

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING*
AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MI WAHID HASYIM III**

DAU

SKRIPSI

Oleh:

Regina Sashhi Kirana

NIM. 210103110130



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING*
AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MI WAHID HASYIM III**

DAU

SKRIPSI

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

Oleh:

Regina Sashhi Kirana

NIM. 210103110130



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

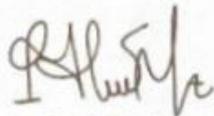
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau*" oleh Regina Sashí Kirana ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122003

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 1976604052008011018

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 24 April 2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Regina Sashhi Kirana
Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Regina Sashhi Kirana

NIM : 210103110130

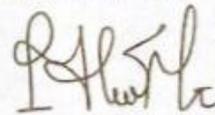
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. Rini Nafsiati Astuti

NIP. 197505312003122003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MI WAHID HASYIM III DAU

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Regina Sashi Kirana (210103110130)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 16 Mei 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji

Tanda Tangan

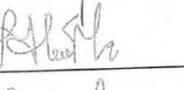
Ketua Penguji
Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

: 

Anggota Penguji
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP. 19910419201802012144

: 

Sekretaris
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122003

: 

Pembimbing
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122003

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Regina Sasshi Kirana

NIM : 210103110130

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian 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, 03 April 2025

Hormat saya



Regina Sasshi Kirana

NIM. 210103110130

MOTTO

...وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا بَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“...Apabila dikatakan, “Berdirilah” (kamu) maka berdirilah. Allah pasti akan mengangkat beberapa derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu di antaramu. Allah Maha teliti atas apa yang kamu kerjakan.”

(QS. Al-Mujadilah: 11)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas segala rahmat dan nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. sehingga saya dapat menuntaskan skripsi ini. Tidak lupa dengan sholawat dan salam yang senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Sebagai bentuk rasa syukur, saya mempersembahkan skripsi ini kepada pihak yang telah memberikan bantuan maupun dukungan secara tulus dan ikhlas atas penyusunan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Bapak Heru Wahyudi dan Ibu Siti Khotijah selaku orang tua yang sangat saya cintai. Rasa terima kasih sebesar-besarnya untuk segala kerja keras dan pengorbanan demi pendidikan saya sampai saat ini. Terima kasih untuk seluruh do'a dan dukungan yang telah diberikan kepada saya dan menjadi alasan utama saya untuk selalu semangat dalam menyusun skripsi ini.
2. Hilal Wahyu Abizhar selaku satu-satunya adik tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah saya serta memberikan dan melakukan banyak upaya untuk kebahagiaan kepada saya.
3. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing terbaik yang selalu menjadi pendukung, pembimbing, pemerhati, pemberi saran serta motivasi kepada saya sehingga skripsi ini dapat dituntaskan dengan baik.

4. Roiyan One Febriani, M.Pd selaku dosen wali yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, serta arahan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas segala nasihat dan dukungan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.
5. Dra. Hj. Maslikhah, M.Pd.I selaku kepala sekolah MI Wahid Hasyim III Dau dan Nuriyati S.Ag, M.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan bagi saya untuk melaksanakan penelitian di MI Wahid Hasyim III Dau. Terima kasih atas segala bantuan, arahan, serta kerja sama yang diberikan selama proses penelitian ini berlangsung.
6. Bapak dan ibu guru yang telah menjadi cahaya penerang dalam perjalanan pendidikan saya. Terima kasih atas dedikasi, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan tanpa lelah. Setiap nasihat, motivasi, serta bimbingan yang diberikan menjadi bekal berharga dalam menempuh perjalanan akademik saya sampai pada tahap ini.
7. Semua pihak lainnya yang telah membantu peneliti dalam proses penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini, yang belum bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Semoga segala kebaikan, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Terima kasih atas setiap doa, dukungan serta bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga keberkahan, kesehatan, dan kesuksesan selalu menyertai setiap langkah kehidupan. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan nikmatnya sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan *E-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau” dapat terselesaikan. Sholawat dan salam yang senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya ada kesadaran bahwasannya terdapat pihak-pihak lain yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Maka dari itu, tentunya terdapat ucapan terima kasih yang diberikan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Roiyan One Febriani, M.Pd selaku dosen wali yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, serta arahan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas

segala nasihat dan dukungan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

5. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah memberikan bimbingan, ilmu, serta arahan yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, dukungan, serta motivasi yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
6. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli media dan Waluyo Satrio Adji M.Pd.I selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian, kritik dan saran pada *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti sehingga *e-modul* dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta bimbingan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas dedikasi dan pengabdian dalam mendidik serta membimbing saya hingga dapat menyelesaikan studi ini.
8. Dra. Hj. Maslikhah, M.Pd.I selaku kepala sekolah MI Wahid Hasyim III Dau dan Nuriyati S.Ag, M.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan bagi saya untuk melaksanakan penelitian di MI Wahid Hasyim III Dau. Terima kasih atas segala bantuan, arahan, serta kerja sama yang diberikan selama proses penelitian ini berlangsung.

Dalam penyusunan skripsi ini, segala bentuk upaya telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin. Namun, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh

dari kesempurnaan dan memiliki keterbatasan baik dalam isi maupun penyajiannya.
Semoga skripsi ini bermanfaat dalam pengembangan pendidikan di sekolah dasar.
Aamiin.

Malang, 03 April 2025

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Regina Sashi Kirana', written in a cursive style.

Regina Sashi Kirana

NIM. 210103110130

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT.....	xxii
ملخص.....	xxiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xxvi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4

C.	Tujuan Pengembangan	5
D.	Manfaat Pengembangan	5
E.	Ruang Lingkup Pengembangan	6
F.	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G.	Definisi Operasional.....	8
H.	Sistematika Pembahasan	9
 BAB II		
KAJIAN PUSTAKA.....		11
A.	Kajian Teori.....	11
1.	<i>E-modul</i>	11
2.	<i>Contextual teaching and learning</i>	19
3.	Hasil Belajar.....	24
4.	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	31
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	38
C.	Kerangka Pikir	40
 BAB III		
METODE PENELITIAN		44
A.	Model Pengembangan.....	44
B.	Prosedur Pengembangan	45
C.	Desain Uji Coba Produk	48
D.	Subjek Uji Coba	51

E. Jenis Data	51
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	60
B. Hasil Uji Coba Produk	64
C. Revisi Produk	78
BAB V	
PEMBAHASAN	83
A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar	83
B. Hasil Implementasi Produk	92
BAB VI	
PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik.....	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi tes.....	56
Tabel 3.2 Skala Penilaian	57
Tabel 3.3 Kriteria Uji Kelayakan <i>E-modul</i> IPAS	57
Tabel 3.4 Kriteria N-Gain	58
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Respon Siswa	59
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Media	64
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Validator Ahli Media.....	67
Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi	70
Tabel 4.5 Data Validasi Ahli Pembelajaran.....	71
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran	74
Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Siswa.....	74
Tabel 4.8 Nilai N-Gain.....	76
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa	76
Tabel 4.10 Revisi <i>E-modul</i> dari Ahli Media.....	78
Tabel 4.11 Revisi <i>E-modul</i> dari Ahli Materi	80
Tabel 4.12 Revisi <i>E-modul</i> dari Ahli Pembelajaran.....	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	43
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 2 Surat Izin Validator	102
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	103
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	109
Lampiran 6 Pretest dan Posttest	112
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	151
Lampiran 8 Dokumentasi	152
Lampiran 9 Observasi Pra-Penelitian.....	154
Lampiran 10 Wawancara Pra-Penelitian	158
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup	160

ABSTRAK

Kirana, Regina Sasshi. 2025. *Pengembangan E-modul berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-modul*, *Contextual Teaching and Learning*, IPAS.

Rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kegiatan ekonomi, menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang interaktif dan kontekstual agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan e-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning*. E-modul ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna karena dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, video, serta permainan yang relevan, serta petunjuk penggunaan untuk mempermudah siswa saat mengaksesnya. Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah 1) menganalisis pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning*, 2) menganalisis validitas pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning*, 3) mengetahui efektivitas terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul*, dan 4) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning*.

R&D (*Research and Development*) merupakan metode yang dipilih dalam penelitian ini dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Sejumlah 32 siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau merupakan subjek uji coba dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu 2 jenis berupa kualitatif (observasi, wawancara dan dokumentasi) serta kuantitatif (angket dan tes).

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu 1) *e-modul* merupakan bahan ajar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). 2) hasil validitas *e-modul* yaitu layak untuk digunakan karena telah memenuhi kriteria kelayakan dengan nilai 79,76% kriteria cukup baik dari ahli media, ahli materi yaitu dengan persentase 98,43% kriteria sangat baik dan ahli pembelajaran yaitu dengan persentase 97,61% kriteria sangat baik, 3) *e-modul* menunjukkan keefektifan dengan hasil N-Gain sebesar 0,65 kriteria sedang, dan 4) angket respon siswa memperoleh nilai 81,79% dengan kriteria cukup baik. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau.

ABSTRACT

Kirana, Regina Sasshi. 2025. *Development of E-modules based on Contextual Teaching and Learning to Improve Student Learning Outcomes in Grade V IPAS Subjects at MI Wahid Hasyim III Dau*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

Keywords: Development, *E-module*, Contextual Teaching and Learning, IPAS.

The low interest in learning and student involvement in the IPAS learning process, especially in economic activity material, shows the need for the development of interactive and contextual teaching materials in order to improve student learning outcomes. One solution that can be applied is the development of e-modules based on Contextual Teaching and Learning. This e-module is designed to make learning more fun and meaningful because it is equipped with pictures, illustrations, videos, and relevant games, as well as instructions for use to make it easier for students to access. The objectives of this research and development are 1) analyzing the development of e-modules based on contextual teaching and learning, 2) analyzing the validity of the development of e-modules based on contextual teaching and learning, 3) knowing the effectiveness of the use of e-modules based on contextual teaching and learning before and after using e-modules, and 4) knowing student responses to the use of e-modules based on contextual teaching and learning.

R&D (Research and Development) is the method chosen in this study with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). A total of 32 grade V students at MI Wahid Hasyim III Dau were the test subjects in this study. The data collection techniques used are 2 types of qualitative (observation, interviews and documentation) and quantitative (questionnaires and tests).

The results of this research and development are 1) e-modules are teaching materials developed using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). 2) the results of the validity of e-modules are feasible to use because they have met the eligibility criteria with a value of 79.76% good enough criteria from media experts, material experts with a percentage of 98.43% very good criteria and learning experts with a percentage of 97.61% very good criteria, 3) e-modules show effectiveness with N-Gain results of 0.65 medium criteria, and 4) student response questionnaires obtained a value of 81.79% with fairly good criteria. From these results it can be stated that e-modules based on

contextual teaching and learning can improve student learning outcomes in IPAS class V subjects at MI Wahid Hasyim III Dau.

ملخص

كيرانا، ريجينا ساشي. 2025. تطوير الوحدات الإلكترونية القائمة على التدريس والتعلم السياقي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المواد العلمية للصف الخامس في *MI Wahid Hasyim III Dau* أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة: د. ريني نفيسيتي أستوتى ماجستير في الطب.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الوحدة الإلكترونية، التدريس والتعلم السياقي، IPAS.

يُظهر انخفاض الاهتمام بالتعلم ومشاركة الطلاب في عملية التعلم في النظام المتكامل لتقييم الأداء التعليمي في المدارس، وخاصة في مادة النشاط الاقتصادي، الحاجة إلى تطوير مواد تعليمية تفاعلية وسياقية من أجل تحسين نتائج تعلم الطلاب. ويتمثل أحد الحلول التي يمكن تطبيقها في تطوير وحدات إلكترونية قائمة على التعليم والتعلم السياقي. تم تصميم هذه الوحدة الإلكترونية لجعل التعلم أكثر متعةً وجذوى لأنها مزودة بصور ورسوم توضيحية ومقاطع فيديو وألعاب ذات صلة، بالإضافة إلى تعليمات للاستخدام لتسهيل وصول الطلاب إليها. وتتمثل أهداف هذا البحث والتطوير في (1) تحليل تطوير الوحدات الإلكترونية القائمة على التدريس والتعلم السياقي، (2) تحليل مدى صلاحية تطوير الوحدات الإلكترونية القائمة على التدريس والتعلم السياقي، (3) تحديد مدى فعالية استخدام الوحدات الإلكترونية القائمة على التدريس والتعلم السياقي قبل وبعد استخدام الوحدات الإلكترونية، (4) تحديد استجابات الطلاب لاستخدام الوحدات الإلكترونية القائمة على التدريس والتعلم السياقي

تم اختيار البحث والتطوير (البحث والتطوير) في هذه الدراسة باستخدام نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كان ما مجموعه 32 طالبًا من طلاب الصف الخامس في مدرسة *III Dau MI Wahid Hasyim* هم موضوع الاختبار في هذه الدراسة. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي تقنيات جمع البيانات النوعية (الملاحظة والمقابلات والتوثيق) والكمية (الاستبيانات والاختبارات)

نتائج هذا البحث والتطوير هي (1) أن الوحدات الإلكترونية هي مواد تعليمية تم تطويرها باستخدام نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). (2) أن نتائج صلاحية الوحدات الإلكترونية قابلة للاستخدام لأنها استوفت معايير الصلاحية بقيمة %79,76 بمعايير جيدة بما فيه الكفاية من خبراء الإعلام بنسبة وخبراء المواد بنسبة %98,43 بمعايير جيدة جداً وخبراء التعلم بنسبة %97,61 بمعايير معايير جيدة جداً، (3) أن الوحدات الإلكترونية تظهر فاعلية مع نتائج N-Gain بنسبة 0.65 بمعايير متوسطة و(4) أن استبيانات استجابة الطلاب حصلت على قيمة %81,79 بمعايير جيدة إلى حد ما من هذه النتائج، يمكن القول أن الوحدات الإلكترونية القائمة على التعليم والتعلم السياقي يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب في مواد الصف الخامس من IPAS في مدرسة MI Wahid Hasyim III Dau.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi Arab-Latin yang terdapat dalam skripsi ini menggunakan pedoman pada Keputusan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987 dengan uraian sebagai berikut.

A. Konsonan

ا = Alif	ز = Za' = Z	ق = Qaf = Q
ب = Ba' = B	س = Sin = S	ك = Kaf = K
ت = Ta' = T	ش = Syin = SY	ل = Lam = L
ث = TS	ص = Shad = SH	م = Mim = M
Tsā' = J	ض = Dhad = DH	ن = Nun = N
ج = Jim = h	ط = Tha' = TH	و = Waw = W
ح = Ha' = KH	ظ = Zha' = ZH	ه = Ha' = H
خ = Kha' = D	ع = 'Ain = '	ء = Hamzah = '
د = Dal = Dz	غ = Ghain = GH	ي = Ya' = Y
ذ = Dzal = R	ف = Fa' = F	
ر = Ra'		

B. Vokal

1. Tunggal (Harakat)

َ	= Fathah	= a	ً	= Fathah Tanwin	= an
ُ	=Dhammah	= u	ٌ	=Dhammah Tanwin	= un
ِ	= Kasrah	= i	ٍ	= Kasrah Tanwin	= in
◌			◌		

2. Rangkap (Gabungan Harakat dan Huruf)

أَوْ = au

أَيُّ = ai

أُوْ = ū

إِيْ = ī

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum yang kali ini diterapkan adalah kurikulum merdeka yakni kurikulum sebagai pembaruan dari kurikulum 2013. Perubahan kurikulum yang sering terjadi di Indonesia yaitu dikarenakan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) secara berkelanjutan yang menyebabkan pendidik harus menyesuaikan proses pembelajaran dengan ketentuan kurikulum terbaru serta mengikuti kemajuan IPTEK.¹ Adanya kurikulum merdeka yaitu memiliki harapan agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas dengan hasil belajar siswa yang juga meningkat. Harapan lainnya dari adanya kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran yaitu adanya kegiatan pembelajaran yang dapat membuka peluang pada siswa supaya merasakan pembelajaran yang menyenangkan, bebas, santai serta tenang agar dapat menunjukkan kemampuan minat dan bakatnya di sekolah.²

Faktanya, dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat kurangnya keaktifan siswa berdasarkan pada kurangnya keikutsertaan siswa dalam diskusi terkait materi pembelajaran dengan alasan pertama dikarenakan kurangnya pemahaman materi. Maka salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan yaitu pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and*

¹ Afifah Salsabila dkk, "Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Keunggulan dan Tantangan", Jurnal Ilmiah Research and Development Student (JIS), Vol. 2 No. 2, Juni 2024, hal. 132.

² Desti Relinda Qurniawati, "Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar", Prosiding Conference of Elementary Studies, 2023, hal. 198.

learning) yakni pembelajaran yang melibatkan materi pembelajaran dengan kehidupan aktual siswa agar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan pendapatnya terkait pengalaman hidupnya.³ Terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang membutuhkan model pembelajaran tersebut, karena IPAS sangat berkaitan dengan pengalaman sehari-hari dan lingkungan sekitar siswa. Jika keduanya dikaitkan, maka sangat membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi pembelajaran.

