

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS E-MODUL DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

SKRIPSI

OLEH

AMALIA RAMADHANI PUTRI SALWA

NIM. 200102110081



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS E-MODUL DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh

Amalia Ramadhani Putri Salwa

NIM. 200102110081



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN
Skripsi
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS FOKUS E-MODUL
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII SMP/MTs

Disusun oleh:
Amalia Ramadhani Putri Salwa
200102110081

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing

Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS E-MODUL DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

SKRIPSI

Disiapkan dan disusun oleh:

Amalia Ramadhani Putri Salwa

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 22 November 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Panitia Sidang

Ketua Sidang
Dr. Saiful Amin, M.Pd.
NIP. 198709222015031005

Tanda Tangan

: 

Penguji Utama
Ulfi Andrian Sari, M.Pd.
NIP. 198805302023212036

: 

Sekretaris Sidang
Lusty Firmtika, M.Pd.
NIP. 198701292019032010

: 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amalia Ramadhani Putri Salwa
NIM : 200102110081
Program : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Studi
Judul : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBAISIS
FOKUS E-MODUL DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII SMP/MTS**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 20 Juni 2024

Peneliti,



Amalia Ramadhani Putri Salwa
NIM. 200102110081

MOTTO

Ilmu adalah kehidupan bagi pikiran.

(Abu Bakar)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Perjalanan dalam penyusunan skripsi ini peneliti telah mendapatkan banyak bantuan dan dorongan baik moral hingga materi. Terimakasih peneliti ucapkan kepada orang-orang terkasih yang telah membantu dengan segenap jiwa. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Ibunda tercinta, Nurul Chabibah, yang senantiasa membalutkan do'a di setiap langkah anaknya.
2. Ibu Lusty Firmantika yang telah memberikan banyak pengalaman, nasehat, hingga bimbingan.
3. Tak lupa, saudari kebanggaan saya, Sonia, yang selalu menjadi pendukung setia selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda kita yakni Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya serta seluruh umatnya.

Proses penulisan skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa kehendak Allah SWT, serta kerjasama dengan dosen pembimbing skripsi dan berbagai pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Karena itulah penulis sangat bersyukur kepada Allah SWT dan mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr, H. Nur Ali, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yulia Afriyanti, M.A. selaku Dosen Wali yang mendampingi sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Lusty Firmantika, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bersabar dan banyak memberikan arahan, bimbingan, serta doa selama penulisan skripsi ini.
5. Sri Winarti, S.Pd. selaku Guru Pamong serta seluruh guru IPS, para staf, dan siswa-siswi kelas VIII-L selaku peserta penelitian MTs Negeri 2 Kota

Kediri, atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasama yang baik sehingga penelitian dapat berjalan baik tanpa suatu halangan.

6. Siti Nurjanah, M.Pd. selaku validator ahli materi yang senantiasa memberikan masukan guna perbaikan konten materi media yang peneliti buat.
7. Imam Wahyu Hidayat, M.Pd. selaku ahli media yang senantiasa mengarahkan dan memberikan masukan guna memperbaiki tampilan dan desain media yang peneliti buat.
8. Serta kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas bantuan doa serta dukungan yang diberikan dalam proses pembuatan penelitian skripsi.

Malang, Juni 2024

Peneliti

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lusty Firmantika, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Amalia Ramadhani Putri Salwa

Malang, Juni 2024

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

(FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Amalia Ramadhani Putri Salwa

NIM : 200102110081

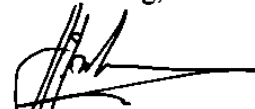
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Fokus E-modul
dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII
SMP/MTS

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan, Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Lusty Firmantika, M.Pd

NIP. 198701292019032010

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = k	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ,,	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو	= aw	إي	= î
أي	= ay		
أو	= û		

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
مستخلص البحث	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
G. Manfaat Pengembangan.....	8
H. Asumsi Pengembangan.....	8
I. Orisinalitas Pengembangan.....	8
J. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Pembelajaran IPS	16
2. Pemahaman Siswa	18
3. E-modul.....	20
4. ADDIE.....	23

5.	Canva	25
6.	Heyzine.....	28
B.	Perspektif Teori dalam Islam.....	29
C.	Kerangka Pikir	30
D.	Hipotesis.....	32
BAB III	PENGEMBANGAN E-MODUL.....	33
A.	Metode Penelitian.....	33
B.	Metode Pengembangan.....	33
C.	Alur dan Proses Pengembangan	33
1.	Analisis	34
2.	Desain	34
3.	Pengembangan	37
4.	Implementasi	40
5.	Evaluasi.....	40
D.	Uji Coba E-Modul.....	47
1.	Desain Uji Coba.....	47
2.	Subjek Uji Coba	48
3.	Jenis Data.....	48
4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
5.	Teknik dan Analisis Data	49
E.	Jadwal Penelitian	53
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A.	Hasil Uji Coba E-Modul	54
B.	Kelayakan E-Modul	56
C.	Kajian Produk Akhir.....	57
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A.	Kesimpulan tentang Produk	61
B.	Saran Pemanfaatan Produk	63
C.	Saran untuk Peneliti Selanjutnya	63
	DAFTAR RUJUKAN	64
	LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas penelitian.....	9
Tabel 2.1 Kategori dan indikator proses pemahaman kognitif	19
Tabel 3.1 Rancangan <i>storyboard</i> e-modul	35
Tabel 3.2 Susunan daftar isi e-modul.....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi indikator instrumen validasi materi.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi indikator instrumen validasi media.....	42
Tabel 3.5 Revisi produk dari para ahli dan siswa.....	44
Tabel 3. 6 Modifikasi pedoman konversi data acuan PAP.....	49
Tabel 3.7 Modifikasi kriteria presentase klasifikasi nilai.....	51
Tabel 3.8 Jadwal penelitian.....	53
Tabel 4.1 Hasil uji normalitas variabel hasil belajar siswa.....	55
Tabel 4.2 Hasil uji nonparametric Wilcoxon.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur model pengembangan ADDIE	24
Gambar 2.2 Bagan kerangka berpikir penelitian	30
Gambar 3.1 Alur pengembangan e-modul modifikasi model ADDIE	34
Gambar 3.2 Palet warna e-modul yang dipilih	37
Gambar 3.3 Desain awal produk e-modul	38
Gambar 3.6 Opsi ekspor dan unduh file Canva.....	39
Gambar 3.8 Tampilan Heyzine mode editor	40
Gambar 3.10 Cuplikan angket saran dari siswa	48
Gambar 4.1 Diagram nilai <i>pre-test</i> siswa sebelum penerapan	54
Gambar 4.2 Diagram nilai <i>post-test</i> siswa setelah penerapan	54
Gambar 4.3 Tampilan <i>cover</i> e-modul.....	58
Gambar 4.4 Halaman prawacana dan <i>cover</i> bab.....	58
Gambar 4.5 Tampilan subbab 1	58
Gambar 4.6 Halaman latihan individu pada e-modul.....	59
Gambar 4.7 Media video dan gambar <i>pop-up</i>	59
Gambar 4.8 Halaman latihan siswa	59
Gambar 4.9 Halaman refleksi siswa.....	60
Gambar 4.10 Halaman <i>hyperlink</i> dan LKPD	60
Gambar 4.11 Halaman daftar pustaka dan biodata penulis.....	60

ABSTRAK

Ramadhani Putri Salwa, Amalia 2024. *Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis E-modul dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII SMP/MTs*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Skripsi Lusty Firmantika, M. Pd.

Kata kunci: bahan ajar, e-modul, pemahaman siswa, hasil belajar

Penelitian ini membahas tentang pengembangan produk bahan ajar e-modul IPS interaktif yang menarik dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang tercakup di dalam e-modul. Pengembangan bahan ajar e-modul termotivasi oleh perkembangan teknologi yang telah mencapai dunia pendidikan. Selain itu, bahan ajar yang berbasis teknologi saat ini sangat disukai siswa, sedangkan metode pembelajaran konvensional seringkali kurang menggugah minat belajar siswa yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Materi IPS pada umumnya terkesan membosankan, sehingga penggunaan bahan ajar yang menarik menjadi penting.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Tahapan umum dalam penelitian ini yaitu: merumuskan tujuan penelitian, analisis kebutuhan, desain pengembangan, produk awal, uji validitas/evaluasi produk, dan revisi dan evaluasi ulang hingga diperoleh produk akhir. Metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan iteratif, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Uji validitas produk menggunakan angket validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data dari angket validasi dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dalam bentuk skor skala Likert. Hasil dari kedua uji validitas tersebut mengatakan bahwa produk sangat layak digunakan. Penelitian ini juga melibatkan 32 siswa sebagai subjek penelitian untuk pengumpulan data hasil belajar dan uji coba produk e-modul, serta umpan balik mengenai produk. Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji normalitas, serta uji non-parametrik Wilcoxon karena didapati data yang tidak berdistribusi normal. Dari hasil tes Wilcoxon, disimpulkan bahwa produk e-modul dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Hasil produk e-modul berupa *flipbook* yang dapat diakses melalui tautan bebas. Produk dari penelitian ini dapat bermanfaat secara luas untuk menambah variasi bahan dan cara mengajar guru untuk menjaga kelas agar tetap aktif dan menarik, serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah-sekolah.

ABSTRACT

Ramadhani Putri Salwa, Amalia 2024. *Development of Social Studies Learning Materials with E-Module Basis to Improve Students' Comprehension in Second Year Students of Junior High School*. Undergraduate Thesis, Social Science Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Lusty Firmantika, M.Pd.

Keywords: teaching materials, e-module, student comprehension, learning outcomes

This research discusses the development of an interactive e-module for Social Studies aimed at enhancing students' comprehension of the material covered in the e module. This development is motivated by technological advancement that has permeated the educational realm. Additionally, technology-based learning materials are currently favored by students, whereas conventional teaching methods often fail to spark students' interest, which can affect their comprehension. Social Studies material generally tends to be perceived as boring, making the use of engaging teaching materials important.

This research employs the Research and Development (R&D) method. The general stages in this research are: formulating research objectives, needs analysis, development design, initial product, validity testing/evaluation of the product, and revisions and re-evaluations until the final product is obtained. The development method in this research uses the ADDIE model, which has five iterative stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation.

The product validity testing uses validation questionnaires by media expert and subject expert. The data from the questionnaires are analyzed using descriptive statistical analysis in the form of Likert scale scores. The results from both validity tests indicate that the product is highly feasible for use. This research also involves 32 students as research subjects for collecting learning outcome data and product test and trials, as well as feedback on the product. Students' learning outcome data are analyzed using descriptive statistical analysis, normality testing, and Wilcoxon non-parametric testing due to the data not normally distributed. From the Wilcoxon test results, it is concluded that the e-module product can significantly enhance students' comprehension.

The e-module is in the form of a flipbook and can be accessed via a link. The product from this research can be broadly beneficial for adding variety to teaching materials and methods for teachers to keep classes active and engaging, as well as improving the quality of Social Studies education in schools.

مستخلص البحث

رمضاني بوتري سلوى، أاليا 2024. تطوير مواد تدريس الدراسات الاجتماعية القائمة على الوحدات الإلكترونية لتعزيز فهم طلاب الصف الثامن في المدارس المتوسطة والثانوية الإسلامية. أطروحة. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية والتعليم. جامعة العلوم الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: لوستي في رومانتيكا، ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: مواد التدريس، الوحدات الإلكترونية، فهم الطالب، نتائج تعلم الطلاب.

تتناول هذه الدراسة تطوير منتج تعليمي إلكتروني تفاعلي لمادة الدراسات الاجتماعية بهدف تحسين فهم الطلاب للمحتوى المتضمن في الوحدة الإلكترونية. وجاء تطوير المادة التعليمية الإلكترونية نتيجة للتقدم التكنولوجي الذي وصل إلى عالم التعليم. بالإضافة إلى ذلك، فإن المواد التعليمية المعتمدة على التكنولوجيا تحظى بشعبية كبيرة بين الطلاب، بينما غالبًا ما تفشل طرق التعليم التقليدية في إثارة اهتمامهم مما قد يؤثر على مستوى فهمهم للمادة. وغالبًا ما تبدو مادة الدراسات الاجتماعية مملة، مما يجعل استخدام مواد تعليمية جذابة أمرًا مهمًا

تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير. تشمل المراحل العامة في هذه الدراسة: صياغة أهداف البحث، تحليل الاحتياجات، تصميم التطوير، المنتج الأولي، اختبار صلاحية المنتج/تقييمه، والتعديل وإعادة التقييم حتى الحصول على المنتج النهائي. يستخدم منهج التطوير في هذه الدراسة نموذج الذي يتضمن خمس مراحل تكرارية، تشمل التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم

يتم اختبار صلاحية المنتج باستخدام استبيانات التقييم من قبل خبراء الوسائط وخبراء المادة. يتم تحليل البيانات من استبيانات التقييم باستخدام التحليل الإحصائي الوصفي في شكل درجات مقياس ليكرت تشير نتائج اختبارات الصلاحية إلى أن المنتج صالح للغاية للاستخدام. كما تشمل هذه الدراسة 32 طالبًا كعينات بحثية لجمع بيانات نتائج التعلم وتجارب المنتج الإلكتروني، بالإضافة إلى التغذية الراجعة حول المنتج. يتم تحليل بيانات نتائج تعلم الطلاب باستخدام التحليل الإحصائي الوصفي، اختبار التوزيع الطبيعي واختبار ويلكوسون غير البارامترى بسبب عدم التوزيع الطبيعي للبيانات في اختبار التوزيع الطبيعي. من نتائج اختبار ويلكوسون، تم التوصل إلى أن المنتج الإلكتروني يمكنه تحسين فهم الطلاب بشكل كبير

يمكن أن يكون المنتج الناتج عن هذه الدراسة مفيدًا بشكل واسع لإضافة تنوع إلى المواد وطرق التدريس للمعلمين للحفاظ على الفصول الدراسية نشطة وجذابة، بالإضافة إلى تحسين جودة تعليم الدراسات الاجتماعية في المدارس

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan observasi pada kelas VIII di MTsN 2 Kota Kediri, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat pemahaman terhadap materi IPS di kalangan siswa kelas 8 masih belum optimal. Hal ini tercermin dari rendahnya nilai Penilaian Harian (PH) serta kurangnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas.

Keseharian kelas yang diobservasi saat pembelajaran IPS mengandalkan metode ceramah, presentasi dari guru dan buku paket. Ketika kuis atau ujian, guru menggunakan media teknologi berupa kuis di platform seperti Quizizz atau Kahoot, dan hanya pada saat inilah antusiasme siswa terlihat. Perbedaan reaksi siswa ini digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif agar lebih menarik siswa untuk belajar untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa pembelajaran yang kurang menarik menjadikan siswa enggan untuk belajar. Menurut Nur Aida, pembelajaran interaktif lebih diminati daripada pembelajaran konvensional.¹ Murid-murid percaya bahwa pelajaran IPS seperti dongeng dari masa lalu karena sering diajarkan dengan gaya ceramah. Hal ini membui siswa, membuat mereka mengantuk dan cepat bosan di kelas yang

¹ Nur Aninda Pratiwi. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.

mengakibatkan siswa menjadi kurang memahami materi. Sehingga, pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran, khususnya IPS, sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Yuliana, media yang lebih menarik dapat menjadikan siswa lebih memahami materi pembelajaran dan akhirnya meningkatkan hasil belajar.²

Lebih jauh lagi, madrasah yang diobservasi memiliki fasilitas yang memadai, seperti Wi-Fi, lab komputer, serta peraturan yang memperbolehkan siswa membawa perangkat elektronik (yang disepakati) dalam proses pembelajaran. Sayangnya sumber daya itu belum digunakan secara maksimal karena kurangnya inisiatif penggunaan media pembelajaran yang beragam oleh guru pengampu IPS. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan bahan ajar berupa e-modul agar dapat lebih memaksimalkan penggunaan fasilitas-fasilitas tersebut.

Salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah adalah peran aktif guru dalam memanfaatkan media pembelajaran karena peserta didik dapat lebih mudah menerima informasi dan guru akan merasa lebih mudah dalam penyampaian informasi. Dari sini, peran guru dalam pengembangan pendidikan suatu bangsa sangat penting dan strategis, terutama dalam perlintasan zaman dengan teknologi yang semakin canggih. Guru harus mampu membangun serta mengembangkan minat dan motivasi belajar anak didiknya secara terus menerus. Motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai,

² Yuliana Sesi Bitu, Agustina Purnami Setiawi, Fransiskus Ghunu Bili, Sri Astuti Iriyani, dan Elyakim Nova Supriyedi Patty. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa." Universitas Katolik Weetebula, 2021.

sehingga menjadikan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.³ Dari pernyataan tersebut, media digunakan untuk meningkatkan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang beragam dapat mengurangi penggunaan metode klasik atau ceramah yang dianggap membosankan. Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran dapat berupa media cetak dan elektronik, seperti buku, *tape*, kaset, video, kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁴

Dalam islam, pengetahuan dan penggunaan media dalam pengetahuan telah tertuang dalam kisah Nabi Sulaiman, yakni dalam surah An-Naml ayat 29-30 yang berbunyi:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓأِإِيٓ أَلْقَىٰ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ٢٩
إِنَّهُ مِن سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ٣٠

Artinya: (29) Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” (30) “Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.” (Q.S. An-Naml: 29-30).⁵

Surah ini bercerita tentang Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis. Isinya menggambarkan tentang penggunaan teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, saat itu Nabi Sulaiman mengantarkan surat melalui burung

³ Hardiyanto, E., Mujiarto, E., & Sulasmi, E.S. (2007). Kekerabatan Genetik Beberapa Spesies Jeruk Berdasarkan Taksonometri. *Jurnal Hortikultura*

⁴ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.

