dimanapun dan kapanpun. E-modul yang dikembangkan berisi materi tentang keragaman budaya local di Sidoarjo sehingga e-modul diberi judul Rambusi yang merupakan singkatan dari Ragam Budaya Sidoarjo. E-modul rambusi dirancang dengan berbantuan *software Canva* dan *Flip Pdf Profesional*. Di dalam e-modul rambusi terdapat kompetensi dasar, tujuan, materi yang dilengkapi video, soal latihan, kuis permainan serta lembar kerja siswa berbasis proyek untuk mengapresiasi budaya local sekitar. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti akan mengambil data sesuai dengan rumusan masalah yaitu kelayakan bahan ajar yang meliputi uji validasi materi, uji validasi media dan respon siswa terhadap e-modul. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau R&D dengan model penelitian yang dikemukakan oleh Branch, yaitu terdapat lima tahapan model penelitian ADDIE.

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kondisi nyata, analisis kondisi ideal, analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada kegiatan analisis kondisi nyata di lapangan peneliti mendapati hasil bahwa guru masih belum sempurna dalam mengintegrasikan budaya local dalam proses pembelajaran. Seharusnya jika dalam kondisi ideal, kearifan local perlu diterapkan sejak dini kepada siswa. Karena menurut Rachmadyanti (2017) guru perlu memanfaatkan kearifan lokal untuk mengembangkan karakter siswa melalui lingkungannya. Kesenjangan ini terjadi karena pada kenyataan di lapangan, guru belum mengembangkan bahan ajar yang membahas tentang budaya local. Selanjutnya dilakukan analisis pada materi ajar yang akan disajikan dalam e-modul. Materi yang terdapat pada e-modul rambusi ini direlevasikan dalam kompetensi dasar kelas IV Sekolah Dasar. Sejalan dengan pendapat Eka Nurwulan dalam Nurani (2022) pemilihan kompetensi dasar dan merumuskan indikator yang disesuaikan dengan standar pencapaian siswa merupakan langkah awal untuk mengetahui ketercapaian kompetensi sebagai hasil pembelajaran dari tanda-tanda (indikator) yang ditunjukkan peserta didik. Peneliti kemudian mengembangkan materi pokok yang relevan dengan kompetensi dasar yang digunakan diantaranya: (1) makanan tradisional khas Sidoarjo; (2) tarian Sidoarjo; (3) tradisi masyarakat Sidoarjo; (4) pariwisata dan industri kreatif serta (5) mata pencaharian masyarakat Sidoarjo.

