

**PENGEMBANGAN E-MODUL COLONIZATION IN INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Aimmatun Nadhifah<sup>1</sup>, Vanda Rezania<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> FPIP PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>1</sup>aimmatunnadhifah107@gmail.com, <sup>2</sup>vandarezania1@umsida.ac.id

**ABSTRACT**

*This research was conducted because of the importance of teaching materials for learning assistants, namely E-Modules. E-modules are teaching materials in the form of digital books that are used by students in the process of teaching and learning activities. With this E-Module it helps educators or teachers improve their teaching skills through media that is packaged in a attractive way, so that learning is more active, creative, fun for students and motivates students to learn. The purpose of this study is to produce learning media in the form of E-Module Colonization in Indonesia in the learning process to determine the feasibility of student responses to E-Module Colonization in Indonesia and the implementation and effectiveness of E-Modules. The method used in this research is the plomp model design. The tool developed is an E-Module Colonization in Indonesia on colonial events in Indonesia. Data collection techniques used observation and interview sheets for class V teachers, learning achievement tests, E-Module implementation sheets, Colonization in Indonesia Media E-Modules, student response questionnaire sheets. The subject of research validation. The subject of research validation by 2 expert UMSIDA lectures, students for trials. Media expert validation results 83%, material experts 86%. The results of the student's response to the E-module were very feasible with a score, the results of the implementation of the e-module obtained a result of 96% with a very practical category. The results of the effectiveness data obtained and average result of 87.2 and above the students' KKM score.*

*Keywords: e-module, teaching skills, history*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilakukan karena pentingnya bahan ajar untuk pendamping pembelajaran yaitu E-Modul. E-modul adalah bahan ajar berupa buku digital yang dipergunakan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan E-Modul ini membantu tenaga pendidik atau guru meningkatkan kemampuan mengajar melalui media yang dikemas secara menarik, agar pembelajaran lebih aktif, kreatif, menyenangkan bagi peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa E-*

*Modul Colonization in Indonesia dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dari respon peserta didik terhadap E-Modul colonization in Indonesia dan keterlaksanaan serta efektifitas E-Modul. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan desain model plomp. Perangkat yang dikembangkan berupa E-Modul Colonization in Indonesia pada materi peristiwa penjajahan di Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan lembar wawancara untuk guru kelas V, tes hasil belajar, lembar keterlaksanaan E-Modul, Media E-Modul Colonization in Indonesia, lembar kuisisioner respon peserta didik. Subjek validasi penelitian oleh 2 ahli dosen UMSIDA, peserta didik untuk dilakukan uji coba. Hasil validasi ahli media 83%, ahli materi 86%. Hasil respon peserta didik terhadap E-modul sangat layak dengan skor, Hasil keterlaksanaan e-modul perolehan hasil 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari data keefektifan memperoleh hasil rata-rata 87.2 dan diatas nilai KKM peserta didik.*

**Kata Kunci:** *E-Modul – Kemampuan Mengajar – Sejarah*

### **A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies* dan telah mengembangkan definisi seperti yang dinyatakan oleh P.Mathias bahwa IPS adalah studi tentang manusia dalam masyarakat dahulu, sekarang dan masa depan (Mukminan et al., 2017). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan karakteristik peserta didik dalam berpikir, berperilaku, dan berperilaku sosial agar dapat hidup sebagai warga negara dalam masyarakat (Sarliati & Gawise, 2021). Pada mata pelajaran IPS diajarkan bagaimana hidup bersosial di masyarakat yang sesuai dengan karakter yang terdapat pada muatan IPS. Selain cara bersosialisasi

di masyarakat peserta didik nantinya mempunyai karakter yang mencerminkan sesuai norma yang berlaku di masyarakat dalam hal berfikir, berperilaku dan berperilaku secara sosial.

Pendidikan IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, kompeten dan peduli. Pemikiran reflektif memungkinkan berfikir kritis dan memecahkan masalah berdasarkan sudut pandang dan berdasarkan nilai-nilai moral yang terbentuk dari diri sendiri dan orang-orang di sekitar. Kemampuan dapat diartikan sebagai kemampuan mengambil keputusan saat memecahkan masalah. Kepedulian terhadap kehidupan sosial dan realisasi hak dan kewajiban dalam masyarakat. Tujuan dari ilmu-ilmu

sosial adalah mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik dalam masyarakat dan terutama mempersiapkan siswa untuk berhasil dalam masyarakat yang demokratis (Tamrin., 2021).

