

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Siti Nur Kholiya
NIM: T20194107
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2023**

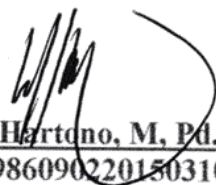
**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Disetujui Pembimbing
J E M B E R


Dr. Hartono, M. Pd.
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis

Tanggal : 9 November 2023

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd. Muhammad. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NUP. 2007058001 NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I.
2. Dr. Hartono, M.Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mui's, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya: Dan sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.” (HR. Ahmad Ath-Thabaraaniy no. 38).*



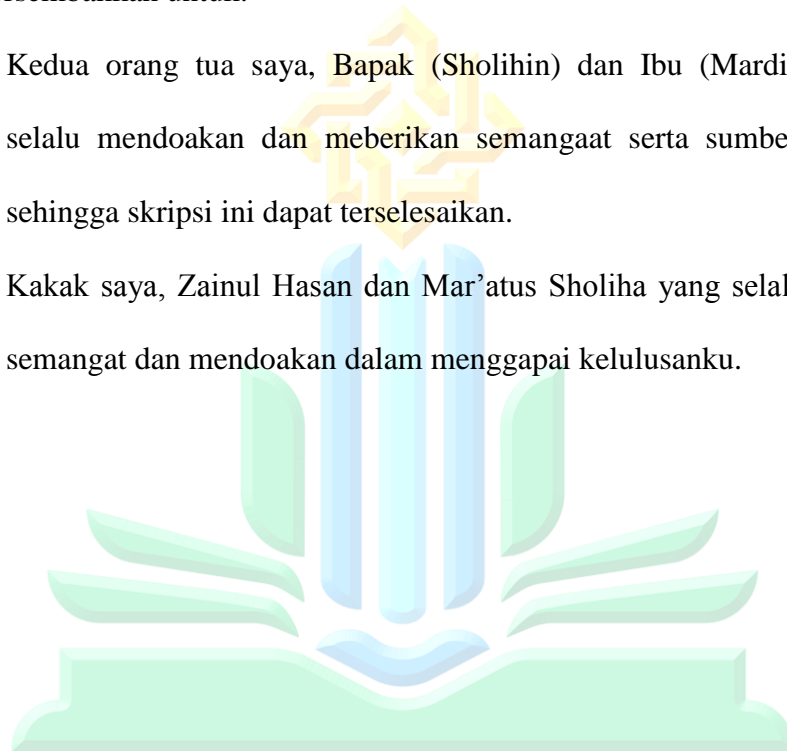
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Kementrian Agama RI, *Alquran dan Tafsir Perkata* (Bandung: Cordoba, 2013), 47

PERSEMBAHAN

Hati yang ikhlas dan penuh rasa syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, untuk terus mengiringi langkah peneliti mencapai cita-cita. Dengan menghargai ridho Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak (Sholihin) dan Ibu (Mardiyah), yang selalu mendoakan dan meberikan semangat serta sumber kekuatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kakak saya, Zainul Hasan dan Mar'atus Sholiha yang selalu memberi semangat dan mendoakan dalam menggapai kelulusanku.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Siti Nur Kholiya, 2023: *Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.*

Kata Kunci: Pengembangan, E-modul, Aplikasi *Canva*, Pembelajaran IPAS

Bahan Ajar atau Media pembelajaran dianggap sebagai salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting Karena berfungsi sebagai perantara interaksi guru dan peserta didik. Proses interaksi ini dikatakan berhasil apabila antara keduanya berjalan dengan baik, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik pula. Agar interaksi tersebut menjadi sempurna, maka diperlukan alat atau media komunikasi yang efektif. dalam penelitian ini peneliti mengembangkan E-modul berbasis aplikasi *canva*. Penelitian pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* dilakukan sebagai respon minimnya buku bacaan elektronik peserta didik dan kurangnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar IPAS khususnya materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia di kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Selain itu, e-modul berbasis aplikasi *canva* ini juga membuat peserta didik semakin antusias dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturohman Griya Mangli Indah Jember. 2) Untuk mengetahui kelayakan e-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangannya, yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan jika (1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah e-modul berbasis aplikasi *canva*, (2) hasil kelayakan e-modul berbasis *canva* yang dihasilkan dari 2 validasi, validasi materi dan ahli media serta angket guru kelas IV B. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 89,2%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 88%. Dan hasil angket guru kelas IV B sebesar 75,5%. Dari keseluruhan presentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung presentase rata-rata sebesar 84,2% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan banyak ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni., S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi kesempatan penulis menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mui's, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi izin penelitian dalam proses menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.

4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Asmad, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Baiturrohman yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
6. Kepada Ibu Titu Ihlilawati, S. Pd. I, S.Pd. selaku guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang sudah membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam melakukan penelitian.
7. Kepada segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang bermanfaat dan barokah untuk bekal hidup kedepan.
8. Kepada siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang bersedia menjadi objek penelitian ini.
9. Kepada saudara dan teman-teman terdekat saya yang telah mendukung saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman PGMI kelas D3 yang telah memberikan semangat dukungan, dan bantuan bagi penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini

Tiada kata yang dapat terucap terima kasih sebesar-besarnya. Semoga Allah memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan guna

tercapainya kelengkapan dan kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri serta berguna bagi pembaca.

Jember, 11 Oktober 2023

Siti Nur Kholiya
NIM.T20194107



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

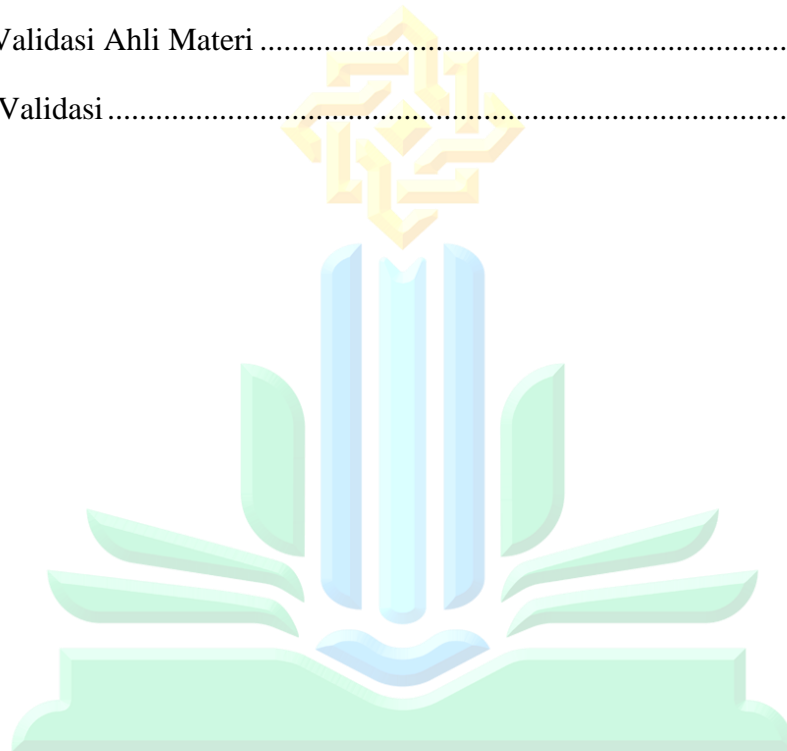
COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi Penelitian	9
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	26
A. Model Penelitian dan Pengembangan	26

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	27
C. Uji Coba Produk	30
D. Desain Uji Coba.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Profil Sekolah.....	36
B. Penyajian Data Uji Coba	40
C. Analisis Data	67
D. Revisi Produk.....	68
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	69
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	69
B. Saran, Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih lanjut	74
C. Kesimpulan	75
DAFTAR PUSTAKA	77

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	17
3.1 Kriteria Kelayakan	31
4.1 Dafatr Peserta didik.....	38
4.2Hasil Validasi Ahli Media.....	62
4.3Hasil Validasi Ahli Materi	63
4.4 Hasil Validasi	67



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

3.1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE	27
4.1 Wawancara Guru Kelas	42
4.2 Tampilan Log In.....	48
4.3 Tampilan Awal.....	49
4.4 Tampilan Templat	49
4.5 Tampilan Background.....	50
4.6 Tampilan Elements.....	50
4.7 Tampilan Upload.....	51
4.8 Tampilan Teks.....	51
4.9 Tampilan Menyimpan	52
4.10 Perbedaan Modul dan E-modul.....	54
4.11 Halaman Cover Pertama	57
4.12Halaman Kedua Kata Pengantar	57
4.13 Sampul E-modul	58
4.14 Kata Pengantar dan Daftar Isi	58
4.15 Petunjuk Bahan Ajar dan Peta Konsep	59
4.16 Peta Konsep dan Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia	60
4.17 Materi Keragaman suku bangsa	60
4.18 Keragaman Agama di Indonesia.....	61
4.19 Keragaman Budaya di Indonesia	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Keaslian tulisan	80
2. Matrik penelitian	81
3. Pedoman wawancara.....	83
4. Indikator Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan	84
5. Instrumen Wawancara Uji Coba Media Pembelajaran Guru.....	85
6. Instrumen Wawancara Uji Coba Media Pembelajaran Peserta Didik ..	86
7. Modul Ajar.....	87
8. Surat izin penelitian.....	108
9. Surat selesai penelitian.....	109
10. Jurnal permohonan validasi.....	110
11. Surat validasi ahli media.....	111
12. Surat validasi ahli Materi	113
13. Hasil validasi materi.....	114
14. Hasil angket guru kelas IVB	116
15. Hasil Angket Respot Kelas IV B	118
16. Jurnal kegiatan	120
17. Biodata penulis.....	121

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ketentuan yang dilakukan untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa, karena kemajuan suatu bangsa dapat ditentukan oleh tingkat pendidikan yang diperoleh dari warga negaranya.¹

Pendidikan adalah ”usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan.²

pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan sebagai proses pengembangan kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih baik dan dewasa. Pendidikan tidak hanya mencakup kepribadian saja melainkan juga proses mengubah tingkah laku peserta didik agar mampu hidup mandiri

¹ Wahyu Ciptaningtyas, “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD” (Skripsi, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia UN PGRI Kediri, 2022), 1.

² Desi Pristiwanti, Bai Badariah dan Sholeh Hidayat, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol 4, no. 6 (Desember 2022): 5, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>

dan tanggung jawab dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Seperti dijelaskan dalam surat At-Tahrim yang berbunyi:³

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُورًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا

مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.⁴(QS. At-Tahrim Ayat:6)

Berdasarkan ayat di atas dijelaskan bahwa setiap manusia yang hidup di bumi ini bertanggung jawab pada dirinya sendiri dan keluarganya. Orang tua harus memberikan yang terbaik untuk dirinya sebagai contoh untuk anaknya, seperti memberikan pendidikan wajib 9 tahun dan memenuhi kebutuhan pendidikan anaknya. Rendahnya mutu pembelajaran yang disebabkan oleh tuntutan bagi seorang pendidik, minimnya sarana dan prasarana di sekolah dan rendahnya kompetensi yang dimiliki oleh pendidik juga menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal dan bisa menghambat proses belajar dan mengajar di kelas.⁵

³ Witri Martinah, "Peran Orang Tua dalam Membentuk Kepribadian Anak di Rumah pada Murid SDN 06," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol 5, no. 1 (Oktober 2018): 63, <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v1i1i3.8461>

⁴Departemen Agama RI, Alquran dan Terjemah, (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010). 560

⁵ Nurul Hidayah, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional," *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol 5, no. 1 (Oktober 2018): 139, <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2936>

Pada kondisi setelah Covid-19 semua masyarakat Indonesia tetap harus mematuhi protokol kesehatan. Kondisi tersebut bertujuan untuk menjaga kesehatan dengan segala aktivitas yang dilakukan di sekitar. Pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka seperti sekarang dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Oleh karena itu, pendidik berperan aktif dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini agar peserta didik semangat untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan kondisi tersebut, pengembangan berupa bahan ajar seperti E-Modul dapat dikembangkan supaya dapat memudahkan proses pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA. Pelajaran IPA dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan memahami konsep IPA yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, namun berbeda dengan pembelajaran IPA saat ini, pembelajaran IPA saat ini sudah dikembangkan lagi menjadi pembelajaran IPAS yaitu, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains memiliki tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Sedangkan IPS merupakan pengetahuan mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial, melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan

untuk menjadi warga Negara Indonesia yang berwawasan luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.⁶

Salah satu materi IPAS di kelas IV B yaitu Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Upaya yang dilakukan guru dalam menyampaikan pembelajaran selain menggunakan metode dan media, guru juga perlu menggunakan bahan ajar seperti E-Modul yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan E-Modul ini bertujuan untuk sumber referensi bagi guru dalam proses mengajarkan materi kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang lebih menarik dan juga peserta didik lebih mudah dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember pada tanggal 24 februari 2023, diperoleh informasi bahwa dikelas IV B guru menggunakan kurikulum merdeka dalam kurikulum merdeka guru sudah menggunakan bahan ajar modul. Selama ini pada pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Selain itu juga ditemukan kendala bahwasannya dalam proses pembelajaran dikelas peserta didik merasa bosan dalam proses belajar. Jadi, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar modul yang materinya sangat sedikit. Seiring berkembangnya zaman dan canggihnya teknologi, maka seharusnya sudah menjadi tanggung jawab guru untuk kreatif dalam mengembangkan media

⁶ Ani Rusilowati, Juhadi, dan Arif Widiyatmoko, "Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal," FMIPA, 7 April 2022, <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>

atau bahan ajar agar peserta didik semakin antusias dalam proses pembelajaran.⁷

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa karakteristik peserta didik di kelas IV B sebagian besar sangat aktif. Oleh karena itu, pendidik kesulitan untuk mengajarkan pembelajaran yang menarik dan juga kesulitan memusatkan perhatian peserta didik kepada pembelajaran. Masalah tersebut disebabkan bahan ajar yang peserta didik pelajari kurang menarik dan belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada peserta didik.⁸

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa peserta didik menunjukkan masih minimnya buku bacaan elektronik untuk peserta didik yang disediakan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember dan kurangnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar IPAS, selain itu peserta didik lebih menyukai materi yang pembelajaran dengan adanya tulisan disertai gambar, suara. Sehingga menyebabkan kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan bahan ajar berupa E-Modul (Modul Elektronik). Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa e-modul. E-modul ini di desain dengan semenarik mungkin dengan berupa gambar-gambar maupun video yang menarik didalamnya sehingga menambah minat peserta didik untuk mempelajarinya dan mendengarkan guru. E-modul dibuat dengan

⁷ Observasi, di SD Baiturrohman Griya Mngli Indah Jember, 24 Februari 2023.

⁸Titu Ihilawati, diwawancara oleh penulis, Jember, 24 Februari 2023.

memuat pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

E-modul merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. E-Modul dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan dijelaskan. E-Modul memiliki peran penting dalam pembelajaran.⁹

Dengan menggunakan E-modul, peserta didik akan belajar dengan bahan ajar yang interaktif. Emodul digunakan melalui perangkat elektronik berupa komputer/laptop dan handphone. E-modul berbasis aplikasi *canva* mempunyai keunggulan yaitu bersifat interaktif, dapat mencantumkan gambar, video, audio, dan kuis, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari pembelajaran IPAS khususnya materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

Berdasarkan pernyataan diatas, dengan tujuan agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka peneliti hendak mengembangkan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis

⁹ Evi Wahyu Wulansari, Sri Kantun, Pudjo Suharso, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XII IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol 12, no. 1 (April 2018): 2, <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>

Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya mangli Indah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan E-Modul berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
2. Bagaiamna kelayakan E-Modul berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses E-Modul berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah jember
2. Untuk mengetahui kelayakan E-Modul berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

D. Spesifikasi Produk

1. E-Modul berbasis aplikasi *Canva* memuat pembelajaran IPAS kelas 1V
2. E-Modul memiliki identitas yang jelas seperti KI, KD, Indikator pencapaian kompetensi.

3. E-Modul memuat peta konsep sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
4. E-Modul di desain dengan warna dan penulisan yang menarik perhatian peserta didik agar semangat belajar.
5. Lembar kegiatan siswa pada E-Modul menggunakan pendekatan *saintific*.
6. E-Modul berbantu *Canva* lebih praktis karena dapat digunakan secara online dan offline.
7. E-modul yang dihasilkan menggunakan *Heyzine* sebagai pembentukan e-book.
8. E-modul berbasis aplikasi canva di desain menggunakan aplikasi canva menggunakan doukmen template A4.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi peneliti memperoleh pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar E-modul.
2. Bagi pendidik dapat menjadi bahan ajar yang interaktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar agar memberikan ketertarikan dan memudahkan peserta didik dalam belajar.
3. Bagi peserta didik dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman sebuah materi.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian ini diantaranya:

1. Menghasilkan produk berupa E-modul berbasis aplikasi *Canva* yang bisa digunakan sebagai bahan ajar oleh siswa baik dalam kegiatan belajar di kelas maupun mandiri.
2. Dengan adanya E-modul ini dapat digunakan guru sebagai bahan ajar di kelas.
3. E-modul ini dapat digunakan oleh siswa kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
4. Materi yang dikembangkan di dalam E-modul ini adalah Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini diantaranya:

1. E-modul ini dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka.
2. Materi yang dikembangkan adalah Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

G. Definisi Istilah .

1. E-modul

E-modul adalah seperangkat media pengajaran atau bahan ajar yang dibuat menggunakan aplikasi *canva* dengan materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia untuk kelas IV yang disusun secara sistematis dan disajikan dalam bentuk digital atau elektronik yang di dalamnya lebih interaktif dan imajinatif.