Pembelajaran budaya lokal merupakan proses pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya yang ada disekitar tempat tinggal. Keberadaan budaya local di Sidoarjo dimanfaatkan sebagai materi yang akan diintegrasikan dalam mata pelajaran IPS. E-modul rambusi ini dirancang untuk membantu siswa mengenal dan memahami budaya local yang terdapat di Sidoarjo yang dibuat dalam bentuk e-modul dan dapat diakses melalui smartphone, sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun secara mandiri seperti mengamati gambar dan video berbagai aktivitas tradisi kebudayaan dan menambahkan kuis permainan budaya sehingga menambah ketertarikan tersendiri untuk siswa dalam mempelajari budaya melalui e-modul rambusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Winarni et al (2020) bahwa permainan edukatif dapat menimbulkan kesenangan siswa pada kegiatan pembelajaran dan juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Desain materi pada E-modul rambusi ini dibagi menjadi lima materi pokok diantaranya makanan tradisional, tarian, tradisi budaya, pariwisata dan industri kreatif serta mata pencaharian. Terdapat halaman pembatas yang memisahkan antara materi satu dengan materi lainnya. Desain halaman e-modul pada tiap materi didesain dengan tema dan warna yang berbeda menyesuaikan dengan tema materi yang disampaikan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mudah untuk mengklasifikasi setiap sub materi. Sistematika e-modul rambusi diantaranya ; (1) cover depan e-modul; (2) kata pengantar; (3) menu rambusi; (4) komepetensi dasar dan tujuan; (5) halaman aperserpsi; (6) menu materi; (7) lembar kerja berbasis proyek; (8) kuis permainan; (9) profil pengembang; (10) sumber referensi. Pada setiap materi pokok masing-masing terdapat lima butir soal latihan yang terletak di akhir bagian materi yang bertujuan untuk mengulas kembali tiap materi yang telah dipelajari, kemudian siswa dapat melanjutkan ke bagian materi pokok selanjutnya. Setelah mempelajari materi, siswa akan menyelesaikan lembar kerja berbasis proyek. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan video tutorial dan penugasan untuk siswa, halaman tersebut diberi judul Prombusi yang berarti Proyek Rambusi. Selaras dengan pendapat Putri (2017), bahwa pemberian LKPD berbasis proyek dapat membuat siswa turut berpartisipasi aktif dalam materi pembelajaran. Bagian yang terakhir adalah kuis permainan dengan melibatkan materi budaya yang telah dipelajari. Penggunaan game bertujuan agar mengurangi rasa bosan pada siswa (Wardhani, 2019). Pembuatan kuis atau game edukasi ini dibuat dengan berbantuan aplikasi *wordwall* yang ada di *website* kemudian ditautkan dalam e-modul rambusi. Menurut Sari (2021), *wordwall* adalah aplikasi permainan sebagai alat evaluasi yang menarik untuk siswa. Peneliti menyajikan

dua macam kuis permainan *wordwall* yang dapat dimainkan oleh siswa. Selain dapat bermain, siswa juga dapat belajar mengenal budaya lokal dengan menyenangkan.

Setelah mengumpulkan materi, peneliti kemudian menyusun e-modul dengan berbantuan aplikasi *software* lainnya. Karena menurut Hamid (2017) e-modul memiliki karakteristik yang memanfaatkan fitur yang ada pada aplikasi *software*. Selanjutnya peneliti mendesain halaman e-modul menggunakan aplikasi *Canva* dan disimpan dalam format *Pdf*. Kemudian format *pdf* tersebut dilakukan proses pemograman menggunakan *Flip Pdf Professional* untuk memunculkan efek seperti *flipbook*, serta menambahkan video, audio, *game* dan lain sebagainya. Setelah melakukan pemrograman, file disimpan menggunakan format *website* atau tautan sehingga siswa dapat mengakses melalui *link* yang dibagikan oleh peneliti melalui *whatsapp group*.

Setelah penyusunan e-modul, tahap selanjutnya melakukan uji validasi oleh kedua para ahli. Keduanya mendapati hasil dengan kategori layak tanpa revisi. Uji validasi materi oleh ibu Endah, M.Pd mendapati hasil bahwa materi pada e-modul rambusi dengan mengaitkan budaya lokal Sidoarjo dinilai sudah sesuai dan layak tanpa revisi hal ini dibuktikan dengan penilaian uji validasi materi yang memperoleh presentase 90,7% sehingga materi yang digunakan dinilai sesuai dan termasuk kategori sangat valid tanpa revisi sehingga layak untuk digunakan. Sedangkan uji validasi media oleh Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd mendapati hasil 85,7%. Sejalan dengan Riduwan (2010) yang menunjukkan kategori valid tanpa revisi dan sangat layak digunakan.

Selanjutnya berdasarkan uji coba e-modul terhadap siswa mendapati hasil presentase sebesar 91,6% yang menyatakan bahwa e-modul rambusi termasuk kategori sangat layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik ketika belajar dengan menggunakan e-modul rambusi. Selain itu, kejelasan materi pada hasil uji coba mendapatkan presentase sebesar 94% siswa dapat memahami dan mudah mengingat materi yang disampaikan dalam e-modul. Kehadiran e-modul rambusi dapat mempermudah siswa dalam belajar materi budaya, karena dalam penerapannya siswa dapat belajar secara mandiri dan tidak didominasi oleh guru (Sukaenah dkk, 2019). Untuk itu e-modul rambusi dirancang secara sederhana agar memudahkan siswa dalam mengoperasikan e-modul secara mandiri tanpa bimbingan guru. Hal ini sependapat dengan Hamid (2017) yang menyatakan bahwa dalam penyusunannya, e-modul harus bersifat *user friendly* agar mudah menggunakannya. Dengan demikian hal tersebut dapat dibuktikan melalui kuisisioner siswa pada aspek kemudahan penggunaan. Dalam aspek kemudahan penggunaan e-