Permasalahan kedua yaitu menurunnya minat siswa yang dapat dilihat dari kurangnya antusias siswa saat mengerjakan tugas maupun saat tanya jawab di kelas yaitu karena bahan ajar yang kurang menarik bahkan kurang mendapatkan pengetahuan yang luas. Solusinya yaitu adanya bahan ajar berupa *e-modul* yang merupakan bahan ajar berisi materi, latihan serta evaluasi dalam bentuk digital disertai foto, video, audio ataupun ilustrasi pendukung materi supaya membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat meraih tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁴ Bahan ajar ini tepat untuk diterapkan kepada siswa kelas V yang seharusnya sudah bisa menggunakan bahan ajar digital.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Jum'at, 11 Oktober 2024 dengan Ibu Nuriyati, S.Ag, M.Pd selaku wali kelas V menyatakan bahwa sekolah tersebut kurang mengikuti penggunaan bahan ajar digital karena sebagian guru

³ Valencia Salsa Angel Cadisa dan Yanuard Putro Dwikristanto, "Penggunaan Metode Diskusi dalam Membangun Komunitas Belajar Selama Pembelajaran Daring", KAIROS: Jurnal Imiah, Vol. 2, No. 2, Juli 2022, hal. 105-106.

⁴ Fatika Wulandari dkk., "Analisis Manfaat Penggunaan E-modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19", Khazanah: Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 15, No. 2, September 2021, hal. 142-143.

lebih terlatih dalam penggunaan bahan ajar cetak. Sedangkan bahan ajar cetak yang dimiliki siswa yaitu buku siswa berisi materi yang kurang mendetail serta kurangnya contoh gambar sebagai pendukung materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS. Karena kurangnya materi yang mendetail membuat siswa kurang memiliki minat dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran baik secara bersama-sama di kelas maupun secara mandiri di rumah.

Sebagai sebuah solusi dari adanya permasalahan yang telah tercantum di atas, maka adanya penelitian dan pengembangan “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Contextual teaching and learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau” ini memiliki tujuan yaitu untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar *e-modul* yang dapat memberikan siswa materi lebih mendetail beserta contoh gambar. Selain itu, adanya model *contextual teaching and learning* yaitu model pembelajaran dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa yang dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Untuk mendukung penelitian dan pengembangan ini, peneliti merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian Fadlia Rohmah, Zubaidah Amir dan Zulhidah (2022) yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Volume Bangun Ruang SD/MI”, penelitian Leni Susianti, Puspa Djuwita dan Osa Juarsa (2023) yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Contextual teaching and learning* (CTL) pada Materi Keberagaman Budaya Masyarakat untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V Sekolah Dasar” maupun penelitian Vinka Riantini Rukman

dan Asep Samsudin (2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Berdasarkan pada hasil dan hubungan dari peneliti terdahulu, penelitian dan pengembangan ini penting untuk dilakukan karena dapat memberikan variasi terhadap bahan ajar yang dapat diterapkan di sekolah. Tidak hanya itu, diharapkan pula dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu pada penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar interaktif dengan integrasi islam. Adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini bagi guru yaitu dapat memiliki bahan ajar yang sinkron dengan aturan kurikulum dan kebutuhan siswa serta dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman terkait pengembangan pada bahan ajar. Sedangkan manfaat bahan ajar yang menarik untuk siswa yakni siswa menjadi lebih semangat, mandiri dan dapat memahami materi lebih mendalam selain berdasarkan pada buku siswa yang dimiliki.⁵

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau?

⁵ Siti Aisyah dkk, “Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia”, Jurnal Salaka, Vol. 2 No. 1, Januari 2020, hal. 64.

2. Bagaimana validitas pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau?
3. Bagaimana efektivitas *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning*?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Untuk menganalisis langkah-langkah pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau.
2. Untuk menganalisis validitas pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau.
3. Untuk mengetahui efektivitas terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul*.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning*.

D. Manfaat Pengembangan

Ditinjau dari beberapa aspek, manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Adanya pengembangan ini diharapkan dapat mempengaruhi minat belajar dengan adanya peningkatan sehingga siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik serta dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagi guru

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru agar dapat melakukan pengembangan terhadap bentuk lain dari bahan ajar supaya membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien.

3. Bagi peneliti

Manfaat pengembangan bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan terkait pengembangan bahan ajar serta menjadi wadah pembekalan sebagai calon pendidik.

4. Bagi lembaga Madrasah Ibtidaiyah yang diteliti

Manfaat bagi lembaga yang diteliti yaitu agar bahan ajar *e-modul* dijadikan pertimbangan dalam pembuatan maupun pemilihan bahan ajar yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini mempunyai keterbatasan dalam pengembangannya yang tercantum dalam ruang lingkup pengembangan di bawah ini.

1. Pengembangan *e-modul* berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang terdapat dalam kurikulum merdeka.
2. Mata pelajaran yang terdapat pada *e-modul* yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
3. Materi pada *e-modul* hanya membahas topik b (kondisi perekonomian di daerahku) pada bab 7 (daerah kebanganku).
4. Penggunaan *e-modul* hanya ditujukan pada guru dan siswa kelas V MI/SD.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan berupa bahan ajar digital yang berjudul *E-modul* Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi Kondisi Perekonomian di Daerahku untuk SD/MI Kelas V. Adapun spesifikasi produk yang direncanakan, yaitu:

1. Ukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan bentuk potrait.
2. Desain menggunakan bantuan aplikasi canva
3. Materi pembelajaran yang terdapat di dalam *e-modul* berisi materi yang didasarkan pada CP, TP dan ATP dalam kurikulum merdeka topik b (kondisi perekonomian di daerahku) pada bab 7 (daerah kebanganku) mata pelajaran IPAS kelas V.
4. Struktur pada *e-modul* yang direncanakan yaitu: a) judul *e-modul*, b) petunjuk penggunaan, c) CP dan TP, d) model kontekstual, d) daftar isi, e)

topik 1, f) topik 2, g) permainan, h) glosarium, i) daftar rujukan, dan j) profil penulis.

5. Desain diunggah pada aplikasi canva

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional berdasarkan pada judul penelitian dan pengembangan “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Contextual teaching and learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau” yaitu:

1. Pengembangan adalah proses dalam merancang, membuat maupun mengevaluasi suatu produk.
2. *E-modul* adalah bahan ajar dalam bentuk digital yang diakses menggunakan alat elektronik. Isi dari e-modul yaitu mencakup animasi, audio dan cara penggunaan e-modul.
3. *Contextual teaching and learning* adalah model pembelajaran yang dikemukakan oleh John Dewey pada tahun 1916 dengan mengaitkan materi pada kehidupan nyata siswa melalui tahap invitasi, eksplorasi, penjelasan dan pengambilan tindakan.
4. Hasil belajar siswa adalah segala yang didapatkan oleh siswa pada ranah kognitif dapat didasarkan pada nilai tugas maupun ujian yang dapat memberikan data terkait perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
5. IPAS adalah mata pelajaran integrasi dari IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial) yang berisi pengetahuan makhluk hidup dan benda mati beserta interaksi sosialnya. Tujuan dari mata pelajaran IPAS yaitu agar siswa dapat memahami keadaan lingkungan alam dan sosialnya, ikut serta menjaga lingkungannya serta dapat memahami diri sendiri dan sekitarnya.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat sistematika pembahasan yang terbagi menjadi 6 (enam). Adapun rincian masing-masing bab, yaitu:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab pendahuluan terdapat sub-bab berupa 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan pengembangan, 4) manfaat pengembangan, 5) ruang lingkup pengembangan, 6) spesifikasi produk yang dikembangkan, 7) definisi operasional, dan 8) sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka

Pada bab kajian pustaka mencakup kajian teori yaitu 1) *e-modul*, 2) *contextual teaching and learning*, 3) hasil belajar, dan 4) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu juga terdapat kajian penelitian yang relevan dan kerangka pikir.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab metode penelitian berisi sub-bab 1) model pengembangan, 2) prosedur pengembangan, 3) desain uji coba produk, 4) subjek uji coba, 5) jenis data, 6) teknik dan instrumen pengumpulan data, dan 7) teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pengembangan

Pada bab hasil penelitian dan pengembangan terdapat sub-bab 1) hasil pengembangan produk awal, 2) hasil uji coba produk, dan 3) revisi produk.

Bab V : Pembahasan

Pada bab ini berisi hasil pengembangan bahan ajar dan hasil implementasi produk.

Bab VI : Penutup

Pada bab penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *E-Modul*

a. Pengertian *E-Modul*

Modul yaitu bahan ajar yang disusun secara teratur berisi kegiatan pembelajaran berdasarkan kompetensi yang telah dipilih lalu dikaitkan dengan materi pembelajaran dan latihan soal serta rangkuman materi yang telah disusun. Modul berfungsi sebagai panduan siswa agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri melalui kegiatan pembelajaran dengan adanya materi pembelajaran, latihan serta evaluasi yang terstruktur serta memiliki pedoman dalam cara penggunaannya.⁶ Modul yang diubah menjadi bentuk digital dengan menggunakan alat elektronik dalam penggunaannya merupakan pengertian dari *e-modul*.

Elektronik modul (*e-modul*) merupakan bahan ajar berisi teks maupun non teks (gambar, video maupun animasi) yang dapat diakses di berbagai tempat dan berbagai waktu. *E-modul* adalah bahan ajar serupa modul tetapi dalam bentuk digital yang diakses dengan alat

⁶ Ma'rifatul Asmin, dkk., "Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Literasi Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Terang-Terang Kabupaten Bulukumba", Pinsi Journal of Art, Humanity & Social Studies, Agustus 2023, hal. 3.

elektronik sebagai penunjang siswa supaya dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Adapun pengertian lain dari *e-modul* yaitu media belajar mandiri berbentuk digital yang memiliki tujuan supaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan memanfaatkan bahan ajar tersebut. Selain itu, *e-modul* adalah bahan ajar berbentuk modul dengan campuran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang memiliki sifat interaktif dalam kemudahan penggunaan, berisi gambar, animasi, audio dan video serta tes pengetahuan untuk siswa.⁷

Jika kita membandingkan antara modul berbentuk cetak dan digital, maka perbedaan dari modul cetak dan modul elektronik yaitu tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik

Modul Cetak	Modul Elektronik
Dimuat dalam bentuk cetak	Dimuat dalam bentuk file (<i>.doc</i> atau <i>.pdf</i>), web (<i>flipbook</i> , <i>heyzine</i> atau <i>flipsnack</i>), dapat diakses pada aplikasi (<i>canva</i>) atau lain-lainnya.
Dapat berisi teks, gambar dan ilustrasi	Dapat berisi teks, gambar, ilustrasi, video maupun audio
Biaya produksi mahal	Biaya produksi lebih murah
Penggunaannya pada bentuk cetak dari kertas yang dijilid	Penggunaannya pada alat elektronik seperti <i>handphone</i> , laptop atau komputer.
Pengoperasiannya tidak membutuhkan internet	Pengopersiannya membutuhkan internet jika aksesnya menggunakan web atau aplikasi

⁷ Irmawati, dkk., "Pemanfaatan E-modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh", Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, Vol. 3. No. 1, Februari 2023, hal. 146.

Modul Cetak	Modul Elektronik
Membutuhkan ruang untuk membawa modul dan ruang untuk menggunakan modul	Tidak terbatas ruang dalam penggunaan dan pembawaannya serta dapat digunakan kapanpun
Seiring waktu kualitas dapat berkurang seperti kertas yang memudar atau rusak serta tingkat keefektifan dalam penggunaannya dapat berkurang	Seiring waktu kualitas tetap sama dan tetap dapat digunakan dengan baik

(Sumber: Najuah, 2020)

E-modul memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan pembuatan *e-modul* yaitu agar kegiatan pembelajaran yang tidak terbatas lokasi dan waktu dapat memberikan pengaruh yang lebih efektif dan efisien. *E-modul* juga bertujuan agar dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa melalui pembelajaran yang bentuknya tidak hanya verbal dan tulisan tetapi juga dapat berbentuk contoh-contoh berupa gambar, ilustrasi maupun video. Manfaat *e-modul* bagi guru yaitu guru memiliki alternatif bahan ajar selain buku guru yang didapatkan sekolah dari pemerintah, memberikan pengalaman dalam menggunakan bahan ajar digital, melatih guru supaya kedepannya mampu mengembangkan jenis bahan ajar lain yang lebih menarik. Selain bagi guru, manfaat *e-modul* juga dapat diberikan pada siswa berupa melatih siswa untuk belajar secara mandiri, melatih pengetahuannya secara mandiri melalui latihan soal yang didapatkan dalam *e-modul* dan dapat memberikan

pengalaman kepada siswa agar dapat menggunakan bahan ajar selain buku siswa yang mereka dapatkan dari pemerintah.⁸

Dari pengertian *e-modul* di atas, dapat ditarik kesimpulan yaitu *e-modul* merupakan bahan ajar digital dengan isi yang beragam, yakni mencakup teks, gambar, video maupun ilustrasi yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Tidak hanya berisi materi pembelajaran, *e-modul* juga berisi latihan soal, rangkuman materi, beserta cara penggunaan *e-modul* agar dalam penggunaannya tidak terdapat kendala. *E-modul* memiliki tujuan dan manfaat agar siswa dapat melatih dirinya untuk belajar secara mandiri serta dapat melatih guru untuk mulai mengembangkan berbagai macam bahan ajar.

b. Karakteristik *E-Modul*

Menurut Istiqoma, dkk. (2023), *e-modul* adalah bahan ajar yang banyak dikembangkan di era digital karena memiliki 5 karakteristik seperti:

1) *Self-instructional*

Siswa belajar secara mandiri menggunakan bahan ajar tersebut. Karakteristik ini dapat tercapai jika *e-modul* berisi kompetensi pembelajaran yang pasti, materi pembelajaran yang mendetail, berisi contoh berupa gambar atau ilustrasi penunjang siswa untuk memahami materi, berisi latihan soal, menggunakan

⁸ Najuah, dkk., *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 19-20.

bahasa yang mudah dicapai pada tingkat berpikir siswa, serta berisi rangkuman materi pembelajaran.

2) *Self-contained*

E-modul mencakup segala hal yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran baik berupa materi pembelajaran yang mencakup teks, gambar ataupun ilustrasi agar siswa dengan baik dapat memahami materi pembelajaran yang didapatkan.

3) *Stand alone*

E-modul bersifat independen yakni bisa digunakan dengan tunggal tanpa bahan ajar lainnya karena *e-modul* sudah lengkap mencakup materi pembelajaran beserta latihan soal untuk digunakan oleh siswa saat kegiatan pembelajaran baik di kelas ataupun secara mandiri di luar sekolah.

4) Adaptif

E-modul dapat digunakan di berbagai perangkat elektronik, tanpa batasan waktu serta mengikuti IPTEK. Dari karakteristik ini, *e-modul* dapat menjadi bahan ajar yang praktis karena dapat dibawa dan dipakai dimanapun.

5) *User friendly*

E-modul memberikan kemudahan kepada pengguna agar dapat memahami dan mengakses *e-modul* melalui adanya cara penggunaan. Selain itu, cara penggunaan *e-modul* juga menggunakan bahasa dengan menyesuaikan tingkat pemahaman

siswa agar siswa dapat menjadikan pedoman dalam penggunaan *e-modul*. Tujuan dari karakteristik ini yaitu agar pengguna *e-modul* dapat belajar dan menyelesaikan tugasnya secara efisien tanpa gangguan.⁹

c. **Komponen *E-Modul***

Dalam penyusunan *e-modul*, menurut Lastri (2023) tentunya terdapat komponen-komponen yang perlu untuk disajikan dalam penyusunannya. Komponen dalam *e-modul* tidak jauh berbeda dengan bahan ajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Tinjauan mata pelajaran, yaitu mencakup deskripsi mata pelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan
- 2) Pendahuluan, yaitu berisi teks pada awal pembelajaran dan rangkuman kegiatan belajar yang akan dilakukan
- 3) Kegiatan belajar, yaitu inti dari *e-modul* yang berisi materi untuk dipelajari oleh siswa. Dalam penyusunannya harus diisi secara mendetail agar indikator yang ingin diinginkan dapat tercapai.
- 4) Latihan, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh siswa setelah memahami materi pembelajaran. Tujuan dari adanya latihan yaitu untuk menguji pengetahuan dan keterampilan. Latihan dapat berbentuk soal pilihan ganda, esai atau tugas kelompok.

⁹ Maria Istiqoma, dkk., "*Modul Elektronik sebagai Media Pembelajaran Mandiri*", SENIATI 2023, Desember 2023, hal. 302.

- 5) Rangkuman, yaitu berisi inti dari seluruh materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyimpulkan pembelajaran serta memantapkan pengetahuan siswa.¹⁰

d. Prinsip Pengembangan *E-Modul*

Dalam pengembangan *e-modul* sebagai bahan ajar yang dapat memberikan pengetahuan kepada siswa, menurut Laili (2019) terdapat prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan minat siswa
- 2) Penulisan, perancangan dan penggunaan diperuntukkan pada siswa
- 3) Memberikan penjelasan tujuan pembelajaran
- 4) Penyusunan atas dasar pembelajaran yang fleksibel
- 5) Penyusunan berdasarkan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan agar dapat dicapai
- 6) Difokuskan dengan memberikan kesempatan siswa untuk melatih diri
- 7) Membantu siswa terkait kesulitan dalam pembelajaran
- 8) Terdapat rangkuman
- 9) Penyusunan tulisan bersifat informatif, aktif dan semi formal
- 10) Penyusunan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran
- 11) Berisi pendahuluan, isi dan penutup
- 12) Terdapat umpan balik

¹⁰ Yunita Lastri, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar *E-modul* dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, 2023, hal. 1144-1145.