Mempelajari IPS merupakan bagian dari mata pelajaran yang terpisah dari mata pelajaran lainnya. Menurut penelitian sebelumnya berbeda pendapat dengan anggapan sebagian orang yang menganggap ilmu sosial itu mudah dan tidak terlalu penting. Anggapan tersebut bertentangan dengan pentingnya tujuan ilmu sosial untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dengan mengambil keputusan secara rasional sebagai warga negara, masyarakat multikultural. Pelajaran IPS pada tingkat Pendidikan dasar tentunya sangat penting bagi individu untuk menjalani kehidupan bermasyarakat, dan optimalnya peran guru dalam pembelajaran ini sangatlah penting (Rahmad, 2016). Media yang sering digunakan di sekolah biasanya tidak terintegrasi dengan kearifan local dan masih bersifat tradisional yaitu penggunaan media cetak (Iii & Dasar, 2023).

Untuk materi dalam pembelajaran IPS salah satunya

peristiwa penjajahan di Indonesia, melalui peristiwa penjajahan di Indonesia ini pembelajaran IPS dapat diajarkan kepada peserta didik kelas V sekolah dasar. Materi yang akan dikembangkan adalah berupa modul yang dikemas secara elektronik atau sering juga disebut E-Modul. Pemilihan cara penyajian materi Pendidikan dalam bentuk elektronik didasarkan pada beberapa faktor, antara lain perkembangan teknologi yang mengubah keberadaan materi cetak dan mendorong penggunaan elektronik yang lebih nyaman dan efisien yang mendukung semua komponen media. Diperlukan untuk pembelajaran, seperti audio, gambar, video-audio dan lain-lain. Modul elektronik memiliki semua kelebihan dan komponen modul cetak, dan berdasarkan penelitian sebelumnya materi e-learning terbukti efektif dalam pengajaran (Winatha et al., 2018). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan atau materi belajar dari pendidik untuk peserta didik.

E-Modul adalah versi elektronik dari modul cetak dan dapat digunakan melalui computer atau HP (Fadilla et

al., 2020). Pengembangan media pembelajaran dengan e-modul sejalan dengan revolusi *industry* 4.0 yang digunakan dunia digital di banyak kehidupan dunia. Perkembangan dunia teknologi mempengaruhi kebiasaan sehari-hari peserta didik dalam menggunakan HP atau *smartphone* untuk media hiburan. Modul adalah rangkaian pengalaman belajar yang lengkap dan dikemas secara sistematis yang direncanakan dan dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu, ini adalah salah satu format bahan ajar (Tamrin., 2021). E-Modul merupakan modul inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar karena e-modul dapat menyimpan materi informasi yang berbeda dengan berbagai cara (Pembelajaran et al., 2023). Salah satu bentuk sumber belajar berupa materi Pendidikan adalah Modul Pembelajaran. Menurut penelitian sebelumnya E-Modul adalah jenis modul yang terdapat teks, gambar, grafik, animasi dan video yang diakses dimanapun dan kapanpun melalui simulasi yang mampu dan layak untuk belajar (Airlanda, 2021).

Modul ini disebut juga media gerak mandiri karena berisi petunjuk-

petunjuk untuk belajar mandiri. Artinya pembaca dapat melakukan kegiatan pembelajaran tanpa kehadiran langsung seorang pendidik (Susanti, 2017). Dengan demikian modul memiliki empat fungsi yaitu: sebagai bahan ajar mandiri, sebagai pengganti fungsi pendidik, alat evaluasi dan bahan rujukan bagi peserta didik. E-Modul juga terdapat elemen-elemen yang harus diisi, elemen penyusunan E-Modul yaitu: konsistensi, bentuk organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, pemanfaatan ruang terbuka (Jannah et al., 2020). Sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik menggunakan modul yang diberikan dan modul tersebut memudahkan peserta didik karena berbasis digital dapat diakses melalui media sosial seperti HP dan lain-lainnya. Oleh sebab itu, dari hasil pemaparan diatas penelitian ini menggunakan E-Modul berbasis digital pada materi peristiwa penjajahan di Indonesia pada pembelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar.