modul rambusi memperoleh persentase 95% yang artinya e-modul ini mudah digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu kebahasaan dalam e-modul menurut Akbar dkk (2019) bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif. Selaras dengan Ilmi (2021) bahwa penggunaan bahasa disesuaikan dengan perkembangan siswa sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dibuktikan dalam aspek kelayakan bahasa yang memperoleh persentase sebesar 94% dan didukung dengan kejelasan tulisan yang mendapati persentase sebesar 94% yang menunjukkan bahwa tulisan dapat dibaca dengan jelas sehingga dapat menunjang siswa dalam memahami materi.

E-modul rambusi adalah bahan ajar yang dirancang modern dan masa kini dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Sejalan dengan pendapat Hamid (2017) bahwa e-modul selayaknya memiliki karakteristik yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi yang ada. E-modul rambusi merupakan jenis modul elektroik audiovisual karena penggabungan audio dan visual sehingga bahan ajar ini dapat dilihat serta memunculkan suara. Penyajian video tutorial, animasi dan audio yang dikemas dalam e-modul akan membuat siswa lebih tertarik dan memperluas pemahaman materi yang akan disampaikan (Putri et al., 2020). Penggunaan audiovisual dalam bahan ajar e-modul rambusi dapat meningkatkan fokus siswa dalam memahami materi. Hal tersebut dibuktikan dalam hasil kuisioner pada aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 88% selain itu pada aspek kemenarikan musik juga memperoleh persentase sebesar 88%.

Pemanfaatan e-modul sebagai bahan ajar atau sumber belajar dengan modifikasi materi budaya lokal dapat memberikan suasana baru untuk siswa sekolah dasar dalam proses belajar. Selain itu juga dapat menambah motivasi dan semangat belajar siswa karena konsep e-modul yang variatif, fleksibel serta efisien (Kosasih, 2021). Unsur sumber belajar dan media yang menarik dapat mendukung tercapainya keberhasilan pembelajaran yang berkualitas (Su'udiah, 2016). Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan hasil kuisioner respon siswa pada aspek proses belajar. Pada aspek tersebut diperoleh persentase sebesar 92,3 % yang artinya selama proses belajar, menggunakan e-modul rambusi memberikan suasana baru yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa semangat dalam mempelajari budaya, selain itu e-modul rambusi juga berpotensi dalam membantu siswa memahami budaya lokal Sidoarjo.

Dengan demikian perolehan hasil respon siswa secara keseluruhan terhadap e-modul rambusi mendapatkan persentase 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan. Setelah ujicoba dilakukan, pada tahap evaluasi adapun komentar dan saran dari siswa sebagai berikut : (1) tautan

e-modul lemot saat dibuka di website bawaan *smarthphone*, sehingga siswa perlu membuka tautan di *google chrome*; (2) tampilan e-modul kurang besar, sehingga siswa perlu memiringkan *smartphone* agar tampilan lebih besar; (3) pada e-modul rambusi, *backsound* tidak disajikan seluruh halaman, hanya tersedia di halaman tertentu saja. Kemudian pada tahap ini tidak diperlukan revisi karena tidak ditemukan kendala yang berarti, karena masih dapat diatasi dengan alternatif lainnya. Sehingga dengan adanya pengembangan ini bertujuan untuk memfasilitasi guru dan siswa agar dapat mempelajari budaya lokal Sidoarjo dengan menyenangkan serta menumbuhkan minat siswa dalam menggali informasi tentang budayanya sendiri. Selain itu bagi guru dapat menambah bahan ajar yang variatif dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil dan pembahasan penelitian pengembangan e-modul rambusi berorientasi budaya lokal untuk pembelajaran IPS kelas IV SD yang dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE.