13) Berisi petunjuk penggunaan¹¹

e. Kelebihan dan Kekurangan *E-Modul*

Menurut Qamariah (2023), tentunya bahan ajar terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *e-modul* yaitu:

- 1) Tidak hanya dapat mencantumkan teks dan gambar, tetapi juga dapat mencantumkan video, animasi maupun audio
- 2) Memiliki tampilan yang memikat dan praktis
- 3) Dapat dipelajari secara independen oleh siswa
- 4) Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun
- 5) Dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan
- 6) Dapat melakukan evaluasi secara mandiri terkait materi pembelajaran melalui latihan soal yang didapat dalam *e-modul*
- 7) Dapat menghemat biaya dibandingkan modul cetak.

Sedangkan kekurangan dari *e-modul* diantaranya:

- 1) Membutuhkan tingkat disiplin tinggi pada siswa agar dapat belajar menggunakan *e-modul* secara mandiri
- 2) Terkadang memerlukan pantauan dari guru atau orang tua jika terdapat siswa yang kesulitan dalam penggunaan teknologi
- 3) Dalam penyusunan *e-modul* relatif lama
- 4) Membutuhkan perangkat dan daya listrik yang memadai

¹¹ Ismi Laili dkk., "Efektivitas Pengembangan *E-modul Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik", Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 3, 2019, hal. 309.

- 5) Perlu adanya pelatihan bagi pengguna yang belum pernah menggunakan bahan ajar digital.¹²

2. *Contextual teaching and learning*

a. *Pengertian Contextual teaching and learning*

Dikutip Mazrur (2021), pada tahun 1916, John Dewey pertama kalinya mengemukakan *contextual teaching and learning* yakni pembelajaran berdasarkan pada minat dan pengalaman siswa agar pembelajaran lebih bermakna karena anak telah mengalami bukan hanya menghafal.¹³ Model pembelajaran tersebut menghadirkan materi berkaitan dengan suasana kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Model pembelajaran ini mencakup aspek sosial, budaya, adat maupun urusan pribadi siswa yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran bermakna dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan siswa terkait permasalahan kehidupannya sehari-hari. Menurut Utaminingsih dan Shufa (2019), pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran dengan usaha mengelola kegiatan pembelajaran menjadi bermakna yang diisi dengan keterkaitan lingkungan sekitar siswa agar memberikan kemudahan pada siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan

¹² Nurul Qamariah, "Pengembangan E-modul Berbasis FLIP PDF Professional pada Materi Pecahan", Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 09, No. 02, Juni 2023, hal. 1276-1277.

¹³ Mazrur, Contextual Teaching and Learning dan Gaya Belajar, Implikasi pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih (Bekasi: CV Media Edukasi Indonesia, 2021) hal. 38.

peningkatan motivasi siswa agar lebih aktif melalui kegiatan mencoba, melaksanakan dan mengalami sendiri.¹⁴

Selain itu, model pembelajaran ini dapat memberikan bantuan kepada siswa terkait penemuan makna melalui hubungan antara materi dengan kondisi kehidupan. Tiga poin penting dalam konsep ini yaitu a) fokus pada keikutsertaan siswa dalam menemukan materi, b) membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena atau kegiatan dalam kehidupan, dan c) memberikan ajakan untuk mengimplementasikan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga poin tersebut memiliki tujuan yaitu supaya siswa secara mandiri dapat mencari dan menemukan materi pembelajaran serta mengambil manfaat dari materi pembelajaran untuk kehidupannya sehari-hari.¹⁵

Tujuan dari model pembelajaran ini yakni membantu siswa agar dapat mengaitkan dan menemukan makna pada materi pembelajaran dalam kehidupannya sehari-hari melalui kegiatan pembelajaran. Siswa juga melatih diri agar dapat mengambil tindakan secara tepat terkait urusan kehidupan pribadinya dan melatih siswa dalam mengingat hal yang telah dipelajari serta dialami.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *contextual teaching and learning* yaitu model pembelajaran yang menghubungkan

¹⁴ Sri Utaminingsih dan Naela Khusna Faella Shufa, *Model & Panduan Model Contextual Teaching and Learning*, (Kudus 2019), hal. 9.

¹⁵ Mashudi dan Fatimah Azzahro, *Contextual Teaching and Learning*, (Lumajang: LP3DI Press, 2020), hal. 15-16.

antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari. Tujuannya yaitu agar memudahkan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran karena berdasarkan hal yang telah dialami.

b. Karakteristik *Contextual teaching and learning*

Adapun karakteristik dari *contextual teaching and learning* yaitu memiliki lima konsep dasar berupa *REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating and Transferring)*.

- 1) *Relating* (menghubungkan) yaitu pembelajaran dihubungkan dengan kegiatan dalam kehidupan siswa sehari-hari dan juga dihubungkan dengan penyelesaian masalah
- 2) *Experiencing* (mengalami) yaitu kegiatan pembelajaran berdasarkan pengalaman siswa melalui kegiatan eksplorasi
- 3) *Applying* (menerapkan), yaitu melakukan penerapan materi pembelajaran yang telah dipelajari seperti melakukan pemecahan masalah atau pengerjaan tugas kelompok,
- 4) *Cooperating* (bekerja sama) yaitu adanya berbagi informasi dan pengalaman serta komunikasi dengan orang sekitar, dan
- 5) *Transferring* (mentransfer), yaitu mentransfer pengetahuan yang telah didapatkan ke dalam kehidupan sehari-hari.¹⁶

¹⁶ Riska Afferi dan Masitoh, "Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas", Jurnal Griya Cendikia, Vol. 7, No. 2, Juli 2022, hal. 6

c. Komponen *Contextual teaching and learning*

Menurut Johnson dalam Muslihah dan Suryaningrat (2021), komponen dalam *contextual teaching and learning* yaitu:

- 1) Konstruktivisme, yaitu pengetahuan berdasarkan pada pengalaman nyata tidak hanya berasal dari fakta dan konsep agar pembelajaran menjadi lebih bermakna
- 2) Menemukan (*inquiry*), yaitu kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berdasarkan pada ingatan dan hafalan tetapi berdasarkan pada penemuan dari pengalaman pribadi pula.
- 3) Bertanya (*questioning*), yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila bertanya karena bisa mendapatkan pengetahuan baru, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan jiwa aktif dalam diri siswa, membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mengetahui hal-hal yang telah diketahui siswa.
- 4) Kelompok belajar (*learning community*), yaitu melakukan pembelajaran secara berkelompok untuk menanamkan kerja sama, diskusi dan bertukar pengalaman agar dapat menambah wawasan.
- 5) Pemodelan (*modelling*), yaitu guru memberikan contoh terkait prosedur pengerjaan dan setelahnya siswa menjadi model dalam pembelajaran agar meningkatkan keaktifan siswa di kelas.
- 6) Refleksi (*reflection*), yaitu adanya kegiatan refleksi seperti pemberian pertanyaan secara langsung lalu pengkajian ulang materi pembelajaran yang telah dipelajari

- 7) Penilaian nyata (*authentic assesment*), yaitu penilaian pengetahuan siswa berdasarkan hasil yang didapatkan siswa melalui pemahamannya terhadap materi pembelajaran.¹⁷

d. Langkah-Langkah *Contextual teaching and learning*

Menurut Ketut (2019), langkah-langkah dalam model pembelajaran *Contextual teaching and learning* sebagai berikut:¹⁸

- 1) Tahap invitasi, yaitu pemberian pertanyaan yang dapat membuat siswa dapat mengkomunikasikan pendapatnya berdasarkan pada pengalaman kehidupannya sehari-hari.
- 2) Tahap eksplorasi, yaitu siswa secara berkelompok melakukan kegiatan seperti menyelidiki, mengumpulkan maupun menemukan data berdasarkan pada kegiatan yang diberikan dan berkaitan dengan kehidupan sekitarnya.
- 3) Tahap penjelasan, yaitu siswa diminta untuk memberikan penjelasan pada pertanyaan yang didapatkan.
- 4) Tahap pengambilan tindakan, yaitu siswa diberikan kegiatan auntuk membuat keputusan dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah didapatkan.

¹⁷ Neni Nadiroti Muslimah dan Eko Fajar Suryaningrat, "Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis", PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1, No. 3, November 2021, hal. 555.

¹⁸ Ketut Bali Sastrawan, "Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Tri Hita Karana sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep", WIDYACARYA, Vol. 3, No. 2, September 2019, hal. 27.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Contextual teaching and learning*

Dalam *contextual teaching and learning* pastinya mempunyai kelebihan dan juga kekurangan. Adapun kelebihanya, yaitu:

- 1) Siswa dapat dengan mudah memahami dan menyampaikan pendapatnya dikarenakan berkaitan dengan hal yang pernah mereka alami
- 2) Siswa dapat dengan mandiri membuat keputusan dan memecahkan masalahnya
- 3) Siswa dapat mencintai lingkungannya dan peka terhadap sekitarnya
- 4) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 5) Siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial melalui kegiatan kelompok

Sedangkan kekurangan dari *contextual teaching and learning* sebagai berikut.

- 1) Termasuk sulit untuk dipahami jika diterapkan pada siswa kelas 1 dan 2
- 2) Terkadang kelas menjadi kurang kondusif karena banyaknya siswa yang mengajukan pendapatnya
- 3) Memerlukan pengawasan lebih agar kelas lebih kondusif.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu prestasi yang didapatkan oleh siswa melalui nilai akademik yaitu berupa tugas harian maupun ujian sekolah. Selain itu,

hasil belajar juga dapat dinilai melalui keaktifan siswa di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil belajar tersebut dapat menjadi ukuran keberhasilan siswa dalam pengetahuan, kemampuan, keterampilan maupun pemahaman dari kegiatan pembelajaran berdasarkan pada tujuan yang ingin didapatkan.¹⁹

Dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar termasuk salah satu poin utama karena guru juga dapat mengetahui perkembangan siswa dari segi pengetahuan maupun pengalaman siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan berdasarkan pada hasil belajar yang dicapai siswa. Supaya tepat dalam mencapai hasil, tentunya guru memerlukan rancangan kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran yang memiliki sifat menarik supaya guru dapat memberikan peningkatan terhadap minat belajar siswa serta mampu memberikan efek positif berupa hasil belajar siswa yang meningkat. Selain itu, keterampilan dalam penguasaan materi juga diperlukan guru supaya hal yang akan disampaikan dapat memberikan bantuan pada siswa yang kesulitan dalam memahami materi.²⁰

Menurut Bloom dalam Mahmudi dkk. (2022), hasil belajar terbagi menjadi 3 klasifikasi atau biasa disebut *taksonomi bloom* yaitu:

- 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

¹⁹ Mahesya Az-zahra Andrannisa, dkk., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok", *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, hal. 11717.

²⁰ Nurul Maulia Agusti dan Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, 2022, hal. 5795.

Hasil belajar berdasarkan pada pengetahuan melalui keterampilan berpikir, mengolah informasi maupun pengetahuan yang didapatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan bentuk dari ranah kognitif. Adapun dua tingkatan dalam ranah kognitif yang pertama yaitu tingkat dasar. Dalam kognitif tingkat dasar mencakup kemampuan mengingat, memahami dan menerapkan.²¹

- a) Mengingat (*recall*) mencakup mengingat konsep, fakta, gagasan dan lain-lainnya. Contohnya yaitu dapat menjawab pertanyaan dengan menjelaskan berdasarkan pada hasil ingatannya
- b) Memahami (*comprehension*) yaitu keterampilan membaca dan memahami segala hal baik dalam bentuk teks maupun gambaran. Contohnya yaitu dapat memahami uraian dari sebuah diagram.
- c) Menerapkan (*application*) adalah menerapkan hal yang didupatkannya ke dalam kehidupannya. Contohnya ketika mendapatkan informasi terkait pola hidup sehat, maka dia menerapkannya dalam kehidupannya.

Kedua, tingkat tinggi mencakup menganalisis (*analysis*), membuat sintesis (*synthesis*) dan melakukan penilaian (*evaluation*).

- a) Menganalisis (*analysis*) yakni kemampuan dalam menganalisis informasi yang didapatkan. Contohnya menganalisis informasi

²¹ Ihmwan Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom", MUDIMA: Jurnal Multidisiplin Madani, Vol. 2, No. 9, September 2022, hal. 3508-3511.

banjir dengan memilah antara penyebab, faktor dan tindakan yang perlu diambil untuk penyelamatan diri.

- b) Membuat sintesis (*synthesis*) merupakan satu tingkatan diatas menganalisis (*analysis*) yaitu dapat menjelaskan struktur sebuah kejadian. Contohnya yaitu memberikan solusi untuk meminimalisir kembali terjadinya banjir.
- c) Melakukan penilaian (*evaluation*) atau kegiatan evaluasi yaitu memberikan penilaian terkait gagasan. Contohnya adalah dengan mencari alternatif solusi dari permasalahan yang ada.

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif didasarkan pada perasaan dan emosi yang dapat dilihat dari sifat dan sikap siswa. Dalam ranah afektif terbagi menjadi lima tingkatan yaitu sebagai berikut:

- a) Menerima (*receiving*) yaitu menerima rangsangan melalui kepekaan terhadap sekitar dengan pemberian perhatian dan arahan.
- b) Menanggapi (*responding*) yakni kesediaan dalam memberikan tanggapan berupa reaksi maupun perhatian.
- c) Menghargai (*valuing*) adalah bentuk pemberian nilai pada suatu hal dengan pemberian nilai yang layak.
- d) Mengorganisasikan (*organization*) merupakan bentuk mengorganisasikan atau mengelompokkan nilai sebagai pedoman.

e) Nilai kehidupan (*value complex*) mencakup kemampuan dalam menghayati nilai kehidupan seperti membagi waktu, mempertimbangkan maupun menunjukkan sikap baik.

3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*)

Ranah ini bersangkutan dengan keterampilan fisik seperti menulis, mengetik, bermain, menggambar dan lain-lainnya. Dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 tahapan: ²²

a) Imitasi (*Imitation*) yaitu kemampuan dalam meniru gerakan yang dilakukan orang lain berdasarkan instruksi yang telah diberikan. Contohnya siswa menulis yang dicontohkan oleh guru di papan tulis.

b) Manipulasi (*Manipulation*) adalah kemampuan dalam melakukan keterampilan secara mandiri dan berulang. Contohnya yaitu siswa belajar mengetik di laptop secara mandiri tanpa arahan dari guru tetapi melalui panduan buku.

c) Presisi (*Precision*) yakni keterampilan melakukan keterampilan dengan mandiri secara cepat tanpa memerlukan banyak instruksi. Contohnya siswa dapat menulis secara rapi tanpa banyak bantuan dari guru.

d) Artikulasi (*Articulation*) merupakan kemampuan dalam melakukan keterampilan dengan mencampurkan keterampilan

²² Ina Magdalena dkk., "*Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan*", EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains, Vol. 2, No. 1, Juni 2020, hal. 138.

lainnya. Contohnya siswa mengetik pada laptop menggunakan beragam format.

- e) Naturalisasi (*Naturalization*) yaitu kemampuan melakukan keterampilan secara alami tanpa bantuan dalam tingkatan rumit. Contohnya siswa dapat menari dengan gerakan yang rumit tanpa pelatih.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Damayanti (2022), Faktor-faktor pemberi pengaruh terhadap hasil belajar ada dua yakni faktor dari dalam (internal) meliputi a) fisiologis, yaitu keadaan jasmani berupa kesehatan dan cacat tubuh dan b) psikologis, yaitu tingkat kecerdasan, sikap, minat bakat, tanggungjawab, kepercayaan diri dan motivasi. Sedangkan untuk faktor dari luar (eksternal) yaitu lingkungan sosial yang mencakup sekolah dan warga sekitar.²³

Faktor-faktor tersebut tentunya dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa karena jika siswa dalam keadaan sakit secara jasmani maka kurang efektif dalam melaksanakan pembelajaran yang menimbulkan kesulitan pada siswa dalam pemahaman materi pembelajaran, maka tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai. Selain itu, lingkungan sosial juga menjadi pengaruh yang sangat besar karena jika siswa berada di lingkungan sosial yang kurang mendukung untuk

²³ Ayu Damayanti, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawah Tengah", Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, Vol. 1, No. 1, Juni 2022, hal. 101-103.

memotivasi dalam melakukan pembelajaran maka siswa juga akan terpengaruh. Maka dari itu, diperlukan adanya pengawasan orang tua dan guru terkait faktor internal dan eksternal siswa agar dapat menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan baik.

c. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Dikutip dari Wicaksono dan Iswan (2019), menurut Davidov, salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar yaitu dapat melalui ketepatan dalam penggunaan model pembelajaran seperti penerapan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Adanya kegiatan pembelajaran secara berkelompok dapat membuat siswa mampu untuk mengatasi persoalan yang didapatkan secara bersama-sama yang menyebabkan siswa secara efektif dapat membantu satu sama lain agar hasil belajar dapat meningkat baik dalam bentuk bertukar pendapat maupun pengetahuan yang dimiliki.²⁴

Selain itu, guru juga perlu untuk mengembangkan bahan ajar yang sekiranya mampu membuat siswa tertarik pada kegiatan pembelajaran seperti penggunaan teknologi untuk penyusunan bahan ajar, mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan aktual siswa agar siswa mengalami kemudahan dalam pemahaman materi yang disampaikan, memahami gaya belajar siswa agar kegiatan pembelajaran lebih efektif, memberikan *reward* maupun membuat suasana kelas menjadi lebih

²⁴ Dirgantara Wicaksono dan Iswan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten", *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 3, No. 2, November 2019, hal. 114.

hidup agar siswa menjadi aktif di kelas. Orang tua maupun masyarakat juga dapat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa seperti membimbing siswa agar mengetahui perkembangannya ataupun mengadakan kegiatan di lingkungan sekitar agar siswa mendapatkan wawasan lebih.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Fadillah dkk (2024), pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat memajukan bangsa. Tentunya mutu pendidikan secara terus menerus harus ditingkatkan baik dalam aspek guru dan siswa maupun bahan ajar, media dan metode pembelajaran maupun kurikulum. Salah satu aspek yang telah ditingkatkan saat ini yaitu adanya kurikulum merdeka yang memberikan peluang pada guru supaya lebih inovatif agar siswa menjadi lebih aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam kurikulum merdeka juga terdapat Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang diperlukan guru sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran serta sebagai pelengkap dari modul ajar yang perlu disusun oleh guru sebagai salah perangkat pembelajaran.²⁵

Adapun mata pelajaran yang muncul saat kurikulum merdeka yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini

²⁵ Ummi Nihayatul Fadillah dkk., "Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V", *Journal on Education*, Vol. 6, No. 3, 2024, hal. 16315-16317.

mencakup pengetahuan terkait sains dan sosial seperti alam, lingkungan, teknologi, geografi, kebudayaan dan sejarah. Alasan mengapa IPA dan IPS diintegrasikan pada kurikulum ini yaitu untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap keterkaitan alam dan sosial di kehidupan. Selain itu, adanya IPAS dapat melatih siswa untuk berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, berinovasi dan berkolaborasi serta dapat memecahkan masalah sosial maupun lingkungan sekitar.