Permasalahan tersebut juga dialami oleh SD Negeri 2 Candipari Porong pada kelas V. Dalam pembelajaran di SD tersebut kurang maksimal, sehingga perlu adanya

pembaharuan dari media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. “Adapun media pembelajaran E-Modul di SD tersebut sudah dilaksanakan tetapi kurang maksimal, perlu penambahan materi dan E-Modul hanya dilaksanakan saat pandemic covid 19. Pada pembelajaran IPS guru menerapkan media pembelajaran melalui buku tema dari sekolah dan sesuai materi pembelajaran yang terdapat pada pedoman kegiatan belajar mengajar. Sehingga kurang pembaharuan dalam bidang IT, daya tarik peserta didik kurang dari adanya media tersebut dikarenakan di era industry 4.0 ini Pendidikan sudah berkembang pesat melalui teknologi yang semakin canggih. Pada fase pembelajaran, peserta didik belajar menggunakan materi pembelajaran lebih cepat dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran”. Permasalahan yang dialami saat menggunakan media pembelajaran yaitu kualitas mengajar pendidik ketika menggunakan media atau saat tidak menggunakannya. Dalam permasalahan tersebut disimpulkan bahwasanya pengembangan E-modul diperlukan dengan tujuan agar pembelajaran

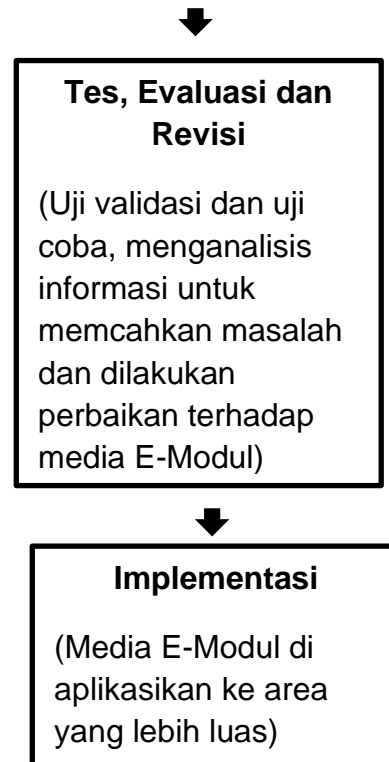
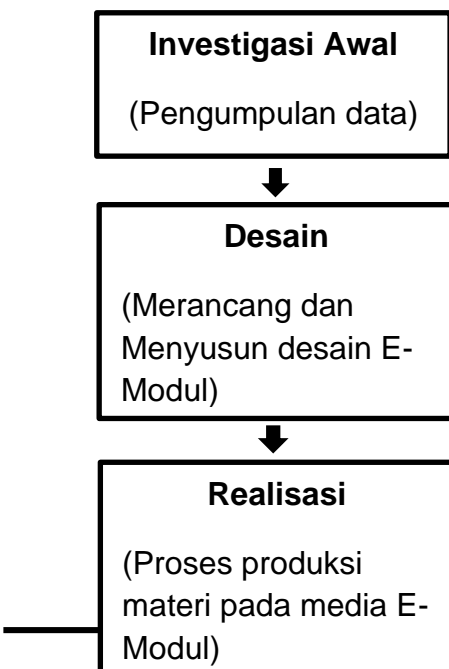
lebih aktif, kreatif, menyenangkan bagi peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam bidang IT berupa digital.

E-Modul *colonization in Indonesia* dapat dijadikan sumber belajar alternatif dalam pembelajaran IPS. Terbukti pada penelitian atau observasi yang dilakukan di sekolah dasar pengembangan E-Modul *colonization in Indonesia* berbasis digital membantu peserta didik dalam proses belajar di kelas karena e-modul dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. E-modul juga menarik perhatian peserta didik dan minat peserta didik dalam belajar karena E-Modul di desain semenarik mungkin untuk pendidik guna diimplementasikan kepada peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa E-Modul *Colonization in Indonesia* dalam proses pembelajaran IPS peristiwa penjajahan di Indonesia. Selain itu, untuk mengetahui kepraktisan melalui respon peserta didik terhadap E-Modul *colonization in Indonesia* pada materi peristiwa penjajahan di Indonesia, dan keterlaksanaan serta Efektifitas E-Modul juga menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan E-Modul *Colonization in*

Indonesia saat digunakan oleh pendidik, dan E-Modul *Colonization in Indonesia* ini digunakan peserta didik kelas V yang pengimplementasiannya melalui pendidik.