2. Aplikasi *Canva*

Aplikasi *canva* adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain dan membuat poster, dokumen, konten, dan e-modul dengan mudah.

3. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah gabungan dari IPA dan IPS yang digabungkan menjadi satu sehingga menjadi IPAS .

Dengan demikian “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” adalah e-modul yang dibuat menggunakan aplikasi *canva* yang bersifat gratis dan berbayar dengan menggunakan templat yang tersedia, salah satu yang membedakan e-modul dengan modul lainnya, e-modul lebih praktis untuk dibawa kemanapun karena bentuknya yang tidak besar dan tidak berat. Sedangkan modul kurang paraktis untuk dibawa karena bentuknya relatif besar dan berat. Materi yang digunakan yaitu Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia kelas IV B.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah mencari beberapa skripsi, maupun jurnal lainnya yang membahas tentang pengembangan E-Modul. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* antara lain sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang ditulis oleh Nur Laela yang berjudul Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Desa Beru Pada Materi Bangun Datar.¹

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dari *Borg and gall* dengan instrumen untuk pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk validasi ahli media, materi, bahasa, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis etnomatematika budaya sumbawa yang dikembangkan, diperoleh data dari 4 validator ahli media, dengan presentase 86,37% pada katagori sangat valid, 4 validator ahli materi dengan presentase 90,9% pada katagori sangat valid dan 4 validator ahli bahasa dengan presentase 92,6% pada katagori sangat valid, (2) e-modul berbasis etnomatematika budaya sumbawa

¹ Nur Laela, "Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Beru Pada Materi Bangun Datar" (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022).

berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari respon siswa uji lapangan di kelas IVA SDN Desa Beru dengan presentase 89,12% pada katagori sangat praktis. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari data yaitu 92,64% pada katagori sangat terlaksana (3) keefektifan e-modul berbasis etnomatematika dilihat dari hasil siswa mengerjakan angket motivasi dan di peroleh data hasil uji lapangan di kelas IVA SDN Desa Beru, dengan presentase rata-rata 87,28% pada katagori sangat efektif. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Desa Beru.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan e-modul. Adapun perbedaanya penelitian terdahulu berbasis etnomatematika yang ditujukan untuk kelas , sedangkan penelitian saya berbasis aplikasi *canva* yang ditujukan untuk kelas IV.

2. Pada penelitian yang ditulis oleh Adnavi Ulfa yang berjudul Pengembangan E-Modul Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Hukum Newton Tingkat SMA.²

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (*design research*) Jan van de Akker dengan jenis *development studies*.

Langkah-langkah dalam model penelitian Akker antara lain studi

² Adnavi Ulfa, "Pengembangan E-Modul Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Hukum Newton Tingkat SMA" (Skripsi: Universitas islam Negeri Syarief Hdayatullah Jakarta, 2019).

pendahuluan (*preliminary research*), tahapan pengembangan prototipe (*prototyping stage*), evaluasi summatif (*summative evaluation*), kesimpulan sistematis dan dokumentasi (*systematic reflection and documentatuon*).

Hasil penelitian menunjukkan e-modul memenuhi kriteria sangat valid (konsisten dan relevan) dengan presentase 85.37% dan uji ahli, sangat praktis secara perencanaan dengan presentase 87.24% dari uji perorangan. Aktualisasi kepraktisan dalam skala kecil mendapat 92.26% dan keefektifan perencanaan e-modul skala kecil sebesar 75%. Pada skala besar, aktualisasi kepraktisan sebesar 91.90% dan aktualisasi efektifitas sebesar 73.33%. penggunaan e-modul dapat dilanjutkan dalam kegiatan belajar maupun penelitian pendidikan lainnya.

Dari hasil penelitian terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan dari penelitian adalah sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan e-modul. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu berbasis masalah, sedangkan penelitian saya berbasis aplikasi *canva*.

3. Pada penelitian yang ditulis oleh Riska Safitri yang berjudul Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi *Android* pada Materi Sejarah Ogan Komering Ilir Masa Pendudukan Jepang di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, Oki.³

³ Riska Safitri, "Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Sejarah Ogan Komering Ilir Masa Pendudukan Jepang di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, Oki" (Skripsi: Universitas Sriwijaya, 2022).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi; analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Hasil penelitian hasil kevalidan bahan ajar dinilai dari tiga ahli yakni ahli materi, media, dan desain intruksional. Hasil validasi materi 4,00 dengan kategori valid. Hasil validasi media 4,30 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dengan intruksional 4,20 dengan kategori valid. Rata-rata hasil uji validasi adalah 4,16 dengan kategori valid. Hasil tahap uji coba lapangan diperoleh nilai N-gain sebesar 0,62 dengan keefektifan kategori sedang. Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa e-modul berbasis aplikasi *android* pada materi sejarah ogan komering ilir masa pendudukan Jepang sudah memenuhi kriteria valid dan efektif.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan e-modul. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu berbasis aplikasi *android* dan ditujukan untuk kelas XI SMA. Sedangkan penelitian saya berbasis aplikasi *Canva* dan ditujukan untuk kelas IV.

4. Pada penelitian yang ditulis oleh Mahmudin, Dianna Ratnawati, Alfat Khaharsyah yang berjudul Pengembangan E-Modul Sistem Pendingin Berbasis *Website Google Sites* untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.⁴

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) yang terdiri dari 10 tahapan: 1) mencari potensi masalah, 2) mengumpulkan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba lapangan, 9) revisi produk, dan 10) penyebaran produk.

Hasil penelitian menunjukkan penelitian pengembangan produk elektronik modul yang digunakan untuk pembelajaran sistem pendingin mesin yang dilakukan didapatkan hasil layak. Hasil tersebut diketahui dari validasi ahli dan uji coba untuk pembelajaran yang dilakukan. Sehingga produk elektronik modul sistem pendingin mesin dapat digunakan sebagai bahan ajar yang layak.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan peneliti. Persamaannya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan dan sama-sama mengembangkan E-modul. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu berbasis *website google sites*, sedangkan penelitian saya berbasis aplikasi *canva*.

⁴ Mahmudin, Dianna Ratnawati dan Alfat Khaharsyah, "Pengembangan E-Mdoul Sistem Pendingin Berbasis *Website Google Sites* untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik mesin*, vol 7, no. 1 (April 2022) https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=3h0yWXwAAAAJ&citation_for_view=3h0yWXwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC.

5. Pada penelitian yang ditulis oleh Nita Sunarya Herawati, Ali Muhtadi yang berjudul Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA.⁵

Penelitian menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan *Reserch and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, Semmel, & Semmel yang terdiri dari tahap *define, design, develop, and disseminate*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul elektronik untuk kelas XI IPA SMA menurut ahli materi, ahli media berada dalam kategori layak. Penerapan dan penggunaan e-modul secara umum dapat terlaksana dengan kategori layak dan mendapat respon positif dari peserta didik . terdapat perbedaan hasil belajar antara hasil *pretest* sebelum penggunaan *e-modul* dan *post test* setelah menggunakan e-modul dengan $\text{sig} < 0,05$.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan peneliti. Persamaannya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan dan sama-sama mengembangkan e-modul. Adapun perbedaanya penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model Thiagarajan, Semmel, & Semmel yang terdiri dari tahap *define, design, develop, and disseminate*, sedangkan model penelitian saya menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dicky Carry.

⁵ Nita Sunarya Herawati, Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol 5, no. 2, (Oktober 2018) <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Iaela, 2022, Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kleas IV SDN Desa Beru Pada Materi Bangun Datar.	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan e-modul	penelitian terdahulu berbasis etnomatematika yang ditujukan untuk kelas , sedangkan penelitian saya berbasis aplikasi <i>canva</i> yang ditujukan untuk kelas IV
2.	Adnavi Ulfa, 2019, Pengembangan E-Modul Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Hukum Newton Tingkat SMA	Persamaan dari penelitian adalah sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan e-modul	perbedaannya penelitian terdahulu berbasis masalah, sedangkan penelitian saya berbasis aplikasi <i>canva</i> .
3.	Riska Safitri, 2022, Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi <i>Android</i> pada Materi Sejarah Ogan Komerling Ilir Masa Pendudukan Jepang di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, Oki	Persamaannya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan e-modul.	penelitian terdahulu berbasis aplikasi <i>android</i> dan ditujukan untuk kelas XI SMA. Sedangkaan penelitian saya berbasis aplikasi <i>Canva</i> dan ditujukan untuk kelas IV.
4.	Mahmudin, Dianna Ratnawati, Alfat Khaharsyah, 2022, Pengembangan E-Mdoul Sistem Pendingin Berbasis <i>Website Google Sites</i> untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan	Persamaannya sama-sama mengunakan penelitian dan pengembangan dan sama-sama mengembangkan E-modul.	penelitian terdahulu berbasis <i>website google sites</i> , sedangkan penelitian saya berbasis aplikasi <i>canva</i> ..
5.	Nita Sunarya Herawati, Ali Muhtadi, 2018, Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA	Persamaannya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan dan sama-sama mengembangkan e-modul.	penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model Thiagarajan, Semmel, & Semmel yang terdiri dari tahap <i>define, design, develop, and disseminate</i> , sedangkan model penelitian saya

			menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dicky Carry.
--	--	--	---

Berdasarkan persamaan dan perbedaan di atas, maka perbedaannya adalah pada penelitian yang akan saya lakukan pengembangan E-modul ditujukan untuk peserta didik Sekolah Dasar Kelas IV pada materi IPAS. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan E-modul . serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan. Posisi penelitian ini yaitu melanjutkan penelitian sebelumnya dengan fokus penelitian yang berbeda, yaitu meneliti “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”.

B. Kajian Teori

Kajian atau juga bisa disebut dengan landasan teori merupakan serangkaian konsep, definisi dan juga persepektif mengenai suatu hal yang tersusun rapi yang nantinya akan menjadi landasan teori atau dasar teori dari penelitian tersebut.

1. Pengertian Modul

Menurut Abdul Majid, modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.⁶ Sementara dengan pandangan lainnya, modul dimaknai sebagai seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau

⁶ Andi Prasnowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta : Kncana, 2014), 377-378.

guru. Dengan demikian, maka sebuah modul harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi guru.. Jika guru mempunyai fungsi menjelaskan sesuatu maka modul harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga ditemukan pengertian yang hampir sama bahwa modul adalah kegiatan program belajar mengajar yang dapat dipelajari oleh siswa dengan bantuan yang minimal dari guru atau dosen pembimbing, meliputi: perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan, serta alat untuk penilai, dan mengukur keberhasilan siswa dalam penyelesaian pelajaran.

Hal senada yang dikemukakan oleh Vembriarto bahwa yang dimaksud modul adalah “satu unit program kegiatan belajar mengajar terkecil yang secara terperinci menggariskan mengenai: pertama, tujuan instruksioanal umum yang akan ditunjang pencapaiannya; kedua, topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar; ketiga, tujuan intruksional khusus yang akan dicapai oleh siswa; keempat, pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan; kelima, kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program yang lebih luas; keenam, peranan guru di dalam proses belajar mengajar; ketujuh, ala-alat dan sumber yang akan dipakai; kedelapan, kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan; kesembilan, lembaran kerja yang harus diisi anak;

dan kesepuluh, program evaluasi yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses belajar ini.⁷

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa modul pada dasarnya merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari guru.

2. E-modul

a. Pengertian E-modul

E-modul merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer maupun *android* dan dirancang dengan *software* yang diperlukan. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Menurut Wijayanto E-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, *disket*, CD, atau *flasdisk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.⁸

⁷ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: kencana, 2014), 377-378.

⁸ Kadek Aris Priyanthi and DKK, "Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Dtudi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Singaraja)", *Jurnal KARMAPATI* 6, no. 1 (Februari 2017): 3, <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9267>.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa e-modul seperangkat bahan ajar yang mana bisa dibaca menggunakan *android* maupun komputer, dan bisa dibawa kemana-mana tidak hanya disekolah saja.

b. Kelebihan dan Kekurangan E-modul

1) Kelebihan E-modul

- a) E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang efektif, efisien, dan mengutamakan kemnadirian siswa.
- b) Ditampilkan menggunakan monitor atau layar monitor.
- c) Lebih praktis untuk dibawa kemana-mana, tidak peduli seberapa banyak modul yang disimpan dan dibawa tidak akan memberatkan kita dalam membawanya.
- d) Menggunakan CD, USB *Flashdisk*, atau *memory card* untuk medium penyimpanan datanya.
- e) Biaya produksinya lebih murah dibanding dengan modul cetak.

Tidak perlu biaya tambahan untuk memperbanyak, hanya perlu *copy* antar *user* satu dengan yang lainnya. Proses distribusi pun bisa dilakukan melalui *e-mail*.

- f) Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer antara laptop untuk mengoperasikannya. Tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu.

g) Naskah dapat disusun secara linear maupun non linear, serta dapat dilengkapi audio dan video dalam satu paket penyajiannya.

2) Kekurangan E-modul

Kekurangan e-modul terletak pada ketersediaan perangkat untuk mengaksesnya, karena e-modulnya hanya bisa diakses menggunakan perangkat elektronik berupa komputer atau *android*. Jika perangkat tersebut tidak tersedia, maka e-modul tidak dapat digunakan dan membuat mata cepat lelah.⁹

3) Karakteristik E-modul

Karakteristik e-modul diantaranya sebagai berikut:

a) *Self instructional* (peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain). Maksudnya adalah peserta didik dianggap dapat mandiri dalam mempelajari pelajaran dengan memperoleh bantuan yang minimal dari pihak guru.

b) *Self contained* (seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul utuh). Maksudnya adalah isi di dalam modul memuat seluruh materi (ada materi, LKS, Evaluasi) dari satu kompetensi yang harus dipelajari siswa.

⁹ Dwi Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran E-modul dengan Menggunakan Sigil *Software* pada Materi Pembelajaran Fisika" (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020), 32-33.

- c) *Stand alone* (modul yang dikembangkan tidak bergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain). Maksudnya adalah dalam penggunaan modul dapat digunakan sendiri sebagai media lengkap tanpa menggunakan media lainnya sebagai pelengkap.
- d) Adaptif (modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi). Maksudnya adalah modul disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
- e) *User friendly* (modul hendaknya memiliki kaidah akrab/bersahabat dengan pemakainya).
- f) Konsistensi (konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak). Maksudnya adalah dalam penulisan huruf, penggunaan spasi, dan pengaturan tata letak antara satu dengan yang lain harus sama dan seimbang.¹⁰

3. Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi online yang bersifat gratis dan berbayar yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa template yang tersedia.¹¹ *Canva* adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi,

¹⁰ Moh Fauisih dan Danang T, "Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan "Instalasi Jaringan *Local Area Network*" untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura, header halaman genap, vol 1, no. 1 (2015): 4, <https://pdfslide.tips/documents/pengembangan-media-e-modul-mata-pelajaran-produktif-pokok-bahasan-instalasi.html?page=2>.

¹¹ Sonia Mariska dan Rahmatina, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi, *Jurnal Of Basic Education Studies*, vol, 5, no. 2 (Juli-Desember 2022): 4, <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/6499>.

poster, dokumen dan konten visual lainnya. *Canva* terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Pada layanan berbayar, *canva* menyediakan *canva Pro* dan *canva for Enterprise*. Selain itu, pengguna juga bisa membayar produk secara fisik untuk dicetak dan dikirimkan. *Canva* didirikan di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Cameron Adams pada 1 Januari 2012.¹² Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Didalam *canva* ini juga tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, *flyer*, dokumen A4, 320 instagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, *photo collage*, kartu bisnis, *desktop wallpaper*, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, *your story*, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas kalender, *ID card*, cover CD, dokumen surat US, *mobile first presentation*, *planner*, program, *ebook cover*, dan *storyboard*. Adapun cara menggunakan aplikasi *canva* ini meliputi; membuat akun *canva*, membuat desain, memilih background, mengedit *background*, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.¹³

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *canva* tersedia banyak template untuk mendesain dan cara menggunakan aplikasi *canva* sangatlah mudah.

¹² <https://www.campusnesia.co.id/2022/01/profil-dan-sejarah-situs-desain-grafis.html> diakses pada tanggal 11 November 2023 jam 12:03.

¹³ Rahmatullah, Inanna dan Andi Tanri Ampa, “ Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, vol 12, no. 2, (Desember 2020): 4, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.

4. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains memiliki tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Sedangkan IPS merupakan pengetahuan mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial, melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara Indonesia yang berwawasan luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.¹⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan dua materi yaitu materi IPA dan IPS sehingga menjadi satu tema menjadi IPAS, yang mempelajari tentang alam dan juga sosial.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁴ Ani Rusilowati, Juhadi, dan Arif Widiyatmoko, "Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal."