Dalam IPAS, terdapat tiga teori pembelajaran yang relevan, yaitu:

- 1) Teori konstruktivisme, yaitu teori pembelajaran yang merujuk pada pengalaman siswa, pemikiran siswa dan refleksi siswa pada kegiatan pembelajaran. Pada teori ini, siswa dapat mengetahui dan memahami berdasarkan pada kegiatan belajar melalui metode pembelajaran berupa eksperimen agar siswa dapat secara langsung melakukan pengamatan pada fenomena alam serta dapat membangun pemahaman terkait teori berdasarkan pemahaman pribadi.
- 2) Teori pembelajaran kooperatif, yaitu mengarahkan siswa pada kegiatan pembelajaran secara berkelompok untuk meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial antar siswa. teori ini dapat diterapkan dengan pembentukan kelompok kecil lalu diberikan tugas untuk dikerjakan secara bersama-sama.

- 3) Teori pembelajaran berbasis proyek, yaitu mengaitkan pada kondisi kehidupan sehari-hari siswa. Teori ini meyakini bahwa siswa menjadi lebih aktif apabila diberikan proyek-proyek pembelajaran yang menyenangkan serta berkaitan dengan kehidupan nyata. Penerapannya yaitu dapat berupa pemberian tugas terkait pengamatan lingkungan sekitar sekolah atau rumah mereka.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Tujuan dari pembelajaran IPAS dapat dikaitkan dengan profil pelajar pancasila, yaitu:

- 1) Siswa dapat mengkaji fenomena di sekitar baik dari segi manusia dan alam semesta yang dapat dikaitkan dengan kehidupan manusia
- 2) Siswa dapat menjaga alam dengan memberikan peran yang aktif
- 3) Siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah
- 4) Siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terkait konsep IPAS kemudian diaplikasikan ke dalam kehidupannya sehari-hari²⁶

Dari penjelasan terkait pengertian, teori pembelajaran dan tujuan IPAS di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan di kurikulum merdeka yaitu integrasi mata pelajaran IPA dan IPS. Dalam mata pelajaran IPAS

²⁶ Suhelayanti dkk., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023), hal. 30-38.

menekankan agar siswa dapat mengetahui keterkaitan lingkungan alam dan lingkungan sosial, tidak hanya mengetahui konsep tetapi supaya turut menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

c. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pada fase C tepatnya kelas 5, capaian pembelajaran IPAS untuk materi kegiatan ekonomi yaitu sebagai berikut:

“Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.”²⁷

Sedangkan tujuan pembelajaran yang dipilih dalam *e-modul*, yaitu:

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan pelaku kegiatan ekonomi dengan lancar, setelah pemberian materi pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dengan tepat melalui pengamatan secara berkelompok.

²⁷ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*, (2022), hal. 16.

- 3) Melalui pengamatan, peserta didik dapat menentukan bidang kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya dengan memberikan minimal 3 contoh.
- 4) Setelah menentukan, peserta didik dapat menguraikan bidang kegiatan ekonomi andalan daerahnya dengan baik.

d. Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kegiatan Ekonomi

Materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS di kelas V terletak pada semester II bab 7 daerah kebanggaanku topik b ekonomi di daerahku. Kegiatan ekonomi yaitu berbagai jenis aktivitas yang dilakukan oleh manusia secara individu maupun kelompok agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan ekonomi meliputi produksi, distribusi dan konsumsi.

- 1) Produksi adalah proses menciptakan barang atau jasa, misalnya petani yang menanam padi, guru yang mengajar di sekolah, atau pabrik yang memproduksi pakaian. Individu atau pihak yang melakukan produksi disebut produsen
- 2) Distribusi adalah aktivitas menyalurkan barang dari produsen ke konsumen, seperti kurir yang mengantarkan paket, supermarket yang menjual bahan makanan, atau toko yang menyediakan pakaian. Pihak yang bertugas dalam distribusi disebut distributor.
- 3) Konsumsi adalah kegiatan menggunakan barang atau jasa, contohnya membeli sayuran di pasar, membeli sepatu di pusat

perbelanjaan, atau menggunakan layanan ojek online. Mereka yang melakukan konsumsi disebut konsumen.

Materi kegiatan ekonomi di atas dapat dikaitkan dengan HR. Ibnu Majah no. 2144, yaitu:

أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا اللَّهَ وَأَجْمِلُوا فِي الطَّلَبِ فَإِنَّ نَفْسًا لَنْ تَمُوتَ حَتَّى تَسْتَوِفَى
رِزْقَهَا وَإِنْ أَبْطَأَ عَنْهَا فَاتَّقُوا اللَّهَ وَأَجْمِلُوا فِي الطَّلَبِ خُذُوا مَا حَلَّ وَدَعُوا مَا
حُرِّمَ

Artinya: *"Wahai manusia, bertakwalah kepada Allah dan tempuhlah jalan yang baik dalam mencari rezeki, karena sesungguhnya tidaklah seorang hamba akan mati, hingga ia benar-benar telah mengenyam seluruh rezekinya."*

Adapun makna dari hadist di atas yaitu dalam melakukan kegiatan ekonomi sebagai upaya untuk mencari rezeki untuk urusan dunia haruslah dengan cara yang halal dan menjauhi hal yang haram agar mendapat keberkahan dari Allah SWT. sedangkan untuk urusan akhirat, yang perlu dilakukan hamba-Nya adalah bertakwa kepada Allah SWT.

Selain jenis kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi, dalam kegiatan ekonomi juga memiliki bidang-bidang dengan hasil yang berbeda.

- 1) Bidang perkebunan, yaitu dilakukan di dataran tinggi dengan hasil berupa kopi, cengkeh, tembakau, kakao, tebu, karet dan kelapa sawit.
- 2) Bidang pertanian, yaitu dilakukan di dataran rendah dengan hasil berupa jagung, buah-buahan, sayur-sayuran, gandum dan padi.

- 3) Bidang peternakan, yaitu dilakukan di kandang hewan ternak dengan hasil daging, susu, kulit, bulu dan telur.
- 4) Bidang pertambangan, yaitu dilakukan di tambang dengan hasil minyak bumi, emas, timah, perak dan batu bara.
- 5) Bidang perikanan, yaitu dilakukan di perairan dengan hasil ikan, kepiting, udang, rumput laut dan mutiara.
- 6) Bidang perdagangan, yaitu dilakukan di tempat penjualan dengan hasil makanan, pakaian, alat transportasi dan alat elektronik.
- 7) Bidang jasa, yaitu dengan tenaga, keahlian dan ilmu seperti layanan pendidikan, kesehatan dan pariwisata.
- 8) Bidang industri, yaitu dilakukan di perkotaan dengan hasil alat transportasi, alat dapur, pakaian dan makanan kemasan.

Dalam QS. Al-Baqarah ayat 22 memiliki makna yang dapat dikaitkan dengan materi bidang kegiatan ekonomi, yaitu:

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ فِرَاشًا وَالسَّمَاءَ بِنَاءً وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً
فَأَخْرَجَ بِهِ مِنَ الثَّمَرَاتِ رِزْقًا لَكُمْ فَلَا تَجْعَلُوا لِلَّهِ أَنْدَادًا وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: *"Dialah yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu dan langit sebagai atap, dan Dialah yang menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia hasilkan dengan (hujan) itu buah-buahan sebagai rezeki untukmu. Karena itu janganlah kamu mengadakan tandingan-tandingan bagi Allah, padahal kamu mengetahui."*

Ayat tersebut bermakna adanya bidang ekonomi baik di darat maupun di lautan merupakan bentuk rezeki dari Allah SWT. yang perlu disyukuri dan tidak perlu untuk mencari tandingan dari-Nya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian Fadlia Rohmah, Zubaidah Amir dan Zulhidah (2022) yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Volume Bangun Ruang SD/MI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dinyatakan valid dan praktis dengan tingkat kevalidan 93,6% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan 86,73% dengan kategori sangat praktis. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual untuk siswa kelas V. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini menggunakan model 4-D pada mata pelajaran matematika.
2. Penelitian Leni Susianti, Puspa Djuwita dan Osa Juarsa (2023) yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Contextual teaching and learning* (CTL) pada Materi Keberagaman Budaya Masyarakat untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis kontekstual, menggunakan model pengembangan ADDIE dan subjek penelitian adalah kelas V. Sedangkan perbedaannya, pada penelitian ini

memilik mata pelajaran PPKn dan tahap analisis berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis tugas.

3. Penelitian Vinka Riantini Rukman dan Asep Samsudin (2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 90% dinyatakan sangat layak dan tingkat kelayakan materi sebesar 91% dinyatakan sangat layak. Perolehan tanggapan siswa sebesar 95% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan hasil belajar 70% berdasarkan pada nilai rata-rata *pre-test* 62 dan nilai *post-test* 83. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual dan menggunakan bantuan canva. Sedangkan perbedaannya, pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, mata pelajaran matematika dan bahan ajar berbentuk cetak.
4. Penelitian Gilang Restu Prayogo (2021) yang berjudul “Pengembangan Modul Matematika Bangun Datar Berbasis *Contextual teaching and learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika”. Hasil penelitian media yaitu 4,2 dengan kriteria sangat baik, respon siswa sebesar 87,5% dengan kriteria sangat baik dan ketuntasan belajar sebesar 80,95% dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini memilih mata pelajaran matematika, setiap sub bab terdiri dari materi, latihan soal

yang terdiri dari masalah yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan di awal pembelajaran dan bahan ajar berbentuk cetak.

5. Penelitian Fery Joko Susilo (2022) yang berjudul “Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Contextual teaching and learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian pada media bernilai 3,08 dengan kriteria sangat baik, materi bernilai 2,88 pada kriteria baik dan ketuntasan belajar sebesar 89,28% dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini memilih mata pelajaran matematika, menggunakan analisis karakteristik siswa dengan observasi dan bahan ajar berbentuk cetak.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir adalah pemikiran berupa gambaran singkat dari penelitian yang akan dilakukan berdasarkan pada data yang didapatkan saat observasi maupun teori-teori ahli.²⁸ Tahapan-tahapan tersebut dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* mata pelajaran IPAS kelas V SD/MI pada materi kegiatan ekonomi.

Tahapan pertama yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu melakukan analisis pada dua poin yakni kebutuhan dan materi. Analisis dilakukan untuk

²⁸ Addini Zahra Syahputri dkk., ‘Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif’, Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2, No. 1, Juni 2023, hal. 161.

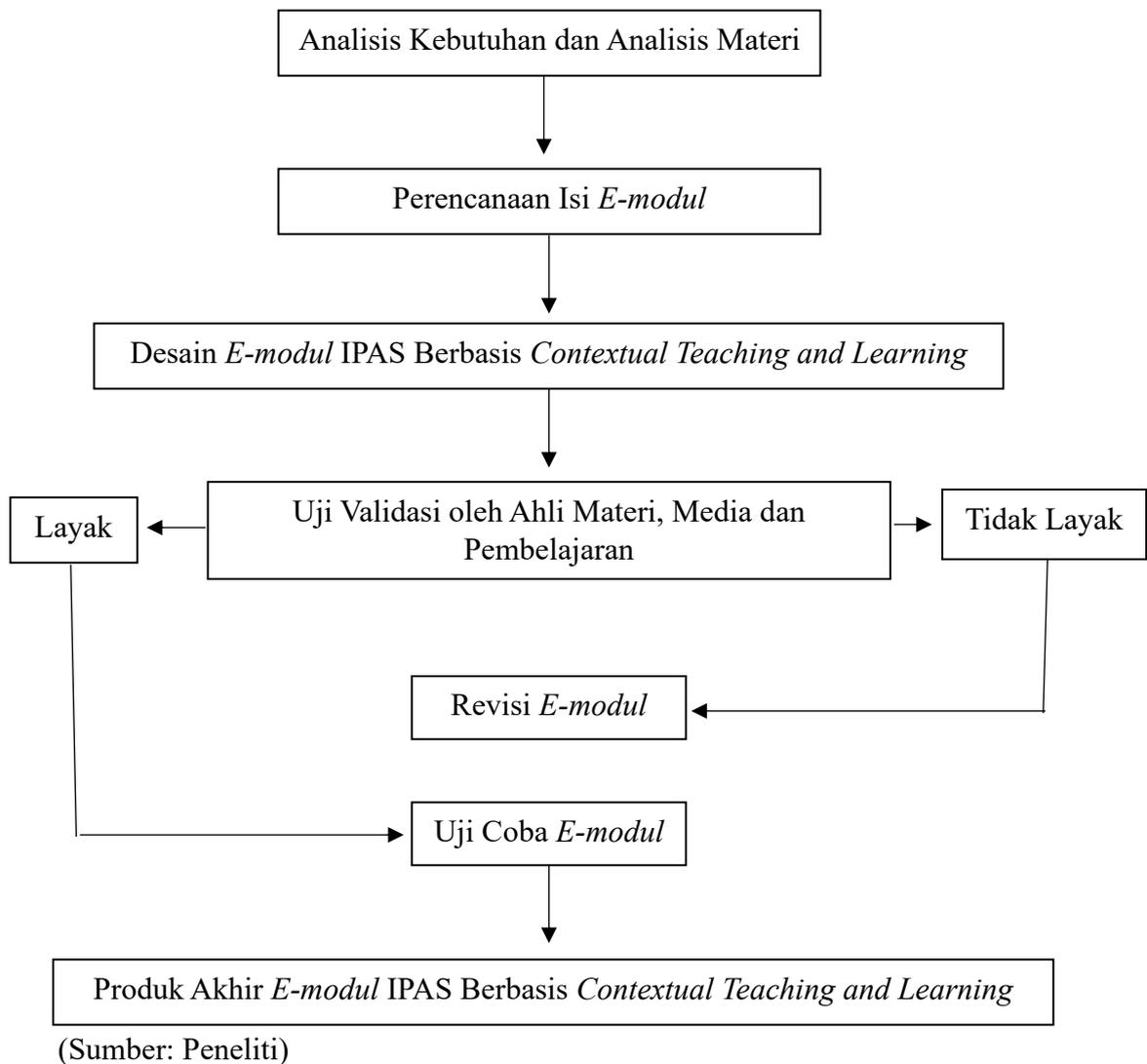
memperoleh data terkait kebutuhan sekolah pada kegiatan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan pada hasil wawancara dan analisis dengan melihat bahan ajar yang dibutuhkan oleh sekolah agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan analisis materi yaitu dilakukan dengan memilih salah satu materi IPAS yang menjadi kesulitan bagi siswa dalam memahami materi tersebut.

Dari data yang telah didapatkan, peneliti melanjutkan pada *tahap kedua* yaitu melakukan perencanaan isi dari *e-modul* secara umum seperti pemilihan mata pelajaran, materi, kelas dan kegiatan pembelajaran apa saja yang akan dicantumkan dalam *e-modul*. Perencanaan tersebut berdasarkan pada hasil analisis terkait mata pelajaran, materi dan kelas yang dibutuhkan adanya pengembangan bahan ajar. Kegiatan pembelajaran juga didasarkan pada hasil analisis yaitu kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan agar bahan ajar menjadi efektif.