E-modul rambusi berorientasi budaya local dibuat dengan canva dengan ukuran 1920 piks X 1080 piks. E-modul rambusi terbagi menjadi lima bab materi dan terdiri dari 72 halaman. E-modul rambusi juga dilengkapi video pendukung, soal Latihan, lembar kerja dan juga kuis permainan yang menarik. E-modul rambusi digunakan untuk materi keragaman sosial budaya berorientasi budaya lokal pada mata pelajaran IPS SD khususnya kelas IV.

E-modul rambusi berorientasi budaya lokal kelas IV dinyatakan valid atau layak dengan rincian Kelayakan produk dari ahli materi diperoleh persentase 90,7% yang berarti valid dan layak digunakan. Kelayakan produk dari ahli media diperoleh persentase 85,7% yang berarti valid dan layak digunakan. Kelayakan produk dari uji coba terhadap siswa persentase 91,6% dari 100% yang dapat diartikan bahwa e-modul rambusi sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran IPS berorientasi budaya lokal.

Saran

Pada penelitian ini terdapat kelebihan dan kekurangan yang ada pada e-modul rambusi, sehingga adapun saran dari peneliti untuk dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih baik lagi.

Bagi guru, diharapkan untuk lebih mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan teknologi dalam membuat bahan ajar atau media yang lebih bervariasi.

Bagi siswa, diharapkan untuk dapat lebih mempelajari budaya lokal Sidoarjo sebagai bentuk apresiasi terhadap

kearifan lokal dan upaya untuk melestarikan budaya yang ada di sekitar tempat tinggalnya.

Bagi peneliti berikutnya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan e-modul rambusi berorientasi budaya lokal untuk pembelajaran IPS kelas IV serta diharapkan dapat mengembangkan sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, Rofi'i, & Hartono. (2021). Pengembangan E-Modul 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.
- Anwar, M. F. N., Ruminiati, & Suharjo. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 2(10), 1291–1297, EISSN: 2502-471X 1.
- Hamid, M. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017*.
- Ilmi, M. (2021). Pengembangan Media Permainan Batara Adventure Berbasis Andtoid Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku dan Budaya Nusantara Kelas IV. *JPGSD*.
- Kormasela, D. A., Dawud, D., & Rofi'uddin, A. (2020). Pemanfaatan Kearifan Lokal Maluku dalam Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1056.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (Bunga Sari Fatmawati (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar* (1st ed.). Deepublish.
- Nurani, M. C. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Literasi Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Geluran 3 Taman Sidoarjo. *JPGSD*, 10(2), 431–441.
- Pratama, R. ., Fikriyah, & Rohaeti, T. (2021). Pengembangan E-Modul Bemuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 2 Waruroyom. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(2), 16.
- Putri, I. P., Yuniasih, N., & Sakdiyah, S. H. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 523–530.
- Putri, M. ., Audianti, E., Nauli, & Noviyanti, S. (2017). Implementasi Model Project Based Learning Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Di SD N 34/I Teratai. *Al-Irsyad*, 105(2), 79.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *J. Jpsd*, 3(2), 201–214.
- Rayanto, Y. ., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2010). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- 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.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.
- Sukaenah QYuliana R. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Banten Pada Mata Pelajaran IPS. 2(1), 298-309
- Utari, U., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 39–44.
- Wardhani, N. . (2019). *Pengembangan Media Labyrinth Adventure Berbasis Android Sesuai Tahapan Pemecahan Masalah Polya Di Sekolah Dasar*.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100.
- Zaking, S. (2021). *PTM Pakai Metode Blended Learning atau Hybrid Learning*. Jawapos.Com.