### **B. Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang digunakan yaitu *research and development (R&D)*. Penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015). Rancangan penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang digunakan yaitu Model Plomp yang dinyatakan oleh Rochmad bahwa model plomp dipilih sesuai dan digunakan untuk metode pengembangan:



**Gambar 1. Bagan Tahapan Model Plomp (Putri & Dewi, 2020).**

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari: 1) tahap analisis (investigasi awal) yaitu menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar; 2) tahap analisis (desain) yaitu menganalisis proses perancangan desain media E-Modul, penyusunan kerangka media dalam bentuk digital; 3) tahap analisis (*realization/construction*) yaitu menganalisis proses produksi atau pembuatan media sesuai materi uji coba kepada peserta didik agar proses produksi media sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 4) tahap analisis (tes, evaluasi, revisi) yaitu

menganalisis setelah proses validasi dan uji coba media untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dari media E-Modul, dan validasi oleh ahli media, ahli materi; 5) tahap analisis (implementasi) yaitu setelah dilakukan evaluasi dan diperoleh produk valid, praktis dan efektif produk atau media E-Modul bisa diaplikasikan ke area yang lebih luas. Pada penelitian ini tahap implementasi memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga tidak diperlukan pada penelitian pengembangan E-Modul *Colonization in Indonesia* ini dan tahap penelitian menggunakan Model Plomp ini dilaksanakan menggunakan empat tahapan saja, yaitu tahap analisis (investigasi awal), tahap analisis (desain), tahap analisis (*realization/construction*), dan tahap analisis (tes, evaluasi, revisi).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan: observasi dan lembar wawancara untuk guru kelas V, tes hasil belajar, lembar keterlaksanaan E-Modul, Media E-Modul *Colonization in Indonesia*, lembar kuisioner respon peserta didik yang diberikan untuk kelas V SDN Candipari 2 Porong. Melalui analisis tersebut disimpulkan bahwa diperlukan media

pembelajaran E-Modul dengan versi digital pada pembelajaran IPS Tema 7 (Peristiwa dalam kehidupan) Subtema 1 (peristiwa kebangsaan masa penjajahan) pada materi peristiwa penjajahan di Indonesia. Dalam penelitian ini angket digunakan oleh peserta didik, selanjutnya hasil angket berupa pernyataan tersebut dilakukan uji kelayakan dari media E-Modul (Putri & Dewi, 2020).

Berikut ini subjek penelitian yang akan dilakukan pada metode pengembangan, diantara lain: Subjek dalam penelitian Pengembangan E-Modul *Colonization in Indonesia* Pada Pembelajaran IPS yakni siswa-siswi kelas V SDN Candipari 2 Porong. Subjek uji coba dalam penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas V SDN Candipari 2 Porong dengan jumlah 28 peserta didik dipilih menjadi tempat uji coba. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan sekolah tersebut belum mengembangkan bahan ajar berupa digital yaitu E-Modul. Subjek uji kelayakan pada penelitian ini adalah yang berkompeten di bidangnya yaitu ahli media dan ahli materi dalam mata pelajaran IPS. Ahli media dalam hal ini adalah dosen PGSD atau ahli

teknologi pendidikan yang bisa menangani tentang permasalahan yang berkaitan dengan Pendidikan media. Sedangkan Pakar materi adalah dosen PGSD untuk menentukan kesesuaian materi dengan produk E-Modul yang dihasilkan. Teknik analisis data yang digunakan yakni untuk mendapatkan data angka untuk kelayakan. Teknik analisis data dilakukan melalui angket validasi ahli materi dan ahli media oleh dosen PGSD yang di ukur berupa ceklis pada angket. Data kelayakan diperoleh dari penilaian ahli melalui skala 1 sampai 4 saat menilai media sesuai dengan pertanyaan yang telah diberikan. Berikut kriterianya 4 = Baik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup baik, 1 = Kurang baik. Selanjutnya menghitung presentase jumlah rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{f} \times 100$$

(Arikunto, 2010).