⁵ Quran Kemenag, Al Quran QS An-Naml/29-30.

hud-hud. Berdasarkan pemahaman di atas, secara historis Al-Qur'an telah memperkenalkan jenis-jenis media yang dapat digunakan oleh seorang pengajar dalam penyampaian pembelajaran. Islam dengan segala kelebihannya, begitu kompleks serta komprehensif dalam memberikan contoh kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran yang selama ini telah dilakukan guru IPS.
2. Semangat belajar yang rendah berakhir pada tingkat pemahaman dan hasil belajar yang kurang optimal.
3. Pembelajaran IPS sehari-hari terpaku pada metode konvensional.
4. Guru kurang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.
5. Fasilitas sekolah seperti Wi-Fi, lab komputer, hingga kebijakan 'diperbolehkan membawa perangkat elektronik yang telah disepakati dalam pembelajaran' kurang dimanfaatkan secara maksimal, baik oleh guru maupun siswa.

C. Pembatasan Masalah

1. Fokus dari penelitian adalah pada siswa kelas VIII SMP/MTs sederajat untuk mata pelajaran IPS bab Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.
2. Produk berbasis internet, yang berarti e-modul dapat berfungsi maksimal ketika perangkat tersambung ke jaringan internet.
3. Keinteraktifan e-modul terbatas pada: dapat memutar video, membuka gambar secara *pop up*, daftar isi bertaut pada setiap bab yang

bersesuaian, dan terdapat banyak *link* yang dapat diklik, termasuk *link* untuk diskusi secara daring.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul IPS?
2. Bagaimana e-modul IPS yang dapat meningkatkan pemahaman siswa?
3. Bagaimana kelayakan produk e-modul IPS?
4. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkan e-modul IPS?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pengembangan e-modul IPS.
2. Menyusun e-modul IPS yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
3. Mengetahui kelayakan produk e-modul IPS.
4. Meningkatkan pemahaman siswa setelah diterapkan e-modul IPS.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah e-modul ajar IPS berbentuk *flipbook* untuk meningkatkan keterampilan pemahaman siswa kelas VIII SMP/MTs sederajat. Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan ketentuan standar kompetensi dan KD atau kompetensi dasar yang telah ditetapkan oleh sekolah.
2. E-modul dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri siswa dan bisa diakses melalui PC, tablet, hingga *smartphone* kapanpun dan dimanapun asalkan perangkat terhubung dengan internet.

3. Produk media ini dikembangkan melalui bantuan *platform* Canva saat proses desain media, lalu dikonversi menggunakan Heyzine untuk diubah ke dalam bentuk *flipbook* untuk menambahkan media video serta opsi lain yang menarik.
4. E-modul dalam bentuk *flipbook* dapat diakses melalui tautan bebas (<https://heyzine.com/flip-book/e4d615a37d.html>) serta dapat diunduh dalam bentuk file PDF.
5. Konten e-modul berupa: video, *pop-up* gambar, animasi, audio dan teks materi.
6. Sebagian konten tidak dapat bekerja pada unduhan e-modul versi PDF, namun dapat berfungsi dengan baik pada versi flipbook di tautan di atas.
7. Produk Media ajar ini memiliki komponen-komponen sebagai berikut:
 - a. Halaman Pembuka

Halaman ini terdiri dari cover e-modul dan judul materi “Masyarakat pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” halaman ini juga berisi prakata dan daftar isi.
 - b. Halaman Prawacana

Halaman ini meliputi KD (kompetensi dasar), materi pokok, tujuan pembelajaran, dan tujuan umum e-modul ini dibuat.
 - c. Halaman Materi

Materi yang dikembangkan tentu sudah sesuai dengan KD yang berlaku dengan sedikit penyesuaian. Materi e-modul ini terdiri dari sub bab: 1) Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia; 2) Masa

Pendudukan Jepang; 3) Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan.

d. Halaman Evaluasi

Halaman ini mencakup evaluasi individu dan evaluasi kelompok untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi. Spesifiknya evaluasi kelompok ini lebih menekankan pada kerjasama tim dan daya kreativitas siswa yang diukur dari jawaban kelompok dan individu ketika mempresentasikan hasil diskusi mereka.

e. Halaman Refleksi Diri

Halaman ini disediakan khusus untuk pribadi siswa. Harapannya pada ruang refleksi ini siswa mampu mengukur dengan jujur sampai mana mereka dapat memahami materi lebih lanjut.

f. Halaman Tautan Kelas

Pada halaman ini penulis memberikan ruang diskusi privat untuk kelas VIII-L khususnya. Tautan kelas ini menggunakan website Google Classroom. Komponen di dalamnya terdapat soal-soal pre-test dan post-test, serta halaman diskusi.

g. Halaman Referensi

Berisi referensi yang digunakan penulis dalam pengembangan materi ajar ini.

h. Halaman Penilaian dan Biodata Penulis

Halaman ini berisi data penulis, e-mail yang dapat dihubungi, ucapan terimakasih dan penilaian terbuka untuk pengguna e-modul.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian dapat menjadi rujukan untuk peneliti selanjutnya yang relevan.
 - b) Peningkatan kualitas bahan ajar karena terintegrasi dengan video, gambar, animasi, dan *hyperlink*.
2. Manfaat Praktis
 - a) E-modul dapat digunakan oleh guru sebagai pendamping untuk membangun pembelajaran yang lebih menarik di kelas.
 - b) Siswa dapat menjadikan e-modul sebagai alternatif dalam belajar mandiri.

H. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan e-modul di buku ini, diasumsikan bahwa:

1. Sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk penerapan bahan ajar e-modul *flipbook*;
2. Guru serta murid dapat mengakses dan mengoperasikan komputer atau perangkat elektronik lainnya dengan lancar.

I. Orisinalitas Pengembangan

Orisinalitas penelitian adalah bagian yang memaparkan perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang serupa. Tujuan dari orisinalitas penelitian yaitu agar terhindar dari plagiasi terhadap kesamaan tema. Pembahasan dari beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan pengembangan ini dipaparkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Orisinalitas penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinal Penelitian
1.	Lusy Firmantika & Mukminan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP, Jurnal tesis, Harmoni Sosial, 2014.	Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi dan sarannya adalah siswa SMP sederajat; produk berupa e-modul.	Pengembangan yang dilakukan oleh Lusly Firmantika menggunakan model Dick W & Carey; penelitian bertujuan untuk menanamkan kesadaran lingkungan bagi siswa; media yang dikembangkan berbantuan <i>software</i> komputer seperti Adobe Flash CS4, Corel Draw Graphic Suite X4, dan Adobe Photoshop CS4.	Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE; penelitian bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa; pengembangan produk e-modul berbantuan Canva dan <i>Heyzine Flip Book</i> .
2.	Lusy, Nur, dkk., Pengembangan Bahan Ajar Geografi Kebencanaan Berbasis Model <i>Small Group Discussion</i> di Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Jurnal Penelitian rekognisi, BRILLIANT, 2022.	Merupakan pengembangan e-modul; menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian berfokus untuk menyediakan bahan ajar Geografi Kebencanaan Sosial Masyarakat yang belum memadai di tingkat mahasiswa UIN Maliki Malang; pengembangan modul menggunakan <i>small group discussions</i> untuk evaluasi.	Fokus penelitian adalah mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman siswa yang rendah dikarenakan siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS; evaluasi menggunakan <i>post-test</i> .
3.	Yuniar Setyo, Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pengembangan Bahan Ajar Desain Grafis Berbasis Kecakapan Hidup, artikel jurnal, Madrosatuna, 2023.	Pengembangan menghasilkan produk berupa bahan ajar; salah satu tujuan pengembangannya yaitu mendeskripsikan pengembangan bahan ajar.	Objek penelitian adalah mahasiswa UIN Maliki Malang; model pengembangan menggunakan Borg and Gall; <i>output</i> berupa buku ajar (<i>offline</i>).	Sasaran pengembangan adalah siswa tingkat SMP/MTs sederajat; pengembangan menggunakan model ADDIE; <i>output</i> berupa bahan ajar berbasis <i>online</i> .

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinal Penelitian
4.	Delfi, Murjanah, dkk. Pengembangan Digital <i>Scrapbook</i> Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar, artikel jurnal, PRIMARY, 2022.	Pengembangan media pembelajaran untuk siswa; materi yang dikembangkan di dalamnya tercakup dalam materi IPS.	Media yang dikembangkan berupa digital <i>Scrapbook</i> ; model pengembangan menggunakan ASSURE; basis dalam pengembangan adalah kearifan lokal; materi berdasar pada kompetensi dasar materi SD.	Media yang dikembangkan berupa e-modul; model pengembangan menggunakan ADDIE; basis yang digunakan adalah tingkat pemahaman siswa; materi berdasar pada kompetensi dasar materi SMP/MTs.
5.	Yusri, Nuril, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, artikel jurnal penelitian gabungan, Madrosatuna, 2020.	Tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa; penilaian peningkatan hasil belajar siswa menggunakan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Model penelitian menggunakan model Borg and Gall; <i>output</i> pengembangan berupa media pembelajaran cetak; materi bahan ajar adalah materi untuk SD.	Model penelitian menggunakan model ADDIE; <i>output</i> pengembangan media berupa bahan ajar e-modul 2 dimensi; materi bahan ajar sesuai dengan SK mata Pelajaran IPS SMP/MTs sederajat.

Penelitian-penelitian yang tertera pada Tabel 1.1 di atas diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Lusty Firmantika dan Mukminan pada tahun 2014, dalam penelitiannya Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP, bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer yang dapat meningkatkan kesadaran lingkungan siswa SMP. Metode penelitian dan pengembangan digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui validasi lembar dan angket kesadaran lingkungan, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dikembangkan melalui enam langkah, dinilai layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta tingkat kesadaran lingkungan siswa cukup tinggi berdasarkan hasil angket.
2. Lusty, Nur, dkk. pada tahun 2022, dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Geografi Kebencanaan Berbasis Model Small Group Discussion di Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, megembangkan bahan ajar geografi kebencanaan berbasis model *small group discussion* pada bencana sosial. Tahapan pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE. Hasil yang ditemukan: nilai validasi ahli media sebesar 80,17%; ahli materi sebesar 97,82%; dan mahasiswa sebesar 81,06%; bahan ajar dinyatakan layak digunakan.

3. Yuniar Setyo, pada tahun 2023, dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Melalui Pengembangan Bahan Ajar Desain Grafis Berbasis Kecakapan Hidup, bertujuan mengembangkan bahan ajar desain grafis untuk membantu mahasiswa memahami dan meningkatkan kemampuan pedagogik, prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Borg and Gall. Hasil penelitian menyebutkan kevalidan bahan ajar sebagai berikut: ahli media 90%, ahli materi 88%. Hasil uji coba kemenarikan sebesar 90%. Hasil belajar meningkat signifikan.
4. Delfi, Murjanah, dkk, pada tahun 2022, dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar, bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran IPS kelas IV. Metode penelitian menggunakan ASSURE dengan mengadopsi 6 tahapan. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *digital scrapbook* dinilai layak untuk diterapkan dengan nilai rata-rata presentasi 89%. Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* diperoleh bahwa penerapan media ajar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,60 dengan ini bahan ajar dikatakan efektif.
5. Yusril, Nuril, dkk, pada tahun 2020, dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, bertujuan untuk membantu peserta

didik memahami materi keberagaman guna meningkatkan hasil belajar. Penelitian menggunakan metode R&D, sedangkan prosedur pengembangannya menggunakan teori Borg and Gall. Penelitian dilakukan di MIS Al-Falah Lemmahabang, Bone-Bone, Sulawesi Selatan. Hasil dari pengembangan ini memenuhi kriteria valid dengan nilai 97,5% pada ahli materi, 95,45% dari ahli desain, dan 95% dari ahli pembelajaran.

Kesimpulan yang didapat dari kajian penelitian-penelitian sebelumnya adalah bahwa bahan ajar e-modul dan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi belajar. Maka dari itu pengembangan ini penting dilakukan untuk terus meningkatkan inovasi bahan ajar agar mata pelajaran IPS tidak menjemukan.

J. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini menggunakan pedoman sistematika penelitian *Research and Development* (R&D) seperti yang dipaparkan di bawah ini.

1. Bagian pertama berisi: halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, halaman lembar pernyataan keaslian, halaman lembar persembahan, halaman motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan abstrak.
2. Bagian inti terdiri dari lima bab:
 - a. BAB I Pendahuluan

Pada bab satu, terdapat latar belakang yang membahas tentang bagaimana permasalahan terjadi, dan bagaimana latar

belakang pengembangan media tersebut dikembangkan kemudian di masalah tersebut dijabarkan pada rumusan masalah. Pada penelitian pengembangan ini dijabarkan mengenai manfaat dan tujuannya. Setelah itu, dijabarkan juga mengenai asumsi keterbatasan pada saat proses pengembangan media. Kemudian, dijabarkan juga mengenai fitur apa saja yang ada pada pengembangan media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah itu, jelaskan juga mengenai perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Apa orisinalitas yang dimiliki dari penelitian tersebut. Kemudian, yang terakhir, bagaimana urutan sistematika penulisan dari penelitian tersebut.

b. BAB II Landasan Teori

Penulisan bab dua, terdapat kajian teori yang berisikan kerangka-kerangka teori atau konsep mendasar yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dan tentunya dalam bab ini juga diberikan beberapa kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian. Kerangka ini juga diberikan beberapa integrasi seperti perspektif keislaman.

c. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai jenis penelitian. Penelitian ini menggunakan prosedur R&D. Kemudian, menuliskan model pengembangan dalam penelitian tersebut. Model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kemudian,

produk diuji melalui uji ahli media dan materi, serta angket saran siswa. Produk setelah diuji kemudian diterapkan kepada siswa. Dijelaskan juga contoh uji coba produk yang meliputi; Desain uji coba, Subyek Uji Coba, Jenis Data, Instrumen pengumpulan data; Teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang; (a) proses pengembangan, yaitu bagaimana proses pengembangan produk itu diujikan, data mengenai uji produk dan lain sebagainya dimasukkan di bagian ini; (b) Penyajian dan Data Analisis Produk, bagian ini menjelaskan mengenai hasil berupa analisis dari uji coba produk yang telah dilakukan; (c) Revisi Produk, berisi rangkuman yang diambil dari uji coba produk yang telah dilakukan, kemudian menentukan revisi produk jika diperlukan.

Dijelaskan juga jabaran atau pembahasan terkait dari hasil pengembangan mengenai proses pengembangan, uji ahli media, uji validitas, dan uji coba produk. Dan bab ini juga membahas bagaimana kelayakan produk dalam penelitian tersebut maupun kelemahan dari produk yang diujicobakan.

e. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian serta tambahan saran mengenai pemanfaatan dan revisi dari produk.

3. Bagian akhir mencakup daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah studi, penyelidikan, dan analisis tentang gejala dan masalah masyarakat melalui berbagai aspek dan perpaduan aspek kehidupan. Sedangkan pembelajaran IPS dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, penjabaran konsep-konsep IPS harus disesuaikan dengan tingkat pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa tentang masyarakat.

Menurut National Council the Social Studies (NCSS), definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*) adalah:

*Social studies is the integrated study of social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences.*⁶

Tujuan pembelajaran IPS pada dasarnya adalah untuk mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik, memperoleh *knowledge, skill, attitudes* dan *values* yang dapat digunakan sebagai bekal kemampuan

⁶ Ellis, Arthur K. Teaching and Learning Elementary Social Studies. Boston: Allyn and Bacon, 1998, p. 2.

memecahkan masalah pribadi dan sosial, serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan. Kualitas kewarganegaraan yang baik lebih berpotensi berkembang dalam diri siswa jika guru tidak terkonsentrasi pada disiplin ilmu sosial secara individual, tetapi menempatkannya dalam konteks budaya mereka sendiri. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang terintegrasi, bermakna, otentik, dan aktif yang mengaitkan atau mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial.⁷ Pembelajaran yang demikian disebut sebagai pembelajaran IPS terpadu.

Hal yang memengaruhi kualitas pembelajaran salah satunya adalah lingkungan belajar yang nyaman. Lingkungan belajar yang nyaman dapat tercipta salah satunya dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat seperti: menyeragamkan penyampaian materi yang diberikan kepada siswa; membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan efisien; waktu belajar yang fleksibel; hasil belajar siswa yang meningkat; menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran; dan perubahan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁸ Menurut Anderson, salah satu bentuk media pembelajaran adalah CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau media pembelajaran berbantuan komputer.⁹ Dalam hal ini, e-modul termasuk media pembelajaran berbantuan komputer.

⁷ Akbar, Sa'dun, dan Hadi Sriwiyana. 2010. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Yogyakarta: Cipta Media Aksara, halaman 173.

⁸ Kemp, Jerrold E., and Deane K. Dayton. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row, 1985, hal. 3-4.

⁹ Anderson, R. "Computer-Assisted Instruction: An Overview." *Journal of Medical Systems* 10, no. 2 (1986), hal. 123-134.

2. Pemahaman Siswa

Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Menurut Purwanto, kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah tingkat kemampuan siswa dalam memahami konsep, situasi, dan fakta yang diketahui.¹⁰ Sedangkan menurut Bloom, pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.¹¹ Sehingga pemahaman siswa dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa dalam mengidentifikasi, mengartikan, dan menjelaskan kembali sebuah konsep yang baru saja diterima dan diproses di dalam otak dengan bahasa dan caranya sendiri.