Selanjutnya pada *tahap ketiga*, setelah perencanaan isi produk secara umum, peneliti menyusun desain dari *e-modul* IPAS berbasis CTL seperti yang telah direncanakan . Peneliti menggunakan bantuan aplikasi canva dalam membuat desain agar bahan ajar mampu memikat minat siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dilanjutkan pada *tahap keempat* yaitu produk diuji kelayakan pada ahli validasi materi, media dan pembelajaran. Apabila hasil mengatakan tidak layak, maka *e-modul* direvisi terlebih dulu sesuai hasil penilaian, saran dan kritik dari ahli validasi. Tetapi jika produk dikatakan layak maka dapat dilanjutkan pada

tahap kelima yaitu produk dapat diuji cobakan kepada siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini disajikan pada bagan berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

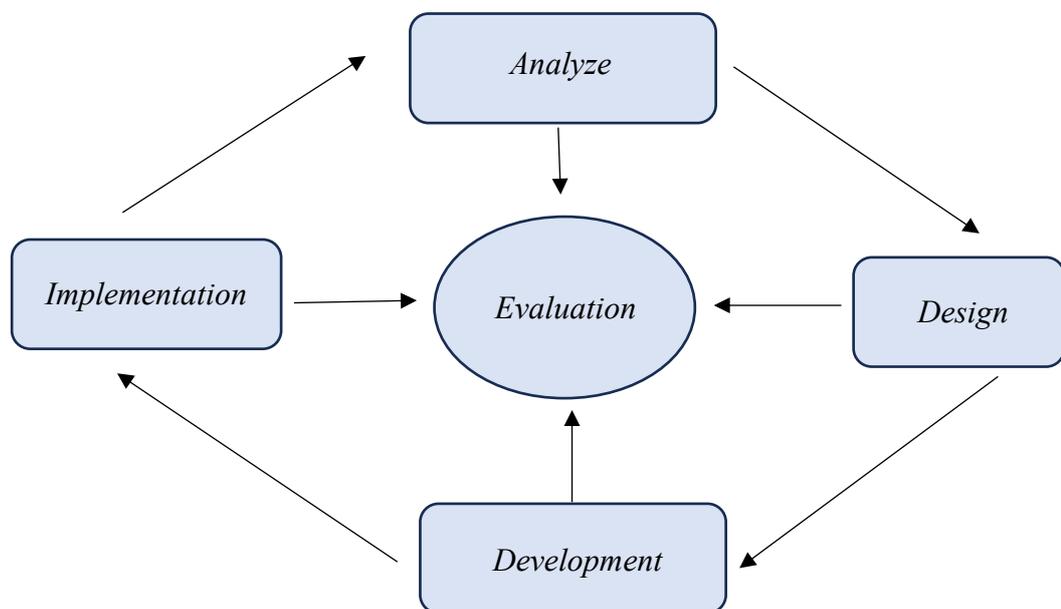
A. Model Pengembangan

Jenis penelitian *Research and Development (R&D)* digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini mencakup kegiatan seperti identifikasi masalah, analisis kebutuhan penelitian, perancangan produk, pengembangan produk, pengujian produk hingga produk layak untuk digunakan. Menurut pendapat Sugiyono (2020), *R&D* merupakan suatu cara dalam melakukan 4 hal berupa penelitian, perancangan desain produk, proses produksi dan uji validitas dari hasil produk kepada ahli validasi. *R&D* dalam hal ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk, memodifikasi atau menyempurnakan produk terdahulu, memberikan manfaat serta efektivitas produk kepada subjek penelitian.²⁹

Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) digunakan dalam penelitian ini. Alasan pemilihan model ADDIE dikarenakan model pengembangan tersebut terstruktur dan terdapat evaluasi pada setiap tahap agar hasil menjadi lebih optimal serta adanya tahapan analisis juga dapat membantu untuk mengetahui dengan baik data yang diperlukan untuk pengembangan *e-modul*. Model

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (ALFABETA: Bandung, 2020), hal. 396.

ADDIE dapat dikategorikan sebagai model yang sesuai untuk penelitian ini karena dapat memberikan arah yang jelas, sistematis, serta memungkinkan penyesuaian dan evaluasi di setiap langkah untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran.



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Menurut Cahyadi (2019), pemilihan model pengembangan dalam melakukan pengembangan bahan ajar merupakan hal yang perlu diperhatikan agar kualitas dari bahan ajar dapat memberikan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pengembangan terdiri dari beberapa kali uji validitas dari ahli validasi, pengujian subjek penelitian dan revisi untuk melakukan penyempurnaan produk akhir agar dapat memenuhi kriteria produk yang baik

dan telah melalui uji validitas hingga produk layak untuk digunakan.³⁰ Model ADDIE merupakan prosedur pengembangan yang digunakan. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan peneliti dalam model penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Menganalisis merupakan tahapan pertama yang perlu dilakukan sebagai dasar data dari pengembangan bahan ajar *e-modul*. Menurut Hidayat dan Nizar (2021), tahap analisis berisi identifikasi terkait penyebab adanya masalah dalam kegiatan pembelajaran, pemikiran, perancangan dan keputusan terkait solusi untuk penyelesaian masalah yang didapatkan dari hasil identifikasi kegiatan pembelajaran.³¹ Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara di MI Wahid Hasyim III Dau.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Perancangan bahan ajar meliputi perumusan materi, perancangan desain dan penyusunan instrumen merupakan tahapan kedua dalam penelitian ini. Menurut Rawe (2022), pada tahap ini berisi penetapan tujuan, perangkat, kegiatan, materi dan evaluasi pembelajaran.³² Adapun kegiatan dari tahap perancangan yaitu merumuskan materi, merancang desain berupa gambar, warna dan ilustrasi yang tepat serta menarik. Selain itu, menyusun

³⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", Halaqa: Islamic Education Journal, Vol. 3, No. 1, Juni 2019, hal. 36.

³¹ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol. 1, No. 1, Desember 2021, hal. 31.

³² Tenri Rawe, "Penerapan Model ADDIE dan *Self-Directed Learning* pada Program English Study at Home berbasis E-Learning di Eye Level Citra Grand Cibubur", Jurnal Instruksional, Vol. 3, No. 2, 2022, hal. 166.

instrumen validasi serta penyusunan tes yang akan diberikan sebelum dan setelah penggunaan *e-modul*. Lalu, pembagian angket kepada siswa terkait keefektifan produk.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Menurut Syahid dkk. (2024) tahapan pengembangan merupakan proses yang mencakup pengerjaan semua perancangan serta analisis yang sudah dilakukan yaitu dengan pembuatan *e-modul* yang disusun berdasarkan pada hasil tahap *analyze* dan tahap *design*, validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan. Setelah itu, dilakukan revisi berdasarkan penilaian, masukan berupa kritik dan saran dari ahli validasi. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengembangkan atau menyempurnakan *e-modul* agar dapat digunakan dalam pembelajaran guna mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.³³

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Menurut Rusmayana (2021), kegiatan tahap ini yakni mendistribusikan bahan ajar kepada subjek penelitian untuk menguji isi dan memperoleh umpan balik dari penggunaan *e-modul*.³⁴ Maka, setelah peneliti melakukan validasi pada ahli, peneliti melaksanakan implementasi berupa uji coba produk pada siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau berjumlah siswa 32 pada 1 kelas dengan menggunakan *e-modul* pada jam

³³ Ibrahim Maulana Syahid dkk., "*Model ADDIE dan ASSURE dalam Pengembangan Media Pembelajaran*", BANJARESE: Journal of International Multidisciplinary Research, Vol. 2, No. 5, Mei 2024, hal. 261.

³⁴ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa*, (Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada, 2021), hal. 15.

mata pelajaran IPAS. Uji coba berupa penggunaan produk dilakukan untuk mengetahui, mengumpulkan dan menganalisis data dari hasil belajar siswa menggunakan produk tersebut serta bertujuan untuk membantu siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan supaya terdapat peningkatan.³⁵

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Waruwu (2024), tahap pemberian evaluasi pada produk yang dikembangkan berdasarkan pada umpan balik dari pengguna produk untuk mengetahui tingkat ketercapaian dari tujuan pengembangan produk merupakan arti dari tahapan evaluasi.³⁶ Maka, tahap evaluasi berupa tahap yang akan dilakukan oleh peneliti seperti memperbaiki produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Setelah dilakukannya tiap tahap analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi apakah diperlukan adanya evaluasi pada media maupun materi *e-modul* agar dapat mencapai kelayakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Desain Uji Coba Produk

Menurut Sugiyono (2020), setelah melalui validasi dan revisi dilakukanlah tahap uji coba produk. Simulasi penggunaan produk lalu uji coba pada subjek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait keefektifan

³⁵ Nadia Alima Fadhila, dkk., "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013", *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 13, No. 1, Mei 2022, hal. 2-3.

³⁶ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2, Mei 2024, hal. 1227.

produk merupakan bentuk dari uji coba tahap awal. Peneliti melakukan uji coba pada produk kepada siswa karena bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait tingkat kegunaan dan keefektifan serta peningkatan hasil belajar dari *e-modul* IPAS berbasis *contextual teaching and learning*.³⁷ Sementara itu, dalam pengimplementasian uji coba produk, *e-modul* akan diaplikasikan selama dua kali kegiatan pembelajaran di kelas V MI Wahid Hasyim III Dau pada materi kegiatan ekonomi yang hasilnya dapat dijadikan sebagai data efektivitas *e-modul* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui kelayakan produk, peneliti melakukan uji validasi materi, media dan pembelajaran. Adapun kriteria ahli validasi materi yaitu orang yang berkompeten pada bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi materi. Lalu, untuk kriteria dari ahli validasi media adalah salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan keahlian pada bidangnya dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi media. Sedangkan untuk uji pembelajaran memiliki kriteria yaitu salah satu guru IPAS di MI Wahid Hasyim III Dau yang memenuhi kriteria minimal lulusan S-1, mengajar IPAS pada jenjang SD/MI dan bersedia menjadi uji pembelajaran.

Tidak hanya dengan uji kelayakan produk, tetapi juga terdapat *pre-test* dan *post-test* untuk siswa saat melakukan tahap implementasi pada siswa kelas V di

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (ALFABETA: Bandung, 2020), hal. 409.

MI Wahid Hasyim III Dau yang berjumlah 32 siswa pada 1 kelas. Tes berisi 10 soal pilihan ganda sebagai tolak ukur peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif sebelum dan sesudah penggunaan *e-modul*. Setelah itu diberlakukan penyebaran angket respon siswa kepada siswa kelas V berjumlah 32 siswa.

One group pretest-posttest design merupakan desain yang digunakan oleh peneliti. Pada penerapan desain tersebut yaitu melakukan penilaian satu kali berupa *pre-test* sebelum penggunaan produk dan penilaian satu kali berupa *post-test* setelah penggunaan produk. Desain ini menggunakan satu kelompok subjek, peneliti memilih kelas V dengan jumlah 32 siswa dengan tujuan agar dapat mengetahui efektivitas produk pada satu kelompok sehingga dapat terkontrol dengan baik.³⁸

$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan:

$O_1 = \textit{Pre-Test}$

$X = \textit{Perlakuan}$

$O_2 = \textit{Post-Test}$

³⁸ Leni Rahmawati dan Agustina Tyas Asri Hardini, "Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumentasi pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, Vol. 4, No. 4, 2020, hal. 1040.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba menurut Nashrullah dkk. (2023) merupakan orang atau sesuatu selaku pemberi informasi maupun data tentang hal yang sedang diteliti.³⁹ Seluruh peserta didik kelas V Tahun ajaran 2024/2025 di MI Wahid Hasyim III Dau pada 1 kelas dengan jumlah 32 siswa merupakan subjek uji coba pada penilitain ini. Alasan pemilihan subjek penelitian kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau yaitu karena siswa memiliki kesulitan dalam pemahaman materi apabila materi yang diberikan pada bahan ajar kurang mendetail dan juga masih kesulitan untuk membedakan pelaku ekonomi, bentuk kegiatan ekonomi dan hasil bidang kegiatan ekonomi.

E. Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan data dengan jenis kualitatif berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan jenis data kuantitatif berdasarkan hasil angket dan tes untuk mengukur peningkatan pada hasil belajar siswa. Adapun data kualitatif yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Hasil wawancara dengan Ibu Nuriyati, S.Ag, M.Pd selaku wali kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau Tahun Ajaran 2024/2025
2. Hasil observasi kelas V MI Wahid Hasyim III Dau
3. Dokumentasi observasi

Sedangkan data kuantitatif yang digunakan sebagai berikut.

³⁹ Mochamad Nashrullah dkk., *Metodologi Penelitian Pendidikan: Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data*, (UMSIDA PRESS: Sidoarjo, 2023), hal. 19.

1. Hasil penilaian dari ahli validasi materi, media dan pembelajaran.
2. Hasil *pre-test* dan *post-test*
3. Hasil penilaian dari angket respon siswa

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Ardiansyah dkk. (2023), metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian merupakan teknik sedangkan alat yang dirancang oleh peneliti untuk menilai kelayakan suatu produk yaitu instrumen. Dalam penelitian kuantitatif, teknik dan instrumen data yang umum digunakan meliputi angket dan instrumen pengukuran dalam eksperimen.⁴⁰ Adapun teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2020), wawancara adalah untuk menemukan permasalahan maupun untuk mendapatkan informasi dari narasumber yang dipilih sebagai bentuk teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara tanpa adanya susunan secara sistematis yaitu narasumber bebas menjawab tanpa pilihan jawaban. Pertanyaan awal yang diajukan yaitu terkait bahan ajar yang telah digunakan di MI Wahid Hasyim III Dau.

⁴⁰ Ardiansyah dkk., "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif", IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 1, No. 2, Juli 2023, hal. 5-6.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik berupa pengamatan terhadap area yang menjadi objek penelitian dan pengembangan. Teknik ini bertujuan untuk memahami aktivitas manusia maupun proses yang terjadi dalam suatu hal.⁴¹ Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi non-partisipan, di mana peneliti hanya mengamati jalannya proses pembelajaran tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut.

3. Dokumentasi

Pada teknik ini, peneliti menyediakan kumpulan dokumen sebagai bukti akurat maupun lampiran pendukung dalam penelitian dan pengembangan. Dokumentasi pada penelitian ini merupakan dokumentasi bahan ajar yang digunakan di MI Wahid Hasyim III Dau.

4. Angket Respon Siswa

Teknik terakhir yaitu penyebaran angket pada siswa tentang bahan ajar *e-modul* yang diberikan kepada siswa 1 kelas di jenjang kelas V MI Wahid Hasyim III Dau berjumlah 32 siswa. Angket respon siswa akan diberikan setelah penggunaan *e-modul*. Tujuan diberikannya angket yaitu untuk mengetahui *feedback* siswa terkait keefektifan *e-modul*.

Selain teknik pengumpulan data, adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (ALFABETA: Bandung, 2020), hal. 195-205.

1. Lembar Instrumen Validasi

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berupa lembar berisi penilaian terkait aspek materi serta terdapat kolom kritik dan saran. Instrumen validasi ini ditujukan pada ahli validasi materi yang telah memenuhi kriteria yaitu orang yang berkompeten pada bidang IPAS yang merupakan salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi materi. Adapun pemberian lembar instrumen validasi kepada ahli validasi materi yaitu pada tahap pengembangan (*development*) saat produk selesai dirancang dan membutuhkan uji kelayakan sebelum diberlakukan evaluasi dalam bentuk revisi materi atau implementasi pada subjek penelitian.

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Dalam instrumen ini berisi penilaian terkait aspek media dari *e-modul*. Selain itu disediakan kolom kritik dan saran untuk memberikan masukan terkait pengembangan bahan ajar. Instrumen validasi ini ditujukan pada ahli validasi media yang telah memenuhi kriteria yaitu salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan keahlian pada bidangnya dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi media. Adapun pemberian lembar instrumen validasi kepada ahli validasi media yaitu pada tahap pengembangan (*development*) saat produk selesai dirancang dan

membutuhkan uji kelayakan sebelum diberlakukan evaluasi dalam bentuk revisi media atau implementasi pada subjek uji coba.

c. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen ini berupa lembar berisi penilaian terkait dan materi dan media dari *e-modul*. Selain itu juga terdapat penilaian terkait soal tes dan angket yang akan diberikan pada siswa. Instrumen validasi ini ditujukan pada ahli validasi pembelajaran yang telah memenuhi kriteria yaitu salah satu guru IPAS di MI Wahid Hasyim III Dau yang memenuhi kriteria minimal lulusan S-1, mengajar IPAS pada jenjang SD/MI dan bersedia menjadi uji pembelajaran. Adapun pemberian lembar instrumen validasi kepada ahli validasi pembelajaran yaitu pada tahap pengembangan (*development*) saat produk selesai dirancang dan membutuhkan uji kelayakan sebelum diberlakukan evaluasi dalam bentuk revisi media atau implementasi pada subjek penelitian.

2. Tes

Peneliti melakukan pengumpulan data berupa tes pada siswa dengan mengadakan *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui apakah bahan ajar dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Tes akan dilakukan oleh satu kelas berjumlah 32 siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau saat semester genap tahun ajaran 2024/2025 bertepatan pada tahap implementasi (*implementation*). Kisi-kisi tes yang akan digunakan, yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-kisi tes

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal
1	Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan pelaku kegiatan ekonomi	Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis pelaku kegiatan ekonomi
		Siswa dapat membedakan kegiatan ekonomi
2	Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dengan tepat	Siswa dapat menentukan alur kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya
3	Peserta didik dapat mengidentifikasi bidang kegiatan ekonomi	Siswa dapat mencocokkan bidang kegiatan ekonomi berdasarkan pada pernyataan yang diberikan
4	Peserta didik dapat menentukan bidang kegiatan ekonomi andalan	Siswa dapat menentukan bidang kegiatan ekonomi andalan pada pernyataan yang diberikan

(Sumber: Peneliti)

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Lembar Validasi *E-modul*

Teknik analisis deskriptif kuantitatif berisi olahan data berdasarkan hasil nilai melalui lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Tujuan adanya teknik analisis lembar validasi *e-modul* yaitu untuk mengetahui kelayakan media dan materi berdasarkan pada syarat-syarat kelayakan. Adapun skala penilaian yaitu dengan memberikan salah satu angka antara 1-4 dengan keterangan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skala Penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Cukup Setuju
2	Setuju
1	Tidak Setuju

Selanjutnya, hasil dari lembar validasi yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dapat ditentukan tingkat kelayakannya dengan menggunakan rumus yaitu:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{jumlah skor total jawaban}}{\text{jumlah skor total maksimum tiap indikator}} \times 100\%$$

Setelah mengetahui persentase nilai kelayakan, maka untuk mengetahui kriteria uji kelayakan yang didapat yaitu berdasarkan klasifikasi pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Uji Kelayakan *E-modul* IPAS

Persentase	Interpretasi
85,01% - 100,00%	Sangat Baik
70,01% - 85,00%	Cukup Baik
50,01% - 70,00%	Baik
01,00% - 50,00%	Tidak Baik

(Sumber: Akbar, 2013)⁴²

2. Uji Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peneliti menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan *e-modul*

⁴² Sa'dun Akbar., *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 27.