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

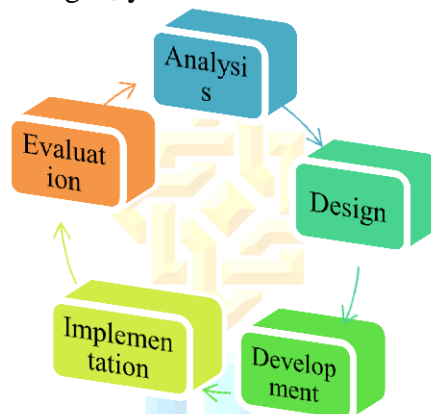
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah *Research & Development* (R & D). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg dan Gall (1983) disebut juga sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penelitian yang relatif baru.¹

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa E-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS. Adapun model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Sesuai dengan namanya ADDIE merupakan model penelitian yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan 5 tahap atau fase pengembangan, antara lain: *Analysis* (Analisis), *Design*

¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 276.

(Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pengimplementasian) dan *Evaluations* (Evaluasi).²

Berikut akan disajikan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan, yaitu:



Gambar 3.1
Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur dan penelitian dan pengembangan E-modul berbasis aplikasi *canva* menggunakan model ADDIE, yang melewati 5 tahap yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

model penelitian ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada atau diterapkan.

² Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE; Integrasi Pedati*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), 14, <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/351939-model-pembelajaran-addie-integrasi-pedat-3b3616a8.pdf>.

Hal pertama yang peneliti lakukan dalam tahap analisis yaitu melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan pada 24 Februari 2023 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Dalam proses pembelajaran peneliti melihat peserta didik merasa bosan dalam proses belajar, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar modul saja sehingga peserta didik merasa bosan.

Melihat permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPAS khususnya materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian peneliti akan melakukan penanganan yang efektif guna membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

2. *Design* (desain)

Kegiatan desain dalam model penelitian ADDIE merupakan proses sistematis yang dinilai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut.³ Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan menjadi patokan dalam proses pengembangan di tahap berikutnya.

Langkah yang dilakukan dalam tahap desain yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembuatan e-

³ Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE*, 37

modul berbasis aplikasi *canva* dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan relasasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan.

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa e-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV sedolah dasar, desain berbagai tahapan yang dilalui mulai analisis, desain sampai pada pengembangan berupa produk e-modul berbasis aplikasi *canva*.

4. *Implementation* (Pengimplementasian)

Implementasi adalah langkah nyata yang digunakan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahapan ini setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi, selanjutnya mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada peserta didik.

5. *Evaluations* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses melihat dan mengamati proses pembelajaran yang telah dibuat berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.

Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain sistem

pembelajaran ADDIE. Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.⁴

Tahap evaluasi ini berdasarkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap implementasi ini masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk ini, maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka produk dapat layak digunakan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi tujuan pembelajaran.

Subjek uji coba dalam pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS adalah ahli media dan ahli materi dan juga peserta didik kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut.

⁴ Sukarman Purba, DKK, *Landasan Pedagogik; Teori dan Kajian*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 156, https://www.researchgate.net/profile/Iskandar-Kahar-Kato/publication/351112222_Landasan_Pedagogik_Teori_dan_Kajian/links/60881d1a907dcf667bcaa66b/Landasan-Pedagogik-Teori-dan-Kajian.pdf.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian terdiri dari 2 dosen dan juga peserta didik kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Disini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu bapak Aminullah, M.Pd.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Karena peneliti menggunakan IPS sebagai materi, maka peneliti mengambil dosen IPS sebagai ahli validator materi, validator ahli materi yang diambil peneliti adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu bapak Muhammad Eka Rahman, M.SEI.

c. Peserta Didik Kelas IV

Peserta didik kelas IV B adalah subjek utama/ sasaran utama dalam pengembangan ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV B di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

2. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian

dinyatakan dalam sebuah pernyataan.⁵ Sedangkan data kualitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut ini penjelasannya

- a. Data kualitatif, diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data ini dari hasil kuesioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas yaitu guru SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
 - b. Data kuantitatif, diperoleh dari penilaian para ahli mengenai kelayakan e-modul berbasis aplikasi *canva*.
3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seseorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain mengumpulkan data instrumen juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* ini adalah:

- a. Observasi

Observasi dilakukan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran disana. Selain itu observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang

⁵ Eko Putro Widiyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18

tersedia. Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran..

b. Wawancara.

Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas IV B, tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan dan diterapkan di kelas.

c. Angket (kuisisioner)

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶ Tujuan pemberian angket yaitu untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan e-modul berbasis aplikasi *canva*. Angket ini menggunakan lima pilihan skala likert dengan kategori sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Melalui instrumen angket ini nantinya akan diperoleh hasil validasi dari validator ahli, serta respon guru dan peserta didik.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah

⁶ Sugiyono, *Metode Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 199

dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil wawancara, observasi serta kritik dan saran dan komentar terhadap e-modul berbasis aplikasi *canva* digunakan untuk melakukan analisis kualitatif. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh melalui instrumen angket validasi yang kemudian akan dihitung menggunakan rumus berikut:

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan atau analisis kevalidan ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk e-modul berbasis aplikasi *canva*. Angket yang dibagikan kepada validator ahli materi dan ahli media dan juga guru kelas IV B digunakan untuk mengetahui hasil kelayakan. Kemudian hasil yang diperoleh melalui pengisian angket tersebut dianalisis menggunakan rumus berikut ini:⁷

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah diperoleh presentase hasil kelayakan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan berikut ini:

⁷ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21

Tabel 3.1
Kriteria Kelayakan

Presentase	Tingkat kelayakan	Keterangan
$84 \% < \text{skor} \leq 100 \%$	Sangat baik	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84 \%$	Baik	Tidak revisi
$52 \% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup baik	Sebagian revisi
$36 \% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang baik	Revisi
$20 \% < \text{skor} \leq 36 \%$	Sangat kurang baik	Revisi

Sumber: Kholil dan Usriyah (2021:21)

Berdasarkan tabel diatas, hal ini dapat berfungsi untuk mengolah data berbentuk angka yang diperoleh melalui angket yang digunakan yaitu: angket validasi materi dan angket validasi media serta angket respon guru kelas IV B. Kriteria skor yang harus diperoleh sebesar 68% yang artinya media yang telah dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

SD Baiturrohman merupakan yayasan milik Al – Baiturrohman yang beralamat di Perumahan Griya Mangli Indah Jember RT 02 RW 05 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Adapun lokasi SD Baiturrohman terletak di lingkungan masjid Baiturrohman tepatnya di sebelah masjid Baiturrohman.¹

SD Baiturrohman dibawah pimpinan kepala sekolah Bapak Asmad, M.Pd. SD Baiturrohman memiliki akreditasi A yang mempunyai visi yaitu “Berakhlak Mulia, Cerdas dan Berprestasi” dan misi diantaranya sebagai berikut:

1. Mendidik Siswa Agar Memiliki Aqidah Yang Kuat
2. Membimbing Siswa Untuk Senantiasa Berakhlak Mulia
3. Membina Siswa Agar Memiliki Kebiasaan Beribadah, Tahfidzul Qur'an, Tartil Qur'an Serta Tilawatil Qur'an Dengan Baik
4. Pembentukan Karakter Siswa Agar Tumbuh Kecerdasan Emosional, Spiritual, Dan Kecerdasan Intelektual
5. Menumbuhkan Kreatifitas Siswa Dalam Berbagai Bakat Dan Minat
6. Menyiapkan Siswa Menjadi Calon Pemimpin Dengan Bekal Jiwa Kemandirian Dan Kepemimpinan.

¹ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, “Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember,” 24 Februari 2023.

1. Tujuan Sekolah

Tujuan yang diharapkan oleh SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember sebagai berikut:²

- a. Terwujudnya insan yang, berakhlakul karimah sesuai dengan Tauladan Rasulullah SAW dan memiliki kecerdasan dan kreatifitas sebagai bekal hidup dimasyarakat serta beprestasi.
- b. Mengembangkan berbagai kecerdasan baik pengetahuan umum, maupun pengetahuan agama dan nilai-nilai Islam secara seimbang.
- c. Mengembangkan sistem pendidikan dengan metode PAIKEMI.
- d. Mewujudkan generasi muslim yang memiliki keunggulan ilmu dan amal.

2. Data Guru

Sekolah dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember dalam proses pelaksanaan pendidikan melibatkan tenaga guru yang memegang penting dalam kegiatan belajar mengajar sebanyak 28 Guru di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Dari 28 guru tersebut memiliki gelar sarjana jenjang pendidikan Strata (S1). Peneliti melakukan penelitian didampingi oleh ibu Titu Ihlilawati, S.Pd.I, S.Pd. selaku guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

3. Data Peserta Didik Kelas IV B

Penelitian ini menemukan data peserta didik SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Sebagaimana peneliti mengetahui jumlah

² SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 24 Februari 2023.

peserta didik didala kelasnya. Adapun data jumlah peserta didik kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.³

Tabel 4.1
Daftar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik
1	Abdullah Al Haddad
2	Achmad Yunus Kaisar Saputro
3	Acintya Bintang Dewisari
4	Ahmad Nadhif Maulana In'm
5	Andy Yusuf Sutanto
6	Arghad Arsenio Rajendra Maulana
7	Azwaluna Kaaffah Febri Kusuma
8	Dafinah Wahyu Inara
9	Farah Humaira
10	Farisah Nayla Abidah
11	Gusti Rahmad Hidayatullah
12	Ilham Satria Akbar
13	Jismi Khayla Winardi
14	Laila Farichatul Auliya
15	Moh Fajri Widyanto
16	Muhammad Arkaan Rehatta
17	Muhammad Azka Al Qaabus
18	Muhammad Ibrahim Al Fayyadh
19	Muhammad Raziq Hanafi
20	Muhammad Rizki Alfattah
21	Nayla Izza Kamilah
22	Narayan Izzudin Ziyadayev
23	Oktavia Permata Mahdany
24	Prince Arsen Gabriel
25	Regina Sukma Dwiyanti
26	Syakira Ramadhani Zakaria
27	Vina Candrawinata
28	Zidny Faiha Azain

³ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 24 Februari 2023.

Dari data tersebut dinyatakan bahwa banyaknya peserta didik dikelas IV B berjumlah 28 peserta didik. Di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember tiap kelasnya terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Akan tetapi peneliti terfokus pada kelas IV B yang menjadi uji coba peneliti karena kelas IV B lebih aktif pada saat pembelajaran dan lebih mudah diarahkan.

4. Data Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data yang profil yang dimiliki peneliti bahwasannya SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember berdiri pada tahun 2018 dengan Nomor SK Pendirian 503/A.I/SD-P/046/35.09.325/2020 pada tanggal 4 November 2020.⁴ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember memiliki fasilitas yang cukup memadai, sehingga menjadi alasan salah satu peneliti untuk mengambil penelitian yang disesuaikan pada suatu permasalahan dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah yaitu memiliki 2 LCD dan proyektor yang dapat digunakan pada saat pembelajaran jika dibutuhkan, memiliki 12 kelas, 1 ruang kepala sekolah, ruang guru, 1 UKS, 1 ruang Tu, 1 ruang perpustakaan, 1 Masjid, serta 4 kamar mandi.

5. Program Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti memperoleh data bahwa di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember harus berada disekolah pada pukul 07.00 kemudian diarahkan ke masjid untuk

⁴ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 24 Februari 2023.

melaksanakan kegiatan murojaah dan sholat dhua berjamaah. Begitupun saat Solat Dzuhur tiba peserta didik diarahkan untuk mengikuti sholat dzuhur berjamaah. Selain itu terdapat ekstrakurikuler yang menjadi tambahan diluar jam pelajaran yang dapat diikuti oleh semua peserta didik SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.⁵

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi serta pengguna atau peserta didik kelas IV B dengan melakukan uji coba secara berkala. Dengan peserta didik kelas IV B yang berjumlah 28 peserta didik untuk melakukan tingkat perbandingan ketertarikan pada e-modul berbasis aplikasi *canva* yang telah diciptakan oleh peneliti. Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* ini digunakan pada pelajaran IPAS materi keragaman sosial dan budaya di Indonesiadi SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember serta menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan yang dimiliki oleh model ADDIE sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama didalam model pengembangan ini adalah Analisis (Analysis), tahapan ini dilakukan mulai dari observasi ke sekolah yaitu SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk mencari informasi yang terdapat dimadrasah. Ada beberapa hal yang dianalisis yang pertama analisis kebutuhan, yang kedua analisis karakteristik peserta didik dan yang ketiga analisis materi.

⁵ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 24 Februari 2023

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan ini dapat dikuatkan dengan adanya hasil observasi serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Setelah dilakukannya observasi, peneliti menemukan bahwa saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru, peneliti menemukan banyaknya peserta didik yang merasa bosan dalam proses belajar. Selain itu guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dan hanya menggunakan buku ajar modul yang materinya sangat banyak yang alhasil membuat pembelajaran di kelas itu menjadi kurang bervariasi.

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada ibu Titu Ihlilawati, S. Pd. I Selaku wali kelas IV B sebagai berikut:

“luasnya materi Keragaman Sosial dan Budaya Di Indonesia menyebabkan peserta didik kesulitan untuk memahami sehingga peserta didik kurang antusias pada saat guru menjelaskan materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia”⁶

Setelah melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara kembali kepada wali kelas IV B sebagai berikut:

“Bahan ajar yang dibuat oleh peneliti sudah layak untuk kelas IV B dan membuat peserta didik kelas IV B sangat antusias dalam belajar”⁷

⁶ Titu Ihlilawati, diwawancara oleh penulis, Jember 24 Februari 2023.

⁷ Titu Ihlilawati, diwawancara oleh penulis, Jember 2 September 2023.



Gambar 4.1
Wawancara dengan guru kelas

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas IV B sebagai penguat analisis kebutuhan, berikut hasil wawancara peneliti bersama Vina Candrawinata sebagai berikut:

“ materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia sangat banyak sehingga kesulitan untuk memahami dan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja sehingga menyebabkan kelas menjadi kurang kondusif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kurang bervariasi dalam mengajar dikelas”⁸

Setelah penelitian dilakukan, peneliti melakukan wawancara kembali kepada salah satu peserta didik kelas IV B Muhammad Ibrahim Al Fayyadh sebagai berikut:

“suka dengan e-modul karena kita bisa memahami dengan memperhatikannya dan seru”⁹

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru dan peserta didik maka peneliti menyimpulkan bahwa kurangnya antusias peserta didik

⁸ Vina Candrawinata, diwawancara oleh penulis, Jember 26 Februari 2023

⁹ Muhammad Ibrahim Al Fayyadh, diwawancara oleh penulis, Jember 2 September 2023

terhadap materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia karena materi yang luas dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Maka dari itu, peneliti mengembangkan e-modul berbasis aplikasi *canva* ini berharap agar peserta didik menjadi lebih antusias dan bersemangat dan mengikuti pembelajaran materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik adalah sebuah kegiatan yang mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian pengembangan produk.

Peserta didik pada kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember terdapat 28 peserta didik. 28 peserta didik ini memiliki karakter yang berbeda-beda. Ada yang menonjol dalam kelas saat pembelajaran IPAS berlangsung yang mana memiliki kemampuan cepat menangkap dan aktif serta giat dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelas IV B peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran. Mereka lebih suka menyukai pembelajaran yang menyenangkan seperti disela pembelajaran ada ice breaking ataupun permainan yang membahas tentang materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga pada saat penugasan peserta didik cenderung bosan..

c. Analisis materi

Analisis materi adalah sebuah kegiatan untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan di dalam penelitian pengembangan. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui terkait materi yang cocok untuk digunakan dalam produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi materi yang sesuai dengan produk e-modul melalui wawancara kepada guru kelas IV B. Adapun materi yang digunakan dalam produk e-modul berbasis aplikasi *canva* ini yaitu materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang terdapat pada pembelajaran IPAS.

Analisis yang dilakukan oleh peneliti ini bahwasannya dalam penggunaan e-modul berbasis aplikasi *canva* ini pada kegiatan pembelajaran belum pernah dilakukan dan peserta didik hanya menggunakan buku ajar modul saja. Oleh karena itu, guru biasanya hanya menyuruh peserta didik mengerjakan soal-soal yang diambil dari buku sebagai sumber belajar.

Pada saat ini sekolah sudah mulai berkembang lebih baik serta beberapa fasilitas yang ada salah satunya adalah laboratorium *Computer* dan *LCD proyektor*. Oleh karena itu, peneliti memilih e-modul berbasis aplikasi *canva* sebagai dasar pengembangan produk dan dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Hasil Desain

Tahap desain dilakukan dengan mengacu pada standar minimal pembuatan bahan ajar berupa e-modul berbasis aplikasi *canva*. Adapun tahap-tahap yang dapat dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

a. Menentukan materi

Sebelum membuat e-modul berbasis aplikasi *canva* perlu adanya penentuan materi terlebih dahulu yang nantinya akan diajarkan dan akan di sesuaikan dengan pembuatan e-modul berbasis aplikasi *canva*, maka peneliti memilih materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia karena dirasa oleh peneliti cocok untuk mengembangkan e-modul berbasis aplikasi *canva*. Karena peneliti berharap adanya e-modul berbasis aplikasi *canva* tersebut peserta didik menjadi tidak bosan dan antusias pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

Adapun materi yang terdapat pada e-modul berbasis aplikasi *canva* sebagai berikut:

1) Keragaman sosial dan budayadi Indonesia

Permainan tradisional merupakan salah satu keragaman budaya di Indonesia. Selain budaya, bangsa Indonesia juga memiliki keragaman sosial dan agama. Apa saja bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di Indonesia?