Terdapat berbagai macam teknik dalam proses memahami. Teknik pemahaman merupakan cara yang digunakan oleh siswa dalam memahami sebuah konsep. Teknik pemahaman juga bisa diartikan sebagai strategi pengajar dalam memahami siswa.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan perkembangan siswa, diperlukan beberapa cara. Sudjana menjelaskan bahwa secara garis besar diperlukan 2 cara untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan cara untuk mendapatkan data, yaitu dengan tes dan non-tes.¹²

Pemahaman memiliki indikator yang menjadi parameter ketentuan untuk menyatakan siswa tersebut sudah paham atau belum. Menentukan

¹⁰ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

¹¹ Nugraha, Santi, Erna Megawati, and Azhari Ikhwati. Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi berbasis Flipbook Heyzine untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2023, pp. 115-123.

¹² Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.

indikator yang diinginkan sebagai pengukuran tingkat pemahaman siswa harus berdasarkan teori para ahli agar didapatkan indikator yang jelas. Bloom dkk. menyatakan bahwa ada tiga ranah tingkatan taksonomi, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹³ Bloom dkk. menjelaskan 7 kategori yang dapat dikembangkan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada ranah kognitif.¹⁴ Kategori proses kognitif, indikator, dan definisinya yang dijelaskan oleh Bloom dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kategori dan indikator proses pemahaman kognitif

Kategori Pemahaman Kognitif (<i>Cognitive Comprehension Category</i>)	Indikator	Definisi
Pemahaman (Comprehension)	Membangun makna berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan mencakup, tulisan, komunikasi oral, dan tulisan (<i>Construct meaning from instructional message, written, including oral, and graphic communication</i>).	
Interpretasi (Interpreting)	<ul style="list-style-type: none"> - Klarifikasi (<i>Clarifying</i>) - Paraphrasing (<i>Prase</i>) - Mewakikan (<i>Representing</i>) - Menerjemahkan (<i>Translating</i>) 	Mengubah bentuk yang satu menjadi bentuk lainnya (<i>Changing from one form of representation to another</i>)
Mencontohkan (Exemplifying)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggambarkan (<i>illustrating</i>) - Instantiating 	Menemukan contoh kasus atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip (<i>Finding a specific of a concept or principle</i>)
Mengklasifikasikan (Classifying)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkatagorisasikan (<i>Categorizing</i>) - Subsuming 	Menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori (<i>determine that something belongs to a category</i>)
Menggeneralisasi (Summarizing)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengabstraksikan (<i>Abstracting</i>) - Menggeneralisasi (<i>Generalizing</i>) 	Pengabstrakan tema-tema umum atau poin-poin utama (<i>Abstracting a general theme or major point</i>)
Inferensi (Inferring)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan (<i>Concluding</i>) - Meng Ekstrapolasi Khan (<i>Extrapolating</i>) - Memprediksikan (<i>Predicing</i>) 	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disampaikan (<i>Drawing a logical conclusion form presented information</i>)
Membandingkan (<i>Comparing</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengentaskan (<i>Contrasting</i>) 	Mencari hubungan antara dua ide, objek, atau hal hal serupa

¹³ Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman, 2001.

¹⁴ Ibid.

Kategori Pemahaman Kognitif (<i>Cognitive Comprehension Category</i>)	Indikator	Definisi
	<ul style="list-style-type: none"> - Memetakan (<i>Mapping</i>) - Menjodohkan (<i>Matching</i>) 	<i>(Detecting correspondences between two ideas, object, and the like)</i>
Menjelaskan (<i>Explaining</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkonstruksi model (<i>Constructing models</i>) 	Mengkonstruksi model sebab akibat dari suatu sistem (<i>Construction of cause and effect model of a system</i>)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa inti dari indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa adalah bagaimana siswa menangkap makna dari penjelasan materi yang diberikan secara keseluruhan dengan baik.

Sejalan dengan tujuan dari penelitian ini untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran, pemahaman siswa diukur dengan menggunakan tujuh kategori domain kognitif Bloom, Anderson, dan Krathwohl sebagai dasar untuk e-modul yang dikembangkan.

3. E-modul

Modul elektronik atau e-modul menurut Wijayanto merupakan suatu penyajian informasi dalam bentuk buku menggunakan media elektronik sehingga dapat dibaca menggunakan komputer atau perangkat lain yang berbasis teknologi.¹⁵ E-modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang disesuaikan dengan tingkat kompetensi. Sarana pembelajaran yang termasuk di dalam e-modul yaitu ada metode, batasan-batasan dan cara penilaiannya atau evaluasi

¹⁵ Wijayanto, dan Zuhri. Pengembangan Modul Elektronik untuk Pembelajaran. 2014.

sesuai dengan tingkat kompetensinya.¹⁶ Dari definisi tersebut, e-modul dapat diartikan sebagai bahan ajar mandiri dengan dukungan multimedia, sehingga memungkinkan proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja.

Menurut Asmiyunda dkk., modul elektronik memiliki karakteristik sebagai berikut.¹⁷

- a. *Self-instructional*, siswa tidak bergantung pada orang lain.
- b. *Self-contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat dalam satu modul yang utuh.
- c. *Stand-alone*, modul yang dikembangkan tidak saling tergantung dengan media lain atau dapat digunakan tanpa dukungan media lain.
- d. *Adaptable*, modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e. *User friendly*, artinya modul harus mudah digunakan dan dimengerti pengguna.
- f. Disampaikan dengan menggunakan berbagai media elektronik berbasis komputer.
- g. Memanfaatkan berbagai fitur media elektronik atau multimedia.
- h. Memanfaatkan berbagai fitur aplikasi perangkat lunak atau *software*.

¹⁶ Anna Elvarita, Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo, "Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis EModul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan," pendidikan teknik sipil (jpensil) 9, no. 1 (2020): 1-7.

¹⁷ Asmiyunda, Guspatni, Fajriah Azra, "Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Kelas XI SMA/MA," eksakta pendidikan 2, no. 2 (2018): 156.

Sedangkan prinsip pengembangan e-modul menurut Ismi Laili dkk. adalah sebagai berikut.¹⁸

- a. Modul elektronik dianggap menarik bagi peserta didik.
- b. Modul tersebut ditulis dan dibuat untuk digunakan oleh peserta didik.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran (sasaran dan target).
- d. Dikemas secara fleksibel.
- e. Diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.
- f. Fokus pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih.
- g. Membantu mengatasi kesulitan belajar.
- h. Membutuhkan navigasi yang cermat.
- i. Menyediakan rangkuman.
- j. Bahasa yang digunakan semi formal, komunikatif, dan interaktif.
- k. Dibuat untuk proses pembelajaran.
- l. Memerlukan rencana pembelajaran (pendahuluan, isi, dan kesimpulan).
- m. Memberikan umpan balik.
- n. Adanya penilaian mandiri atau *self-assessment*.
- o. Menjelaskan cara mempelajari e-modul.
- p. Memiliki petunjuk/panduan penggunaan e-modul dari awal hingga akhir.

Selanjutnya, berdasarkan karakteristik dan prinsip pengembangan e-modul di atas, keunggulan e-modul secara umum, yaitu:

- a. Motivasi peserta didik meningkat dalam proses pembelajaran.

¹⁸ Ismi Laili, Ganefri, Usmeld, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik," pendidikan dan pembelajaran 3, no. 3 (2019): 309.

- b. E-modul lebih menarik dan fleksibel daripada modul cetak atau media cetak lainnya.
- c. Bagian penilaian mandiri memungkinkan siswa melihat bagian mana dari modul yang telah berhasil dikuasai dan mana yang belum.
- d. Penyajian e-modul lebih interaktif dan dinamis dibandingkan dengan modul cetak yang statis.
- e. Elemen visual dapat disajikan dengan menggunakan video tutorial, sehingga dapat mengurangi komponen linguistik yang terlalu banyak seperti yang terdapat pada modul cetak.

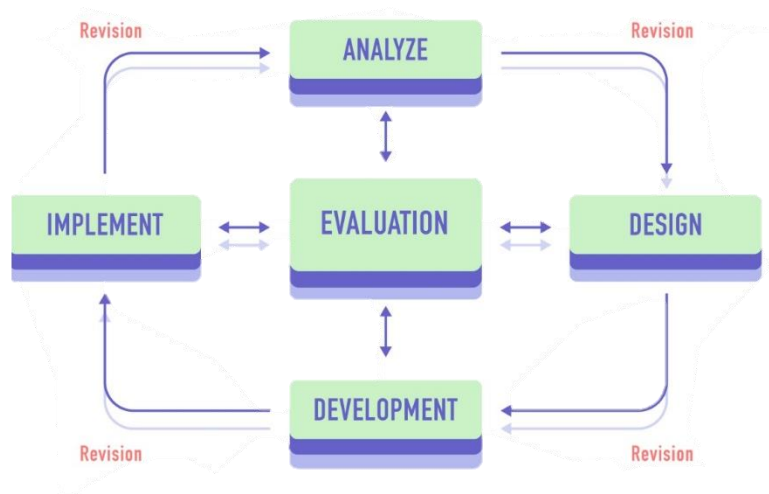
Disamping keunggulan e-modul, terdapat catatan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan e-modul, yaitu dibutuhkan tingkat disiplin belajar yang tinggi, yang mungkin kurang dimiliki oleh para siswa pada umumnya dan para siswa yang belum dewasa pada khususnya

4. ADDIE

Model ADDIE pertama kali diperkenalkan oleh Florida State University pada tahun 1975 sebagai bagian dari usaha mereka untuk mengembangkan sistem pelatihan bagi Angkatan Darat Amerika Serikat. Tujuannya adalah untuk menciptakan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam merancang program pelatihan yang efektif dan efisien. Seiring waktu, model ini telah diadopsi dan disesuaikan oleh berbagai organisasi dan institusi pendidikan di seluruh dunia.

Model ADDIE yang dimaksud dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran. ADDIE dikembangkan kembali

oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 sebagai salah satu usaha untuk merancang sebuah media pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).¹⁹ Proses atau alur pengembangan yang menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Alur model pengembangan ADDIE

Selama beberapa dekade, model ADDIE telah mengalami berbagai modifikasi dan penyesuaian untuk lebih sesuai dengan kebutuhan desain instruksional modern. Misalnya, pendekatan iteratif dan adaptif telah ditambahkan untuk memungkinkan revisi dan perbaikan berkelanjutan sepanjang proses pengembangan. Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memperluas aplikasi model ADDIE ke dalam konteks pembelajaran online dan e-learning, menjadikannya salah

¹⁹ Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. HarperCollins College Publishers.

satu kerangka kerja yang relevan dan digunakan secara luas dalam bidang desain instruksional.

Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini bersifat iteratif, yang berarti suatu langkah dapat diulangi atau kembali ke langkah sebelumnya untuk meningkatkan produk menjadi lebih memuaskan melalui langkah yang diulangi. Pengulangan langkah tidak terbatas, sehingga dapat mengulangi langkah mana pun berkali-kali sampai diperoleh produk yang sesuai standar tertentu atau keinginan. Oleh karena itu, diagram alur pengembangan ADDIE pada Gambar 2.1 memiliki arah tanda panah yang tidak hanya lurus satu arah.

Pengembangan produk e-modul dalam buku ini menggunakan model ADDIE karena sifatnya yang fleksibel dan adaptif, terutama pada sifat iteratif yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada pengembangan ini, produk mengalami beberapa kali revisi, sehingga ADDIE cocok diterapkan di sini.

5. Canva

Canva adalah aplikasi atau platform desain grafis yang diluncurkan pada tahun 2013. Aplikasi ini merupakan alat desain dengan misi untuk memungkinkan orang di seluruh dunia mendesain apa saja dan menerbitkannya di mana saja.²⁰ Tampilan platform Canva sangat *user-friendly* (mudah digunakan). Pengguna bisa dengan mudah membuat berbagai macam konten visual, seperti gambar, video, presentasi, hingga infografis, tanpa perlu punya keahlian desain yang mendalam.

²⁰ Canva, "Tentang Canva", https://www.canva.com/id_id/about/ (Selasa, 07 Maret 2023, 00.45)

Canva menyediakan banyak *template* dan fitur gratis yang memudahkan pengguna dalam membuat desain yang menarik.²¹ Berdasarkan penelitian Amrina dkk., Canva menyediakan sangat banyak fitur untuk membuat berbagai macam desain. Mulai dari desain sederhana seperti poster atau banner, sampai desain yang lebih kompleks seperti presentasi, semua dapat dibuat dengan menggunakan Canva.²²

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi *editor* dan *creator* desain grafis online yang cepat, mudah digunakan, gratis, dan menyediakan berbagai macam *template* desain seperti brosur, spanduk, grafik informasi, PowerPoint dan *planner* untuk membantu mendesain sekaligus mempublikasikannya.

Penggunaan Canva sebagai alat bantu untuk membuat media pelengkap dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan di kelas, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Interaksi guru dengan siswa melalui komunikasi visual dan kolaborasi adalah alat yang penting dalam menunjang pembelajaran yang efektif. Sedangkan manfaat dari Canva dalam dunia pendidikan antara lain²³:

- a. Meningkatkan keterlibatan dengan konten original dengan berbagai bentuk, mulai dari rencana pelajaran hingga laporan dan poster.

²¹ SMA Negeri 13 Semarang, "Memanfaatkan Canva sebagai Alat Bantu Pembelajaran" <https://sma13smg.sch.id/2022/10/19/memanfaatkan-canva-sebagai-alat-bantupembelajaran/#:~:text=Canva%20adalah%20platform%20desain%20grafis,menyusun%20mi ndma p%2C%20infograsis%20dan%20planner.> (Selasa, 07 Maret 2024, 00.52) 50.

²² Amrina, Adam Mudinillah dan Ega Putri Handayani, Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang, *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, Vol. 6 No. 2, (Padang: IAIN Batusangkar, 2021), hlm. 107.

²³ Canva, "Canva untuk Pendidikan" https://www.canva.com/id_id/pendidikan/ (Senin, 17 Juni 2024, 01.26).

- b. Memberikan umpan balik yang berguna di satu tempat dan memotivasi siswa dengan umpan balik instan di mana pun mereka berada.
 - c. Memberdayakan siswa untuk mendemonstrasikan pembelajaran mereka dengan Canva melalui berbagai desain yang disediakan oleh Canva, hal ini dapat membangun keterampilan yang siswa butuhkan.
- Fitur Canva yang dapat digunakan dalam pembuatan desain grafis

diantaranya adalah²⁴:

- a. Membuat presentasi seperti yang ada di aplikasi Microsoft PowerPoint.
- b. Membuat konten Instagram, seperti *feed* dan animasi, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
- c. Mendesain banner untuk berbagai aplikasi seperti papan pengumuman, jadwal piket, jadwal pelajaran, dll.
- d. Mengedit video untuk berbagai platform media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn, dan YouTube.
- e. Mendesain e-book, poster, flyer, brosur, iklan, kartu pos, kartu nama, buletin, hingga *invoice*.
- f. Membuat infografis, peta konsep, kolase foto, latar belakang virtual, format kalender, lembar kerja, hingga *planner*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk mendukung pembuatan media pembelajaran dalam menciptakan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, pembuatan media

²⁴ SMA Negeri 13 Semarang, "Memanfaatkan Canva sebagai Alat Bantu Pembelajaran" <https://sma13smg.sch.id/2022/10/19/memanfaatkan-canva-sebagai-alat-bantupembelajaran/#:~:text=Canva%20adalah%20platform%20desain%20grafis,menyusun%20mi ndma p%2C%20infograsis%20dan%20planner.> (selasa, 18 Juni 2024, 02.00)

pembelajaran menjadi lebih efisien dan tentu dapat meningkatkan kreativitas guru.

6. Heyzine

Heyzine merupakan platform pembuatan *flipbook* interaktif yang dapat mengonversi file PDF ke *flipbook* dengan memberikan efek realistis, yaitu setiap kali membuka halaman pada *flipbook* seperti membalik halaman buku fisik.²⁵ Media dalam *flipbook* yang dibuat menggunakan Heyzine dapat memuat konten mulai dari visual, video, audio, hingga navigasi, dan *flipbook* juga dapat memiliki berbagai fitur lainnya yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.²⁶

Flipbook dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama perangkat tersambung dengan internet. *Flipbook* dapat diunduh, namun hanya dapat diunduh dalam bentuk PDF, sehingga dapat diakses secara luring meskipun akan ada fitur yang tidak dapat berfungsi, seperti fitur untuk memutar video.

Pengembangan e-modul dalam penelitian ini menggunakan Heyzine karena keunggulannya yang dapat memuat video, untuk mendukung tujuan membuat e-modul yang tidak membosankan. Ibarat membuka buku lembar demi lembar dengan audio, teks, dan gambar.²⁷

²⁵ Manzil, Emilda Farkhiatul, Sukamti Sukamti, and M. Anas Thohir. "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Materi Sains Siklus Air untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 2022, pp. 112-126.

²⁶ Nugraha, Santi, Erna Megawati, and Azhari Ikhwati. "Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi berbasis Flipbook Heyzine untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2023, pp. 115-123.

²⁷ Anggreni, Fenny, and Rita Sari. "Pendampingan Penyusunan E-Modul Menggunakan Aplikasi Heyzine untuk Mendukung Program Madrasah Digital." *The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022)*, 2022, pp. 262-267.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran dalam agama Islam tertuang dalam firman Allah SWT dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (Q. S al-Nahl ayat 44)²⁸.