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

f = Skor Penilaian Ahli

n = Skor Maksimal Penilaian

Penilaian pengembangan buku teks guru dan buku teks siswa mengacu kepada BSNP dengan penilaian kelayakan material,

kelayakan Bahasa dan kelayakan grafis (Kemdikbud, 2017). Teknik analisis data untuk intepretasi skor kelayakan buku teks berupa E-Modul *Colonization in Indonesia* menggunakan skala likert.

**Tabel 1. Kategori kelayakan**

Skor	Kategori
86%-100%	Sangat layak
66%-85%	Cukup layak
56%-65%	Kurang layak
0%-55%	Tidak layak

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

Sebelum melakukan pengembangan E-Modul *Colonization in Indonesia*, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pra penelitian sebagai bahan masukan dalam penyusunan E-Modul *Colonization in Indonesia*. Pra penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi di lapangan terkait kebutuhan proses pembelajaran peserta didik kelas V melalui wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Candipari 2 Porong. Proses pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model plomp, melalui proses pengembangan bahan ajar menggunakan media pembelajaran dimulai dari investigasi awal, desain, (*realization/construction*), analisis (tes, evaluasi, revisi).



Tahap investigasi awal, pada tahap investigasi awal bertujuan untuk menganalisis permasalahan kemudian menentukan kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti menemukan kebutuhan pendamping pembelajaran peserta didik yaitu dengan menggunakan E-modul berbentuk digital. E-modul yang akan dikembangkan akan dipakai sebagai pegangan pendidik saat proses pembelajaran baik dalam ruang kelas. Memaksimalkan teknologi yang berkembang cepat dan sebagai alat bantu peserta didik memahami pembelajaran di rumah. Menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran sehingga pendidik tidak hanya berpatokan pada buku tema dan pembelajaran akan lebih efektif.

Tahap desain, pada tahap ini dilakukan proses perencanaan desain media E-Modul, penyusunan kerangka media dalam bentuk digital. Kegiatan yang dilakukan antara lain: memilih bentuk penyampaian pesan menggunakan aplikasi canva karena memudahkan dalam proses edit dan didukung oleh pemilihan template yang bervariasi. Selanjutnya membuat strategi instruksional yang dirancang dalam e-modul terkait urutan

penyusunan e-modul dari sampul depan, sampul samping, identitas e-modul, kata pengantar, prakata, daftar isi, kegiatan pembelajaran, soal latihan, daftar pustaka dan terakhir sampul akhir dan biografi penulis. Kemudian menyusun prototype berdasarkan investigasi awal karena untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang berhubungan dengan mata pelajaran IPS.

Tahap *realization/construction*, pada tahap dilaksanakan proses produksi e-modul *colonization in Indonesia*, dalam proses ini desain dirancang sesuai template yang dipilih. Dalam tahap ini penyusunan materi dilakukan dengan menganalisis materi IPS yang akan dimasukkan ke dalam e-modul. Kemudian menentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dimasukkan demi tercapainya pembelajaran yang maksimal. Pada tahap tersebut desain materi yang disusun dimasukkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menempatkan posisi teks agar keterbacaan jelas saat digunakan oleh peserta didik. Tidak hanya teks penempatan gambar berpengaruh terhadap kelayakan e-modul, pemilihan gambar yang sesuai

dengan materi penting untuk dilakukan pada tahap ini untuk menunjang e-modul layak digunakan dan dilaksanakan uji coba validasi media dan kepada peserta didik.

Tahap tes, evaluasi, revisi, pada tahap ini dilaksanakan uji coba pada E-Modul *Colonization in Indonesia* dengan melakukan uji validasi media dan uji validasi materi untuk menguji kelayakan e-modul. Dalam uji validasi tersebut e-modul ini dilaksanakan uji coba pada kelas V di SDN Candipari 2 Porong dengan jumlah 25 peserta didik. Pada saat uji coba peserta didik mengikuti jalannya pembelajaran yang didampingi oleh peserta didik, mengikuti semua kegiatan pembelajaran yang terdapat pada E-Modul. Setelah peserta didik mengikuti semua kegiatan pembelajaran yang terdapat pada E-Modul peserta didik mengisi angket respon peserta didik yang dibagikan untuk mengetahui kelayakan dari E-Modul yang diberikan kepada peserta didik. Kemudian untuk mengevaluasi e-modul dilaksanakan dengan menguji soal latihan kepada peserta didik dengan tujuan untuk menguji keefektifan E-Modul tersebut. Dalam tahap akhir ini dilakukan revisi terhadap E-Modul *Colonization in*

*Indonesia*, revisi ini digunakan untuk memperbaiki e-modul untuk memecahkan masalah yang dijumpai pada waktu uji coba.