IPAS berbasis *contextual teaching and learning* . Adapun rumus uji *Normalized Gain (N-Gain)*, yaitu:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Setelah mengetahui hasil dari uji N-Gain, selanjutnya yaitu terdapat klasifikasi kriteria dari N-Gain yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq N-Gain \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq N-Gain \leq 0,30$	Rendah
$N-Gain = 0,00$	Tidak ada peningkatan
$-1,00 \leq N-Gain \leq 0,00$	Adanya penurunan

(Sumber: Sukarelawan, dkk., 2024)⁴³

3. Analisis Data Respon Siswa

Analisis data respon siswa yaitu berdasarkan pada angket respon siswa. Tujuan analisis data respon siswa yaitu untuk mengetahui respon siswa terkait *e-modul IPAS berbasis contextual teaching and learning* . Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai persentase respon siswa, yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

⁴³ Sukarelawan dkk., *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, (Suryachya: Yogyakarta, 2024), hal. 10-11.

Keterangan:

NP = Nilai persentase respon siswa yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Setelah nilai persentase respon siswa telah diketahui, maka selanjutnya yaitu dengan melihat kriteria yang didapatkan pada tabel yang tersedia sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Respon Siswa

Persentase	Interpretasi
85,01% - 100,00%	Sangat Baik
70,01% - 85,00%	Cukup Baik
50,01% - 70,00%	Baik
01,00% - 50,00%	Tidak Baik

(Sumber: Akbar, 2013)⁴⁴

Pengembangan *e-modul* IPAS berbasis *contextual teaching and learning* dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan siswa dapat mencapai minimal 70,01% dengan kriteria baik sampai dengan 100,00% dengan kriteria sangat baik. Tetapi jika persentase ketuntasan siswa terdapat di bawah 70,01% maka pengembangan *e-modul* IPAS berbasis *contextual teaching and learning* dianggap tidak berhasil.

⁴⁴ Sa'dun Akbar., *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 27.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Bahan ajar *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V MI/SD merupakan hasil dari pengembangan ini. Materi pada *e-modul* memuat kegiatan ekonomi seperti pelaku kegiatan ekonomi, jenis kegiatan ekonomi serta bidang kegiatan ekonomi. Adapun *e-modul* diuji cobakan pada siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau dengan jumlah 32 siswa. Sebelum adanya kegiatan uji coba, peneliti melakukan observasi pra penelitian dan wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at, 11 Oktober 2024 untuk mendapatkan informasi terkait bahan ajar yang perlu dikembangkan di kelas tersebut dengan Bu Nuriyati, S.Ag, M.Pd sebagai narasumber serta wali kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau.

Adapun tahapan yang dilaksanakan berdasarkan pada model ADDIE yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yaitu analisis berupa analisis kebutuhan dan materi. Hasil dari analisis kebutuhan yaitu sekolah membutuhkan bahan ajar yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, diperlukan pula model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa lalu memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Sedangkan hasil analisis materi yaitu terdapat pada mata

pelajaran IPAS bagian IPS materi kegiatan ekonomi dikarenakan siswa memiliki kesulitan dalam membedakan antara kegiatan ekonomi, pelaku ekonomi maupun hasil kegiatan ekonomi.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahap ini berisi perumusan materi didasarkan pada hasil analisis materi kegiatan ekonomi dengan CP (Capaian Pembelajaran) berupa: “Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.”

Sedangkan tujuan pembelajaran yang dipilih dalam *e-modul*, yaitu:

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan pelaku kegiatan ekonomi dengan lancar, setelah pemberian materi pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dengan tepat melalui pengamatan secara berkelompok.
- 3) Melalui pengamatan, peserta didik dapat menentukan bidang kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya dengan memberikan minimal 3 contoh.
- 4) Setelah menentukan, peserta didik dapat menguraikan bidang kegiatan ekonomi andalan daerahnya dengan baik.

Selanjutnya yaitu merancang desain berupa gambar, warna dan ilustrasi menggunakan aplikasi canva.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap ini berisi pembuatan *e-modul* yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap pengembangan berupa desain *e-modul* terlampir pada lampiran 8. E-modul dikembangkan menggunakan aplikasi canva, isi dari e-modul berupa cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, CP dan TP, model kontekstual, daftar isi, pengantar pembelajaran, materi pembelajaran, latihan, hadist dan ayat, permainan, glosarium, daftar rujukan dan profil pengembang.

Setelah melakukan pengembangan terhadap *e-modul*, selanjutnya peneliti melakukan validasi pada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Penguji validasi ahli materi ialah orang yang berkompeten pada bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi materi. Penguji validasi ahli media adalah salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan keahlian pada bidangnya dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi media. Penguji validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh salah satu guru IPAS di MI Wahid Hasyim III Dau yang memenuhi kriteria minimal lulusan S-1, mengajar IPAS pada jenjang SD/MI dan bersedia menjadi ahli pembelajaran.

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Implementasi penggunaan *e-modul* dilakukan pada siswa kelas V berjumlah 32 siswa di MI Wahid Hasyim III Dau. Diawali dengan pemberian *pretest* sebagai uji awal pengetahuan siswa lalu penggunaan *e-modul*. Setelah itu diberikan *posttest* untuk menguji pengetahuan siswa setelah penggunaan *e-modul* dan juga terdapat penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa terkait *e-modul* yang telah digunakan.

Uji coba yang telah dilakukan terdapat kelemahan, dikarenakan sebelumnya tidak dilakukan uji coba terdahulu seperti *one to one* atau *small group*.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan peneliti dengan a) setelah melakukan tahapan analisis: merubah bahan ajar menjadi digital dikarenakan saran dari wali kelas V agar siswa memiliki pengalaman menggunakan bahan ajar digital, b) setelah melakukan tahapan design: merubah beberapa isi materi dalam *e-modul* berdasarkan pada saran dosen pembimbing agar isi materi tepat dengan model kontekstual yang mudah dipahami siswa, c) setelah melakukan tahap pengembangan: merevisi *e-modul* sesuai dengan hasil penilaian beserta kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, dan d) setelah melakukan tahapan implementasi: evaluasi melalui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *e-modul* serta melihat hasil angket respon siswa lalu keseluruhannya dapat dijadikan saran untuk pengembangan selanjutnya agar lebih baik lagi.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Validasi Produk

Sebelum uji coba dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi produk dari segi materi dan media untuk menilai validitas *e-modul* yang dikembangkan. Validator memberikan penilaian dalam dua bentuk, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Penilaian kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi, sedangkan penilaian kualitatif berdasarkan kritik serta saran yang diberikan oleh validator. Berikut adalah rincian hasil validasi produk.

a. Validasi Ahli Media

Pada penelitian dan pengembangan *e-modul* ini, media divalidasi oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd yang merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan keahlian dalam bidang media. Penilaian dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 dengan data kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan sebagai berikut.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Media

Poin	Aspek	No	Indikator	Skor
A.	Kualitas tampilan	1.	Kemudahan mengakses menu atau halaman	3
		2.	Penggunaan ikon atau tombol yang mudah dipahami	3
		3.	Konsistensi penempatan menu dan halaman	4
		4.	Tulisan dan ilustrasi jelas	4

Poin	Aspek	No	Indikator	Skor
		5.	Ketepatan pemilihan gambar berdasarkan kualitasnya	4
B.	Rekayasa perangkat lunak	6.	Sistem berjalan stabil tanpa sering mengalami gangguan	3
		7.	Tidak ada error yang mempengaruhi fungsi utama	3
		8.	Penggunaan memori dan sumber daya perangkat secara efisien	2
		9.	Mudah dipindahkan atau diinstal ke lingkungan berbeda	2
C.	Keterlaksanaan	10.	Media dapat digunakan oleh peserta didik tanpa keterbatasan waktu dan tempat	4
		11.	Penggunaan fitur-fitur tidak membingungkan	4
		12.	<i>E-modul</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan	3
D.	<i>Interface</i>	13.	Konsistensi tata letak antar halaman	4
		14.	Keseimbangan antara teks, gambar dan ruang kosong	4
		15.	Ketepatan dalam pemilihan warna sesuai dengan tema <i>e-modul</i>	3
		16.	Ketepatan dalam pemilihan jenis dan ukuran font	3
		17.	Konsistensi warna dan font antar halaman	3
		18.	Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	3
		19.	Desain <i>e-modul</i> sesuai dengan tingkatan peserta didik	4

Poin	Aspek	No	Indikator	Skor
		20.	Media <i>e-modul</i> dapat dijalankan di semua perangkat	2
		21.	Media <i>e-modul</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar	2
Jumlah Skor Total Jawaban				67
Jumlah Skor Total Maksimum Tiap Indikator				84

Adapun uraian dari hasil data di atas yaitu terdapat 8 indikator dengan kriteria sangat setuju, 9 indikator dengan kriteria cukup setuju dan 4 indikator dengan nilai setuju. Indikator yang mendapatkan nilai setuju terdapat pada penggunaan memori yang terhitung cukup banyak dikarenakan *e-modul* yang memiliki 37 halaman dengan total memori yang digunakan yaitu 65,6 MB. Indikator kedua yaitu mudah dipindahkan atau diinstal ke lingkungan berbeda, hal tersebut kurang relevan dikarenakan memori yang diperlukan cukup banyak, maka kesulitan untuk disimpan pada alat elektronik yang memiliki memori sedikit. Indikator ketiga dan keempat yaitu media *e-modul* dapat dijalankan di semua perangkat dan resolusi layar, hal tersebut dikarenakan terkadang terdapat *trouble* saat mengklik video *youtube*.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif berdasarkan data yang telah didapatkan yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Total Jawaban}}{\text{Jumlah Skor Total Maksimum Tiap Indikator}} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{84} \times 100\%$$

$$P = 79,76\%$$

Berdasarkan pada hasil di atas yaitu validasi media dengan presentase kelayakan 79,76% maka termasuk ke dalam kriteria cukup baik. *E-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diujicobakan di lapangan. Persentase kelayakan didasarkan pada Akbar (2013)⁴⁵ yaitu antara 70,01% – 85,00% termasuk pada kriteria cukup baik.

3) Data Kualitatif

Selain data kuantitatif, peneliti memiliki data kualitatif dari validator ahli media berisi kritik dan saran, yaitu:

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Validator Ahli Media

Kritik dan saran:
1. Menambahkan cara mengakses produk pada petunjuk penggunaan
2. Menambahkan cover belakang
3. Halaman 1 dimulai dari topik 1
4. Video belum bisa diakses
5. Kunci jawaban dibuat terpisah dari <i>e-modul</i>
6. Profil pengembang diubah menjadi deskriptif
<i>*Dapat diujicobakan setelah dilakukan perbaikan</i>

⁴⁵ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran 2. an*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 27.

Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media menjadi acuan peneliti dalam melakukan revisi *e-modul* agar dapat diujicobakan di lapangan.

b. Validasi Ahli Materi

Materi pada *e-modul* divalidasi oleh Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I yang merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan keahlian dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai dengan materi *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 dengan data kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan sebagai berikut.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Materi

Poin	Aspek	No	Indikator	Skor
A.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan	4
		2.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan	4
B.	Keakuratan materi	3.	Keakuratan konsep dan definisi dalam <i>e-modul</i>	4
		4.	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam materi	4
		5.	Definisi dan teori sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terkini	3
		6.	Keakuratan contoh kontekstual yang disajikan	4
		7.	Keakuratan gambar dan ilustrasi pada materi	4
		8.	Keakuratan istilah yang digunakan dalam materi	4

Poin	Aspek	No	Indikator	Skor
		9.	Keakuratan sumber informasi dalam materi	4
C.	Penyajian materi	10.	Petunjuk penggunaan yang diberikan dalam <i>e-modul</i> jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik	4
		11.	Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat berpikir peserta didik	4
		12.	Kesesuaian materi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	4
		13.	Kejelasan struktur materi	4
		14.	Kesesuaian ringkasan dan evaluasi dengan penyajian materi	4
		15.	Keefektifan gambar dan ilustrasi dalam penyajian materi untuk mendukung pemahaman materi	4
		16.	Penyajian materi menarik perhatian peserta didik serta mendorong keterlibatan interaksi aktif	4
		Jumlah Skor Total Jawaban		
Jumlah Skor Total Maksimum Tiap Indikator				64

Adapun uraian dari hasil data di atas yaitu terdapat 15 indikator dengan kriteria sangat setuju dan 1 indikator dengan kriteria cukup setuju. Indikator yang mendapatkan kriteria cukup setuju yaitu definisi dan teori sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terkini, hal tersebut dikarenakan hanya beberapa materi saja yang berisi pengetahuan terkini.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif berdasarkan data yang telah didapatkan yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Total Jawaban}}{\text{Jumlah Skor Total Maksimum Tiap Indikator}} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{64} \times 100\%$$

$$P = 98,43\%$$

Berdasarkan pada hasil di atas yaitu validasi materi dengan presentase kelayakan 98,43% maka termasuk ke dalam kriteria sangat baik. *E-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diujicobakan di lapangan. Persentase kelayakan didasarkan pada Akbar (2013)⁴⁶ yaitu antara 85,01% – 100,00% termasuk pada kriteria sangat baik.

3) Data Kualitatif

Sedangkan untuk data kualitatif yang didapatkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

Kritik dan saran:
1. Menambahkan tujuan pembelajaran berbasis HOTS pada topik 1
2. Menambahkan tafsir dari hadist yang ditentukan
3. Menambahkan sumber rujukan

Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi tentunya dilakukan melalui revisi materi dari *e-modul* sebelum diujicobakan.

⁴⁶ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran 2. an*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 27.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Setelah melakukan revisi berdasarkan pada kritik dan saran dari validator ahli media dan materi, peneliti melakukan validasi pada ahli pembelajaran dengan melakukan penilaian terkait media dan materi dari *e-modul*. Ibu Nuriyati, S.Ag, M.Pd. merupakan guru pada mata pelajaran IPAS kelas V selaku validator ahli pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini. Validasi dilakukan pada tanggal 23 januari 2025.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.5 Data Validasi Ahli Pembelajaran

Poin	Aspek	No	Indikator	Skor
A.	Media <i>e-modul</i>	1.	Kemudahan mengakses menu atau halaman	4
		2.	Tulisan dan ilustrasi terlihat jelas	4
		3.	Mudah dipindahkan atau diinstal ke lingkungan yang berbeda	4
		4.	Media dapat digunakan oleh peserta didik tanpa keterbatasan waktu dan tempat	3
		5.	Keseimbangan antara teks, gambar dan ruang kosong	4
		6.	Desain <i>e-modul</i> sesuai dengan tingkatan peserta didik	4
		7.	Media <i>e-modul</i> dapat dijalankan di semua perangkat	4
B.	Materi <i>e-modul</i>	8.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan	4
		9.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan	4
		10.	Keakuratan konsep dan definisi dalam materi <i>e-modul</i>	4
		11.	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam materi	4

Poin	Aspek	No	Indikator	Skor
		12.	Keakuratan contoh kontekstual yang disajikan	4
		13.	Keakuratan gambar dan ilustrasi pada materi	4
		14.	Keakuratan istilah yang digunakan dalam materi	4
		15.	Petunjuk penggunaan yang diberikan dalam <i>e-modul</i> jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.	3
		16.	Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat berpikir peserta didik	4
		17.	Kesesuaian materi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	4
		18.	Kejelasan struktur materi	4
		19.	Kesesuaian ringkasan dan evaluasi dengan penyajian materi	4
		20.	Keefektifan gambar dan ilustrasi dalam penyajian materi untuk mendukung pemahaman materi	4
		21.	Penyajian materi menarik perhatian peserta didik serta mendorong keterlibatan dan interaksi aktif.	4
Jumlah Skor Total Jawaban				82
Jumlah Skor Total Maksimum Tiap Indikator				84

Dari data validasi ahli pembelajaran di atas, kriteria sangat setuju yang didapatkan yaitu pada 19 indikator dan cukup setuju pada 2 indikator. Kriteria cukup setuju pada indikator media dapat digunakan oleh peserta didik tanpa keterbatasan waktu dan tempat termasuk kurang relevan dikarenakan masih terdapat siswa yang belum memiliki *handphone* pribadi, maka jika ingin menggunakan *e-modul* memerlukan *handphone* orang tua saat sedang tidak digunakan. Indikator kedua yaitu petunjuk penggunaan yang

diberikan dalam *e-modul*, dikarenakan masih terdapat kemungkinan siswa untuk kebingungan menggunakan *e-modul* dikarenakan pertama kalinya.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif berdasarkan data yang telah didapatkan yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Total Jawaban}}{\text{Jumlah Skor Total Maksimum Tiap Indikator}} \times 100\%$$

$$P = \frac{82}{84} \times 100\%$$

$$P = 97,61\%$$

Berdasarkan pada hasil di atas yaitu validasi pembelajaran dengan presentase kelayakan 97,61% maka termasuk ke dalam kriteria sangat baik. *E-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diujicobakan di lapangan. Persentase kelayakan didasarkan pada Akbar (2013)⁴⁷ yaitu antara 85,01% – 100,00% termasuk pada kriteria sangat baik.