Suku bangsa adalah kelompok masyarakat yang memiliki ciri khas dan budaya yang sama. Kesamaan ciri yang dimiliki suatu suku bangsa dapat dilihat dari ciri fisik, bahasa, adat istiadat, dan kesenian. Ciri inilah yang membedakan satu suku dengan suku yang lain. Wilayah Indonesia yang berbentuk kepulauan mempengaruhi keragaman suku bangsa. Berikut persebaran beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia.

Bangsa Indonesia harus mengembangkan sikap menghargai dan menghormati agar tercipta pesatuan. Berikut contoh sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia.

- a) Bangga terhadap suku bangsanya.
- b) Menerima perbedaan suku dengan saling menghargai dan tidak menjelek-jelekkkan suku lain.
- c) Bermain bersama teman tanpa membeda-bedakan asal suku bangsanya.
- d) Membantu tetangga tanpa membeda-bedakan suku bangsa.
- e) Menyapa tetangga atau teman yang berbeda suku saat bertemu di jalan.

2) Keragaman agama di Indonesia

Masyarakat Indonesia adalah bangsa yang beragama dan mempercayai adanya Tuhan. Hal ini sesuai dengan ideologi bangsa, yaitu Pancasila sila pertama yang berbunyi Ketuhanan

Yang Maha Esa. Negara Indonesia mengakui enam agama resmi dan aliran kepercayaan. Enam agama resmi yang diakui adalah Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan khonghucu.

3) Keragaman budaya di Indonesia

Indonesia kaya akan jenis budaya. Budaya adalah hasil pikiran, akal budi, dan karya cipta manusia dari hubungan antara manusia dengan lingkungan alam ataupun antarmanusia. Keragaman budaya di Indonesia disebabkan keragaman oleh kondisi lingkungan alam yang berbeda di setiap wilayah. Keragaman budaya di Indonesia meliputi bahasa, lagu, alat musik, pakaian, senjata, tari, rumah, makanan, tradisi, dan pertunjukkan tradisional.

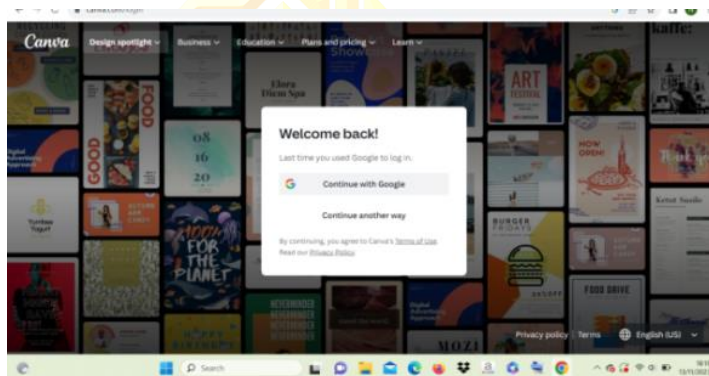
b. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan capaian pembelajaran materi dan kebutuhan peserta didik maka dapat ditemukan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian materi dan media pembelajaran yang digunakan untuk peserta didik. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku peserta didik.

c. Proses penggunaan bahan ajar e-modul

E-modul berbasis aplikasi *canva* disusun berdasarkan materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. E-modul ini dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Adapun proses penggunaan atau penerapannya dalam pemanfaatan e-modul berbasis aplikasi *canva* sebagai berikut:



Gambar 4.2
Tampilan *log in*

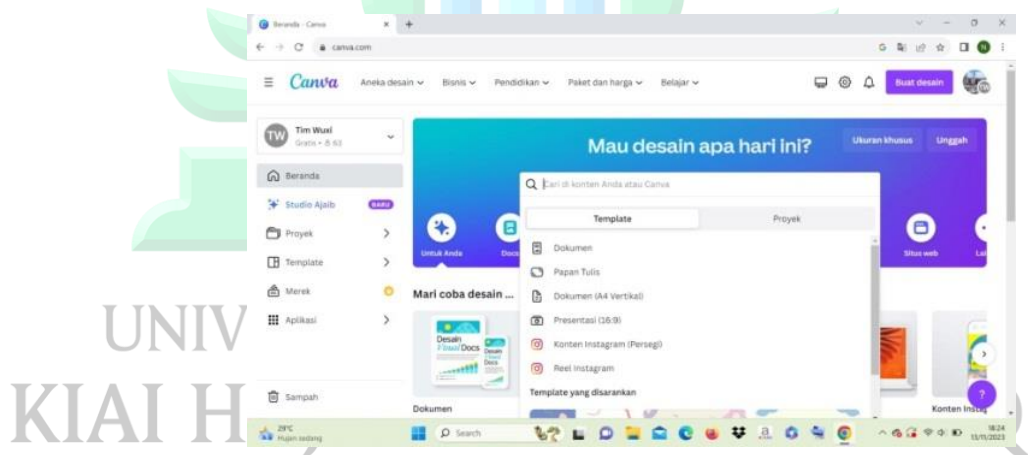
Tahap awal dalam mengakses aplikasi *canva* adalah mengunjungi situs *canva* melalui web, kemudian pendidik dapat log

in akun terlebih dahulu agar dapat menggunakan *canva* untuk membuat e-modul. Dalam fitur *log in*, pendidik diharuskan mengisi alamat email dan *passwordnya* atau dapat *log in* menggunakan akun *goggle* seperti pada tampilan.



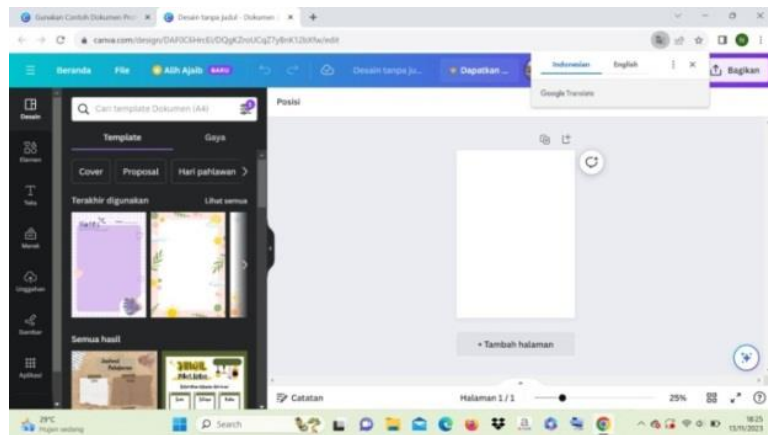
Gambar 4.3
Tampilan Awal

Setelah berhasil *log in*, maka akan muncul tampilan awal dari *canva*. Pada tampilan tersebut terlihat akun pendidik pada sisi kanan atas dan terdapat beberapa templat yang dapat digunakan untuk mendesain.



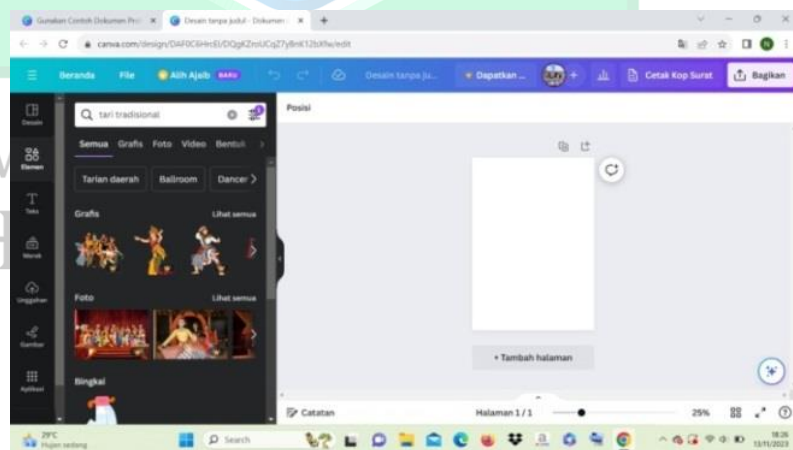
Gambar 4.4
Tampilan Templat

Pada tampilan template, pendidik dapat mencari fitur template yang akan digunakan untuk mendesain bahan e-modul. Template yang akan digunakan dalam mendesain e-modul adalah A4 document yang dapat dicari melalui icon search.



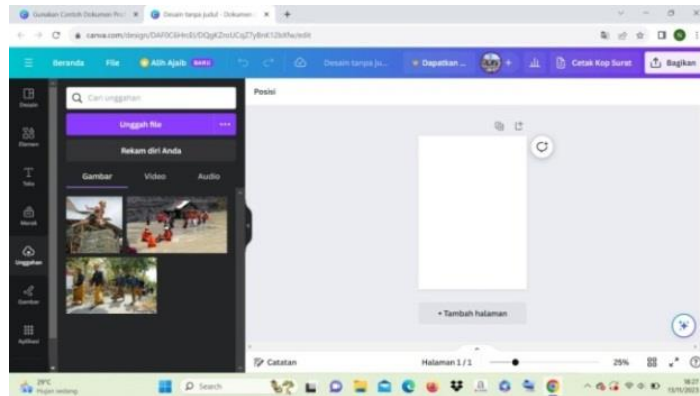
Gambar 4.5
Tampilan *Background*

Desain pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah dsain pembelajaran e-modul, sehingga pendidik dapat memilih beberapa desain template yang terdapat pada fitur template di sebelah kiri *canva*. Pemilihan *background* merupakan proses pertama dalam membuat desain e-modul sekaligus menjadi bagian penting daloam tampilan e-modul agar terlihat menarik.



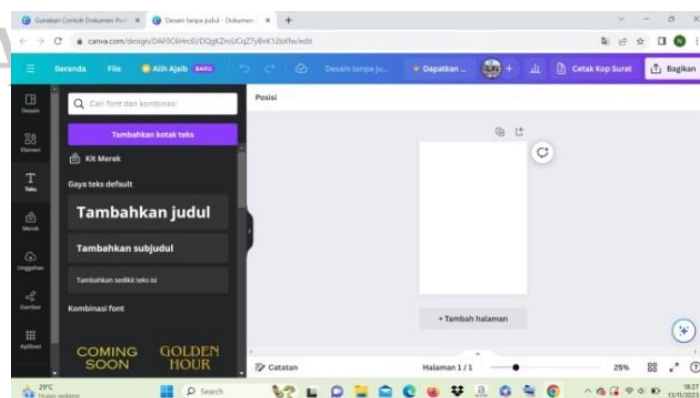
Gambar 4.6
Tampilan *Elements*

Pembuatan desain e-modul untuk pembelajaran IPAS tedapat dilengkapi dengan menggunakan fitur *elements* yang berisi beberapa bentuk yang dibutuhkan seperti contoh pakaian adat, alat musik tradisional.



Gambar 4.7
Tampilan Upload

Apabila pendidik akan menambahkan gambar, video, maupun audio pada e-modul maka, dapat menggunakan fitur upload seperti yang ada pada tampilan. Gambar, video, maupun audio yang ingin ditambahkan dapat dipilih sesuai tempat menyimpannya, kemudian menekan tombol *upload* media.



Gambar 4.8
Tampilan teks

E-modul sebagai pembelajaran IPAS memerlukan teks sebagai pelengkap dan menambahkan daya tarik peserta didik dalam membacanya. Dalam hal ini, teks dapat ditambahkan melalui fitur teks yang menyajikan beberapa desain teks menarik. Pendidik dapat menambahkan teks sesuai dengan keinginan serta mengeditnya menjadi desain teks yang menarik.



Gambar 4.9
Tampilan menyimpan

Pada tahap akhir desain e-modul, pendidik dapat menekan tombol download yang terdapat pada bagian atas canva. Sebelum mendownload, pendidik diharuskan memilih file *types* untuk menyimpan e-modul, disarankan pendidik menyimpan e-modul dalam bentuk pdf. Kemudian tekan tombol download, setelah *download* selesai bisa beralih ke aplikasi *heyzine* untuk menjadikan ke *flipbook*.

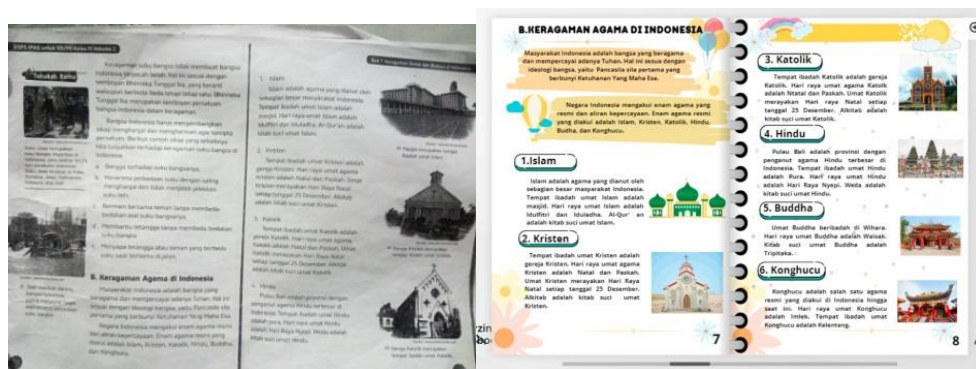
3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

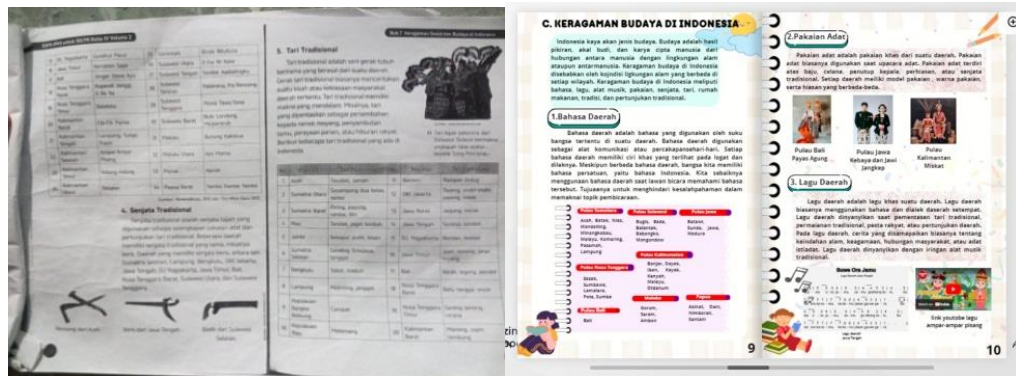
a. Bentuk produk

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.¹⁰ Pembuatan e-modul ini menggunakan aplikasi *canva* yang mudah untuk semua orang membuatnya. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan e-modul seperti aspek kepraktisan dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

Berikut ini bukti pengembangan yang berbeda dengan modul pemerintah dan ciri khas e-modul.



¹⁰ Kadek Aris Priyanthi Ketut Agustini dan Gede Saindra Santyadiputra, "Pengembangan E-modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ Smkn 3 Singaraja)," *Jurnal KARMAPATI* 6, no. 1 (Februari 2017): 3, <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9267>



Gambar 4.10
Perbedaan modul dan e-modul

Perbedaan diantara keduanya antara lain:

- 1) E-modul ditampilkan dengan menggunakan monitor atau layar komputer serta *android*.
- 2) Lebih praktis untuk dibawa kemanapun karena bentuknya yang tidak dan tidak berat.
- 3) Menggunakan CD, USB *Falshdisk*, atau *memory card* sebagai medium penyimpanan datanya.
- 4) Biaya produksi lebih murah. Untuk memperbanyak produk bisa dilakukan dengan mengcopy file antar *user*. Pengiriman atau distribusi bisa dilakukan dengan menggunakan e-mail ataupun *whatsapp*.
- 5) Menggunakan sumber daya berupa listrik dan komputer atau jika memakai *android* menggunakan data untuk bisa mengakses.
- 6) Tahan lama, tergantung dengan medium yang digunakan.
- 7) Dapat dilengkapi dengan link video *youtube*, gambar yang sesuai dengan materi serta kuis yang tercantum didalam *google form*.

- 8) Pada setiap kegiatan belajar dapat diberikan kuis yang sangat menarik untuk peserta didik.
- 9) Emodul tidak membuat peserta didik gampang bosan.

Sedangkan modul antara lain:

- 1) Tampilan berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak dan diberi cover.
- 2) Kurang praktis untuk dibawa karena bentuknya relatif besar dan berat.
- 3) Tidak menggunakan CD atau *memory card* sebagai medium penyimpanan data.
- 4) Biaya produksinya lebih mahal. Untuk memperbanyak dan mendistribusikan diperlukan biaya tambahan.
- 5) Tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk menggunakannya.
- 6) Tidak tahan lama, karena modul berbahan kertas yang mudah lapuk dan mudah sobek.

Pembuatan e-modul ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV B yaitu tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia. E-modul ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga validator. Tim validator pada penelitian ini terdiri dari 2 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, yang kemudian

dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Bahan-bahan

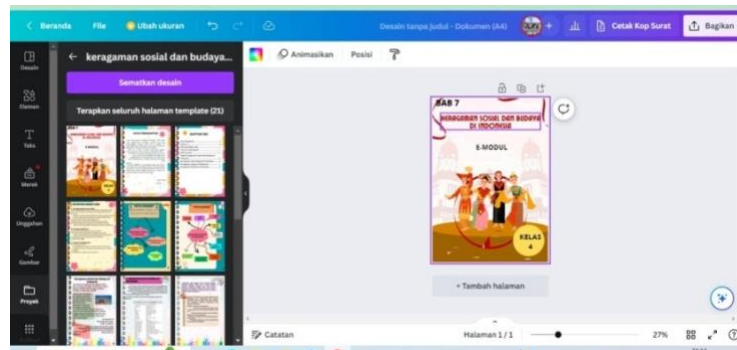
Dalam pembuatan e-modul berbasis aplikasi *canva* ini selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Berikut ini bahan pembuatan e-modul berbasis aplikasi *canva*:

- 1) laptop atau komputer yang layak untuk mengedit e-modul.
- 2) Aplikasi *canva*
- 3) Internet yang lancar untuk dipergunakan mendownload video dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam e-modul.