Selanjutnya pada penelitian ini setelah menyelesaikan empat tahap yang digunakan menggunakan model plomp tersebut untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik. Berikut merupakan desain E-Modul *Colonization in Indonesia* yang merupakan produk pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti.



**Gambar 2. Bagian E-Modul  
*Colonization in Indonesia***

Desain e-modul ini menjelaskan tentang materi yang akan disampaikan dalam E-Modul. Pada cover depan E-Modul terdapat judul yaitu *Colonization in Indonesia* merupakan terjemahan dari peristiwa penjajahan di Indonesia. Pada cover depan terdapat mata pelajaran IPS saja yang dimasukkan pada E-Modul untuk kelas V sekolah dasar. Tidak hanya tulisan atau teks saja, pada

cover depan E-Modul disertakan gambar tokoh-tokoh pada peristiwa penjajahan. Bagian lainnya dari e-modul ini yaitu cover belakang dan tengah yang di desain semenarik mungkin agar menarik perhatian peserta didik saat mengakses e-modul. Bagian E-Modul layak digunakan tanpa revisi, perolehan kategori layak diperoleh dari hasil penilaian ahli yang dibahas pada pembahasan berikut.

Pada tahap tes, evaluasi dan revisi penilaian yang dilakukan untuk mengumpulkan saran dan perbaikan oleh para ahli. Penilaian ahli dilakukan oleh dosen PGSD UMSIDA, dan pada saat uji coba e-modul di sekolah yang melakukan penilaian terhadap terlaksananya e-modul dilakukan oleh guru kelas V dengan kualitas penilaian terhadap E-Modul *Colonization in Indonesia* dengan beberapa komponen antara lain: 1) Kelayakan desain media pada e-modul, 2) Kelayakan materi atau isi materi pada e-modul, 3) Kepraktisan e-modul melalui respon peserta didik, 4) Keterlaksanaan e-modul Guru, 5) Keefektifan e-modul yang diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik.

**Tabel 2. Hasil Validasi Media dan Materi**

N o	Validasi	Rat a- raya	Present ase	Katego ri
1	Media	3.33	83%	Layak
2	Materi	3.43	86%	Sangat layak

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

Setelah dilakukan penelitian melalui angket terhadap 25 peserta didik kelas V di SDN Candipari 2 Porong, menunjukkan bahwa para peserta didik tersebut tertarik dengan E-Modul *Colonization in Indonesia* sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan data tabel di atas, dari 10 (sepuluh) indikator yang ada semua hasil angket menunjukkan rata-rata diatas nilai 3 (tiga). Hal ini menunjukkan E-Modul *Colonization in Indonesia* sangat layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian terhadap salah satu guru di SDN Candipari 2 Porong penelitian digunakan untuk menguji kepraktisan penggunaan E-Modul *Colonization in Indonesia*. Dan dari 6 indikator kepraktisan diatas, menunjukkan hasil rata-rata 3.83 dengan presentase 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa, E-Modul *Colonization in Indonesia* sangat layak untuk dipergunakan.

Uji coba dilakukan dengan cara para peserta didik mengerjakan soal yang terdapat dalam E-Modul *Colonization in Indonesia*. Dan dari hasil uji coba tersebut diperoleh nilai rata-rata 87.2, dengan nilai tertinggi dari peserta didik tersebut adalah 95 dan nilai terendah yaitu 70. Dengan demikian E-modul *Colonization in Indonesia* efektivitas untuk di pergunakan sebagai pendamping belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan isi materi E-Modul *Colonization in Indonesia* untuk meningkatkan kualitas mengajar pada pembelajaran IPS kelas V, diperoleh skor rata-rata sebesar 86% dan termasuk pada kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan pada: 1) Materi dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, 2) Materi sesuai dengan KD dan KI yang dicapai, 3) Pemaparan materi sesuai indikator pembelajaran, 4) Konsep materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, 5) Kejelasan dan kemudahan materi yang dijelaskan sesuai, 6) Sesuai dengan perkembangan peserta didik, 7) Materi yang disajikan memotivasi peserta didik, 8) Penulisan sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia, 9) Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik, 10) Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia, 11) Bahasa yang digunakan jelas, 12) Kesesuaian konsep gambar dengan materi, 13) Kesesuaian letak penulisan dengan konsep materi, 14) Kesesuaian warna yang menarik dengan konsep materi. hasil penelitian uji kelayakan E-Modul *Colonization in Indonesia* oleh ahli materi dan respon