3) Data Kualitatif

Selain data kuantitatif, adapun data kualitatif yang diberikan oleh ahli pembelajaran, yaitu:

⁴⁷ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran 2. an*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 27.

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran

Kritik dan saran:
Menambahkan glosarium pada akhir halaman

Berdasarkan pada kritik dan saran di atas, peneliti melakukan revisi dalam bentuk penambahan glosarium pada halaman di bagian akhir sebelum halaman daftar rujukan dan profil pengembang.

2. Hasil Implementasi Pengembangan Produk

Hasil implementasi pengembangan produk didasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa serta hasil angket yang telah diisi oleh siswa. Adapun waktu dimulainya penelitian untuk mengumpulkan data tersebut yaitu dimulai dari tanggal 5 Februari 2025 pada siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau yang berjumlah 32 siswa. Adanya *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai pengukur peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Siswa

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Afika Zahra Asyifa	40	80
2	Ainul Tri Ardiansyah	50	90
3	Aisyah Afiqah Syakirah	50	80
4	Asshifa Syaqla Habibi	40	80
5	Aulia Izzatun Nisa	50	100
6	Aqilla Silvia Cahaya Maharani	40	80
7	Denis Azzwa Ro'udlotul Jannah	60	90
8	Dewi Nafisah Azmi	60	80

No	Nama	Pretest	Posttest
9	Dzakira Talita Zahra	60	90
10	Ecilia Zafira	40	80
11	Fajar Rifki Ananta	50	90
12	Febriansyah Ahmad Ananta	50	80
13	Firaas Lexa Salwaa Salsabila	40	90
14	Fitrotin Syifa Nur Azizah	60	100
15	Ghiitsaa Alyaa Zeevania	40	80
16	Bayu Adi Priswanto	60	90
17	Ilham Adhyastha Putra Pradipta	60	90
18	Izam Syafa Azzizam	60	80
19	Kenza Alvaro Santos	50	70
20	Kenzo Arkana Al Farizqy	60	80
21	Khansa Atha Rahajeng Kurnianto	40	70
22	Khenza Zyifara Kamelia	40	70
23	Mochammad Syafiq Ramdhan	60	80
24	Muhammad Heydar El-Zaidan	50	80
25	Muhammad Ibnu Abdillah	10	60
26	Muhammad Rasyad Nafis Farras	60	80
27	Mutiara Maulida Lestari	60	90
28	Naureen Auliya Rafifa	60	80
29	Nur Abid Aqila Pranaja	50	90
30	Salman Huda	60	90
31	Suryo Hadi Banyu Nugroho	50	80
32	Zaskya Putri Kencana	50	70

Dari data di atas kemudian menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan rumus di bawah ini.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk menghitung N-Gain dengan hasil 0,65. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria ‘sedang’ seperti yang tercantum pada Sukarelawan, dkk., (2024)⁴⁸ yaitu terdapat dalam rentang $0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$. Adapun hasil dari IBM

⁴⁸ Sukarelawan dkk., *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, (Suryachya: Yogyakarta, 2024), hal. 10-11.

SPSS Statistics terkait nilai N-Gain yang diperoleh yaitu berada pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8 Nilai N-Gain

Descriptives

	Statistic	Std. Error
N-Gain Mean	.6507	.02715

Selanjutnya, peneliti membagikan angket respon siswa berisi 10 pernyataan yang diisi oleh 32 siswa tersebut. Hasil dari angket respon siswa memberikan data berupa tingkat kemenarikan *e-modul* menurut siswa setelah penggunaan *e-modul* dalam kegiatan pembelajaran. Di bawah ini disajikan tabel berisi hasil angket respon siswa.

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	R	SM
1	Afika Zahra Asyifa	35	40
2	Ainul Tri Ardiansyah	35	40
3	Aisyah Afiqah Syakirah	34	40
4	Asshifa Syaqla Habibi	36	40
5	Aulia Izzatun Nisa	34	40
6	Aqilla Silvia Cahaya Maharani	35	40
7	Denis Azzwa Ro'udlotul Jannah	36	40
8	Dewi Nafisah Azmi	34	40
9	Dzakira Talita Zahra	35	40
10	Ecilia Zafira	30	40
11	Fajar Rifki Ananta	32	40
12	Febriansyah Ahmad Ananta	36	40
13	Firaas Lexa Salwaa Salsabila	32	40
14	Fitrotin Syifa Nur Azizah	37	40
15	Ghiitsaa Alyaa Zeevania	32	40
16	Bayu Adi Priswanto	30	40
17	Ilham Adhyastha Putra Pradipta	35	40
18	Izam Syafa Azzizam	30	40

No	Nama	R	SM
19	Kenza Alvaro Santos	33	40
20	Kenzo Arkana Al Farizqy	30	40
21	Khansa Atha Rahajeng Kurnianto	29	40
22	Khenza Zyifara Kamelia	37	40
23	Mochammad Syafiq Ramdhan	29	40
24	Muhammad Heydar El-Zaidan	35	40
25	Muhammad Ibnu Abdillah	27	40
26	Muhammad Rasyad Nafis Farras	31	40
27	Mutiara Maulida Lestari	30	40
28	Naureen Auliya Rafifa	34	40
29	Nur Abid Aqila Pranaja	37	40
30	Salman Huda	33	40
31	Suryo Hadi Banyu Nugroho	29	40
32	Zaskya Putri Kencana	25	40
Jumlah		1047	1280

Dari data di atas, dimasukkan ke dalam rumus di bawah ini untuk mengetahui kriteria hasil respon siswa yang didapatkan.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{1047}{1280} \times 100\%$$

$$NP = 81,79\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase respon siswa

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Berdasarkan nilai persentase yang didapatkan di atas yaitu 81,79% maka termasuk pada kriteria cukup menarik. Kriteria hasil angket respon siswa untuk

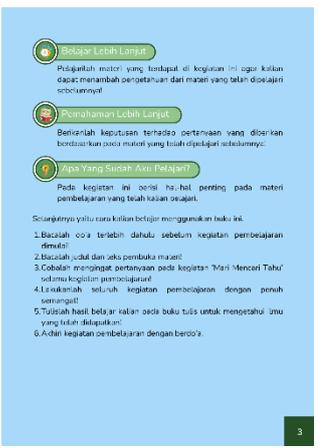
e-modul ini diambil dari Akbar (2013)⁴⁹ dengan rentang nilai 70,01% - 85,00% adalah kriteria “Cukup Baik”.

C. Revisi Produk

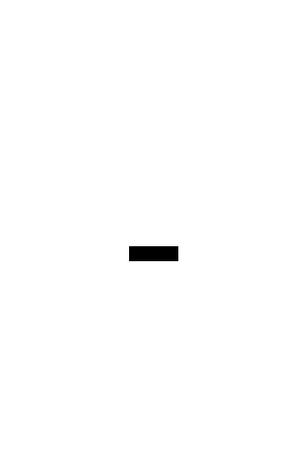
Pada poin ini berisi gambaran *e-modul* sebelum dan sesudah revisi berdasarkan pada penilaian dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Revisi *e-modul* ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

1. Revisi Produk dari Ahli Media

Tabel 4.10 Revisi *E-modul* dari Ahli Media

No	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Penambahan petunjuk penggunaan untuk akses penggunaan <i>e-modul</i>		

⁴⁹ Sa'dun Akbar., *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 27.

No	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
2	Cover bagian belakang		
3	Halaman 1 dimulai dari topik 1		
4	Profil pengembang diubah menjadi deskriptif		

2. Revisi Produk dari Ahli Materi

Tabel 4.11 Revisi *E-modul* dari Ahli Materi

No	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Penambahan tujuan pembelajaran berbasis HOTS pada topik 1	 <p>TOPIK 1 PELAKU KEGIATAN EKONOMI</p> <p>Di sekolah, kita men- di cantin dan laporan yang dapat membantu memenuhi kebutuhan kita sehari-hari. Cantin menyediakan makanan dan minuman, sementara laporan menjual berbagai perlengkapan sekolah seperti alat tulis dan sebagainya. Cantin merupakan salah satu tempat kegiatan ekonomi berlangsung. Kita bisa mempelajarinya melalui ibu kantin yang memasak makanan. Setelah itu, makanan tersebut didistribusikan ke kantin dan kita membeli dan memakan makanan tersebut.</p> <p>Kegiatan di atas yang dilakukan oleh manusia di kantin merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pelaku ekonomi, sehingga kita akan mempelajari jenis-jenis pelaku ekonomi, dan kita akan mempelajari peran mereka dalam kegiatan perekonomian dengan baik ya!</p> <p>Tujuan Pembelajaran: Esensi: didik dapat menyebutkan perbedaan pelaku kegiatan ekonomi dengan lancar, setelah pemberian model pembelajaran.</p>	 <p>TOPIK 1 PELAKU KEGIATAN EKONOMI</p> <p>Di sekolah, kita men- di cantin dan laporan yang dapat membantu memenuhi kebutuhan kita sehari-hari. Cantin menyediakan makanan dan minuman, sementara laporan menjual berbagai perlengkapan sekolah seperti alat tulis dan sebagainya. Cantin merupakan salah satu tempat kegiatan ekonomi berlangsung. Kita bisa mempelajarinya melalui ibu kantin yang memasak makanan. Setelah itu, makanan tersebut didistribusikan ke kantin dan kita membeli dan memakan makanan tersebut.</p> <p>Kegiatan di atas yang dilakukan oleh manusia di kantin merupakan di kegiatan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pelaku ekonomi, sehingga kita akan mempelajari jenis-jenis pelaku ekonomi, dan kita akan mempelajari peran mereka dalam kegiatan perekonomian dengan baik ya!</p> <p>Tujuan Pembelajaran: 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan pelaku kegiatan ekonomi dengan lancar, setelah pemberian model pembelajaran. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran masing-masing pelaku ekonomi dengan tepat melalui pengamatan secara berkelompok.</p>

No	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
2	Penambahan tafsir pada hadist yang ditentukan	<p>Dari Jabir bin 'Abdillah radhiyallahu 'anhu, Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:</p> <p>أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا اللَّهَ وَأَجْمَلُوا فِي الْقَلْبِ فَإِنَّ نَفْسًا لَنْ تَقُوتَ حَتَّى تَمُوتَ وَرَقِيقًا وَإِنْ أَتَيْتُمْ اللَّهَ فَأَتَيْتُمُوهُ وَالْقَلْبُ حُدُودٌ مَا حَلَّ وَدَقُّوا مَا حَزَمَ.</p> <p>"Wahai umat manusia, bertakwalah kepada Allah, dan tempuhlah jalan yang baik dalam mencari rezeki, karena sesungguhnya tidaklah seorang hamba akan mati, hingga ia benar-benar tidak mengenyam seluruh rezekinya, walaupun terlambat datanginya. Maka bertakwalah kepada Allah, dan tempuhlah jalan yang baik dalam mencari rezeki. Tempuhlah jalan-jalan mencari rezeki yang halal, dan tinggalkan yang haram." (HR. Ibnu Majah no. 2144).</p> 	<p>Dari Jabir bin 'Abdillah radhiyallahu 'anhu, Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:</p> <p>أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا اللَّهَ وَأَجْمَلُوا فِي الْقَلْبِ فَإِنَّ نَفْسًا لَنْ تَقُوتَ حَتَّى تَمُوتَ وَرَقِيقًا وَإِنْ أَتَيْتُمْ اللَّهَ فَأَتَيْتُمُوهُ وَالْقَلْبُ حُدُودٌ مَا حَلَّ وَدَقُّوا مَا حَزَمَ.</p> <p>"Wahai umat manusia, bertakwalah kepada Allah, dan tempuhlah jalan yang baik dalam mencari rezeki, karena sesungguhnya tidaklah seorang hamba akan mati, hingga ia benar-benar tidak mengenyam seluruh rezekinya, walaupun terlambat datanginya. Maka bertakwalah kepada Allah, dan tempuhlah jalan yang baik dalam mencari rezeki. Tempuhlah jalan-jalan mencari rezeki yang halal, dan tinggalkan yang haram." (HR. Ibnu Majah no. 2144).</p> <p>Hadist tersebut memiliki makna bahwa mencari rezeki untuk urusan dunia haruslah dengan halal dan menjauhi hal haram agar mendapatkan keberkahan dari Allah SWT. Sedangkan untuk urusan akhirat, yang perlu dilakukan hamba-Nya adalah dengan bertakwa kepada Allah SWT.</p> 
4	Penambahan daftar rujukan	<p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Chariem, Amalia dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.</p> <p>Wijayanti, Murwani. 2023. Modul Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Bumi Aksara.</p> <p>PROFIL PENULIS</p> <p> Nama : Regine Satri Kireta TT : Dan utsari 00 April 2000 Alamat Asal : Retung, Pa'i Nomor Telepon : 089524639177 Email : reginasatri42@gmail.com Program Studi : Pendidikan Guru-Mahasiswa Bimbingan/PGMB Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ITK Universitas : Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang</p> <p>37</p>	<p>DAFTAR RUJUKAN</p> <p>Chariem, Amalia dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.</p> <p>Sahada, dkk. 2022. Efektivitas Para Pelaku Ekonomi dalam Menjangkau Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. Jurnal Inovasi Penelitian. 3(10).</p> <p>Wijayanti, Murwani. 2023. Modul Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Bumi Aksara.</p> <p>PROFIL PENGEMBANG</p> <p> Regine Satri Kireta adalah seorang mahasiswa program studi Pendidikan Guru Mahasiswa Bimbingan/PGMB di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ITK pada universitas Islam Negeri UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Lahir di Danarung pada 2 April 2000. Rencananya berniat di Bandung. Dst. Rencananya dapat di hubungi melalui: • Nomor Telepon: 08952463477 • Email: reginasatri42@gmail.com</p> <p>28</p>

3. Revisi Produk dari Ahli Pembelajaran

Tabel 4.12 Revisi *E-modul* dari Ahli Pembelajaran

Poin Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Penambahan glosarium</p>	<p style="text-align: center;">-</p>	<div style="background-color: #e0f0ff; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">GLOSARIUM</p> <p>Alat elektronik : Benda yang bekerja dengan listrik, seperti televisi dan kulkas.</p> <p>Alat transportasi : Kendaraan yang dipakai untuk berpindah tempat, seperti mobil dan sepeda.</p> <p>Budidaya : Merawat dan mengembangkan tumbuhan atau hewan agar bermanfaat.</p> <p>Dataran tinggi : Daerah yang letaknya tinggi, seperti pegunungan.</p> <p>Dataran rendah : Daerah yang letaknya lebih rendah dan biasanya cekak pantai atau sungai.</p> <p>Distribusi : Usaha atau bantuan yang diberikan untuk suatu hal.</p> <p>Distributor : Orang atau perusahaan yang mengirim barang dari pabrik ke toko.</p> <p>Ekstraksi : Mengambil sesuatu dari alam, seperti menambang emas atau mengambil minyak bumi.</p> <p>Jasa : Pekerjaan yang dilakukan untuk membantu orang lain tanpa menghasilkan barang.</p> <p>Konsumsi : Kegiatan memakai atau menggunakan barang dan jasa.</p> </div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Konsumen : Orang yang membeli dan menggunakan barang atau jasa.</p> <p>Kontribusi : Proses mengirim dan menyebarkan barang ke berbagai tempat.</p> <p>Kurir : Orang yang mengantarkan barang ke pembeli.</p> <p>Peran : Tugas atau kewajiban yang harus dilakukan.</p> <p>Pabrik : Tempat untuk membuat barang dalam jumlah banyak.</p> <p>Produsen : Orang atau perusahaan yang membuat barang.</p> <p>Produksi : Proses membuat barang atau jasa.</p> <p>Tanaman komersial : Tanaman yang ditanam untuk dijual, seperti kopi dan teh.</p> <p>Tanaman pangan : Tanaman yang ditanam untuk dimakan, seperti padi dan jagung.</p> </div>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti berupa pengembangan *e-modul* yaitu terdapat pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi untuk kelas V. Adapun isi dari *e-modul* yaitu terdapat materi pembelajaran maupun latihan soal secara berkelompok dan individu. Tujuan adanya *e-modul* yaitu agar siswa bisa belajar dengan mandiri tanpa keterbatasan waktu maupun tempat.⁵⁰ Selain itu, memiliki tujuan supaya siswa merasakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan bahan ajar digital berisi ragam gambar, ilustrasi, video serta terdapat hadist dan ayat yang dapat membuat siswa mengetahui perspektif islam dari materi yang telah mereka pelajari.

E-modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva dengan ukuran A4 (210 mm x 297 mm) yang dapat diakses oleh siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau melalui aplikasi yang sama, yaitu canva. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut.

⁵⁰ Yunita Lastri, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran", Jurnal Citra Pendidikan, Vol. 3 No. 3, 2023, hal. 1141.

1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahapan ini berupa kegiatan analisis sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik. Tujuan pengembangan adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang efektif, efisien dan menarik.⁵¹ Analisis yang di sekolah yaitu dengan melakukan observasi pembelajaran di kelas V dan wawancara dengan wali kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau. Adapun permasalahan di MI Wahid Hasyim III Dau menjadikan analisis terbagi menjadi dua yaitu kebutuhan dan materi. Analisis kebutuhan memiliki tujuan agar dapat menentukan kebutuhan siswa untuk kegiatan pembelajaran baik berupa bahan ajar maupun model pembelajaran.⁵² Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara kepada wali kelas V yaitu Ibu Nuriyati, S.Ag, M.Pd. bahwa kelas V belum memiliki pengalaman dalam menggunakan bahan ajar digital, hanya menggunakan buku paket yang telah disediakan sekolah. Hal ini menjadikan peneliti melakukan pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, adanya analisis materi didasarkan pada wawancara dan observasi bahwasannya sebagian besar kelas V memiliki kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS dan memerlukan contoh yang mudah untuk dipahami beserta gambar yang juga

⁵¹ Khoirul Anafi, dkk., *'Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE'*, Jurnal Education and Development, Vol. 9, No. 4, November 2021, hal. 435.