Dari ayat ini, dapat disimpulkan bahwa pemeluk agama Islam perlu untuk menggunakan ide atau kreativitasnya untuk berkembang karena manusia memang diberi kelebihan berupa akal sehat.

Pembelajaran di kelas haruslah memiliki suasana kelas yang aktif dengan melibatkan pemikiran kritis dan inovatif. Hal yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran salahsatunya adalah mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi suatu hal yang berperan penting dalam proses belajar, salah satunya sebagai sumber belajar. Sehingga sesuai dengan ayat tersebut di atas, hendaknya pendidik mampu menggunakan ide dan kreativitasnya untuk mengembangkan media pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk kreatif dan variatif dalam melaksanakan proses belajar-mengajar dengan memanfaatkan media

²⁸ Quran Kemenag, Al Quran QS An-Nahl/44.

pembelajaran supaya pembelajaran di kelas memiliki hasil serta motivasi belajar siswa yang tinggi.

C. Kerangka Pikir

Langkah pertama pengembangan bahan ajar e-modul adalah menyusun kerangka berpikir agar proses pengembangan tidak keluar jalur. Kerangka berpikir dalam penelitian ini secara singkat dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Bagan kerangka berpikir penelitian

Berikut adalah tahapan secara umum dalam penelitian dan pengembangan produk e-modul IPS.

1. Identifikasi Masalah

Tahap ini merupakan langkah awal dalam model pengembangan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang pembelajaran untuk mengetahui tujuan pengembangan. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis, sehingga dapat dilihat apa yang perlu ditambahkan ke pembelajaran. Data dari *need analysis* digunakan sebagai acuan untuk pengembangan produk. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan dapat sesuai dengan keadaan dan keinginan peneliti.

Dari tahap ini diperoleh masalah seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang penelitian, yaitu tingkat pemahaman siswa yang rendah akibat rasa bosan pada proses pembelajaran, khususnya IPS. Kemudian diperoleh pula kebutuhan di lapangan, yaitu bahan ajar yang lebih menarik untuk materi tentang Masyarakat pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.

2. Desain Produk

Setelah menganalisis permasalahan dan mengidentifikasi kebutuhan, informasi tersebut dijadikan sebagai acuan dalam desain awal produk untuk pengembangan selanjutnya. Di tahap ini, produk mulai direncanakan dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa MTsN, tempat penelitian dilakukan. Desain *storyboard* dan konten-konten awal e-modul dibuat pada tahap ini.

3. Produk Awal

Pada awal rangkaian proses produksi, produk awal e-modul masih berupa file PDF dan belum berupa *flipbook*. Tahap ini menjadi penentu gambaran konkrit produk ke depannya.

4. Validasi dan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap evaluasi produk. Produk yang dikembangkan diverifikasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Jika para ahli menyatakan bahwa produk sudah layak diujikan, maka produk akan diujikan di lapangan. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mendapatkan produk akhir yang dapat dan layak diimplementasikan, yang akhirnya siap untuk disebarluaskan. Indikator kelayakan isi atau materi e-

modul beserta skor penilaian dari ahli materi dapat dilihat di Lampiran X. Sedangkan indikator kelayakan desain tampilan e-modul dan media dari ahli media serta skor penilaiannya dilampirkan pada Lampiran XI.

5. Produk Akhir

Produk akhir merupakan tahapan produk e-modul yang telah diuji dan mendapat validasi dari ahli dan saran dari siswa. Produk yang telah sampai pada tahap ini sudah layak didistribusikan ke siswa dan sekolah. Produk akhir adalah produk versi sempurna setelah melewati beberapa kali revisi.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dirumuskan pada subbab sebelumnya, diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀: Tidak ada perubahan hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan bahan ajar e-modul dengan hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan e-modul ($\mu_1 = \mu_2$).

H_a: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan bahan ajar e-modul dengan hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan bahan ajar e-modul ($\mu_1 \neq \mu_2$).

BAB III

PENGEMBANGAN E-MODUL

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu usaha untuk menemukan produk desain baru melalui proses pengujian lapangan, evaluasi dan revisi sebelum produk disebar. Metode ini dipilih karena hasil akhir penelitian adalah sebuah produk bahan ajar dan harus menguji efektivitas produk tersebut. Metode ini menggabungkan dua metode penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian dan pengembangan ini metode kualitatif diaplikasikan dalam bentuk instrumen penelitian, sedangkan metode kuantitatif diaplikasikan dalam proses analisis data.

B. Metode Pengembangan

Pengembangan menggunakan metode ADDIE karena sifatnya yang terstruktur dan fleksibel, serta *adaptable*. Pendekatannya yang terstruktur inilah yang memungkinkan proses pengembangan menjadi lebih efisien dan menghindari pemborosan yang mungkin terjadi dalam proses pengembangan yang kurang terstruktur. Memilih metode pengembangan ADDIE dapat membantu memastikan bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya berkualitas tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

C. Alur dan Proses Pengembangan

Alur pengembangan didasarkan pada 5 tahap model pengembangan ADDIE. Alur yang dijalani merujuk pada bagan ilustrasi Gambar 3.1. Di bawah ini merupakan penjelasan setiap tahap dari alur tersebut.



Gambar 3.1 Alur pengembangan e-modul modifikasi model ADDIE

1. Analisis

Tujuan dari analisis adalah mengidentifikasi kebutuhan pengembangan dan menentukan tujuan pembelajaran. Pada proses analisis, sumber yang digunakan berasal dari observasi pra-penelitian. Silabus untuk analisis materi dapat dilihat di Lampiran VIII, sedangkan RPP dari guru pengampu IPS merujuk ke Lampiran V sampai Lampiran VII. Hasil analisis kebutuhan menemukan bahwa bahan ajar e-modul interaktif diperlukan untuk mendukung pembelajaran IPS.

2. Desain

Pada tahap ini dirancang struktur dan konten pembelajaran berdasarkan hasil analisis silabus dan RPP. Termasuk dalam tahapannya yaitu rancangan desain awal e-modul, isi konten e-modul, tata letak materi, menentukan palet warna yang digunakan, hingga menyusun evaluasi. Tahap ini dimulai dari menyusun *storyboard* e-modul, lihat Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rancangan storyboard e-modul

Sub Bab	Hal	Kegiatan	Media	Deskripsi Konten	Interaktivitas
Prawacana	iii	Pendahuluan	Teks	Mendiskripsikan KD dan tujuan pembelajaran yang harus di capai	-
Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia	2-3	Materi utama	Teks, video, gambar	Penjelasan latar beakang kedatangan bangsa barat	Video pengantar, gambar ilustrasi.
	4-5	Materi utama	Teks, video, bagan, fakta menarik, gambar tokoh	Penjelasan proses kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia, bagan <i>timeline</i> kedatangan bangs abarat ke Indonesia, info tambahan yang menarik	Video Sejarah nusantara, video perjalanan Cornelis de Houtman, animasi, kolom info menarik, gambar tokoh
	6-12	Materi utama	Teks, vdeo, gambar tokoh, fakta menarik	Penjelasan dampak negatif, perlawanan terhadap VOC, dan dampak positif penjajahan bangsa barat di Indonesia.	Video Sejarah VOC, gambar tokoh VOC, gambar yang berkaitan denga kebijakan Belanda di Indonesia, kolom fakta menarik tambahan
	13	Latihan pemahaman	Latihan individu	Latihan untuk siswa dalam merumuskan pemahaman sejauh siswa mempelajari materi.	Tabel jawaban
Kedatangan Jepang ke Indonesia	14-16	Materi utama	Video, gambar, animasi, bagan <i>timeline</i>	Penjelasan materi proses kedatangann Jepang ke Indonesia dan <i>timeline</i> -nya	Video dokumentasi masa pendudukan Jepang di ndonesia, gambar tokoh Jepang, bagan timeline proses pendudukan Jepang ke Indonesia.
	16-19	Materi utama	Video, teks, animasi, gambar	Penjelasan materi tentang dampak positif dan negatif pendudukan Jepang di Indonesia.	Video dampak pendudukn Jepang di Indonesia, gambar yang berkaitan denga dampak negatif dan positif pendudukan Jepang

Sub Bab	Hal	Kegiatan	Media	Deskripsi Konten	Interaktivitas
Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan Indonesia	20	Materi utama	Teks, video, animasi	Penjelasan materi tentang latar belakang munculnya nasionalisme di Indonesia	Video mengenai nasional dulu dan sekarang.
	21	Materi utama	Teks, gambar, logo	Penjelasan mengenai organisasi pergerakan Nasional di Indonesia	Gambar dan logo yang berkaitan dengan organisasi pergerakan nasional.
	22-24	Materi utama	Teks, gambar	Penjelasan materi tentang organisasi nasional bentukan Jepang hingga sikap kaum pergerakan.	Gambar tokoh dan ilustrasi mengenai materi
Latihan soal	25	Latihan evaluasi	Teks, gambar	Pilhan ganda dan esai	-
Refleksi	29	-	Teks	Refleksi mandiri siswa untuk mengukur seberapa dalam pemahaman materi	-
Lembar Kerja Siswa	31-34	-	LKPD	Lembar kerja interaktif individu dan kelompok untuk mengasah keterampilan individu dan Kerjasama tim.	-

Selanjutnya menyusun daftar isi seperti pada Tabel 3.2, serta menentukan palet warna. Palet yang dipilih dapat dilihat pada Gambar 3.2.

Tabel 3.2 Susunan daftar isi e-modul

Cover
Prakata
Petunjuk Penggunaan
Daftar Isi
Prawacana
Pre-Test
BAB IV
A. Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia
1. Latar Belakang Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat
2. Proses Kedatangan Bangsa Barat
3. Dampak Penjajahan Bangsa Barat
B. Pendudukan Jepang di Indonesia
1. Proses Kedatangan Jepang ke Indonesia
2. Dampak Pendudukan Jepang di Indonesia
C. Tumbuhnya dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan Indonesia
1. Latar Belakang Munculnya Nasionalisme di Indonesia
2. Organisasi Pergerakan
3. Organisasi Pergerakan Nasional
4. Sikap Kaum Pergerakan
D. Latihan Soal
E. Refleksi Diri
F. Penilaian
G. Lembar Kerja Siswa
H. Daftar Pustaka
I. Data Penulis



Gambar 3.2 Palet warna e-modul yang dipilih

3. Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan e-modul dengan acuan *storyboard*. Proses dimulai dengan membuat desain awal e-modul, seperti pada Gambar 3.3. Desain e-modul dilakukan pada *software* Canva. Selanjutnya, menyusun materi sesuai dengan tata letak yang telah disusun sebelumnya. Kemudian e-modul diubah ke dalam bentuk *flipbook* dengan

Heyzine. Sebelum produk diuji coba ke siswa, produk terlebih dulu melewati tahap validasi ahli untuk mendapatkan saran perbaikan dan penilaian. Setelah produk dikira sesuai dan telah siap baru produk mulai diujikan ke siswa.



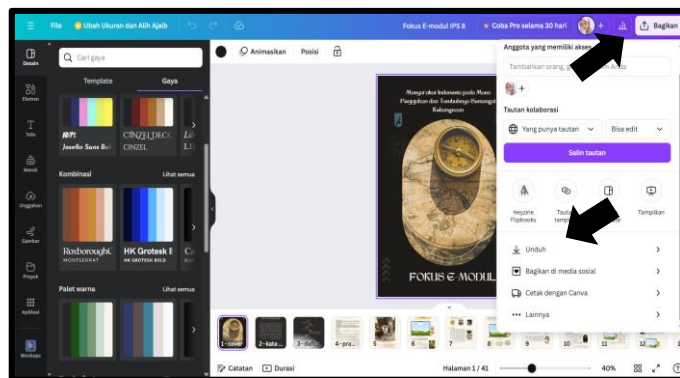
Gambar 3.3 Desain awal produk e-modul

Berikut langkah-langkah menggunakan Canva dalam proses desain dan *editing* e-modul:

- a. Buka Canva pada *website* resmi mereka (<https://www.canva.com/>), atau unduh (<https://www.canva.com/download>). Canva juga dapat diunduh melalui *market place* yang bersesuaian dengan perangkat pengguna.
- b. Setelah mengunduh Canva, pengguna harus membuat akun untuk dapat menggunakan fitur-fiturnya. Masuk ke beranda Canva, lalu daftar dengan e-mail pribadi atau opsi lainnya.
- c. Barulah ketika akun telah terverifikasi, pengguna bisa mengakses fitur-fitur Canva. Selanjutnya barulah masuk ke dalam tahap desain e-modul, caranya klik opsi “Buat Desain” pada kotak biru di pojok atas. Fitur “Buat Desain” memungkinkan desainer untuk membuat proyek bebas sesuai keinginan. Salah satu proyek yang dapat di kembangkan adalah

e-book atau e-modul. Canva memiliki elemen desain yang sangat beragam, mulai dari dapat menambahkan teks dan mengubah *font*, gambar, bentuk, ikon, grafik, dan masih banyak elemen lainnya yang dapat dimasukkan ke dalam desain produk.

- d. Canva juga menyediakan fitur ekspor atau unduh bagi yang memerlukan file untuk penggunaan lokal. Pada pengembangan e-modul, produk yang telah selesai tahap desain akan diekspor untuk disimpan dalam bentuk PDF (lihat Gambar 3.4).



Gambar 3.4 Opsi ekspor dan unduh file Canva

Selanjutnya, langkah mengubah e-modul dari bentuk PDF ke dalam bentuk *flipbook* menggunakan Heyzine dipaparkan di bawah ini.

- Pada opsi “Bagikan” dalam Canva jika pengguna *scroll* ke bawah akan menemukan ikon Heyzine. Klik ikon Heyzine maka pengguna akan langsung diarahkan ke laman Heyzine.
- Pada halaman beranda Heyzine, terdapat tombol hijau “*upload*” atau “unggah” di pojok kanan atas. Klik tombol tersebut untuk mengunggah file PDF e-modul dari Canva sebelumnya. Selanjutnya, jika pengunggahan selesai, pengguna langsung dapat menggunakan fitur Heyzine. Salah satu fiturnya adalah dapat mengubah file PDF menjadi

flipbook, menambahkan tombol navigasi, menginput media (video, gambar, audio), serta dapat efek slide *flipbook* seperti pada buku fisik. Cuplikan fitur editor dalam Heyzine dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Tampilan Heyzine mode editor

- c. Pendistribusian *flipbook* dapat dilakukan melalui tautan. Tautan didapat pada opsi “Share” atau “Bagikan”, kemudian pilih opsi “Link” atau “Tautan”, terakhir klik ikon salin. Jika ingin menyimpan hasil proyek maka klik opsi “Save” atau “Simpan” pada pojok kiri atas.

4. Implementasi

Produk pada tahap ini telah melewati uji validasi ahli sebelum produk diimplementasikan kepada siswa. Kegiatan akhir pada implementasi adalah angket saran dari siswa untuk pengembangan selanjutnya.

5. Evaluasi

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai efektivitas program pembelajaran dan mengidentifikasi bagian yang harus direvisi selanjutnya. Tahap evaluasi ada dua, yaitu evaluasi formatif (selama proses) dan evaluasi sumatif (setelah proses selesai). Laporan evaluasi mencakup hasil pembelajaran, umpan balik peserta, dan rekomendasi perbaikan dari ahli serta siswa.

Terdapat dua ahli validator yaitu ahli materi (Siti Nurjana, M.Pd.) dan ahli media (Imam Wahyu Hidayat M.Pd.I.), yang merupakan orang-orang yang memiliki kompetensi dalam menilai produk melalui angket validasi. Angket validasi dibuat berdasarkan kisi-kisi, dan kisi-kisi tersebut disusun seperti pada Tabel 3.3 dan Tabel 3.4.