Selanjutnya langkah-langkah pembuatan e-modul berbasis aplikasi *canva* sebagai berikut:

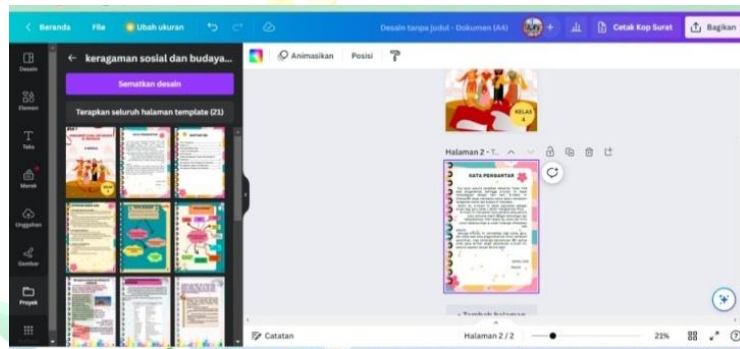
- 1) Langkah pertama pastikan sudah mempunyai akun *canva*
- 2) Dowload gambar yang berhubungan dengan materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia

- 3) Tahap selanjutnya yaitu buka aplikasi *canva* melalui laptop atau komputer untuk mendesain e-modul seperti sampul e-modul dan seterusnya mendesain materi



Gambar 4.11
Halaman cover pertama

- 4) Kemudian desain materi maupun gambar di setiap halaman dan seterusnya



Gambar 4.12
Halaman kedua kata pengantar

Berikut adalah deskripsi isi di setiap halaman-halaman yang ada pada e-modul :

1) Cover

Cover atau sampul pada e-modul terdapat judul e-modul dan gambar terkait materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia



Gambar 4.13
Sampul E-modul

2) Lampiran 2

Pada lampiran 2 dan 3 terdapat kata pengantar dan daftar isi e-modul



Gambar 4.14
Kata pengantar dan daftar isi

3) Halaman satu dan dua

Pada halaman satu terdapat petunjuk bahan ajar yang terdiri dari dua petunjuk yang pertama, petunjuk bagi peserta didik, kedua petunjuk bagi guru, dan ketiga tujuan pembelajaran. Pada halaman dua terdapat peta konsep keragaman sosial dan budaya di Indonesia.



Gambar 4.15
Petunjuk bahan ajar dan peta konsep

4) Halaman tiga dan empat

Pada halaman tiga terdapat peta konsep yang menjelaskan keragaman budaya di Indonesia. Pada halaman empat terdapat materi yang menjelaskan tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia



Gambar 4.16
Peta konsep dan materi keragamansosial dan budaya di Indonesia

5) Halaman lima dan halaman enam

Pada halaman lima dan halaman enam terdapat materi keragaman suku bangsa di Indonesia dan dilengkapi dengan *goggle form* untuk peserta didik.

A. KERAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA

Suku bangsa adalah kelompok masyarakat yang memiliki ciri khas dan budaya yang sama, kesamaan ciri yang dimiliki suatu bangsa dapat dilihat dari ciri fisik, bahasa, adat istiadat, dan kesenian, ciri inilah yang membedakan satu suku dengan suku yang lain. Wilayah Indonesia yang berbentuk kepulauan memengaruhi keragaman suku bangsa.

berikut ini persebaran beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia.

Daerah	Suku Bangsa
Yogyakarta	Arab, Cina, Aceh, Sunda
Jawa Barat	Bank, Cina, Belanda
Jawa Tengah	Melayu, Jawa, Sunda
Jawa Timur	Melayu, Jawa, Sunda
Sumatera Utara	Melayu, Jawa, Sunda
Sumatera Tengah	Melayu, Jawa, Sunda
Sumatera Selatan	Melayu, Jawa, Sunda
Bangka Belitung	Melayu, Jawa, Sunda
RI Kalimantan	Melayu, Jawa, Sunda
Jawa Barat	Sunda, Jawa
Jawa Tengah	Jawa, Sunda
Jawa Timur	Jawa, Sunda
DI Yogyakarta	Jawa
RI Sulawesi	Malay, Jawa, Sunda
Sulawesi Utara	Malay, Jawa, Sunda, Jawa
Sulawesi Tengah	Malay, Jawa, Sunda
Sulawesi Selatan	Malay, Jawa, Sunda
Sulawesi Tenggara	Malay, Jawa, Sunda
Sulawesi Barat	Malay, Jawa, Sunda
Maluku	Malay, Jawa, Sunda
Maluku Utara	Malay, Jawa, Sunda
Papua	Malay, Jawa, Sunda
Papua Barat	Malay, Jawa, Sunda
Irian Jaya	Malay, Jawa, Sunda

Keragaman suku bangsa tidak membuat bangsa Indonesia terpecah belah. Hal ini sesuai dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Yang berarti walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu. Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan persatuan bangsa Indonesia dalam keragaman.

Bangsa Indonesia harus mengembangkan sikap menghargai dan menghormati agar tercipta persatuan. Berikut contoh sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia.

- Bangga terhadap suku bangsanya.
- Menerima perbedaan suku dengan saling menghargai dan tidak melelekan suku lain.
- Bermain bersama teman tanpa membedakan asal suku bangsanya.
- Membantu tetangga tanpa membedakan suku bangsa.
- Menyapa tetangga atau teman yang berbeda suku saat bertemu di jalan.

Selalu tunjukkan sikap menghargai suku bangsa.

Gambar 4.17
Materi keragaman suku bangsa di Indonesia

6) Halaman tujuh

Halaman tujuh dan halaman halaman delapan terdapat materi keragaman agama di Indonesia yang mana berisikan enam agama yang ada di Indonesia



Gambar 4.18 Keragaman agama di Indonesia

7) Halaman sembilan

Pada halaman sembilan dan seterusnya yaitu materi keragaman budaya di Indonesia, yang mana pada materi keragaman budaya di Indonesia terdapat link youtube terkait dengan materi keragaman budaya di Indonesia



Gambar 4.19 Keragaman Budaya di indonesia

4. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 2 validator yang terdiri dari 2 dosen. Validasi ahli media e-modul berbasis aplikasi *canva* dilakukan oleh bapak Aminullah, M. Pd. Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak muhammad Eka Rahman, M. SEI. proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan e-modul berbasis aplikasi *canva* yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS khususnya materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

- a. Validasi media oleh ahli media diperoleh presentase rata-rata 89,2 % dengan kategori layak, tidak perlu direvisi dengan mendapatkan catatan media cukup layak digunakan di SD Baiturrohman kelas IV dan sebaiknya diujikan ke SD/MI yang lain.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	.kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80%
2	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5	5	100 %
3	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.	5	5	100 %
4	Sistematika penyajian materi pada e-modul sesuai dengan kurikulum.	4	5	80 %
5	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	3	5	60 %
6	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.	5	5	100 %
7	Isi materi pada e-modul sudah jelas.	4	5	80 %
8	Tampilan e-modul yang menarik.	4	5	80 %
9	Menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.	5	5	100 %
10	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf.	4		80 %

11	Ketepatan musik dalam e-modul.	5	5	100 %
12	Keterbacaan teks pada e-modul.	5	5	100 %
13	Kualitas gambar pada e-modul.	5	5	100 %
Jumlah		58	65	
Presentase		89,2 %		

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{58}{65} \times 100 \%$$

$$P = 89,2 \%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 89,2 % dengan kategori ;layak, tidak perlu direvisi.

- b. Validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari indikator adalah 50, maka hasl yang diperoleh uji validasi ahli materi adalah 88 % dengan kategori layak da tidak perlu direvisi. Adapun saran dari validator materi yaitu bahasanya lebih kugas dan pendek, agar mudah dimengerti peserta didi kelas IV.

Tabel 4.3
Hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Kesesuaian dengan KI/KD dan Indikator.	4	5	80 %
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4	5	80 %
3	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.	5	5	100 %
4	Isi materi seseuai dengan KI dan KD.	4	5	80 %
5	Materi pelajaran pada media sesuai dengan	5	5	100 %

	tujuan pembelajaran			
6	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.	5	5	100 %
7	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.	4	5	80 %
8	Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.	4	5	80 %
9	Materi media pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.	4	5	80%
10	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku peserta didik dan guru.	5	5	100 %
Jumlah		44	50	
Presentase		88 %		

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100 \%$$

$$P = 88 \%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor presentase

sebesar 88 % dengan kriteria layak, tidak perlu direvisi.

- c. Hasil Angket Guru Kelas IV B yang dilakukan oleh ibu Titu Ihlilawati, S.Pd.I, S.Pd. diperoleh presentase rata-rata 75,5% dengan kategori layak.

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	E-modul relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.	4	5	80%
2	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami.	3	5	60%
3	Materi terkait pada e-modul sesuai dengan kompetensi peserta didik.	3	5	60%
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari.	3	5	60%
5	E-modul membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	5	5	100%
6	E-modul memudahkan peserta didik dalam belajar.	4	5	80%
7	E-modul dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan kebudayaan di Indonesia.	4	5	80%
8	E-modul dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	4	5	80%
9	Fungsi gambar dalam e-modul sesuai dengan materi yang disajikan	4	5	80%
Jumlah		34	45	
Presentase		75,5%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{34}{45} \times 100 \%$$

$$P = 75,5\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satui item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam sati item

% : konstanta

Hasil angket guru kelas IV B menunjukkan skor presentase sebesar

75,5% dengan kategori layak.

5. Hasil Implementasi

Implementasi yaitu tahapan untuk melakukan uji coba produk bahan ajar e-modul yang diimplementasikan pada kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing serta validasi dari ahli maka peneliti mengimplementasikan produk berupa e-modul dengan adanya beberapa tahapan sebelum mengimplementasikan produk e-modul antara lain:

- a. Meminta izin ke kepala sekolah SD Baiturrohman untuk melakukan penelitian terhadap kelas IV B yang dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2023
- b. Memberi maksud dan tujuan kepada guru kelas IV B pada tanggal 29 Agustus 2023
- c. Memberi tahu guru kelas bahwa penelitian akan dilakukan di dalam kelas pada tanggal 29 Agustus 2023
- d. Mempersiapkan alat seperti proyektor serta spiker untuk menampilkan e-modul dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2023

6. Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas IV B diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. Respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan e-modul berbasis aplikasi *canva*.

Ada berbagai masukan serta saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat

ketertarikan peserta didik dalam mengingat pembelajaran dan mereka senang.

Evaluasi media juga terdapat beberapa saran tambahan, tambahan dari validator media yaitu cukup layak digunakan di SD kelas IV, sebaiknya diujikan ke SD/MI yang lain. Sedangkan saran tambahan dari validator materi yaitu bahasanya lebih lugas dan pendek, agar mudah dimengerti.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi. Dimana validator media adalah bapak Aminullah, M. Pd. Untuk validator ahli materi adalah bapak Muhammad Eka Rahman, M. SEI. . Adapun validasi yang diperoleh 2 validator, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator ahli media	89,2 %	Sangat valid
2	Validator ahli materi	88 %	Sangat valid
3	Angket respon guru kelas IV B	75,5%	Sangat valid
	Nilai rata-rata prosentase	84,2%	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis dari 2 validator dan respon angket guru kelas IV B diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 84,2%, hasil validasi ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis aplikasi *canva*.

Berdasarkan hasil analisis dari 2 validator dan respon angket guru kelas IV B diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 84,2%, hasil validasi ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis aplikasi *canva* layak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini berarti e-modul berbasis aplikasi *canva* dapat digunakan dalam pembelajaran.

D. Revisi Produk

1. Dari Validasi Ahli Media

Peneliti melakukan validasi media kepada ahli media tanpa revisi yang dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2023 dengan catatan. Media cukup layak digunakan di SD Baiturrohman kelas IV dan sebaiknya diujikan ke SD/MI yang lain.

2. Dari Revisi Ahli Materi

Peneliti melakukan validasi ahli materi kepada ahli materi tanpa revisi yang dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2023 dengan catatan. Bahasanya lebih lugas dan pendek, agar mudah dimengerti peserta didik kelas IV.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan E-modul berbasis aplikasi *canva*

E-modul berbasis aplikasi *canva* merupakan salah satu modul elektronik yang menggunakan aplikasi yang berisi teks, gambar-gambar, dan video dari *youtube* serta kuis yang dikaitkan melalui *goggle form*. E-modul ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

E-modul berbasis aplikasi *canva* dikaitkan dengan kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Laela (2022) yang mana dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan yakni sebuah E-modul berbasis etnomatematika budaya sumbawa.¹ Dalam penelitian yang dilakukan ini memiliki kelemahan dimana produk e-modul yang dibuat hanya focus pada materi saja, berbeda dengan penelitian yang saat ini peneliti lakukan, dimana e-modul yang dikembangkan peneliti saat ini memiliki keterbaruan dengan menambahkan kuis dari *goggle form* dan gambar-gambar menarik yang mana bisa menambah semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. E-modul berbasis aplikasi *canva* di *share* melalui *whatsapp* atau sosial media lainnya, dimana saat ini sudah masuk era digital yang semuanya serba bisa diketajhui melalui *gadget*. Hal ini diperkuat dalam jurnal Hery Setiawan

¹ Nur Laela, "Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Beru Pada Materi Bangun Datar" (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022).

(2020) bahwa media adalah faktor yang berpengaruh pada proses belajar dikelas. Hal ini disebabkan media pembelajaran berupa alat dan digunakan dalam penyampaian isi materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media audio visual atau media gambar-gambar merupakan cara menerima dan memanfaatkan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata. Hal tersebut juga bisa menumbuhkan antusias peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat diterima dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini dapat dibuktikan salah satunya dengan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.²

Pengembangan E-modul berbasis aplikasi *canva* menggunakan metode pengembangan *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE akan menghasilkan sebuah produk e-modul berbasis aplikasi *canva* yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru. Pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Tahap desain pada tahap ini peneliti melakukan tahap perencanaan mengenai e-modul yang akan dibuat. Menyusun materi dan membuat referensi pada bagian materi

² Hery Setiawan, "Pengembangan Media Audio Visual dan Media Gambar pada Siswa Kelas V", *Jurnal Prakarsa Pedagogia*, Vol 3, No. 2 (Desember 2020): 198-203.

dan gambar-gambar pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah e-modul berbasis aplikasi *canva*. Tahap Development pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan e-modul berbasis aplikasi *canva*. Setelah itu peneliti membuat e-modul berbasis aplikasi *canva* dan melakukan validasi kepada pakar yaitu ahli media dan ahli materi. Tahap Implementatiton pada tahap ini merupakan tahap implementasi produk media pembelajaran untuk melakukan uji coba terhadap hasil produk yang telah peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran e-modul berbasis aplikasi *canva* yang telah di implementasikan, dan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar tersebut.

Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturrohman ini menggunakan metode pengembangan Research & Development dengan model pengembang ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.³ Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia oleh peserta didik yang dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV B Ibu Titu Ihlilawati, S.Pd.I., S.Pd. sebagai berikut:

³ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE; Integrasi Pedati*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), 14, <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/351939-model-pembelajaran-addie-integrasi-pedat-3b3616a8.pdf>.

“luasnya materi Keragaman Sosial dan Budaya Di Indonesia menyebabkan peserta didik kesulitan untuk memahami sehingga peserta didik kurang antusias pada saat guru menjelaskan materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia”⁴

Selain itu, adapun wawancara dengan salah satu peserta didik kelas

IV B Vina Candarawinata

“materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia sangat banyak sehingga kesulitan untuk memahami dan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja sehingga menyebabkan kelas menjadi kurang kondusif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kurang bervariasi dalam mengajar dikelas”⁵

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS sangat luas membuat peserta didik mudah bosan sehingga peneliti mengembangkan pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* yang dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran.

2. Kelayakan E-modul berbasis aplikasi *canva*

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada peserta didik.

Sebelum ke tahap uji coba produk, produk ini sudah divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli yakni ahli media dan ahli materi. Yang kemudian mendapatkan saran tetapi tidak perlu direvisi.

E-modul berbasis aplikasi *canva* ini dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Nur Laela (2022) yang mana kelayakan E-modul

⁴ Titu Ihlilawati, diwawancara oleh penulis, Jember 24 Februari 2023.