peserta didik terhadap penggunaan e-modul dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar (Putro & Huda, 2022). Penyajian yang bervariasi video tutorial, animasi dan audio yang dikemas dalam e-modul membuat peserta didik lebih tertarik dan memperluas pemahaman materi yang disampaikan (Khoirurosyadah & Rachmadyanti, 2022). E-Modul *Colonization in Indonesia* dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dengan menyajikan gambar-gambar yang mudah dipahami oleh peserta didik, dalam gambar tersebut dijelaskan dengan materi yang sesuai dengan mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan desain media E-Modul *Colonization in Indonesia* untuk meningkatkan kualitas mengajar pada pembelajaran IPS kelas v, diperoleh skor rata-rata sebesar 83% dan termasuk pada kategori cukup layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan pada: 1) Tampilan gambar pada E-Modul sangat kreatif, 2) Tampilan gambar pada E-Modul sangat inovatif, 3) Gambar yang disajikan menarik, 4) Gambar yang disajikan berkesinambungan, 5) Komposisi

warna dengan gambar sesuai, 6) Teks pada E-modul jelas dan mudah dibaca, 7) Kejelasan teks bacaan pada E-Modul, 8) Bahasa pada E-Modul dapat dipahami, 9) Bahasa yang digunakan efektif, 10) E-Modul memudahkan dalam pembelajaran, 11) E-Modul memudahkan dalam belajar secara mandiri, 12) E-Modul memotivasi peserta didik dalam belajar. Media memberikan tanggapan positif untuk peserta didik, peserta didik berpendapat bahwa E-Modul yang dikembangkan menarik minat belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik termotivasi belajar secara mandiri baik di sekolah dan di rumah (Fadloli et al., 2019). Hal tersebut mengarah pada media pembelajaran yang di desain mudah dalam mengakses karena tampilan pada bagian E-Modul dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dan mudah digunakan dalam pembelajaran karena pengaksesan e-modul melalui digital.

Pada E-Modul *Colonization in Indonesia* hasil validasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan bahan ajar berupa E-Modul yang dikembangkan oleh pendidik terhadap proses belajar mengajar di kelas saat menggunakan E-Modul *Colonization in Indonesia*

dan aktifitas pembelajaran secara keseluruhan dapat tercapai dengan baik. Peserta didik dapat memahami dan mengerti dengan penjelasan yang diberikan oleh pendidik sehingga respon yang mereka berikan pada saat pembelajaran menggunakan media yang menarik minat belajar mereka menjadi aktif. Setelah dilakukan berbagai penelitian dan uji coba penerapan E-Modul *Colonization in Indonesia*, baik itu terhadap para peserta didik maupun pendidik di SDN Candipari 2 Porong, menunjukkan bahwa para peserta didik dan pendidik tertarik dengan modul tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang intertif dan menyenangkan agar peserta didik dapat menyerap pengetahuan yang dimilikinya tentang bagaimana belajar. E-Modul sebagai media bahan ajar yang meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Pendidik harus mampu memberikan fasilitas yang baik untuk memperlancar proses belajar peserta didik (Fadloli et al., 2019).