Tabel 3.3 Kisi-kisi indikator instrumen validasi materi

Indikator	Komponen	No Butir	Jumlah
Kelengkapan komponen ajar	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan judul dalam merepresentasikan materi - Identitas bahan ajar kelengkapan komponen bahan ajar 	1, 2, 4	3
Ketepatan pemilihan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Bahan ajar sesuai dengan kurikulum dan silabus - Komponen bahan ajar dijelaskan dengan sistematis - Kebenaran konsep/materi - Pengorganisasian materi sudah sesuai dengan sistematika keilmuan - Pengembangan bahan ajar sesuai dengan sumber belajar yang diperlukan 	3, 5, 6, 7, 17	5
Keterbacaan dan kejelasan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan gambar dan keterangan jelas serta mudah dipahami - Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, komunikatif, dan mudah dipahami 	8, 9	2
Kesesuaian dengan indikator pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan pada evaluasi sesuai dengan <i>update</i> an atau kekinian permasalahan yang ada - Bahan ajar IPS berbasis e-modul yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK 	10, 11	2
Kemajuan teknologi	<ul style="list-style-type: none"> - Materi mampu membantu siswa dalam menyelesaikan kegiatan (praktikum) dalam tahapan evaluasi pembelajaran - Kegiatan atau soal dalam evaluasi memuat tugas yang mendorong siswa untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber lain 	12, 16	2
Interaktif dan keterlibatan siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Rangkaian tahapan dalam evaluasi mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah - Mampu mengaktifkan pola pikir dan kegiatan belajar siswa 	13, 19	2
Meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan pertanyaan penuntun yang memungkinkan siswa menganalisis masalah dan merumuskan Kesimpulan - Relevansi evaluasi belajar (berupa sejumlah soal yang harus dikerjakan siswa) dengan materi yang dikaji 	14, 18	2

Tabel 3.4 Kisi-kisi indikator instrumen validasi media

Indikator	Komponen	No Butir	Jumlah
Kesesuaian halaman pembuka	- Prakata memuat isi bahan ajar secara umum - Kesesuaian daftar isi dengan isi Bahan ajar	1, 2	2
Kesesuaian media dan isi materi	Kejelasan penyajian gambar	3	1
Kesesuaian materi dengan sumber	- Penyajian materi sesuai dengan sumber rujukan yang disertakan dalam daftar Pustaka - Daftar pustaka memuat rujukan yang digunakan dalam bahan ajar dan dituliskan secara konsisten	4, 6	2
Evaluasi	Bahan Ajar memuat materi dan evaluasi yang bervariasi mengacu dengan tingkat kesulitan yang bergradasi secara proporsional	5	1
Keserasian cover pembuka dan penutup	Tampilan pada bagian muka dan belakang harmonis dan konsisten	7	1
Keserasian dan ketepatan komponen media	- Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi disajikan secara harmonis - Judul, pengarang, logo, dan lain-lain disajikan secara seimbang dan proporsional	8, 9	2
Keserasian penggunaan <i>font</i>	- Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca - Ukuran huruf pada bahan ajar lebih dominan dan proporsional - Kombinasi jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak - Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak	10, 12, 13, 24	4
Kejelasan isi	Tampilan isi memberikan gambaran tentang materi ajar	14	1
Ketepatan warna	- Warna judul pada bahan ajar kontras dengan warna latar belakang - Warna yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran	11, 15	2
Keharmonisan tipografi dan tata letak	- Penempatan judul, sub judul, kata pengantar, dan lain-lain konsisten - Pemisahan antar paragraf jelas - Bidang cetak dan margin proporsional - Spasi antara teks dan ilustrasi proporsional - Variasi format huruf (bold, italic) tidak terlalu banyak - Jenis huruf sesuai materi isi - Spasi antar teks normal - Spasi antar huruf normal	16, 17, 18, 19, 25, 26, 27, 28	8
Kesesuaian penulisan judul	- Judul bab ditulis dengan lengkap - Penulisan judul dan sub judul disesuaikan dengan hirarki penyajian materi ajar	20, 21,	2

Kesesuaian halaman	- Nomor halaman ditempatkan sesuai dengan pola	22	1
Ketepatan penjelasan	- Keterangan gambar ditempatkan di dekat ilustrasi dengan ukuran huruf yang lebih kecil	23	1

Hasil evaluasi ahli menyarankan beberapa perbaikan yang perlu dilakukan. Evaluasi ahli terbagi menjadi dua, yaitu dari ahli media dan ahli materi, berikut penjabarannya:

a. Ahli Media

- 1) Menyesuaikan tata letak gambar, video, dan *font* agar tidak banyak distraksi yang mengganggu fokus belajar siswa.
- 2) Perubahan palet warna *background* dan tulisan. Yang semula berwarna abu-abu di beberapa bagian tulisan diganti dengan hitam agar mempermudah pengklasifikasian sub judul.
- 3) Disarankan tiap pergantian Sub BAB untuk di berikan gambar yang sesuai.
- 4) Berikan “berita menarik” atau info tambahan agar lebih menarik.
- 5) Perubahan dari bentuk PDF ke bentuk *flipbook*.

b. Ahli Materi

Terdapat dua kali revisi dari ahli materi, revisi pertama adalah sebagai berikut:

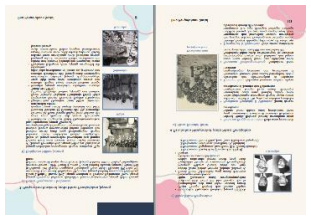
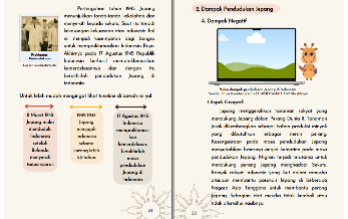


- 1) Perubahan judul sub bab dari “Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan” menjadi “Dampak Negatif Penjajahan Terhadap Masyarakat”.
- 2) Pengembangan materi lebih dalam pada sub materi “Organisasi Semi Militer Bentukan Jepang”.






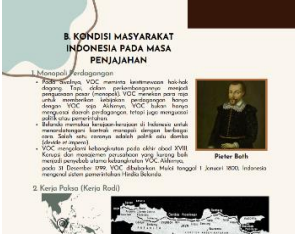

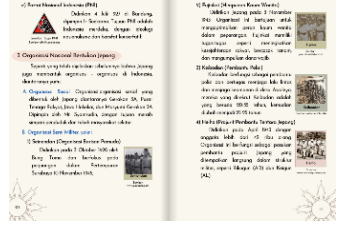

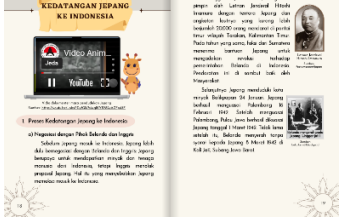
- 3) Pengembangan materi tambahan pada sub materi “Proses Masuknya Jepang ke Indonesia”.
- 4) Perubahan judul sub bab dari “Perubahan Masyarakat pada Masa Penjajahan” menjadi “Dampak Positif Penjajahan Terhadap Masyarakat”.

Revisi kedua dari ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan pada halaman judul dari “Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” menjadi “Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”.
- 2) Penyesuaian pada halaman Daftar Isi dengan sub materi.
- 3) Pengembangan pada sub materi dampak positif dan negatif penjajahan (Bangsa Barat dan Jepang).

Tabel 3.5 Revisi produk dari para ahli dan siswa

	Keterangan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Ahli Media</p>	<p>Menyesuaikan tata letak gambar, video, dan <i>font</i> agar tidak banyak distraksi yang menanggu fokus belajar siswa.</p>		
	<p>Perubahan warna tulisan. Yang semula berwarna abu-abu di beberapa bagian diganti dengan hitam agar mempermudah</p>		

	pengklasifikasian sub judul.		
	Disarankan tiap pergantian sub bab untuk di berikan gambar yang sesuai.		
	Berikan “berita menarik” atau “info” tambahan agar lebih menarik.	—	
	Perubahan dari bentuk PDF ke flipbook.		
Ahli Materi	Perubahan judul sub bab dari “Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan” menjadi “Dampak Negatif Penjajahan Terhadap Masyarakat”		
	Pengembangan materi lebih dalam pada sub materi “Organisasi Semi Militer Bentuk Jepang”.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan Organisasi Semi Militer Seinendan (Organisasi Barisan Pemuda), Fujinkai (Himpunan Kaum Wanita), Keibondan (Pembantu Polisi), Heiho (Prajurit Pembantu Tentara Jepang), dan Pembela Tanah Air (PETA). 	
	Pengembangan materi tambahan pada sub materi “Proses Masuknya Jepang ke Indonesia”		

<p>Perubahan judul sub bab dari “Perubahan Masyarakat pada Masa Penjajahan” menjadi “Dampak Positif Penjajahan Terhadap Masyarakat” pada halaman 16 versi revisi tahap 1.</p>		
<p>Perubahan pada halaman judul dari “Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” menjadi “Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”.</p>		
<p>Penyesuaian Daftar Isi dengan sub materi.</p>		
<p>Pengembangan pada sub materi dampak positif dan negatif penjajahan (Bangsa Barat dan Jepang).</p>		

D. Uji Coba E-Modul

Produk bahan ajar e-modul mencakup materi kelas VIII untuk pelajaran IPS BAB IV Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Produk ini diuji validitasnya terlebih dahulu melalui verifikasi ahli, baru kemudian setelah mengalami revisi, bisa diujicobakan kepada siswa. Keberhasilan bahan ajar ini diketahui melalui tingkat validasi dan keberhasilan pemahaman siswa melalui hasil belajar yang meningkat.

1. Desain Uji Coba

Sebelum uji coba produk, siswa terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan wawasan siswa sebelum diterapkan. Setelah mendapatkan hasil *pre-test*, diterapkan e-modul dalam pembelajaran selanjutnya. Akhir dari uji coba ini adalah hasil belajar siswa melalui *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa atas materi yang dijelaskan menggunakan e-modul dan angket penilaian saran siswa.

Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan dari aspek tampilan dan isi dari sudut pandang siswa. Instrumen dalam uji ini adalah *pre-test*, *post-test*, dan angket penilaian dan saran siswa terhadap e-modul yang dikembangkan. Berdasar pada hasil uji coba siswa menyarankan beberapa perbaikan desain dan tampilan. Cuplikan saran siswa dapat dilihat pada Gambar 3.6. Saran yang diterima menjadi bahan untuk tahap evaluasi lagi. Perbandingan antara produk awal dengan produk yang telah menerima saran siswa (serta evaluasi para ahli) dapat dilihat di Tabel 3.5.

Apa saran Anda untuk pengembangan e-book ini kedepannya?

28 jawaban

Gambaranya diperbanyak biar menarik

Tambahin animasinya tapi jangan banyak banyakk, tulisannya dijadiin lebih lucu biar lebih semangat dan ga boring

untuk temanya lebih di buat menarik, agar yg baca tertarik, semangat selalu

Bagus

Dipetbanyak gambaranya

Sarannya mungkin bisa ditambah i seperti game atau animasi yang ada soal nya begitu.

ga ada, mungkin pas ngejelasin kak, soalnya saya kurang paham 🙄

dikasih hiasan lagii warna warnii, karna enak dipandang bikin mood jadi naik hihi

diberbanvak animasi dan gambaranya acar lebih menarik minat belajar

Gambar 3.6 Cuplikan angket saran dari siswa

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas VIII-L semester genap MTsN 2 Kota Kediri. Madrasah ini dipilih menjadi subjek penelitian karena merupakan salah satu madrasah negeri unggulan di kota tersebut. Pemilihan subjek uji coba didasarkan kesiapan siswa dalam menerima teknologi dalam pembelajaran. Dukungan dari pihak madrasah atas fasilitas teknologi dan internet membuat madrasah ini menjadi lokasi yang ideal untuk pengembangan bahan ajar berbasis e-modul.

3. Jenis Data

Jenis-jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari verifikasi tenaga ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, berupa angket validasi dan saran perbaikan. Data kuantitatif diperoleh melalui tanggapan kuesioner dan saran umpan balik dari siswa kelas VIII-L MTsN 2 Kota Kediri.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

- a. Observasi non sistematis. Peneliti melakukan pengamatan langsung keadaan siswa dan pembelajaran di kelas VIII-L MTsN 2 Kota Kediri.

Data observasi juga dilakukan dengan bertanya langsung ke guru pamong IPS kelas VIII-L atas model pembelajaran yang dilakukan sehari-hari sebagai landasan peneliti menganalisis kebutuhan.

- b. Angket validasi oleh ahli materi dan media untuk merevisi produk bahan ajar, serta angket saran dari siswa kelas VIII-L.
- c. Telaah Pustaka dari berbagai sumber (artikel, jurnal, tesis, dsb.) untuk menilai kematangan isi dari cakupan materi.

5. Teknik dan Analisis Data

Tahapan analisis itu terdiri dari analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik. Berikut penjelasan lebih rincinya:

- a. Langkah-Langkah Penentuan Kriteria Kelayakan Produk yang Telah Dikembangkan

Layak tidaknya produk bahan ajar e-modul itu diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media yang ditentukan berdasarkan skor minimum yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan rentang skala 1 hingga 4. Skor yang telah diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala empat, dengan menggunakan acuan rumus PAP (Penilaian Acuan Patokan). Berikut pedoman konversinya:

Tabel 3. 6 Modifikasi pedoman konversi data acuan PAP

Nilai	Interval Perhitungan	Kriteria
A (90-100)	$X > 4,21$	Sangat Baik
B (80-89)	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
C (70-79)	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
D (60-69)	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang

Hasil perhitungan kelayakan produk dari validasi ahli dan angket siswa mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 3.51 yang

terkategori “Sangat Baik”. Maka, hasil produk akhir dapat disimpulkan layak untuk didistribusi dan digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengolah hasil validasi data dari tenaga ahli materi dan media serta siswa. Data diperoleh melalui angket saran siswa, angket validasi ahli, diskusi dan wawancara berupa penilaian dan saran untuk perbaikan. Analisis deskriptif digunakan untuk mengoreksi hasil pengembangan produk bahan ajar e-modul IPS.

c. Analisis Statistik

1) Statistik Deskriptif

Analisis statistik dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil angket dari para ahli dan siswa dalam bentuk analisis skor dengan skala Likert 1-4. Hasil skala perhitungan dilakukan dengan cara persentase (%) yang diformulasikan dengan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

p = presentase

$\sum x$ = jumlah jawaban responden

$\sum x_i$ = jumlah nilai ideal

100% = konstanta

Produk pengembangan bahan ajar memiliki ketentuan klasifikasi yang tertera pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Modifikasi kriteria presentase klasifikasi nilai

No	Interval Skor	Kategori	Keputusan Uji
1	81-100%	Sangat baik	Sangat baik tapi perlu revisi kecil
2	61-80%	Baik	Baik tapi perlu revisi kecil
3	41-60%	Cukup	Cukup tapi perlu revisi besar
4	0-40%	Sangat Kurang baik	Sangat Kurang baik dan perlu revisi besar

Berdasarkan rumus perhitungan tersebut data yang diolah dari penilaian ahli menunjukkan rata-rata yang cukup tinggi. Validasi ahli materi mendapatkan jumlah skor sebesar 79 dari skor maksimal 100. Sedangkan ahli media mendapatkan skor 113 dari jumlah skor ideal 116. Adapun data angket siswa mendapatkan skor 77 dari skor ideal 100. Jika nilai tersebut dikonversi ke persentase, maka nilai yang diperoleh dari ahli materi menjadi 79%, ahli media menjadi 97,41%, dan siswa menjadi 77%.

2) Uji Normalitas

Kegunaan uji normalitas dilakukan untuk menentukan data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji ini membantu memverifikasi apakah asumsi terpenuhi. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 25 for windows. Menu

yang digunakan *analyze – descriptive statistic – explore – input column – Independent list – plots* – ceklis pada *normality plots with test – continue – ok*.

Data dikatakan berdistribusi normal atau tidak dapat ditinjau melalui nilai signifikannya. Nilai signifikansi terletak pada Tabel 4.1 pada kolom Shapiro-Wilk. Begitu pula analisis data juga menggunakan Tabel 4.1 kolom Shapiro-Wilk. Menggunakan selain itu data yang dimiliki peneliti berjumlah dibawah 50 (<50), tepatnya berjumlah 32 data. Data dikatakan normal ketika nilai signifikansi > 0,05, tetapi jika nilai signifikansi data < 0,05 maka dikatakan tidak normal.

3) Uji Hipotesis (*Nonparametric Test Wilcoxon*)

Uji hipotesis ini merupakan uji akhir yang dilakukan guna menyimpulkan hasil penelitian dan digunakan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan nonparametrik Wilcoxon dikarenakan data normalitas menunjukkan hasil distribusi tidak normal. Selain itu, analisis ini diperlukan untuk menguji peningkatan pemahaman siswa melalui hasil belajar setelah perlakuan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 for windows. Menu yang digunakan adalah *analyze – nonparametric test – legacy dialogs – 2 related sample – input testpair – Wilcoxon – ok*.

Penjelasan atas *output ranks* uji Wilcoxon yaitu: (1) *negative ranks* untuk melihat penurunan dari *pre-test* dan *post-test*, (2)

positive ranks untuk melihat kenaikan dari *pre-test* dan *post-test*,

(3) *ties* nilai untuk melihat kesamaan dari *pre-test* dan *post-test*.

Dasar pengambilan keputusan atas uji Wilcoxon ini adalah: jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis penelitian (H_a) diterima, namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ hipotesis (H_a) ditolak.

E. Jadwal Penelitian

Penelitian dilakukan dalam rentang waktu 4 bulan, dari april hingga juli 2024, yang dilaksanakan setelah melakukan seminar proposal. Pelaksanaan di lapangan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Kediri (MTsN 2 Kota Kediri). Sekolah ini menjadi pilihan untuk melaksanakan penelitian dikarenakan terdapat kriteria yang memenuhi syarat untuk melakukan penelitian, berupa ketersediaan fasilitas Wi-Fi, lab komputer hingga peraturan diperbolehkannya membawa perangkat elektronik ketika proses pembelajaran.