⁵ Vina Candrawinata, diwawancara oleh penulis, Jember 26 Februari 2023

berbasis etnomatematika hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis etnomatematika budaya sumbawa yang dikembangkan, diperoleh data dari 4 validator ahli media, dengan presentase 86,37% pada katagori sangat valid, 4 validator ahli materi dengan presentase 90,9% pada katagori sangat valid dan 4 validator ahli bahasa dengan presentase 92,6% pada katagori sangat valid, (2) e-modul berbasis etnomatematika budaya sumbawa berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari respon siswa uji lapangan di kelas IVA SDN Desa Beru dengan presentase 89,12% pada katagori sangat praktis. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari data yaitu 92,64% pada katagori sangat terlaksana (3) keefektifan e-modul berbasis etnomatematika dilihat dari hasil siswa mengerjakan angket motivasi dan di peroleh data hasil uji lapangan di kelas IVA SDN Desa Beru, dengan presentase rata-rata 87,28% pada katagori sangat efektif. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Desa Beru.⁶

Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* yang saya kembangkan hasil analisis kelayakan oleh validator ahli media memperoleh presentase 89,2 % dengan kategori valid yang dapat dilihat dari aspek-aspek desain dan penyajian e-modul berbasis aplikasi *canva*. Analisis kelayakan oleh ahli materi mendapatkan presentase sebesar 88 % dengan kategori sangat valid yang dilihat dari isi e-modul. Kemudian

⁶ Nur Laela, "Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Beru Pada Materi Bangun Datar" (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022).

didapatkan rata-rata presentase dari kedua validator sebesar 88,6 % dengan kategori sangat valid. Pengembangan e-modul ini menghasilkan produk yang serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Adnavi Ulfa. Maka, produk ini dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran agar lebih maksimal.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV B sudah layak atau valid dengan memperoleh presentase rata-rata 89% untuk ahli media dan presentase rata-rata 88% untuk ahli materi untuk yang dikembangkan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

B. Saran pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* di SD Baiturrohman sebagai berikut:

- a. Diharapkan peserta didik tertib dalam keegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Peserta didik menggunakan fasilitas dengan baik dan sangat menjaga saat kegiatan pembelajara berlangsung.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan e-modul berbasis aplikasi *canva* terdapat pada mata pelajara IPAS e-modul ini dapat digunakan di sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam penggunaan produk guru

juga tetap selalu memperhatikan serta memperhitungkan karakteristik peserta didik, dan sesuai dengan tingkatan yang diajarkan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan pada kelas IV di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, akan menjadi lebih baik jika produk ini dapat dikembangkan di madrasah ibtidaiyah lain.
- b. E-modul berbasis aplikasi *canva* yang telah dikembangkan oleh peneliti dikelas IV pembelajaran IPAS telah melengkapi kriteria yang baik.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut disarankan untuk membuat desain yang lebih baik serta menarik yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam belajar.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember tentang Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV B diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi
2. Kelayakan E-modul Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember diketahui setelah

dilakukannya uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum E-modul di uji coba. Proses mengetahui kelayakan ialah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 2 validator dan respon angket guru kelas IV B yang diperoleh nilai rata-rata 84,2% yang artinya e-modul berbasis aplikasi *canva* dikategorikan valid atau layak digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Ciptaningtyas Wahyu. “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD.” Skripsi, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia UN PGRI Kediri, 2022.
- Fauisih Moh dan Danang T. “Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan Instalasi Jaringan *Lan (Local Area Network)*.” untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. header halaman genap, no. 1 (2015). <https://pdfslide.tips/documents/pengembangan-media-e-modul-mata-pelajaran-produktif-pokok-bahasan-instalasi.html?page=2>
- Herawati Nita Sunarya, Ali Muhtadi. “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, no. 2 (Oktober 2018) <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Hidayah Nurul. “Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional.” Terampil, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, no. 1 (Oktober 2018). <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2936>
- Kholil Mohammad dan Lailatul Usriyah. *Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung, 2021.
- Laela Nur. “Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Beru Pada Materi Bangun Datar.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022.
- Mahmudin, Dianna Ratnawati dan Alfat Khaharsyah. “Pengembangan E-Modul Sistem Pendingin Berbasis *Website Google Sites* untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.” *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik mesin*, no. 1 (April 2022). https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=3h0yWXwAAAAJ&citation_for_view=3h0yWXwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Mariska Sonia dan Rahmatina. “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi.” *Jurnal Of Basic Education Studies*, no. 2 (Juli-Desember 2022). <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/6499>

- Martinah Witri. "Peran Orang Tua dalam Membentuk Kepribadian Anak di Rumah pada Murid SDN 06." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, no. 1 (Oktober 2018). <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v1i1i3.8461>
- Prastowo Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta. kencana, 2014.
- Pristiwanti Desi, Bai Badariah dan Sholeh Hidayat. "Pengertian Pedidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, no. 6 (Desember 2022). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Priyanthi Kadek Aris dan DKK. "Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Dtudi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Singaraja)," *Jurnal KARMAPATI* 6, no. 1 (Februari 2017).
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9267>
- Purba,Sukarman DKK. *Landasan Pedagogik; Teori dan Kajian* . Medan, Yayasan Kita Menulis, 2021). https://www.researchgate.net/profile/Iskandar-Kahar-Kato/publication/351112222_Landasan_Pedagogik_Teori_dan_Kajian/links/60881d1a907dcf667bcaa66b/Landasan-Pedagogik-Teori-dan-Kajian.pdf
- Rahmatullah, Inanna dan Andi Tanri Ampa. " Media Pmebelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, no. 2 (Desember 2020). <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rahmawati Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran E-modul dengan Menggunakan Sigil *Software* pada Materi Pembelajaran Fisika." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Rusilowati Ani, Juhadi, dan Arif Widiyatmoko. "Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal." FMIPA, 7 April 2022. <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Rusmayana Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE; Integrasi Pedati*. Bandung, Widina Bhakti Persada, 2021. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/351939-model-pembelajaran-addie-integrasi-pedat-3b3616a8.pdf>
- Safitri Riska. "Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Sejarah Ogan Komering Ilir Masa Pendudukan Jepang di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, Oki." Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2022.

Setyosari Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta, Prenadamedia Group, 2013.

Sugiyono. *Metode Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung, Alfabeta, 2018.

Ulfa Adnavi. “Pengembangan E-Modul Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Hukum Newton Tingkat SMA.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019.

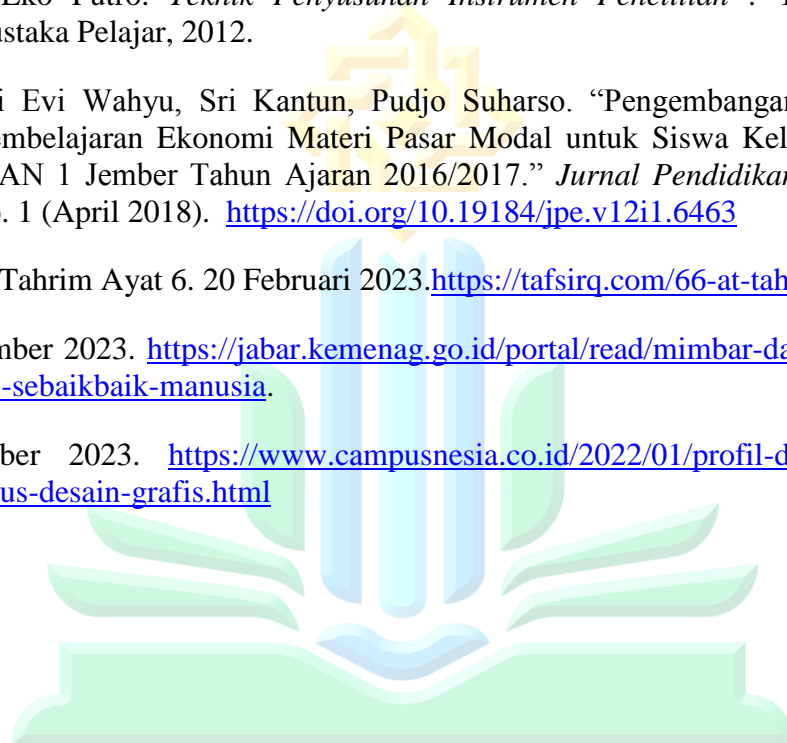
WidiyokoEko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2012.

Wulansari Evi Wahyu, Sri Kantun, Pudjo Suharso. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XII IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, no. 1 (April 2018). <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>

Surah At-Tahrim Ayat 6. 20 Februari 2023. <https://tafsirq.com/66-at-tahrim/ayat-6>.

18 September 2023. <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/mimbar-dakwah-sesi-67-sebaikbaik-manusia>.

11 November 2023. <https://www.campusnesia.co.id/2022/01/profil-dan-sejarah-situs-desain-grafis.html>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Kholiya
NIM : T20194107
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri atau karya saya sendiri. Kemudian dirujuk dari sumbernya

Jember, 27 September 2023

Penulis,



Siti Nur Kholiya
NIM. T20194107

Lampiran 2

Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode	Rumusan
Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	<ol style="list-style-type: none"> E-Modul Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Pembelajaran IPAS 	<p>Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember</p> <p>Informasi penelitian adalah guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember</p>	<p>Jenis Penelitian: Pengembangan atau Research and Development</p> <p>Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Angket (Kuisiner), Dokumentasi</p> <p>Instrumen Pengumpulan Data: Instrumen Observasi, Instrumen Wawancara, Instrumen Uji Coba Produk, Angket</p>	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana proses pengembangan E-Modul berbasis aplikasi <i>Canva</i> pada pembelajaran IPAS kelas IV SD baiturrohman Griya Mangli Indah Jember? Bagaimana kelayakan E-Modul berbasis aplikasi <i>Canva</i> pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember?

Lampiran 3

Pedoman Penelitian Wawancara**WAWANCARA**

Indikator Instrumen Observasi

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Kerikulum Merdeka Pembelajaran IPAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah peserta didik aktif dalam pembelajaran IPAS? 2. Apakah ada kendala dalam proses pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka?
2.	Model dan metode pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa model pembelajaran yang digunakan oleh guru? 2. Apa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru?
3.	Bahan Ajar Modul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah guru selalu menggunakan bahan ajar modul? 2. Apakah guru pernah menggunakan e-modul? 3. Apakah dengan adanya e-modul peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran? 4. Apakah peserta didik memahami materi dengan menggunakan bahan ajar modul elektronik?
4.	Keterlibatan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana antusias peserta didik saat proses pembelajaran? 2. Apakah peserta didik aktif pada saat guru menggunakan e-modul?

J E M B E R

Lampiran 4

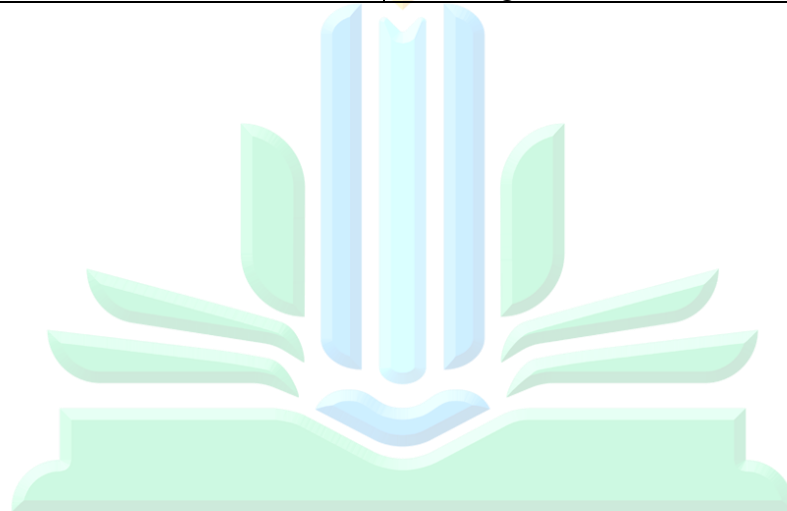
Indikator Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Jumlah Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapakah jumlah siswa di kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mngli Indah Jember? 2. Berapakah jumlah siswa perempuan di kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember? 3. Berapakah jumlah siswa laki-laki di kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
2.	Karakteristik Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas IV B? 2. Bagaimana sikap peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung?
3.	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pembelajaran IPAS menggunakan kurikulum merdeka di kelas IV B ? 2. Bagaimana cara guru untuk mengkondisikan peserta didik agar tetap kondusif selama kegiatan pembelajaran?
4.	Kendala	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kendala yang dihadapi peserta didik kelas IV B saat pembelajaran berlangsung?
5.	Bahan Ajar E-Modul (Modul Elektronik)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa bahan ajar modul pernah digunakan saat pembelajaran? 2. Apakah bahan ajar modul sangat sering digunakan? 3. Apakah dengan adanya bahan ajar modul peserta didik menjadi aktif ? 4. Dengan karakteristik peserta didik yang telah disebutkan, maka bahan ajar seperti apa yang dibutuhkan peserta didik saat ini?

Lampiran 5

Instrumen Wawancara Uji Coba Media Pembelajaran Guru

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Kesesuaian Materi	1. Apakah E-Modul sesuai dengan isi materi?
2.	Keterlibatan Peserta Didik	1. Apakah peserta didik aktif saat pembelajaran menggunakan E-modul?
3.	E-Modul (Modul Elektronik)	1. Bagaimana manfaat e-modul pada peserta didik? 2. Bagaimana pengaruh e-modul pada peserta didik? 3. Bagaimana tanggapan peserta didik mengenai e-modul?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

Instrumen Wawancara Uji Coba Media Pembelajaran Peserta Didik

No	Indikator	Pertanyaan
1.	E-Modul (Modul Elektronik)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat kalian tentang bahan ajar e-modul? 2. Bagaimana perasaan kalian pada saat menggunakan e-modul? 3. Apakah e-modul ini memudahkan kalian untuk memahami pelajaran?
2.	Keterlibatan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah semua peserta didik bisa menggunakan bahan ajar e-modul?
3.	Kendala	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kendala yang dihadapi ketika menggunakan e-modul?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

MODUL AJAR

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Siti Nur Kholiya
Instansi	: SD Baiturrohman Griya Mangli Indah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas	: 4
BAB 7	: Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia
Topik	: A. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia B. Keragaman Agama di Indonesia C. Keragaman Budaya di Indonesia
Alokasi Waktu	: JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendeskripsikan keragaman sosial dan budaya di indonesia secara bersama-sama. ❖ Mengetahui keragaman sosial dan budaya di indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (ESPS IPAS, Modul ajar kelas 4, Penulis: Nani R, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik) 	
<p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Sekolah dan Lingkungan sekitar sekolah 	
<p>Topik A. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia</p> <p>Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis; buku tulis atau smartphone. 	

Persiapan lokasi:

- Sekolah, area sekolah; pengaturan tempat duduk sesuai absen.

Topik B. Keragaman Agama di Indonesia

- Alat tulis, area sekolah, gambar tempat ibadah

Perlengkapan peserta didik:

- alat tulis, buku tulis, gambar tempat ibadah.

Persiapan lokasi:

- kelas (didalam maupun diluar)

Topik C. Keragaman Budaya di Indonesia**Perlengkapan peserta didik:**

- Alat tulis; kertas/buku tulis.

Persiapan lokasi:

- Area lingkungan sekolah.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik kelas 4: tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI**A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 7 :**
 1. siswa diharapkan dapat mengidentifikasi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dengan tepat
 2. siswa diharapkan dapat menyajikan informasi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia dengan tepat.
 3. siswa diharapkan dapat melaksanakan pawai budaya Indonesia dengan tepat.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
 3. Peserta didik membuat rencana belajar.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**
 1. Peserta didik dapat membacakan teks keragaman suku bangsa di Indonesia dengan baik.

2. Peserta didik dapat menyebutkan suku bangsa yang ada di Indonesia dengan baik.
3. Peserta didik dapat memberikan contoh sikap yang baik terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia dengan tepat.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B :**

1. Peserta didik dapat menyebutkan nama agama yang ada di Indonesia dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyebutkan tempat ibadah sesuai agama yang ada di Indonesia dengan tepat.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik C :**

1. Peserta didik dapat menyebutkan bahasa daerah yang ada di Indonesia khususnya pulau Jawa dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyebutkan pakaian adat yang ada di Indonesia khususnya pulau Jawa dengan tepat.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi pakaian adat yang ada di pulau Jawa dengan tepat.
4. Peserta didik dapat menyebutkan lagu daerah yang ada di Indonesia dengan tepat.
5. Peserta didik dapat menyebutkan senjata tradisional yang ada di Indonesia khususnya pulau Jawa dengan tepat.
6. Peserta didik dapat menyebutkan tari tradisional yang ada di Indonesia dengan tepat.

❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara termasuk internet..

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini, dan membuat rencana belajar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik A. Keragaman Suku bangsa di Indonesia

1. Apa asal suku bangsamu?
2. Bagaimana cara menghargai keragaman suku bangsa di sekolah?

Topik B. Keragaman Agama Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Ada berapa agama di Indonesia?
3. Sebutkan tempat ibadah yang ada di Indonesia.

Topik C. Keragaman Budaya di Indonesia

1. Kapan biasanya bahasa daerah digunakan?
2. Tulislah apa kabar? Dalam bahasa daerah yang ada di Indonesia khususnya di daerah masing-masing.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Di awal permulaan menyanyikan lagu daerah .
2. Setelah menyanyikan lagu daerah, guru meminta siswa untuk membacakan teks media yang disediakan oleh guru yang ada di depan mengenai keberagaman sosial dan budaya di Indonesia.
3. Setelah itu, tanyakan mengenai “keberagaman sosial dan budaya di Indonesia secara singkat?”
4. Lalu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik “Berasal dari manakah orang tua kalian?”
5. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, peserta didik diminta untuk memerhatikan e-modul yang ada di depan .
6. Gali pengetahuan sebelumnya mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: keragaman suku bangsa di Indonesia? (5 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk memerhatikan e-modul yang guru sediakan di depan mengenai keragaman suku bangsa di Indonesia.
2. Setelah itu tanyakan pendapat mereka mengenai suku bangsa yang ada di Indonesia.
3. mulailah kenalkan peserta didik dengan definisi suku bangsa.
4. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik.

6. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
7. Lakukan kegiatan literasi dengan link pertanyaan yang ada di e-modul.
8. Di akhir kegiatan, bimbing peserta didik membuat kesimpulan bersama secara lisan atau tertulis.

Pengajaran Topik B: Keragaman agama di indonesia(8 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka bab Topik B pada Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai keragaman agama di indonesia.
3. guru juga menjelaskan mengenai keragaman agama di indonesia melalui narasi yang ada di e-modul.
4. guru memberikan pertanyaan berupa gogle from yang sydah tersedia di e-modul.
10. Di akhir kegiatan diskusi, arahkan peserta didik untuk menulis kesimpulan mengenai keragaman agama di indonesia.

Pengajaran Topik C: keragaman buda di indonesia(6 JP)



Lakukan Bersama

1. Bagilah peserta didik dalam kelompok dengan anggota 3-5 orang.
2. Berikan kertas HVS atau kertas karton pada masing-masing kelompok
3. Sampaikan kegiatan membuat jendela informasi sesuai instruksi pada Buku Siswa
4. Peserta didik dalam kelompok dapat menggunakan hasil kegiatan wawancara sebelumnya untuk dijadikan informasi pada kegiatan ini.
5. Sepakati waktu kegiatan dan bimbing kelompok yang membutuhkan. Berikan pertanyaan-pertanyaan petunjuk seperti apakah keanekaragaman budaya menarik wisatawan? Manfaat apa yang bisa didapat dari hal ini? Apa yang membuat budaya ditinggalkan? Bagaimana cara melestarikannya? dsb.
6. Lakukan kegiatan diskusi untuk membahas jendela informasi antarkelompok.

Lihat jenis kegiatan diskusi/pameran pada Panduan Umum Buku Guru sebagai referensi.

 - a. Apa manfaatnya keberagaman bagi bangsa Indonesia?
Memperkaya kebudayaan nasional, menjadi identitas di mata dunia, kekayaan budaya bagi Bangsa Indonesia.
 - b. Apakah manfaat keberagaman budaya bagimu?
Dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik, menumbuhkan rasa nasionalisme, mempererat

persaudaraan, saling mengenal satu sama lain.

- c. Apakah manfaat keberagaman bagi perekonomian bangsa?

Menjadi ikon pariwisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia, dapat dijadikan aset wisata yang menambah pendapatan negara, menciptakan lapangan kerja.

- d. Bagaimana cara melestarikan budaya Indonesia?

Bervariasi, gunakan Informasi untuk Guru sebagai alat bantu untuk membimbing peserta didik.

7. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran mengenai:
- manfaat keragaman budaya;
 - cara melestarikan budaya Indonesia



Persiapan parade kebudayaan

- Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.
- Pembentukan kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah pulau terbesar di Indonesia (Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua) serta 1 pulau gabungan (Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur).
- Buatlah kesepakatan dengan peserta didik mengenai waktu diadakannya parade serta waktu persiapan parade kebudayaan. Guru bisa mengajak peserta didik membuat lini masa bersama-sama.
- Arahkan peserta didik untuk mengatur pembagian daerah/provinsi pada kelompoknya sehingga banyak variasi daerah yang diparadekan.
- Bimbinglah peserta didik untuk melakukan penggalian informasi mengenai daerah tertentu, atau dengan hasil wawancara untuk langkah awal dalam mempersiapkan proyek ini.
- Beri peserta didik waktu untuk presentasi dan mempersiapkan dirinya agar bisa menjelaskan kepada warga sekolah tentang keragaman budaya dari provinsi pilihan.
- Arahkan peserta didik untuk memberikan identitas daerah pada dirinya masing-masing sebagai bentuk informasi.

Pelaksanaan parade kebudayaan

- Peserta didik berparade keliling sekolah menggunakan pakaian adat sambil membawa perlengkapan budaya dan mempresentasikan serta mempromosikan budaya kepada kelas lain atau guru-guru.
- Peserta didik mendapatkan nilai dari guru yang mereka temui saat presentasi.
- Guru juga menilai proyek peserta didik mulai dari persiapan sampai pelaksanaan kegiatan parade kebudayaan.
- Setelah kegiatan, bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan

Umum Buku Guru.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Berdiskusi dengan peserta didik mengenai kebiasaan dan budaya yang masih dilakukan secara turun-menurun di lingkungan rumah. Keluarga juga bisa mengajak diskusi dari makanan khas daerah yang sering dimasak atau dikonsumsi di rumah.
- Bercerita tentang pengalaman mengenai kebiasaan dan tradisi kebudayaan di lingkungan rumah yang paling menarik.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian budaya
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap toleran dalam perbedaan di lingkungannya

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI

Topik A: keragaman suku bangsa di indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. sebutkan suku bangsa yang ada di provinsi jawa timur?
2. sebutkan contoh sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di indonesia ?

Topik B: Keragaman Agama di Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?

Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak

geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.

2. Mengapa perbedaan agama justru membuat Indonesia unik?

Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman agama di daerah kalian?

Bervariasi.

Topik C: keragaman budaya di Indonesia



Mari Refleksikan

1. Apa manfaat keberagaman budaya di Indonesia?
2. Apa yang bisa kamu lakukan untuk melestarikan budaya Indonesia?

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Produk Parade Kebudayaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Perlengkapan kebudayaan: - Ada judul nama daerah/nama pulau atau	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi > 5 kriteria yang diharapkan.

provinsi - Ada beberapa ciri khas kebudayaan daerah terpilih seperti: 1. makanan khas; 2. rumah adat; 3. alat musik tradisional; 4. senjata tradisional; 5. judul lagu; 6. pakaian adat.				
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan
Kerja sama	Semua anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian besar anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian kecil anggota kelompok terlibat kerjasama	Semua anggota kelompok tidak melakukan kerjasama

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Pembuka/Salam. 2. Tujuan presentasi. 3. Menyampaikan kebudayaan	Memenuhi semua kriteria isi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

daerah terpilih. 4. Kalimat penutup. 5. Penutup/salam .				
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens. 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Setiap kelompok terlibat dalam presentasi. 6. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat materi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat materi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca materi selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

Uji pemahaman !

1. Berikan contoh sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia?
2. Sebutkan agama yang diakui di negara Indonesia?
3. Apa saja hari raya keagamaan yang dirayakan?
4. Konghucu adalah salah satu agama resmi yang diakui di Indonesia

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami

materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Pura merupakan tempat ibadah umat.....
 - a. Islam
 - b. Hindu
 - c. Buddha
 - d. Konghucu
2. Di bawah ini bukan merupakan contoh menghargai keberagaman suku bangsa di Indonesia adalah...
 - a. belajar bersama walaupun berbeda suku bangsa
 - b. bermain bersama dengan teman yang berbeda suku bangsa
 - c. menjenguk teman dari suku lain yang sakit
 - d. bermain hanya dengan teman yang berasal dari suku yang sama
3. perhatikan gambar dibawah ini!



Pakaian adat merupakan khas dari suatu daerah . pakaian adat biasanya digunakan saat upacara adat. Pakaian diatas merupakan pakaian adat khas....

- a. banten
 - b. bali
 - c. jawa tengah
 - d. papua
4. Tina menganut agama budha. Hari raya keagamaan yang tina rayakan adalah....
 - a. Nyepi
 - b. Idul fitri
 - c. Waisak
 - d. Natal
 5. Perhatikan contoh-contoh budaya berit i....
 - 1) Rumah adat bernama joglo
 - 2) Lagu daerah berjudul suwe ora jamu

- 3) Alat musik bernama gamelan jawa
Ragam budaya diatas dimiliki oleh suku
 - a. Bali
 - b. Jawa
 - c. Melayu
 - d. banjar
6. Senjata tradisional merupakan senjata tajam yang digunakan sebagai kelengkapan pakaian adat dan pertunjukan tari tradisional. Senjata tradisional rencong berasal dari.....
 - a. Riau
 - b. Bengkulu
 - c. Aceh
 - d. Jawa timur
7. Gamelan merupakan alat musik tradisional khas.....
 - a. Sumatera utara
 - b. Jambi
 - c. Jawa
 - d. aceh
8. Perhatikan gambar dibawah ini!



- Rujak cingur ialah salah satu makanan daerah khas....
- a. Jawa barat
 - b. Jawa timur
 - c. Papua
 - d. Kalimantan selatan
9. Pertunjukan tradisional merupakan hasil percampuran dua budaya atau lebih. Berikut yang termasuk pertunjukan tradisional ialah...
 - a. Kajian di acara khitan
 - b. Wayang kulit, reog ponorogo
 - c. Pertunjukan musik pop
 - d. Kuda lumpig dan orkes
 10. Setiap daerah memiliki kebiasaan atau tradisi yang unik dan khas. Tradisi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh suku bangsa tertentu secara turun temurun di suatu daerah. Tradisi dapat dilihat diantaranya...
 - a. Cara berpakaian, makanan daerah
 - b. Budaya, bermain
 - c. Rumah
 - d. sekolahan

B. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Sebutkan asal alat musik tradisional pada gambar diatas!

2. Perhatikan gambar dibawah ini!



- Apa nama pertunjukan tradisional diatas?
- Berasal dari mana pertunjukan pada gambar diatas?

3. Sebutkan suku yang ada di Pulau Jawa!

4. Perhatikan gambar dibawah ini!



- Apa nama tempat ibadah pada gambar di atas?
- Siapakah umat beragama yang beribadah di tempat ibadah tersebut?
- Apa saja hari raya keagamaan yang dirayakan ?

5. Sebutkan pertunjukan tradisional yang kalian ketahui!

Nilai

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A : keragaman sosial dan budaya di indonesia

Keragaman Sosial Dan Budaya di Indonesia



Sumber: <https://putribalirental.com/tradisi-makepung-pacuan-kerbau-yang-menarik-wisatawan-di-jembrana/>

Makepung merupakan permainan tradisional berupa balapan kerbau yang berasal dari Pulau Bali, khususnya Kabupaten Jemberana. Permainan tradisional ini sudah dimainkan secara turun temurun hingga menjadi sebuah tradisi di masyarakat Bali. Istilah **Makepung** sendiri berasal dari bahasa Bali yang artinya balapan atau pacuan untuk mencapai garis akhir (*garis finish*). Pertama kali muncul pada tahun 1930, atraksi makepung terus berkembang. Di tahun 1960, dibentuk sebuah organisasi Makepung yang terdiri atas dua kelompok yaitu Regu Ijo Gading Timur yang berada di sebelah timur sungai Ijo Gading dengan lambang bendera warna merah dan Regu Ijo Gading Barat yang berada di sebelah barat sungai Ijo Gading dengan bendera warna hijau.



Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/21/rangku-alu-permainan-dan-tarian-tradisional>

Selain dikenal sebagai provinsi habitat asli Komodo, Nusa Tenggara Timur memiliki salah satu permainan tradisional yang unik dan menyenangkan. Permainan tersebut dinamakan Rangku Alu. Rangku Alu merupakan sebuah permainan tradisional dari Nusa Tenggara Timur tepatnya yang dilakukan oleh masyarakat Manggarai yakni salah satu wilayah di Nusa Tenggara Timur. Meskipun disebut sebagai permainan tradisional, namun Rangku Alu tidak hanya dimainkan oleh anak-anak. Rangku Alu adalah permainan yang menggunakan batang bambu sebanyak 4 hingga 6 batang dengan panjang bambu sekitar 2 meter. Permainan Rangku Alu dimainkan oleh dua kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 hingga 6 orang.

Permainan tradisional merupakan salah satu keragaman budaya di Indonesia. Selain budaya, bangsa Indonesia juga memiliki keragaman sosial dan agama. Apa saja bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di Indonesia? Ayo, pelajari bersama pada bab ini.

Suku bangsa adalah kelompok masyarakat yang memiliki ciri khas dan budaya yang sama. Kesamaan ciri yang dimiliki suatu suku bangsa dapat dilihat dari ciri fisik, bahasa, adat istiadat, dan kesenian. Ciri inilah yang membedakan satu suku dengan suku yang lain. Wilayah Indonesia yang berbentuk kepulauan mempengaruhi keragaman suku bangsa. Berikut persebaran beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia.

Bangsa Indonesia harus mengembangkan sikap menghargai dan menghormati agar tercipta persatuan. Berikut contoh sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia.

- a. Bangga terhadap suku bangsanya.
- b. Menerima perbedaan suku dengan saling menghargai dan tidak menjelek-jelekkan suku lain.
- c. Bermain bersama teman tanpa membeda-bedakan asal suku bangsanya.
- d. Membantu tetangga tanpa membeda-bedakan suku bangsa.
Menyapa tetangga atau teman yang berbeda suku saat bertemu di jalan.

Topik B: keragaman agama di Indonesia

Masyarakat Indonesia adalah bangsa yang beragama dan mempercayai adanya Tuhan. Hal ini sesuai dengan ideologi bangsa, yaitu Pancasila sila pertama yang berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa. Negara Indonesia mengakui enam agama resmi dan aliran kepercayaan. Enam agama resmi yang diakui adalah Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Khonghucu.

1. Islam



Sumber:

https://www.google.com/search?q=masjid+sheikh+zayed+surakarta+foto&sxsrf=APwXEdeHSDU7PihTclSFPgdtye-ODkzJag:1684850061962&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi5qMXLy4v_AhUA4zgGHwyXCxwQ_AUoAnoECAEQBA&biw=1011&bih=625&dpr=1

Islam adalah agama yang dianut oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Tempat ibadah umat Islam adalah masjid. Hari raya umat Islam adalah Idulfitri dan Iduladha. Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam.

2. Kristen



Sumber:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.gotravelly.com%2Fblog%2F6-gereja-terbesar-di-jakarta%2F&psig=AOvVaw3T63o_Rh9_qovqL5-API70&ust=1684937041673000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjwrfffzYv_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

Tempat ibadah umat Kristen adalah gereja Kristen. Hari raya umat agama Kristen adalah natal dan paskah. Umat Kristen merayakan hari raya natal setiap tanggal 25 Desember. Alkitab adalah kitab suci umat kristen.

3. Katolik



Sumber :

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fid.m.wikipedia.org%2Fwiki%2FBerkas%3AGereja_Katolik_St._Maria_%2528Kec._Dolok_Panribuan%2C_Simalungun%2529_02.jpg&psig=AOvVaw1QZnK8jYSuWC-FHARU5MYz&ust=1684937138033000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiwi7SOzov_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

Tempat ibadah umat katolik adalah gereja katolik. Hari raya umat agama katolik adalah natal dan paskah. Umat katolik merayakan hari raya natal setia tanggal 25 Desember. Alkitab adalah kitab suci umat katolik.

4. Hindu



Sumber:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinhome.id%2Finfo-area%2Fpura-di-bali%2F&psig=AOvVaw1Srg2kVtiRwvgl30hzALXq&ust=1684937406976000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiIsLGOz4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

Pulau Bali adalah provinsi dengan penganut agama hindu terbesar di Indonesia. Tempat

ibadah umat hindu adalah pura. Hari raya umat hindu adalah hari raya nyepi. Weda adalah kitab suci umat hindu.

5. Buddha



Sumber:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.indozone.id%2Ffakta-dan-mitos%2FPjsOEo%2Fsering-disangka-sama-ini-perbedaan-wihara-dan-kelenteng&psig=AOvVaw0zz-xkILSN5BzBwYN6xeMu&ust=1684937573756000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiAuoHez4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

Umat Buddha beribadah di wihara. Hari raya umat Buddha adalah waisak. Kitab suci umat Buddha adalah tripitaka.

6. Khonghucu



Sumber: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fkoran-jakarta.com%2Fbangunan-kelenteng-fuk-tet-che-yang-megah%3Fpage%3Dall&psig=AOvVaw2R7biwCt_4wJO7Ty7g7Yq&ust=1684937734474000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjg2Kyq0Iv_AhUAAA AAHQAAAAAQBA

Khonghucu adalah salah satu agama resmi yang diakui di Indonesia hingga saat ini. Hari raya umat konghucu adalah imlek. Tempat ibadah umat konghucu adalah kelenteng.

Topik C: Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia kaya akan jenis budaya. Budaya adalah hasil pikiran, akal budi, dan karya cipta manusia dari hubungan antara manusia dengan lingkungan alam ataupun antarmanusia. Keragaman budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi lingkungan alam yang berbeda di setiap wilayah. Keragaman budaya di Indonesia meliputi bahasa, lagu, alat musik, pakaian, senjata, tari, rumah, makanan, tradisi, dan pertunjukkan tradisional.

1. Bahasa daerah

Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh suku bangsa tertentu di suatu daerah. Bahasa daerah digunakan sebagai alat komunikasi atau percakapan sehari-hari. Setiap bahasa daerah memiliki ciri khas yang terlihat pada logat dan dialeknya.

Meskipun berbeda bahasa daerah, bangsa kita memiliki bahasa persatuan, yaitu bahasa Indonesia. Kita sebaiknya menggunakan bahasa daerah saat lawan bicara memahami bahasa tersebut. Tujuannya untuk menghindari kesalahpahaman dalam memaknai topik pembicaraan.