Efektifitas Pendidik mengacu pada kemampuan pendidik dalam

menyelesaikan tugas mengajar di sekolah dan bertanggung jawab terhadap peserta didik dalam meningkatnya hasil belajar peserta didik. Kemampuan pendidik sebagai kesatuan keadaan yang menggambarkan setiap proses yang diambil selama kegiatan mengajar (Agustin et al., 2022). Pendidik merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena peran pendidik adalah membantu peserta didik memahami materi dan menyediakan fasilitas yang memungkinkan pembelajaran berlangsung aman dan nyaman (Wijayanti et al., 2022). Bagi para peserta didik, mereka merasa materi dan media yang terdapat dalam E-Modul *Colonization in Indonesia* menarik serta mudah untuk dipahami sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui angket dan hasil uji coba menjawab soal-soal latihan untuk mengetahui keefektifan E-Modul. Sedangkan bagi pendidik, adanya E-Modul *Colonization in Indonesia* sangat membantu dalam proses pembelajaran karena selain penggunaannya praktis tapi juga mudah untuk dipahami oleh para peserta didik. Hal ini juga dapat

dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan bahwa keefektifan E-Modul *Colonization in Indonesia* ini efektif digunakan saat pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan menggunakan E-Modul *Colonization in Indonesia* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan prosedur penelitian Model Plomp dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil dari ahli media dan materi yang dilakukan untuk memenuhi kriteria validasi yang dilakukan oleh validator media dan validator materi yang sesuai. Menurut ahli media analisis data kevalidan angket ahli media diperoleh hasil 83%, hasil tersebut termasuk layak. Sedangkan ahli materi analisis data kevalidan angket ahli materi diperoleh hasil 86%, hasil tersebut termasuk kategori sangat layak. Hasil dari angket kepraktisan dari respon peserta didik saat melakukan uji coba lapangan pada 25 peserta didik kelas V, hasil menunjukkan sangat layak untuk digunakan. Hasil dari data keterlaksanaan e-modul pendidik

pada kelas V SDN Candipari 2 Porong mendapat perolehan hasil 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari data keefektifan memperoleh hasil rata-rata 87.2 yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik dengan jumlah soal latihan 20 soal. Dari hasil tes hasil belajar keseluruhan peserta didik tersebut dapat dibuktikan bahwa peserta didik telah memenuhi nilai diatas KKM dengan perolehan hasil 87.2 dan menunjukkan sangat efektif. E-Modul *Colonization in Indonesia* ini E-Modul disajikan dalam bentuk digital agar peserta didik dapat mengakses dengan mudah saat pembelajaran di kelas maupun di rumah. Harapan dengan adanya E-Modul ini untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, menarik minat peserta didik saat pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, A. D., Z, F. N., Nusantara, U., & Kediri, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan di Lingkungan Sekitar Pada Siswa Sekolah Dasar Abstrak Copyright ( c ) 2022 Artik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3326–3331.
- Airlanda, P. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X*.
- Fadilla, N. W., Yulianti, & Yuniasih, N. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai Karakter Kerjasama Materi Interaksi Sosial Kelas V di SDN Sukun 1 Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(11), 388–392. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/523>
- Fadli, M., Kusumo, E., & Kasmui. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo untuk Pembelajaran Kimia yang Efektif. *Chemistry in Education*, 8(1), 1–6. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/cemined>
- lii, K., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Dongeng Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar*. 09, 1939–1954.
- Jannah, Y. M., Yuniawatika, Y., & Mudiono, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 5(2), 179–189. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2338>
- Kemdikbud. (2017). *Buku Teks dan Pengayaan*.
- Khoirurosyadah, R., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan E-Modul “Rambusi” Berorientasi Budaya Lokal Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Rfidah Khoirurosyadah. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 914–924.
- Mukminan, Mulyani, E., Nursaban, M., Supardi, Perbukuan, P. K. dan, & Kemendikbud, B. (2017). Ilmu Pengetahuan Sosial. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(4), 314.
- Pembelajaran, D., Tari, S., & Sekolah, D. I. (2023). *Pengembangan E-Modul Terhadap Kemampuan Olah Tubuh dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar Nazila*. 09, 1585–1595.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif Pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Putro, H. Y. S., & Huda, S. Al. (2022). Pengembangan Modul Digital Information Report Text Berbasis Assure Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3310–3318. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2611>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Sarliati, S., & Gawise, G. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu – Budha dan Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Kelas III SD Negeri 1 Siontapina. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i1.5320>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, CV.



- Susanti, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 156–173.  
<https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1466>
- Tamrin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Wijayanti, N. K. A., Wulandari, I., & ... (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 75–84.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46354%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/46354/22329>
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 4(2), 188–199.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/14021/9438>