Tabel 3.8 Jadwal penelitian

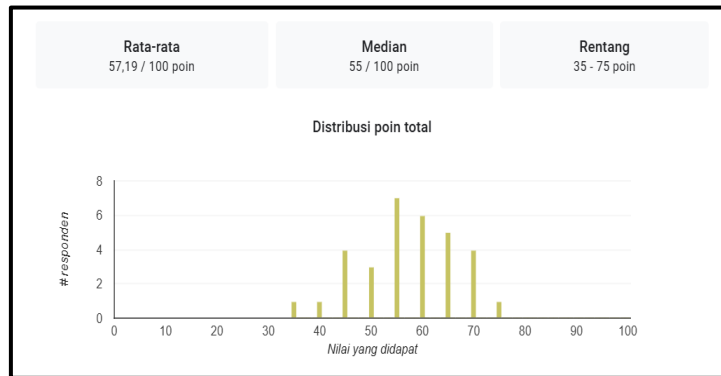
Waktu	Kegiatan
13, 16 Feb	Pra penelitian, observasi kelas dan wawancara dengan guru pamong IPS.
25 Feb	Merancang analisis kebutuhan, mendapat silabus dan RPP madrasah.
27 Feb	Mulai mendesain kerangka pengembangan dan perancangan desain e-modul
29 Feb – 19 Mar	Pengembangan e-modul
20 Mar	Validasi ahli materi
27 Mar	Validasi ahli media
28-31 Mar	Revisi perbaikan dari para ahli
3 Mei	<i>Pre-test</i> sebelum penerapan
8-22 Mei	Uji coba e-modul
29 Mei	<i>Post-test</i> , angket saran siswa
2 Jun	Revisi e-modul, produk akhir
20 Jun	Produk didistribusikan

BAB IV

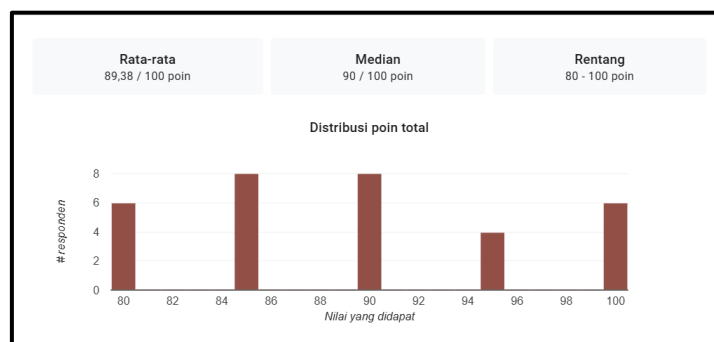
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Coba E-Modul

Peningkatan pemahaman siswa dinilai dari evaluasi hasil belajar. Hasil belajar siswa menjadi tolak ukur atas tingkat pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Peningkatan pemahaman diketahui setelah siswa mengikuti evaluasi *pre-test* dan *post-test*, hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4.1 dan Gambar 4.2.



Gambar 4.1 Diagram nilai *pre-test* siswa sebelum penerapan



Gambar 4.2 Diagram nilai *post-test* siswa setelah penerapan

Pada Gambar 4.1 dapat diketahui nilai rata-rata kelas sangat rendah yaitu sebesar 57,19 dari rata-rata maksimal 100. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Nilai KKM IPS pada madrasah adalah 80, jika kurang dari itu maka siswa dianggap belum memumpuni dalam materi tersebut. Persebaran nilai pada Gambar 4.1 juga cukup rapat antara 35 sampai yang paling tinggi siswa memperoleh nilai 75. Hal ini tentu membuktikan bahwa wawasan siswa sebelum diterapkan cukup rendah.

Berbeda dengan Gambar 4.2, nilai rata-rata kelasnya meningkat menjadi 89,38 dari semula 57,19. Sebaran nilai siswa juga terlihat cukup beragam dengan nilai terendah 80 dan yang tertinggi mendapatkan nilai sempurna (100). Hal ini membuktikan bahwa pemahaman siswa setelah diterapkan e-modul menjadi meningkat secara signifikan.

Data dari Gambar 4.1 dan Gambar 4.2 menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan dengan sesudah diterapkan sebesar 32,19. Selanjutnya, pengolahan data hasil belajar dilakukan dengan SPSS versi 25 for windows, didapati hasil peningkatan pemahaman setelah perlakuan. Pengujian pertama dilakukan dengan tes normalitas, hasilnya merujuk pada Tabel 4.1. Karena data menunjukkan distribusi tidak normal maka selanjutnya diuji menggunakan uji non-parametrik test Wilcoxon, lihat Tabel 4.2.

Tabel 4.1 Hasil uji normalitas variabel hasil belajar siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.109	32	.200*	.971	32	.540
Post-test	.193	32	.004	.913	32	.014

Sumber: hasil olah data uji normalitas dengan SPSS, 2024

Berdasarkan Tabel 4.1 pada kolom Shapiro-Wilk dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,540 yang teridentifikasi data normal,

sedangkan nilai signifikansi *post-test* sebesar 0,014 yang teridentifikasi data berdistribusi tidak normal. Analisa statistik menunjukkan ketidaknormalan data merupakan hal biasa yang tidak dilematis. Tersedia metode analisis Wilcoxon untuk menganalisis data berdistribusi tidak normal. Hasil ujinya tertera pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil uji nonparametric Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	32 ^b	16.50	528.00
	Ties	0 ^c		
	Total	32		

Sumber: hasil olah data uji nonparametrik Wilcoxon dengan SPSS, 2024

Tabel 4.2 menyebutkan rata-rata peningkatan (*positive ranks*) hasil nilai *pre-test* dan *post-test* sejumlah 16,50 maka didapati hasil signifikansi meningkat dari 32 data siswa tanpa ada penurunan nilai. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkan e-modul IPS dalam pembelajaran. Dengan kata lain pengaruh e-modul dalam meningkatkan pemahaman siswa valid, maka hipotesis penelitian (H_a) diterima.

B. Kelayakan E-Modul

E-modul dinilai layak karena mendapatkan nilai validasi rata-rata cukup tinggi. Nilai validasi didapat melalui angket validasi materi, media dan angket siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi skor kelayakan mendapatkan rata-rata 3,55 dari skor maksimal 4. Hasil ini termasuk dalam kriteria baik dengan revisi kecil. Sedangkan, hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata nilai 3,89 dari skor maksimal 4. Hasil penilaian media dikategorikan

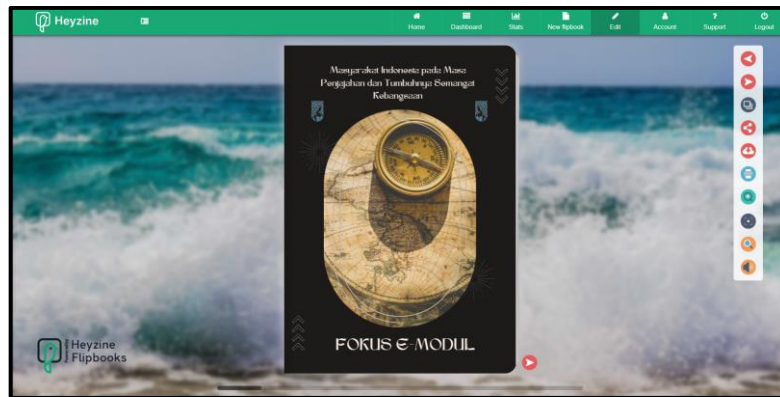
ke dalam kriteria sangat baik dengan revisi kecil. Sehingga e-modul dinilai telah layak edar dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kemudian terdapat hasil kelayakan dari angket siswa yang mendapatkan nilai rata-rata skor 3,08 dari skor maksimal 5 oleh sekala 1-5. Sedangkan jika dikonversikan ke dalam sekala 1-4 maka mendapat nilai rata-rata skor 3,85, hasil ini telah melampaui batas minimal kategori “cukup”. Dapat disimpulkan rata-rata gabungan penilaian (ahli materi, ahli media, dan siswa) mendapati skor 3,51 yang dikategorikan “sangat baik” dari skala 1-4.

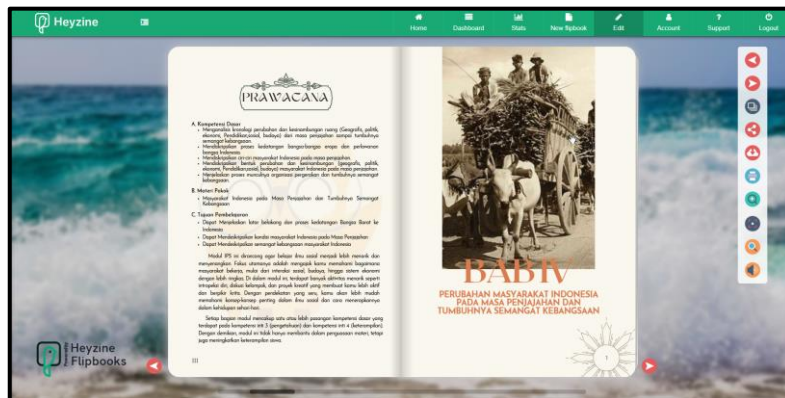
C. Kajian Produk Akhir

Hasil dari pengembangan ini adalah bahan ajar IPS e-modul yang dirancang dan dikembangkan menggunakan metode ADDIE. *Tools* yang digunakan dalam proses desain dan *editing* adalah Canva. Sedangkan untuk mengubah e-modul PDF ke bentuk *flipbook* menggunakan *software* Heyzine.

E-modul memiliki fitur interaktif berupa video yang dapat diputar langsung di dalam e-modul, gambar yang dapat di *pop-up* dan *hyperlink* (link loncat halaman, *room* diskusi, *pre-test* dan *post-test*, form penilaian). E-modul juga di lengkapi ikon dan animasi menarik agar siswa lebih semangat belajar. Terdapat informasi tambahan seperti “Fakta Menarik” agar konten materi lebih detail dan menarik. E-modul *Flipbook* dilengkapi dengan navigasi dan *book mark* agar pengguna dapat mencari kata dengan cepat dan dapat menandai halaman penting. Produk e-modul disebarakan melalui tautan bebas atau prosuk masih belum terlampir dalam *website* resmi madrasah atau jurnal. Berikut tampilan produk akhir e-modul yang dikembangkan.



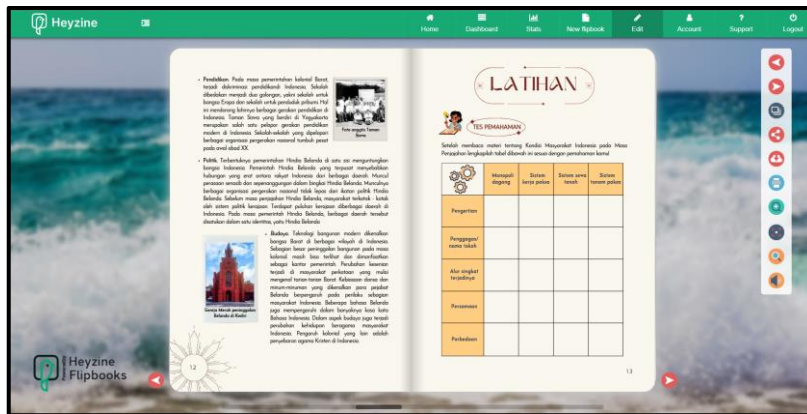
Gambar 4.3 Tampilan cover e-modul



Gambar 4.4 Halaman prawacana dan cover bab



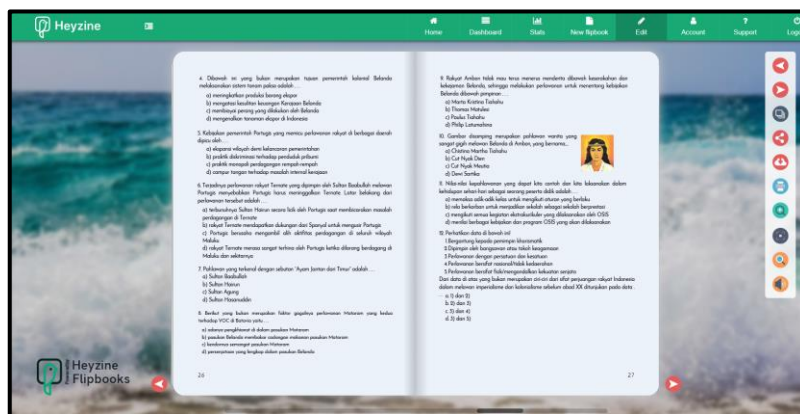
Gambar 4.5 Tampilan subbab 1



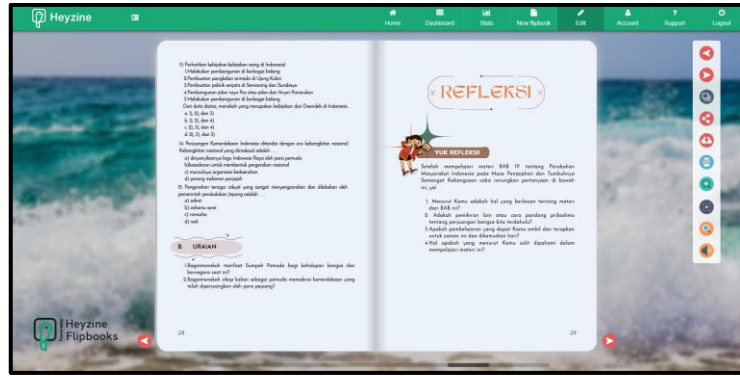
Gambar 4.6 Halaman latihan individu pada e-modul



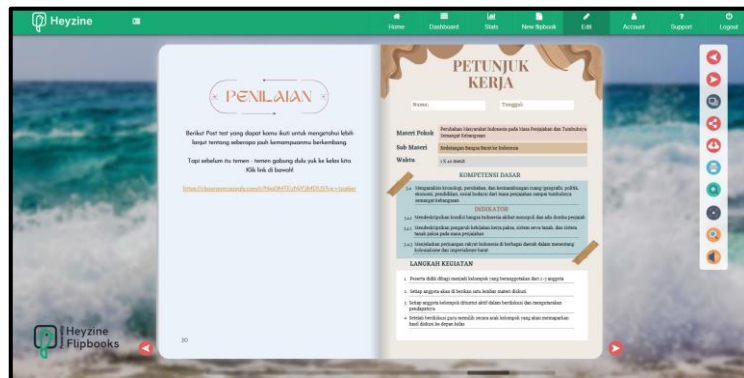
Gambar 4.7 Media video dan gambar pop-up



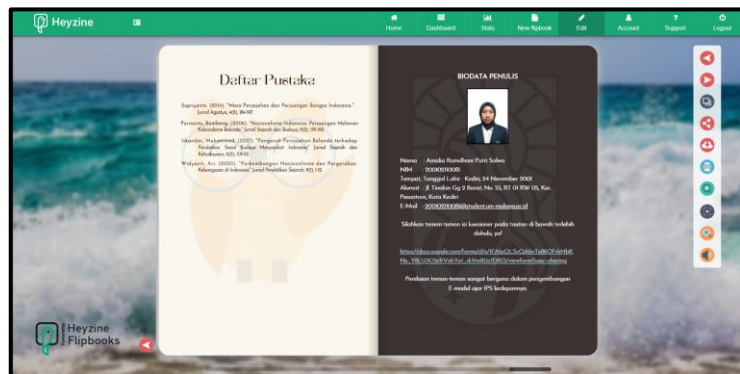
Gambar 4.8 Halaman latihan siswa



Gambar 4.9 Halaman refleksi siswa



Gambar 4.10 Halaman *hyperlink* dan LKPD



Gambar 4.11 Halaman daftar pustaka dan biodata penulis

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan tentang Produk

Berdasar pada hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan mengenai produk e-modul sebagai berikut:

1. Proses pengembangan produk bahan ajar e-modul ini melalui 5 tahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain bahan ajar, (3) desain pengembangan, (4) implementasi bahan ajar, (5) evaluasi produk.
2. E-modul yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi telah berhasil disusun dengan menggunakan bantuan platform Canva dan Heyzine. Komponen e-modul ini yaitu: (1) halaman pembuka, (2) halaman prakata, (3) halaman daftar isi, (4) halaman prawacana KD dan tujuan pembelajaran, (5) isi materi, (6) halaman evaluasi, (7) halaman refleksi diri, (8) lembar kerja individu dan kelompok, (9) halaman rujukan, (10) halaman biodata penulis, (11) halaman terimakasih. Pada halaman-halaman tersebut termuat kombinasi video referensi dari YouTube, gambar, animasi, hingga “info menarik” yang di padukan dengan warna dan tampilan menarik pula. Produk e-modul bersifat interaktif, yaitu dapat memutar video dan membuka gambar dari berbagai sumber secara *pop up*. Selain itu, dalam e-modul yang dihasilkan pada penelitian ini terdapat tautan untuk melakukan diskusi daring di platform Google Classroom dan banyak tautan lainnya, seperti tautan untuk *pre-test* dan *post-test*. Dalam produk e-modul sendiri terdapat soal-soal evaluasi dan refleksi, namun soal-soal tersebut tidak dapat

dijawab dengan cara menuliskan secara langsung pada e-modul, tetapi dapat dikerjakan secara mandiri di buku pribadi atau melalui diskusi daring di Google Classroom. E-modul dapat diakses kapanpun dan di manapun menggunakan hampir semua jenis perangkat asalkan perangkat tersebut memiliki akses ke jaringan internet.

3. Bahan ajar e-modul IPS untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa kelas VIII SMP/MTs ini mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dengan nilai 79% dan rerata skala Likert 3,55 (sangat baik) dari skala 1-4, serta nilai rerata dari validasi ahli media sebesar 97,41% dan rerata skala Likert 3,89 (sangat baik) dari skala 1-4, sehingga produk bahan ajar e-modul IPS ini dinilai layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPS untuk kelas VIII SMP/MTs. Kategori yang telah disebutkan telah melampaui batas minimal suatu bahan ajar dinyatakan layak, yaitu 'cukup'. Kemudian, terdapat juga penilaian kelayakan dari siswa dengan skala Likert 1-5 dengan rerata 3,85. Nilai tersebut jika dikonversikan ke dalam skala 1-4 menjadi 3,08. Dari sini dapat diperoleh nilai kelayakan secara keseluruhan, yaitu 3,51 (sangat baik) dari skala 1-4, angka ini merupakan rata-rata dari nilai kelayakan ketiga parameter di atas (validasi ahli media, ahli materi, dan siswa).
4. Produk e-modul IPS telah meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dengan parameter nilai *positive ranks* sebesar 16,50 dari hasil uji Wilcoxon. Pengujian dengan uji Wilcoxon diterapkan pada hasil *pre-test* dan *post-test* siswa untuk sebelum dan setelah diajar menggunakan produk e-modul IPS.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Produk bahan ajar e-modul IPS yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini disarankan untuk dapat dimanfaatkan di antaranya oleh pihak-pihak berikut:

1. Saran Bagi Siswa

Bahan ajar e-modul ini dapat menjadi salah satu sumber belajar siswa yang ingin belajar secara mandiri. Tidak menutup kemungkinan pula e-modul ini dapat digunakan secara berkelompok atau sendiri. E-modul dapat dipelajari siswa baik di sekolah maupun di rumah.