2. Pakaian adat

Pakaian adat adalah pakaian khas dari suatu daerah. Pakaian adat biasanya digunakan saat upacara adat. Pakaian adat terdiri atas baju, celana, penutup kepala, perhiasan, atau senjata tradisional. Setiap daerah memiliki model pakaian, warna pakaian, serta hiasan yang berbeda-beda.

3. Lagu daerah

Lagu daerah adalah lagu khas suatu daerah. Lagu daerah biasanya menggunakan bahasa dan dialek daerah setempat. Lagu daerah dinyanyikan saat pementasan tari tradisional, permainan tradisional, pesta rakyat, atau pertunjukkan daerah. Pada lagu daerah, cerita yang disampaikan biasanya tentang keindahan alam, keagamaan, hubungan masyarakat, atau adat-istiadat. Lagu daerah dinyanyikan dengan iringan alat musik tradisional.

4. Senjata tradisional

Senjata tradisional adalah senjata tajam yang digunakan sebagai kelengkapan pakaian adat dan pertunjukan tari tradisional. Beberapa daerah memiliki senjata tradisional yang sama, misalnya keris. Daerah yang memiliki senjata keris, antara lain Sumatera selatan, Lampung, Bengkulu, DKI Jakarta, Jawa Tengah, D.I Yogyakarta, Jawa Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, Sulawesi Utara, dan Sulawesi Tenggara.

5. Tari tradisional

Tari tradisional adalah seni gerak tubuh berirama yang berasal dari suatu daerah. Gerak tari tradisional biasanya menceritakan suatu kisah atau kebiasaan masyarakat daerah tertentu. Tari tradisional memiliki makna yang mendalam. Misalnya, tari yang dipentaskan sebagai persembahan kepada nenek moyang, penyambutan tamu, perayaan panen, atau hiburan rakyat. Berikut tari tradisional yang ada di Indonesia.

6. Alat musik tradisional

Alat musik tradisional adalah alat musik khas dari suatu daerah. Ada alat musik yang terbuat dari kulit sapi, bambu, kayu, bulu hewan, ataupun besi olahan. Cara memainkan alat musik ada yang dipukul, digoyangkan, dipetik, ataupun ditiup. Alat musik tradisional biasanya dimainkan sebagai pengiring tari tradisional dan pertunjukan daerah. Berikut beberapa alat musik tradisional yang ada di Indonesia.

7. Rumah adat

Rumah adat adalah rumah yang menjadi ciri khas sekelompok masyarakat di suatu daerah. Bentuk rumah adat disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar. Bentuk rumah adat menunjukkan ciri khas kehidupan masyarakat di suatu daerah. Berikut beberapa rumah adat di Indonesia.

8. Makanan daerah

Makanan daerah adalah makanan khas yang dikonsumsi oleh suku tertentu di suatu daerah. Makanan daerah dikonsumsi secara turun temurun. Bahan pembuat makanan biasanya berasal dari tumbuhan dan hewan yang ada di lingkungan setempat. Makanan daerah dikonsumsi sebagai makanan sehari-hari atau disajikan saat perayaan dan upacara adat. Makanan daerah juga menjadi oleh-oleh saat

wisatawan mengunjungi suatu daerah.

9. Pertunjukan tradisional

Wayang kulit, reog, dan mamamnda merupakan contoh pertunjukan tradisional di Indonesia. Pertunjukan tradisional digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai budaya di suatu tempat. Pertunjukan tradisional biasanya menampilkan cerita tentang kehidupan sehari-hari. Beberapa pertunjukan tradisional merupakan hasil percampuran dua budaya atau lebih. Percampuran itu terjadi antara budaya lokal dan budaya pendatang yang masuk ke suatu daerah. Masuknya budaya pendatang terjadi seiring dengan masuknya masyarakat dari daerah lain.

10. Tradisi masyarakat

Setiap daerah memiliki kebiasaan atau tradisi yang unik dan khas. Tradisi adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh suku bangsa tertentu secara turun-temurun di suatu daerah. Tradisi dapat dilihat dari budaya, cara berpakaian, kepercayaan, makanan daerah, dan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh masyarakat.

Tradisi yang dimiliki masyarakat berkembang menjadi adat istiadat setempat. Adat istiadat merupakan aturan yang harus ditaati oleh masyarakat. Ada adat istiadat tertulis atau lisan. Masyarakat melaksanakan adat istiadat dengan sukarela. Mereka menyadari bahwa adat istiadat sebaiknya ditaati agar terjaga kelestariannya. Masyarakat yang melanggar adat istiadat akan memperoleh hukuman atau sanksi sosial.

Budaya daerah adalah kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya. Budaya daerah mencerminkan identitas dan ciri khas kita sebagai bangsa Indonesia. Oleh karena itu, kita harus ikut melestarikan budaya daerah agar tetap terjaga kelestariannya. Berikut beberapa upaya pelestarian budaya yang dapat kita lakukan.

a. Mempelajari budaya daerah lain guna memupuk rasa cinta tanah air.

Misalnya, laras berasal dari suku Jawa. Ia menyukai tari piring dari Sumatera Barat. Laras pun mempelajari tari tersebut di sanggar tari.

b. Mengenalkan budaya daerah Indonesia melalui media sosial.

Media sosial menjadi sarana kekinian yang cocok untuk mengenalkan ragam budaya daerah Indonesia ke masyarakat luas. Hal ini membuat budaya Indonesia dapat semakin dikenal dan dicintai masyarakat.

c. Mengikuti kegiatan budaya yang ada di sekitar.

Misalnya, siswa menggunakan pakaian adat dalam karnaval budaya di sekolah. Kegiatan ini dapat menjadi sarana untuk mengenalkan ragam pakaian adat dan budaya daerah kepada siswa.

d. Memuji lezatnya makanan tradisional dari lain.

Misalnya, Made yang berasal dari suku Bali sangat menyukai rendang dari Sumatera Barat. Made bahkan memuji lezatnya rendang.

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan mempelajari tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Peserta didik juga diharapkan mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Dari pemahaman ini peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai toleransi terhadap perbedaan dan keragaman yang ada di lingkungannya. Peserta didik juga dapat mengupayakan pelestarian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik

menyadari akan kekayaan budaya di lingkungannya sehingga timbul rasa bangga untuk mengaplikasikan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik dapat menggali informasi untuk memahami faktor penyebab keberagaman di lingkungannya.

Pada materi ini, terdapat penguatan materi pendidikan karakter pada kebhinekaan global. Pada bab ini akan banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan wawancara, berdiskusi dalam kelompok besar dan kecil, serta pengerjaan tugas dalam bentuk kelompok. Hal ini diharapkan bisa melatih sikap menyimak, menghargai orang lain saat berdiskusi (akhlak mulia). Peserta didik diharapkan dapat melakukan kegiatan bersama sama secara kolaboratif, gotong royong dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan berbagai alternatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Kegiatan di bab ini dapat diintegrasikan dengan pelajaran PPKn (persatuan dan kesatuan) dan SBdP (pada kegiatan parade kebudayaan).

D. DAFTAR PUSTAKA

Nani R, Khriyono, Irene M. JA, “*ESPS IPAS 4 Volume 2 Untuk SD/MI Kelas IV (K-Merdeka)*”, Penerbit Erlangga, 2022

<https://putribalirental.com/tradisi-makepung-pacuan-kerbau-yang-menarik-wisatawan-di-jembrana/>

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/21/rangku-alu-permainan-dan-tarian-tradisional>

https://www.google.com/search?q=masjid+sheikh+zayed+surakarta+foto&sxsrfe=APwXEdeHSDU7PIhTclSFPgdtye-ODkzJag:1684850061962&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi5qMXLy4v_AhUA4zgGHWyXCxwQ_AUoAnoECAEQBA&biw=1011&bih=625&dpr=1

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fid.m.wikipedia.org%2Fwiki%2FBerkas%3AGereja_Katolik_St._Maria_%2528Kec._Dolak_Panribuan%2C_Simalungun%2529_02.jpg&psig=AOvVaw1QZnK8jYSuWC-FHARU5MYz&ust=1684937138033000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiwi7SOzov_AhUAAAAAHQAAAAAQ

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.gotravelly.com%2Fblog%2F6-gereja-terbesar-di-jakarta%2F&psig=AOvVaw3T63o_Rh9_qovqL5-API70&ust=1684937041673000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjwrrffzYv_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinhome.id%2Finfo-area%2Fpura-di-bali%2F&psig=AOvVaw1Srg2kVtiRwvgl30hzALXq&ust=168493>

[7406976000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiAuoHez4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBA](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.indozone.id%2Ffakta-dan-mitos%2FjsOEo%2Fsering-disangka-sama-ini-perbedaan-wihara-dan-kelenteng&psig=AOvVaw0zz-xkLSN5BzBwYN6xeMu&ust=1684937573756000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiAuoHez4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBA)

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fkoran-jakarta.com%2Fbangunan-kelenteng-fuk-tet-che-yang-megah%3Fpage%3Dall&psig=AOvVaw2R7biwCt_4wJO7Ty7g7Yq&ust=1684937734474000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjg2Kyq0Iv_AhUAAAAAHQAAAAAQBA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3322/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Baiturrohman

Perumahan Griya Mangli Indah Jember, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Prov. Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194107

Nama : SITI NUR KHOLIYA ✓

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad, M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Agustus 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 9

SURAT SELESAI PENELITIAN



**YAYASAN AL-BAITURROHMAN
SD BAITURROHMAN**

Perumahan Griya Mangli Indah Kel. Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember – Jawa Timur
Telp. 082330520506. Kode Pos : 68136 – Email : sdbaiturrohman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 209-B/ SD.BR/JBR/S. Ket/IX/2023

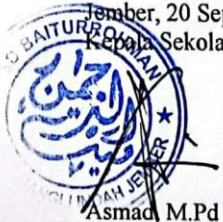
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asmad, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Siti Nur Kholiya
NIM : T20194107
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” yang dilaksanakan sejak tanggal 28 Agustus sampai dengan 20 September 2023.

Jember, 20 September 2023
Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd

Lampiran 10

SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MEDIA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1159/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Aminullah, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Aminullah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194107
Nama	: SITI NUR KHOLIYA
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 September 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 11

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Modul Elektronik
Interaktif Sasaran : Aminullah, M. Pd.
Penyusun : Siti Nur Kholiya
Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Camva* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran E-modul dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak memberikan saran ataupun revisi.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak relevan/sangat tidak baik

2 = Kurang relevan/ Kurang baik

3 = Relevan/ baik

4 = Sangat relevan/ Sangat Baik

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Penyajian isi E-modul	1. Kejelasan tujuan pembelajaran.		✓			
		2. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓				
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.	✓				
		4. Sistematika penyajian materi pada E-modul sesuai dengan kurikulum.		✓			
		5. Kesesuaian isi materi dengan			✓		

		tujuan pembelajaran.						
		6. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.	✓					
		7. Isi materi pada E-modul sudah jelas.		✓				
2.	Desain E-modul	8. Tampilan E-modul yang menarik.		✓				
		9. Menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.	✓					
		10. Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf.		✓				
		11. Ketepatan musik dalam E-modul.	✓					
		12. Keterbacaan teks pada E-modul.	✓					
		13. Kualitas gambar pada E-modul.	✓					

Saran Tambahan:

Cukup layout & gambar & SD kelas IV. Sebaiknya & uji coba ke SD/MI yg lain.

Jember, 30 Agustus 2023

Validator Ahli Media

Aminullah, M.Pd.

NIP. 197705272014111001

Peneliti

Siti Nur Kholiya

NIM. T20194107

Lampiran 12

SURAT PERMOHONAN VALIDASI MATERI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
 Website: <http://fik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1160/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Eka Rahman, M.SEI.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Eka Rahman, M.SEI. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194107
 Nama : SITI NUR KHOLIYA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 September 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 13

HASIL VALIDASI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembagan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Penyusun : Siti Nur Kholiya

Pembimbing : Hartono, M.Pd.

Jurusan/ Fakultas : PGMI/ FTIK

Ahli Materi : *Muhammad Eka Rahman, M. ST*

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa Pengembagan E-Modul Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validas penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

A. Penialain Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
	5	4	3	2	1
1. Kesesuaian dengan KI/KD dan Indikator		✓			
2. Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.		✓			
3. Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.	✓				

4. Isi materi sesuai dengan KI dan KD		✓			
5. Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
6. Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.	✓				
7. Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.		✓			
8. Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.		✓			
9. Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.		✓			
10. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	✓				

Saran Tambahan:

Bahasanya lebih lugas dan pendek, agar mudah dimengerti siswa kelas 4

Validator Ahli Materi



Muhammad Elga Kallman, M-SEI

NIP. 201708167

Jember, 30 Agustus 2023

Peneliti



NIM. T20194107

Lampiran 14

HASIL ANGKET GURU KELAS IV B

ANGKET RESPON GURU KELAS

TERHADAP E-MODUL

Nama : *Tita Hiliawati, S.Pd.*

No. HP :

Petunjuk Pengisian

Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang baik

Atas kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	E-modul relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami			✓		
3.	Materi yang terkait pada E-modul sesuai dengan kompetensi peserta didik			✓		
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari			✓		
5.	E-modul membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓				
6.	E-modul memudahkan peserta didik dalam belajar		✓			
7.	E-modul dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan kebudayaan di Indonesia		✓			
8.	E-modul dapat meningkatkan minat belajar peserta didik		✓			
9.	Fungsi gambar dalam E-modul sesuai dengan materi yang disajikan		✓			

Catatan

Media yg digunakan relevan dengan Materi yang

Disampaikan Siswa. Siswa sangat antusias saat

pembelajaran berlangsung dengan Media tersebut

Siswa lebih cepat dan mudah Memahami Materi

hanya saja perlu pembahas dan feedback pada

gambar dan Materi.

Jember, 20 Agustus 2023



(Tituk.....)

Lampiran 15

HASIL ANGGKET RESPON KELAS IV B

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP e-MODUL

Nama : M. Ibrahim al Fagyhah
 Kelas : 4B
 No Absen :
 Petunjuk Pengisian

Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

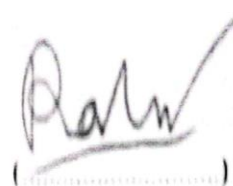
Atas kesediaanya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang Dinilai	keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya sangat tertarik dengan IPAS saat guru menggunakan E-modul	√				
2.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak menggunakan E-modul saat mengajar IPAS	√				
3.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran IPAS saat menggunakan E-modul	√				
4.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan E-modul	√				
5.	Saya belajar IPAS dengan E-modul tanpa paksaan	√				
6.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari dengan menggunakan E-modul	√				
7.	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan E-modul	√				
8.	Dengan adanya gambar yang menarik pada E-modul, saya dapat mengingat informasi yang dipelajari	√				
9.	Dengan model pembelajaran menggunakan E-modul, saya faham dengan materi keragaman Suku Bangsa di Indonesia	√				
10.	Setelah belajar dengan E-modul, saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal latihan	√				

Catatan

Saya suka dengan e-Modul karena kita bisa cepat memahami dengan kita memperhatikannya

Jember, Agustus 2023










(.....)

Lampiran 16

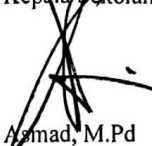
JURNAL PENELITIAN

Jurnal Kegiatan Penelitian

SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

No	Hari/Tanggal	Jeniss Kegiatan	Sasaran	Paraf
1.	24 Februari 2023	Observasi dan wawancara kepada guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.	Guru Kelas IV B: Ibu Titu Ihliawati, S. Pd.I.	
2.	29 Agustus 2023	Meminta ijin penelitian dan memberikan surat permohonan ijin penelitian.	Kepala Sekolah Bpk. Asmad, M. Pd.	
3.	29 Agustus 2023	Observasi pembelajaran bersama guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.	Guru Kelas IV B: Ibu Titu Ihliawati, M. Pd.I.	
4.	31 Agustus 2023	Melaksanakan pembelajaran di kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman	
	31 Agustus 2023	Melakukan Uji coba Produk Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman	
5.	1 September 2023	Wawancara kepada beberapa siswa-siswa kelas IV B SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember.	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman	
6.	18 September 2023	Melakukan wawancara dan pengisian angket guru kelas IV B di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.	Guru Kelas IV B: Ibu Titu Ihliawati, S. Pd.I.	
7	20 September 2023	Menerima surat selesai penelitian di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.	Kepala Sekolah: Bpk. Asmad, M.Pd.	

Jember, 20 September 2023

Mengetahui
Kepala Sekolah


Asmad, M.Pd

BIODATA PENULIS



Nama : Siti Nur Kholiya
 NIM : T20194107
 TTL : Jember, 28 April 2001
 Alamat : Dusun Maduran, Desa Tutul, Kecamatan Balung,
 Kabupaten Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 E-mail : sitinurkholiya4@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. Taman Kanak-kanak : TK Aswaja Balung Jember, 2005-2007
2. Sekolah Dasar : MI Riyadhotut Tholibin Balung
Jember, 2007-2013
3. Sekolah Menengah Pertama : SMP Satya Dharma Balung Jember, 2013-
2016
4. Pondok Pesantren : Al-mubarak Assiddi Balung Jember, 2016-
2020
5. Sekoah Menengah Atas : MA Wahid Hasyim Balung Jember, 2016-
2019
6. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji
Achmad Siddiq Jember, 2019-sekarang