2. Saran Bagi Guru

E-modul ini dapat menjadi salah satu sarana mengajar untuk menambah model alat bantu mengajar bagi guru IPS kelas VIII.

3. Saran Bagi Sekolah

Produk bahan ajar e-modul akan lebih bermanfaat jika dapat disebarluaskan ke kelas-kelas lain atau ke sekolah-sekolah lain melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) maupun pameran pendidikan.

C. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Produk e-modul ini dapat dikembangkan dengan cara menambahkan fitur yang memungkinkan pengguna menuliskan jawaban-jawaban soal evaluasi dan sebagainya secara langsung pada e-modul, atau dengan cara lain, untuk meningkatkan tingkat keinteraktifannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2010). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (hlm. 173). Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 107. Padang: IAIN Batusangkar.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Anderson, R. (1986). Computer-assisted instruction: An overview. *Journal of Medical Systems*, 10(2), 123-134.
- Anggreni, F., & Sari, R. (2022). Pendampingan penyusunan e-modul menggunakan aplikasi Heyzine untuk mendukung program madrasah digital. *The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022)*, 262-267.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Asmiyunda, Guspatni, & Azra, F. (2018). Pengembangan e-modul keseimbangan kimia berbasis pendekatan saintifik untuk kelas XI SMA/MA. *Eksakta Pendidikan*, 2(2), 156.
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. Universitas Katolik Weetebula.
- Canva. (2023, Maret 7). Tentang Canva. Diakses dari https://www.canva.com/id_id/about/
- Canva. (2024, Juni 17). Canva untuk Pendidikan. Diakses dari https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: HarperCollins College Publishers.
- Ellis, A. K. (1998). *Teaching and Learning Elementary Social Studies* (p. 2). Boston: Allyn and Bacon.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan. *Pendidikan Teknik Sipil (JPENSIL)*, 9(1), 1-7.
- Hardiyanto, E., Mujiarto, E., & Sulasmi, E. S. (2007). Kekebabatan genetik beberapa spesies jeruk berdasarkan taksonometri. *Jurnal Hortikultura*, 17(3), 150-160.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI. Surah An-Naml, ayat 29-30.

- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Al-Quran dan Terjemahannya. Jakarta: Kementerian Agama RI. Surah An-Nahl, ayat 44.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). Planning and Producing Instructional Media (pp. 3-4). New York: Harper & Row.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeld. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. Pendidikan dan Pembelajaran, 3(3), 309.
- Manzil, E. F., Sukanti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif Heyzine Flipbook berbasis materi sains siklus air untuk siswa kelas V sekolah dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 2022, 112-126.
- Nugraha, S., Megawati, E., & Ikhwati, A. (2023). Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi berbasis Flipbook Heyzine untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam. Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2023, 115-123.
- Nugraha, S., Megawati, E., & Ikhwati, A. (2023). Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi berbasis Flipbook Heyzine untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam. Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2023, 115-123.
- Pratiwi, N. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Purwanto, N. (2010). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- SMA Negeri 13 Semarang. (2024, Juni 18). Memanfaatkan Canva sebagai Alat Bantu Pembelajaran. Diakses dari <https://sma13smg.sch.id/2022/10/19/memanfaatkan-canva-sebagai-alat-bantupembelajaran/#:~:text=Canva%20adalah%20platform%20desain%20grafis,menyusun%20mindma%20infograsis%20dan%20planner>.
- SMA Negeri 13 Semarang. (2024, Maret 7). Memanfaatkan Canva sebagai Alat Bantu Pembelajaran. Diakses dari <https://sma13smg.sch.id/2022/10/19/memanfaatkan-canva-sebagai-alat-bantupembelajaran/#:~:text=Canva%20adalah%20platform%20desain%20grafis,menyusun%20mindma%20infograsis%20dan%20planner>.
- Sudjana, N. (2004). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wijayanto, & Zuhri. (2014). Pengembangan Modul Elektronik untuk Pembelajaran.

LAMPIRAN

Lampiran I

Surat Permohonan kepada Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://itk.uin-malang.ac.id email: itk@uin-malang.ac.id

Nomor : B.111/Un.03/F.IIK/PP/00.9/07/2024 03 Juli 2024
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth
Siti Nurjanah, M.Pd

di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Amalia Ramadhani Putri Salwa
NIM : 200102110081
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Fokus E-
Modul dalam Meningkatkan Keterampilan
Pemahaman Siswa Kelas VIII SMP/MTs
Dosen Pembimbing : Lusty Firmantika, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.




Akademik

Amalia Ramadhani Putri Salwa, M.A

00031002

Lampiran II

Surat Permohonan kepada Validator Ahli Media

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://rik.uin-malang.ac.id, email : rik@uin_malang.ac.id

Nomor : B-*Fitk*/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 15 Mei 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

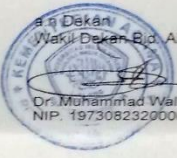
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Amalia Ramadhani Putri Salwa
NIM : 200102110081
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis E-Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII SMP/MTs
Dosen Pembimbing : Lusy Firmantika, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Semikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Wakil Dekan B.C. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran III

Dokumentasi Pertemuan Daring dengan Validator Ahli Materi



Lampiran IV

Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KEDIRI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2**

Jalan Sunan Ampel Nomor 12 Ngronggo Kota Kediri 64127
Telepon (0354) 687895; Faksimili (0354) 687895;
Website : www.mtsn2kotakediri.sch.id; E-mail : mts_n_kdr_2@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR 302/Mts.13.24.02/05/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Drs. Muh. Nizar, M.Pd.
NIP : 19661005 199403 1 016
jabatan : Kepala MTsN 2 Kota Kediri

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **AMALIA RAMADHANI PUTRI SALWA**
Kampus : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
NIM : 200102110081
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tempat pelaksanaan : MTsN 2 Kota Kediri
Tanggal penelitian : April s.d. 16 Mei 2024
Keterangan : yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MTsN 2 Kota Kediri dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis E-book dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota Kediri, 17 Mei 2024
Kepala Madrasah



Muh. Nizar



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : Zz1za4

Lampiran V

RPP 1 dari MTsN 2 Kota Kediri

<p style="text-align: center;">KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KEDIRI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 Jalan Suruh, Ngajati, Kecamatan Ngajati, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 642306 Telp: (0354) 867306, Fax: (0354) 867305 Website: www.mtsn2kediri.sch.id, E-mail: mtsn_kkr_2@yahoo.co.id</p> <p style="text-align: center;">RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</p> <p>SEKOLAH : MTsN 2 KOTA KEDIRI MATA PELAJARAN : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) KELAS / SEMESTER : VIII / GENAP MATERI POKOK : Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia ALOKASI WAKTU : 2x40 Menit PERTEMUAN : 1</p> <p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan sejarah kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. 2. Peserta didik mampu menjelaskan proses kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. 3. Peserta didik mampu menganalisa pengaruh kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. 4. Peserta didik mampu memahami tujuan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. <p>B. KOMPETENSI DASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.4 Mengenal kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. 4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. <p>C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1 Mendeskripsikan sejarah kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. 3.4.2 Mendeskripsikan proses kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. 3.4.3 Mendeskripsikan pengaruh kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. 4.4.1 Mendeskripsikan tujuan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. 	<p>D. MATERI PEMBELAJARAN</p> <p style="text-align: center;">Latar Belakang Kedatangan Bangsa Barat.</p> <p>Materi pembelajaran mengenai alasan yang menjadi latar belakang kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia, mulai dari tahun kedatangan hingga sebab utama bangsa Barat datang ke Indonesia.</p> <p>E. METODE PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1). Metode Ceramah <p>Peserta didik diberikan pengalaman latar belakang guru, guru menyampaikan materi dengan cara ceramah. Penyampaian materi dilakukan berdasarkan buku yang digunakan selama proses belajar dan mengajar. Materi yang disampaikan adalah "Latar Belakang Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia". Penyampaian materi dengan metode ceramah tidak bisa menekankan siswa hanya mendengarkan, namun siswa juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, pertanyaan, atau masukan kepada guru.</p> <p>F. MEDIA/LAT. BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media/alat media pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Papan Tulis 2. Sumber Belajar <ol style="list-style-type: none"> a. Internet b. Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 <p>G. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Kegiatan</th> <th style="width: 40%;">Deskripsi Kegiatan</th> <th style="width: 30%;">Alokasi Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pendahuluan</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan pembukaan dengan salim pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (religius) b. Mengkondisikan suasana belajar dalam kelas yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). c. Menyajikan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran d. Memberikan motivasi atau membuka semangat agar siswa lebih terpacu untuk mengikuti pembelajaran. </td> <td>10 Menit</td> </tr> </tbody> </table>	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan pembukaan dengan salim pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (religius) b. Mengkondisikan suasana belajar dalam kelas yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). c. Menyajikan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran d. Memberikan motivasi atau membuka semangat agar siswa lebih terpacu untuk mengikuti pembelajaran. 	10 Menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu					
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan pembukaan dengan salim pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (religius) b. Mengkondisikan suasana belajar dalam kelas yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). c. Menyajikan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran d. Memberikan motivasi atau membuka semangat agar siswa lebih terpacu untuk mengikuti pembelajaran. 	10 Menit					

Ini	<p>a. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan memuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi “Kedatangan Bangsa-Bangsa Baru ke Indonesia”</p> <p>b. Guru mengajukan pertanyaan (Hoops): Jika kita hari ini membahas tentang “latar belakang” ketika berbicara latar belakang maka yang dilami adalah sebab dari kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia. Jadi kenapa bangsa Barat ke Indonesia?</p>	60 Menit
Penutup	<p>a. Diberikan kesimpulan mengenai materi tentang “Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia”, bagian-bagian penting yang perlu menjadi pengingat tentang kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</p> <p>b. Guru mengakhiri pertemuan dengan berdoa, memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup (disiplin).</p>	10 Menit

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

- I. Teknik Penilaian :
- Kompetensi Sikap
Observasi dalam kelas dan keberlangsungan Kegiatan Belajar dan Mengajar di kelas.
 - Kompetensi Pengetahuan
Pengisian dalam bentuk tulisan pada lembar kerja siswa atau buku tulis.
 - Keterampilan
Observasi berupa keaktifan dan keterampilan peserta didik mengikuti Kegiatan Belajar dan Mengajar di kelas.

2. Instrumen Penilaian :

- Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.
- Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian. Siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan dari guru, maka remedial yang diberikan berupa membaca materi dalam buku cetak, lalu membuatkan sebuah rangkuman yang diberikan pada pertemuan selanjutnya.

Mengetahui,
Guru Pamong

Winarti, S.Pd.
NIP 196812192006042002

Kota Kediri, 25 Februari 2024
Peneliti,

Amalia Ramadhani P. S
NIM 200102110081

Lampiran VI

RPP 2 dari MTsN 2 Kota Kediri

<p>E. METODE dan MODEL PEMBELAJARAN</p> <p>1). Metode Pembelajaran Diskusi.</p> <p>Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan temannya atau dengan gurunya mengenai sebuah permasalahan yang terjadi di sekitar mereka dan masih ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap bersedia untuk berkompromi atau berdialog dengan orang lain untuk membahas sebuah permasalahan yang ada.</p> <p>2). Metode Pembelajaran Ceramah.</p> <p>Peserta didik diberikan penjelasan terkait materi monopoli perdagangan dan kerja paksa. Penjelasan materi dilakukan dengan ceramah agar siswa lebih memahami dan guru menggunakan metode ceramah karena akan memberikan informasi terkait proyek yang akan diberikan selama Ihar hari raya Idul Fitri.</p> <p>F. MEDIA/LAT. BAHAN. DAN SUMBER BELAJAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media/alat media pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a) Papir Tulis b) Sumber Belajar 2. Internet 3. Buku IPS Siswa Kelas VIII. Kemendikbud, Tahun 2017 <p>G. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KEDIRI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 Jalan Suruh Ampel No. 17 Ngonggo Desa Kecamatan Kotesari Kota Kediri 64175 telp. 0325-77386, 0325-445756 Website: www.mtsn2kedi.ac.id; Email: mtsn_kdr_2@yahoo.co.id</p> <p>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</p> <p>SEKOLAH : MTsN 2 KOTA KEDIRI MATA PELAJARAN : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) KELAS / SEMESTER : VIII / GENAP MATERI POKOK : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan. ALOKASI WAKTU : 2x30 Menit. PERTEMUAN : Ke-4</p> <p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari kebijakan kerja paksa. 2. Peserta didik mampu menjelaskan proses penerapan kebijakan kerja paksa. 3. Peserta didik mampu menganalisa pengaruh kebijakan kerja paksa. 4. Peserta didik mampu memahami tujuan diterapkannya sistem kebijakan kerja paksa. <p>B. KOMPETENSI DASAR</p> <p>3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p> <p>C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1 Mendeskripsikan pengertian dari kebijakan kerja paksa. 3.4.2 Mendeskripsikan proses penerapan kebijakan kerja paksa. 3.4.3 Mendeskripsikan pengaruh kebijakan kerja paksa. 4.4.1 Mendeskripsikan tujuan diterapkannya sistem kerja paksa. <p>D. MATERI PEMBELAJARAN</p> <p>Pengaruh kebijakan kerja paksa.</p> <p>Materi pembelajaran mengenai pengaruh dari kebijakan kerja paksa bagi rakyat Indonesia dan bagaimana penerapannya sehingga bisa dikatakan sebagai kebijakan kerja paksa. Dikatakan pengaruh apabila membawa dampak bagi pelaku dan pihak yang bersangkutan. Ketika kebijakan kerja paksa bisa diterapkan maka pelakunya adalah para penjajah dan pihak yang bersangkutan adalah orang-orang yang melaksanakan kebijakan kerja paksa tersebut.</p>
<p>Deskripsi Kegiatan</p> <p>a) Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (religius)</p> <p>b) Mengondisikan suasana belajar dalam kelas yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik).</p> <p>c) Menyajikan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran</p> <p>d) Memberikan motivasi atau memberika semangat agar siswa lebih terpacu untuk mengikuti pembelajaran.</p> <p>4. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali. Mereka diberi stimulus tentang materi dan bahan bacaan terkait materi "Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa"</p> <p>b Guru memberikan penjelasan terkait proyek yang akan diberikan, Materi Perubahan Masyarakat</p>	<p>Kegiatan</p> <p>Pendahuluan</p> <p>Alokasi Waktu</p> <p>5 Menit</p> <p>Ini</p> <p>50 Menit</p>

<p>Indonesia Pada Masa Perjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan (BAB 4)</p> <p>Sub-bab</p> <ul style="list-style-type: none"> o Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia. o Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Perjajahan. <p>A. Kertentuan "Base Project"</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 5-6 orang 2. Siapkan alat dan bahannya (Kertas Manila Putih, Bolpoin/spidol) 3. Buatlah Mindmap/Peta Konsep dengan bentuk (Sindah, Sekreniti, Sebaik mungkin) 4. Materi (Buku pake/buku cetak, Mulai halaman (193-217)) <p>A. Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia</p> <p>B. Kondisi Masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.</p> <p>5. Waktu pengerjaan hingga awal pertemuan setelah libur hari raya Idul Fitri.</p> <p>Guru mengajukan pertanyaan (Hot):</p> <p>b. Jika kita hari ini membahas tentang "Pengaruh kebijakan kerja paksa", lalu jika kebijakan kerja paksa bisa diterapkan di Indonesia kemudian keuntungan apa saja yang didapatkan oleh pelaku yang menerapkan kebijakan kerja paksa di Indonesia?</p>	<p>5 Menit</p> <p>a) Mengendalikan materi atau tugas berupa (projek/produk/portofolio/unjuk) kerja yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau di rumah.</p> <p>b) Diberikan kesimpulan mengenai materi tentang "Pengaruh kebijakan kerja paksa", bagian-bagian penting yang perlu menjadi pengingat tentang kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan Guru mengakhiri pertemuan dengan berdiskusi, memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup (disiplin).</p>
--	--

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian
 - 1) Keindahan, Kerapian, dan Kelengkapan Materi (50)
 - 2) Kelengkapan Kelompok (20)
 - 3) Presensi Kelompok (15)
 - 4) Ketersapan waktu pengumpulan, keterlambatan (15)
2. Instrumen Penilaian.

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian (**Lampiran**)
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan.

Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian. Siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan dari guru atau mendapatkan nilai dibawah rata-rata, maka remedial yang diberikan berupa membaca materi dalam buku cetak, lalu membuatkan sebuah rangkuman yang diberikan pada pertemuan selanjutnya.

Mengetahui,
Guru Pamong



Kota Kediri, 25 Februari 2024
Peneliti,

Amalia Ramadhani P. S.
NIM 200102110081

Winarti, S.Pd.
NIP 19681219200642002

Lampiran VII

RPP 3 dari MTsN Kota Kediri

<p style="text-align: center;">KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KEDIRI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 Jalan Suranjanpad No. 12 Ngirajogo Kediri 64127 Telp. (0325) 841000 Fax. (0325) 841001 Website: www.mtas2kedirihati.id; E-mail: mta_kot_2@yahoo.co.id</p> <p style="text-align: center;">RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</p> <p>SEKOLAH : MTsN 2 KOTA KEDIRI MATA PELAJARAN : Ilmu Pengasthuan Sosial (IPS) KELAS / SEMESTER : VIII / GENAP MATERI POKOK : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan. ALOKASI WAKTU : 2x40 Menit. PERTEMUAN : 8</p> <p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan latar belakang munculnya nasionalisme Indonesia. 2. Peserta didik mampu menjelaskan sebab munculnya nasionalisme Indonesia. 3. Peserta didik mampu menganalisis pengaruh dari munculnya nasionalisme Indonesia. 4. Peserta didik mampu memahami tujuan dari munculnya nasionalisme Indonesia. <p>B. KOMPETENSI DASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. 4.4 Meryajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. <p>C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1 Mendeskripsikan latar belakang munculnya nasionalisme Indonesia. 3.4.2 Mendeskripsikan proses munculnya nasionalisme Indonesia. 3.4.3 Mendeskripsikan pengaruh dari munculnya nasionalisme Indonesia. 4.4.1 Mendeskripsikan tujuan dari munculnya nasionalisme Indonesia. <p>D. MATERI PEMBELAJARAN</p> <p>Latar Belakang Munculnya Nasionalisme Indonesia</p> <p>Materi pembelajaran mengenai latar belakang munculnya nasionalisme Indonesia, setiap sesuatu hal yang muncul atau baru lahir pasti memiliki alasan atau latar belakang yang menjadikan hal tersebut muncul. Jika membahas nasionalisme, maka yang menjadi alasan munculnya nasionalisme itu bisa muncul di Indonesia adalah diri rakyat itu sendiri yang ingin bebas dari penjajahan.</p>	<p>E. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN</p> <p>1). Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok</p> <p>Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan temannya atau dengan gurunya mengenai sebuah permasalahan yang terjadi disekitar mereka dan masih ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap mau berkompromi atau bernalog dengan orang lain untuk membahas sebuah permasalahan yang ada.</p> <p>F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media/alat media pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a) Lembar Kerja b) Papan Tulis 2. Sumber Belajar <ol style="list-style-type: none"> a) Internet b) Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 <p>G. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kegiatan</th> <th>Deskripsi Kegiatan</th> <th>Alokasi Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Perintahulan</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> a) Melakukan pembiasaan dengan salun pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (religius) b) Mengkondisikan suasana belajar dalam kelas yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). c) Menyapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran d) Memberikan motivasi atau memberika semangat agar siswa lebih terpacu untuk mengikuti pembelajaran. </td> <td>10 Menit</td> </tr> <tr> <td>Inti</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> a) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi "Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan". b) Melanjutkan materi tentang "Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan". c) Pemberian tugas untuk evaluasi hasil belajar dengan mengerjakan tugas sebangku dengan teman dan mengerjakan halaman 272 soal pilihan ganda dan essay. </td> <td>60 Menit</td> </tr> </tbody> </table>	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Perintahulan	<ol style="list-style-type: none"> a) Melakukan pembiasaan dengan salun pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (religius) b) Mengkondisikan suasana belajar dalam kelas yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). c) Menyapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran d) Memberikan motivasi atau memberika semangat agar siswa lebih terpacu untuk mengikuti pembelajaran. 	10 Menit	Inti	<ol style="list-style-type: none"> a) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi "Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan". b) Melanjutkan materi tentang "Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan". c) Pemberian tugas untuk evaluasi hasil belajar dengan mengerjakan tugas sebangku dengan teman dan mengerjakan halaman 272 soal pilihan ganda dan essay. 	60 Menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu								
Perintahulan	<ol style="list-style-type: none"> a) Melakukan pembiasaan dengan salun pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (religius) b) Mengkondisikan suasana belajar dalam kelas yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). c) Menyapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran d) Memberikan motivasi atau memberika semangat agar siswa lebih terpacu untuk mengikuti pembelajaran. 	10 Menit								
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi "Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan". b) Melanjutkan materi tentang "Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan". c) Pemberian tugas untuk evaluasi hasil belajar dengan mengerjakan tugas sebangku dengan teman dan mengerjakan halaman 272 soal pilihan ganda dan essay. 	60 Menit								

<p>d) Pemberian tugas kelompok yaitu membuat TTS(Teka-Teki Silang). "Latar belakang munculnya nasionalisme Indonesia" c) Guru mengajukan pertanyaan (HOTS): Jika kita hari ini membahas tentang "Latar belakang munculnya nasionalisme Indonesia" lalu bagaimana cara supaya rasa nasionalisme Indonesia atau rasa cinta tanah air itu bisa muncul pada masa itu?.</p>	<p>a) Menggendakan materi atau tugas berupa (projek/portofolio/mangkum)kerja yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau di rumah. b) Diberikan kesimpulan mengenai materi tentang "Latar belakang munculnya nasionalisme Indonesia", bagian-bagian penting yang perlu menjadi pengingat tentang kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. Guru mengakhiri pertemuan dengan berdoa, memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup (disiplin).</p>
<p>Penutup</p>	<p>10 Menit</p>

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian :
 - a) Kompetensi Sikap
Observasi dalam kelas dan keberlangsungan Kegiatan Belajar dan Mengajar di kelas.
 - b) Kompetensi Pengetahuan
Pengisian dalam bentuk tulisan pada lembar kerja siswa atau buku tulis.
 - c) Keterampilan
Observasi berupa keaktifan dan keterampilan peserta didik mengikuti Kegiatan Belajar dan Mengajar di kelas.
2. Instrumen Penilaian :
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian. Siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan dari guru atau mendapatkan nilai dibawah rata-rata, maka remedial yang diberikan berupa membaca materi dalam buku cetak, lalu membuatkan sebuah rangkuman yang diberikan pada pertemuan selanjutnya.

Mengetahui,
Guru Pamong

Amalia Ramadhani P. S
NIM 200102110081

Winarti, S.Pd.
NIP 196812192006042002

Kota Kediri, 25 Februari 2024

Peneliti,

Lampiran VIII

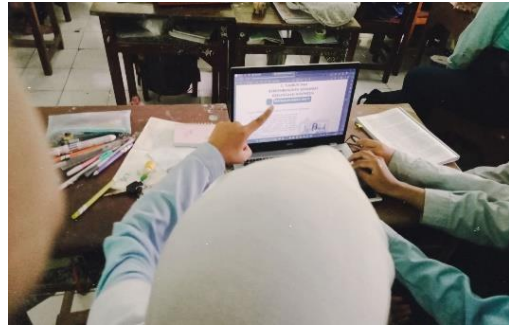
Silabus Materi dari MTsN 2 Kota Kediri

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Menganalisis perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi geografis Negara-negara ASEAN (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut) Sumber Daya Manusia <ul style="list-style-type: none"> jumlah, sebaran, dan komposisi: <ul style="list-style-type: none"> pertumbuhan; kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan) keragaman etnik (aspek-aspek budaya) Interaksi antarruang (distribusi potensi wilayah Negara-negara ASEAN) Dampak interaksi antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk) 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati peta kondisi geografi di Negara-negara ASEAN Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Negara-negara ASEAN Membandingkan data kepadudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun Menyajikan data kepadudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie. Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang Mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Proyek</p> <p>-Penilaian Produk</p> <p>-Penilaian Porto Folio</p>	16 JP 8 JP 8 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat
4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.	<ul style="list-style-type: none"> Pengaruh interaksi sosial (mobilitas sosial) terhadap kehidupan sosial budaya. Pluralitas (agama, budaya, suku bangsa, pekerjaan) masyarakat Indonesia. Konflik dan integrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya. Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya. Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Porto Folio</p>	8 JP 6 JP 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat
3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	<ul style="list-style-type: none"> Pengaruh interaksi sosial (mobilitas sosial) terhadap kehidupan sosial budaya. Pluralitas (agama, budaya, suku bangsa, pekerjaan) masyarakat Indonesia. Konflik dan integrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya. Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya. Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Porto Folio</p>	8 JP 6 JP 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	<ul style="list-style-type: none"> Pengaruh interaksi sosial (mobilitas sosial) terhadap kehidupan sosial budaya. Pluralitas (agama, budaya, suku bangsa, pekerjaan) masyarakat Indonesia. Konflik dan integrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya. Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya. Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Porto Folio</p>	8 JP 6 JP 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.	<ul style="list-style-type: none"> Kecukupan dan keterbatasan dalam permintaan dan penawaran sebagai pelaku ekonomi. Permintaan dan penawaran dengan penggunaan teknologi untuk pelaku ekonomi Pengaruh interaksi antarruang terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan ruang serta pelaku ekonomi Mengumpulkan data perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara serta pengaruh interaksi antarruang di Indonesia dan ASEAN Mengemukakan upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur. Mengemukakan cara pendistribusian pendapatan negara. Menyajikan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi antar daerah, antarpulau, dan antarnegara. 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Proyek</p> <p>-Penilaian Produk</p>	6 JP 4 JP 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara (ekspor-impor). Upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur. Mengembangkan alternatif pendistribusian pendapatan untuk kesejahteraan masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggambaran proses kedatangan bangsa eropa dan mengidentifikasi perlawanan bangsa Indonesia. Mengumpulkan data tentang ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Menganalisis hubungan antara organisasi pergerakan dengan tumbuhnya semangat kebangsaan Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Proyek</p> <p>-Penilaian Porto Folio</p>	2 JP 4 JP 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	<ul style="list-style-type: none"> Kedatangan bangsa-bangsa Eropa dan perlawanan bangsa Indonesia. Perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggambaran proses kedatangan bangsa eropa dan mengidentifikasi perlawanan bangsa Indonesia. Mengumpulkan data tentang ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Menganalisis hubungan antara organisasi pergerakan dengan tumbuhnya semangat kebangsaan Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Proyek</p> <p>-Penilaian Porto Folio</p>	6 JP 4 JP 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat
4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	<ul style="list-style-type: none"> Kedatangan bangsa-bangsa Eropa dan perlawanan bangsa Indonesia. Perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggambaran proses kedatangan bangsa eropa dan mengidentifikasi perlawanan bangsa Indonesia. Mengumpulkan data tentang ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Menganalisis hubungan antara organisasi pergerakan dengan tumbuhnya semangat kebangsaan Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan 	<p>Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda</p> <p>-Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan</p> <p>-Penilaian Diskusi</p> <p>-Penilaian Proyek</p> <p>-Penilaian Porto Folio</p>	6 JP 4 JP 4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2017 Buku referensi yang relevan, Lingkungan setempat

Lampiran IX

Dokumentasi Uji Coba E-Modul



Lampiran X

Hasil Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FOKUS E-MODUL IPS KELAS 8 SMP/MTS

Mohon berikan penilaian Anda secara objektif terhadap bahan ajar Fokus E-modul IPS dengan penilaian dari 1- 4 yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- Sekala 1 = sangat tidak baik
- Sekala 2 = tidak baik
- Sekala 3 = baik
- Sekala 4 = sangat baik

A. Identitas Validator

Nama Validator : Siti Nurjanah, M.Pd
NIP : 19860101 201903 2021
Posisi : Sebagai validator ahli materi

B. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kriteria
1	Identitas bahan ajar lengkap	4	Sangat baik
2	Bahan ajar memuat komponen, yaitu: judul, kata pengantar, daftar isi, Materi (Bab dan sub bab), evaluasi pembelajaran, dan daftar pustaka.	4	Sangat baik
3	Komponen bahan ajar dijelaskan dengan sistematis	4	Sangat baik
4	Ketepatan judul dalam mempresentasikan isi	4	Sangat baik
5	Bahan ajar sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku	4	Sangat baik
6	Kebenaran konsep/materi	4	Sangat baik
7	Pengorganisasian materi sudah sesuai dengan sistematika keilmuan	4	Sangat baik
8	Tampilan gambar dan keterangan jelas serta mudah dipahami	4	Sangat baik
9	Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, komunikatif, dan mudah dipahami	4	Sangat baik
10	Menggunakan contoh yang bersifat kontekstual untuk memperdalam pengetahuan dan kemampuan penelitian siswa	4	Sangat baik

11	Bahan ajar dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa	4	Sangat baik
12	Kegiatan pada evaluasi sesuai dengan ke <i>update</i> an atau kekinian permasalahan yang ada	3	Baik
13	Materi mampu membantu siswa dalam menyelesaikan kegiatan (praktikum) dalam tahapan evaluasi pembelajaran	4	Sangat baik
14	Rangkaian tahapan dalam evaluasi mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah	4	Sangat baik
15	Menyajikan pertanyaan penuntun yang memungkinkan siswa menganalisis masalah dan merumuskan kesimpulan	4	Sangat baik
16	Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK	4	Sangat baik
17	Pengembangan bahan ajar sesuai dengan sumber belajar yang diperlukan	4	Sangat baik
18	Mampu mengaktifkan pola pikir dan kegiatan belajar siswa	4	Sangat baik
19	Kegiatan atau soal dalam evaluasi memuat tugas yang mendorong siswa untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber lain	4	Sangat baik
20	Relevansi evaluasi belajar (berupa sejumlah soal yang harus dijawab siswa) dengan materi yang dikaji	4	Sangat baik
Jumlah		79	
Rata-rata		3,95	

C. Rekomendasi:

- (v) valid tidak perlu revisi
- (...) valid perlu revisi
- (...) tidak valid perlu revisi

Malang, 20 Maret 2024

Ahli Materi



Siti Nurjanah, M.Pd

NIP. 198601012019032021

Lampiran XI

Hasil Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FOKUS E-MODUL IPS KELAS 8 SMP/MTs

Mohon berikan penilaian Anda secara objektif terhadap bahan ajar Fokus E-modul IPS dengan penilaian dari 1- 4 yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- Sekala 1 = sangat tidak baik
- Sekala 2 = tidak baik
- Sekala 3 = baik
- Sekala 4 = sangat baik

A. Identitas Validator

Nama Validator : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP : 198902072019031012
Posisi : Sebagai validator ahli media

B. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kriteria
1	Prakata memuat isi bahan ajar secara umum	3	Baik
2	Kesesuaian daftar isi dengan isi Bahan ajar	3	Baik
3	Kejelasan penyajian gambar	4	Sangat Baik
4	Penyajian materi sesuai dengan sumber rujukan yang disertakan dalam daftar pustaka	4	Sangat Baik
5	Bahan Ajar memuat materi dan evaluasi yang bervariasi mengacu dengan tingkat kesulitan yang bergradasi secara proposional	3	Baik
6	Daftar pustaka memuat rujukan yang digunakan dalam bahan ajar dan dituliskan secara konsisten	4	Sangat Baik
7	Tampilan pada bagian muka dan belakang harmonis dan konsisten	3	Baik
8	Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi disajikan secara harmonis	4	Sangat Baik

9	Judul, pengarang, logo, dan lain-lain disajikan secara seimbang dan proporsional	3	Baik
10	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4	Sangat Baik
11	Warna judul pada bahan ajar kontras dengan warna latar belakang	4	Sangat Baik
12	Ukuran huruf pada bahan ajar lebih dominan dan proporsional	3	Baik
14	Kombinasi jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak	4	Sangat Baik
15	Tampilan isi memberikan gambaran tentang materi ajar	4	Sangat Baik
16	Warna yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran	3	Baik
17	Penempatan judul, sub judul, kata pengantar, dan lain-lain konsisten	4	Sangat Baik
18	Pemisahan antar paragraf jelas	4	Sangat Baik
19	Bidang cetak dan margin proporsional	4	Sangat Baik
20	Spasi antara teks dan ilustrasi proporsional	4	Sangat Baik
21	Judul bab ditulis dengan lengkap	3	Baik
22	Penulisan judul dan sub judul disesuaikan dengan hierarki penyajian materi ajar	3	Baik
23	Nomor halaman ditempatkan sesuai dengan pola	4	Sangat Baik
24	Keterangan gambar ditempatkan didekat ilustrasi dengan ukuran huruf yang lebih kecil	4	Sangat Baik
25	Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak	4	Sangat Baik
26	Variasi format huruf (bold, italic) tidak terlalu banyak	4	Sangat Baik
27	Jenis huruf sesuai materi isi	3	Baik
28	Spasi antar teks normal	4	Sangat Baik
29	Spasi antar huruf normal	4	Sangat Baik
Jumlah		113	
Rata-rata		3,89	Sangat Baik

C. Kesimpulan dan saran ulasan

Produk sudah bagus, lebi bagus lagi jika aplikasinya bisa full layar agar media e-modul terbaca dengan jelas.

D. Rekomendasi:

(...) valid tidak perlu revisi

(V) valid perlu revisi

(...) tidak valid perlu revisi

Malang, 27
Maret 2024

Ahli Media



Imam Wahyu
Hidayat, M.Pd.I

NIP.
198902072019031012

BIODATA MAHASISWA



Nama	Amalia Ramadhani Putri Salwa
NIM	200102110081
Tempat, Tanggal Lahir	Kediri, 24 November 2001
Alamat	Jl. Tinalan II, No. 55, RT 01 RW 05, Kec. Pesantren, Kota Kediri
No. Telp	085731868623
E-Mail	200102110081@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan

TK Perwanida MAN 3 Kota Kediri	2007-2008
SDN Banjaran 3 Kota Kediri	2008-2014
SMPN 8 Kota Kediri	2014-2017
MAN 1 Kota Kediri	2017-2020