⁵² Siti Khasinah dan Elviana, *"Need Analysis dalam Pengembangan Kurikulum"*, Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, Vol. 12, No. 4, Oktober 2022, hal. 841.

dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Maka peneliti memilih mata pelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan model kontekstual serta memberikan beragam gambar dan ilustrasi agar siswa dapat memahami materi lebih mudah.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Adapun kegiatan dari tahap perancangan yaitu menyusun pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya.⁵³ Tahap ini berupa merumuskan materi, merancang desain, menyusun instrumen validasi, menyusun *pre-test*, *post-test* dan angket. Adapun rincian pada tahapan ini, yaitu:

a. Merumuskan materi

Materi yang dipilih oleh peneliti yaitu kegiatan ekonomi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS. Adapun CP dari mata pelajaran tersebut yaitu berkaitan tentang pengenalan kegiatan ekonomi supaya dapat mengambil keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya. Sedangkan tujuan pembelajaran yang dipilih dalam *e-modul*, yaitu:

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan pelaku kegiatan ekonomi dengan lancar, setelah pemberian materi pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dengan tepat melalui pengamatan secara berkelompok.

⁵³ Agnes Irene Silitonga, dkk., '*Implementasi Addie Model dalam Pengembangan E-Module*', SISFO: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Vol. 6, No. 2, 2022, hal. 105.

- 3) Melalui pengamatan, peserta didik dapat menentukan bidang kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya dengan memberikan minimal 3 contoh.
- 4) Setelah menentukan, peserta didik dapat menguraikan bidang kegiatan ekonomi andalan daerahnya dengan baik.

Dari CP dan TP di atas, perumusan materi dilanjutkan dengan menentukan kegiatan pembelajaran yang akan diisi dalam *e-modul* berupa a) mari mencari tahu, b) mari memahami, c) kosakata baru, d) lakukan bersama, e) belajar lebih lanjut, f) mari menjelaskan, g) pemahaman lebih lanjut, dan h) apa yang sudah aku pelajari?. Kegiatan pembelajaran tersebut didasarkan pada langkah-langkah *contextual teaching and learning* yaitu tahap invitasi, tahap eksplorasi, tahap penjelasan dan tahap pengambilan tindakan.⁵⁴

b. Merancang desain

Setelah dilakukannya perumusan materi, selanjutnya yaitu merancang desain berupa gambar, warna dan ilustrasi yang tepat serta menarik. Dalam merancang desain secara keseluruhan dan pemilihan gambar serta ilustrasi, peneliti menggunakan elemen yang terdapat dalam aplikasi canva. Segala gambar dan ilustrasi yang disajikan tentunya disesuaikan dengan topik yang sedang dibahas sebagai bentuk

⁵⁴ Neni Nadiroti Muslimah dan Eko Fajar Suryaningrat, "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis", PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1, No. 3, November 2021, hal. 555.

penjelas agar memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi.

c. Menyusun instrumen

Penyusunan instrumen dimulai dengan validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan *e-modul* dari segi media maupun materi. Selanjutnya, peneliti menyusun soal tes yang akan digunakan dalam *pretest* dan *posttest* bagi siswa, serta menyusun angket. Sebelum didistribusikan kepada siswa, soal tes dan angket tersebut dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli pembelajaran. Adapun tujuan dari tes dan angket ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman siswa serta mengetahui respons mereka terhadap penggunaan *e-modul*.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahapan ini yaitu untuk membuat atau memperbaiki bahan ajar yang nantinya akan digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan.⁵⁵ Tahap ini berisi pengembangan *e-modul* dan validasi *e-modul*.

a. Pengembangan *e-modul*

Diawali dengan *cover*, *e-modul* ini memiliki *cover* depan dan belakang. *Cover* depan berisi identitas *e-modul* seperti judul *e-modul*, jenjang kelas dan nama penyusun serta terdapat ilustrasi

⁵⁵ Ibrahim Maulana Syahid dkk., "Model ADDIE dan ASSURE dalam Pengembangan Media Pembelajaran", BANJARESE: Journal of International Multidisciplinary Research, Vol. 2, No. 5, Mei 2024, hal. 261.

kenampakan alam yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi. Sedangkan untuk *cover* belakang berisi deskripsi singkat terkait isi dalam *e-modul* yang dapat membantu pengguna untuk mengetahui gambaran isi dari *e-modul* serta manfaat menggunakan *e-modul* tersebut.

Selanjutnya, isi pada *e-modul* yaitu mencakup kata pengantar, petunjuk penggunaan sebagai pedoman menggunakan *e-modul*, CP dan TP yang akan dicapai, model kontekstual yang akan ditemukan, daftar isi *e-modul*, pengantar pembelajaran pada topik 1 dan 2, berbagai kegiatan pembelajaran pada topik 1 dan 2, hadist dan ayat yang berkaitan dengan materi pembelajaran, permainan yang juga berkaitan dengan materi pembelajaran, glosarium, daftar rujukan dan profil pengembang.

b. Validasi *e-modul*

Pertama, validasi *e-modul* pada ahli media yang merupakan salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan keahlian pada bidang media dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi media. Hasil yang didapatkan oleh peneliti yaitu seperti yang terdapat pada tabel 4.1 dan 4.2 dengan nilai yang didapatkan yaitu 79,76% kriteria cukup baik. Setelah penilaian tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada *e-modul* menyesuaikan dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli media yaitu dengan menambahkan petunjuk penggunaan dan *cover* bagian belakang. Selain itu juga peneliti memindahkan halaman 1 pada kata

pengantar menjadi pada bagian topik 1, memastikan agar video dapat diakses, memisahkan kunci jawaban dari *e-modul* dan mengubah profil pengembang menjadi bentuk deskriptif.

Kedua, validasi *e-modul* pada ahli materi yang merupakan orang berkompeten pada bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan minimal pendidikan terakhir adalah S-2 dan bersedia menjadi ahli validasi materi. Hasil yang didapatkan oleh peneliti yaitu seperti yang terdapat pada tabel 4.3 dan 4.4 dengan nilai yang didapatkan yaitu 98,43% kriteria sangat baik. Setelah penilaian tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada *e-modul* menyesuaikan dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi yaitu dengan menambahkan TP pada topik 1 yaitu “Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dengan tepat melalui pengamatan secara berkelompok”, memberikan makna pada hadist dan ayat yang terdapat dalam *e-modul*, dan menambahkan sumber rujukan selain buku yaitu peneliti mendapatkan rujukan tambahan melalui artikel milik Suhada (2022).

Terakhir, validasi *e-modul* pada ahli pembelajaran yang merupakan salah satu guru IPAS di MI Wahid Hasyim III Dau yang memenuhi kriteria minimal lulusan S-1, mengajar IPAS pada jenjang SD/MI dan bersedia menjadi ahli pembelajaran. Hasil yang didapatkan oleh peneliti yaitu seperti yang terdapat pada tabel 4.4 dan 4.6 dengan nilai yang didapatkan yaitu 97,61% kriteria sangat baik. Setelah penilaian tersebut,

peneliti melakukan perbaikan pada *e-modul* menyesuaikan dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu dengan menambahkan glosarium pada halaman bagian belakang, peneliti membuatnya di *e-modul* pada halaman 26-27 dengan jumlah 19 kosakata yang diartikan.

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Menurut Rusmayana (2021), kegiatan tahap ini yakni mendistribusikan bahan ajar kepada subjek penelitian untuk menguji isi dan memperoleh umpan balik dari penggunaan *e-modul*.⁵⁶ Tahap ini dilakukan peneliti diawali pada hari Rabu, 05 Februari 2025 pada siswa kelas V berjumlah 32 siswa di MI Wahid Hasyim III Dau dengan dilakukannya *pretest*. Penggunaan *e-modul* dilakukan pada hari Kamis 06 Februari 2025 dan Rabu, 12 Februari 2025. Diakhiri dengan *posttest* dan penyebaran angket yang dilakukan pada hari Kamis, 13 Februari 2025. Penerapan *e-modul* pada siswa yaitu dengan melakukan segala kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam *e-modul* berupa pembelajaran materi yang berisi gambar dan ilustrasi, mempelajari kosakata baru, melakukan kegiatan secara berkelompok dan individu serta mendapatkan rangkuman materi yang telah dipelajari. Sedangkan untuk tes, siswa mendapat 10 soal yang perlu untuk dilakukan mereka saat *pretest* dan *posttest* guna mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau.

⁵⁶ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa*, (Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada, 2021), hal. 15.

Terkait angket, siswa menilai 10 pernyataan yang terdapat pada angket berdasarkan pada pendapat mereka masing-masing setelah penggunaan *e-modul*.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Waruwu (2024), tahap pemberian evaluasi pada produk yang dikembangkan berdasarkan pada umpan balik dari pengguna produk untuk mengetahui tingkat ketercapaian dari tujuan pengembangan produk merupakan arti dari tahapan evaluasi.⁵⁷ Tahap ini terdapat pada setiap tahap yang telah dilakukan peneliti. Bentuk evaluasi setelah tahap analisis yaitu dengan menentukan hasil dari analisis yang telah dipilih dan memperkirakan apakah terdapat analisis lain yang perlu dilakukan. Selanjutnya, evaluasi pada tahap desain yaitu dengan melakukan konsultasi pada dosen pembimbing terkait *e-modul*, lalu peneliti melakukan perubahan pada unsur materi *e-modul* berdasarkan saran dari dosen pembimbing. Evaluasi pada tahap pengembangan yaitu dilakukan dengan revisi *e-modul* berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, sebelum *e-modul* diimplementasikan pada siswa. Terakhir, evaluasi pada tahap implementasi yaitu dengan mengidentifikasi kekurangan pada *e-modul* berdasarkan hasil angket siswa yang telah disebarkan oleh peneliti.

⁵⁷ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol. 9, No. 2, Mei 2024, hal. 1227.

Maka dari itu, adanya evaluasi yaitu untuk mengetahui apakah *e-modul* layak dan efektif untuk digunakan siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Jika *e-modul* memiliki kekurangan, tentunya peneliti melakukan perbaikan pada *e-modul*.

B. Hasil Implementasi Produk

Setelah *e-modul* melalui uji validasi 3 ahli dan layak untuk diujicobakan, maka dilanjutkan dengan pengimplementasian *e-modul* yang dilakukan di MI Wahid Hasyim III Dau pada siswa kelas V berjumlah 32 siswa. Saat pengimplementasian *e-modul*, peneliti mengambil data pada siswa berupa *pretest*, *posttest* dan angket. *Pretest* berjumlah 10 soal pilihan ganda diisi oleh siswa sebelum penggunaan *e-modul* sedangkan *posttest* dikerjakan oleh siswa setelah penggunaan *e-modul* dengan jumlah soal yang sama yaitu 10 soal pilihan ganda. Hasil dari *pretest* dan *posttest* yaitu memperoleh kriteria N-Gain sedang dengan nilai 0,65 yaitu terdapat pada kriteria sedang.

Sedangkan untuk angket respon siswa mendapatkan kriteria kemenarikan “Cukup Baik” yaitu dengan persentase 81,79%. Pada saat pengimplementasian, siswa terlihat antusias menggunakan *e-modul*, hal tersebut dapat dilihat saat siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran baik saat pemberian materi maupun pengerjaan tugas kelompok dan individu. Beberapa siswa memiliki kendala saat mengakses *e-modul* dikarenakan koneksi internet yang kurang mendukung mengakibatkan beberapa gambar dan video terjadi *loading* yang cukup lama. Di luar kendala tersebut, sebagian besar siswa terlihat dapat

memahami materi pembelajaran dengan mudah karena siswa dapat menjawab pertanyaan secara benar dan tepat.

Berdasarkan hasil di atas, maka *e-modul* tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa tertarik menggunakan *e-modul* tersebut serta siswa memiliki peningkatan nilai *posttest* jika dibandingkan dengan nilai *pretestnya*. Selain itu, beberapa siswa juga mengatakan bahwa mereka sudah mencoba menggunakan *e-modul* untuk pembelajaran di rumah yang dapat membuat mereka lebih memahami materi yang telah diberikan oleh peneliti, mereka juga dapat menguji pengetahuannya melalui latihan soal individu yang terdapat dalam *e-modul*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Najuah (2020) bahwa *e-modul* memiliki manfaat berupa melatih siswa untuk belajar secara mandiri, melatih pengetahuannya secara mandiri melalui latihan soal yang didapatkan dalam *e-modul* dan dapat memberikan pengalaman kepada siswa agar dapat menggunakan bahan ajar selain buku siswa yang mereka dapatkan dari pemerintah.⁵⁸

⁵⁸ Najuah, dkk., *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 19-20.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan *e-modul* berbasis CTL dengan metode R&D model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. *E-modul* ini mencakup materi, latihan soal, serta permainan yang membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, terdapat petunjuk penggunaan yang memudahkan siswa dalam mengoperasikan *e-modul*.

2. Hasil validasi e-modul

E-modul yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk menilai tingkat kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan:

- a) Ahli media: 79,76% (kriteria cukup baik)
- b) Ahli materi: 98,43% (kriteria sangat baik)
- c) Ahli pembelajaran: 97,61% (kriteria sangat baik)

Berdasarkan hasil penilaian serta kritik dan saran dari para ahli, dilakukan revisi *e-modul* sebelum tahap uji coba

3. Hasil efektivitas e-modul

E-modul diuji coba pada 32 siswa kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau melalui pengerjaan soal *pre-test* dan *post-test*, dengan hasil N-Gain sebesar 0,65 (kriteria sedang).

4. Hasil respon siswa

Untuk mengetahui respon siswa, dilakukan penyebaran angket respons siswa yang hasilnya memperoleh skor 81,79% (kriteria cukup baik). Data ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Dari penelitian dan pengembangan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau tentunya terdapat saran dari peneliti, yaitu:

1. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan *e-modul* lainnya dengan materi dan jenjang kelas yang berbeda
2. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan bahan ajar yang sama yaitu *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning* tetapi bisa mengukur aspek selain peningkatan hasil belajar siswa yaitu seperti peningkatan berpikir kritis, peningkatan berpikir kreatif dan lain sebagainya.

3. Kelemahan dalam penelitian dan perkembangan ini salah satunya terletak pada uji coba hanya klasikal, tidak adanya uji coba terdahulu. Maka, peneliti berikutnya pengguna model ADDIE diharapkan melakukan uji coba terdahulu seperti *one to one* atau *small group*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afferi Yanti, R., & Masitoh. (2022). Riska Afferi dan Masitoh, Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual teaching and learning*) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Griya Cendikia*, 7(2), 6.
- Afifah Salsabila, Salsabila Andrina Nadin, Siti Maryani, & Muhamad Afandi. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Keunggulan Dan Tantangan. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(2), 132.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5795.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 64.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Basicedu*, 2(3), 11717.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 5.
- Arikunto, dkk. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoretis Praktis Bagi Pembelajaran Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Asmin, rifatul, Suryani Sahabuddin, E., & Makkasau, A. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Literasi Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Terang-Terang Kabupaten Bulukumba Development of Literacy-Based Science Learning Modules Class IV SD Negeri 2 Terang-Terang Kabupaten Bulukumba. *Pinsi: Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 36.
- Damayanti, A. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawah Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 101–103.
- Dasar, K., & Bunyamin, D. T. (2021). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori*. UHAMKA Press.

- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Viologi*, 13(1), 2–3.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1.
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3508–3511.
- Irkhamni, I dkk. (2021) Pemanfaatan Canva sebagai *E-modul* Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik, *PROSIDING: Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*, 2, 129-133.
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan *E-modul* Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 146.
- Istiqoma, M., Tutut, T. N., & Anjarwati, R. (2023). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *SENIATI 2023*, 302. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan *E-modul* Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 309.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar *E-modul* dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1144–1145.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 138.
- Mashudi, H., & Fatimah Azzahro, Mp. (2020). *Contextual teaching and learning* . LP3DI PRESS.
- Mazrur. (2021). *Contextual teaching and learning dan Gaya Belajar, Implikasi pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih*. CV. Media Edukasi Indonesia.
- Mochamad Nashrullah, O., Okvi Maharani, Sp., Abdul Rohman, Sp., Eni Fariyatul Fahyuni, Sp., Nurdyansyah, I., & Sri Untari MPd, R. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. UMSIDA PRESS.
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 70–71.

- Muslihah, N. N., & Suryaningrat, E. F. (2021). Model Pembelajaran *Contextual teaching and learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 555.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Nihayatul Fadlilah, U., Purbasari, I., Studi Pendidikan Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muria Kudus, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16316–16317.
- Rusmayana, Taufik. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa*. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Ikmlah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 344.
- Qamariah, N., Windiyani, T., & Handayani, R. (2023). Pengembangan *E-modul* Berbasis FLIP PDF Professional pada Materi Pecahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1276–1277.
- Rahmawati, L., & Hardini, A. T. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumentasi Pada Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1040.
- Rawe, T. (2022). Penerapan Model ADDIE dan Self-Directed Learning pada Program English Study at Home Berbasis E-Learning di Eye Level Citra Grand Cibubur. *Jurnal Instruksional*, 3(2), 166.
- Relinda Qurniawati, D. (2023). *Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar*.
- Salsa, V., Cadisa, A., Yanuard, P., Dwikristanto, S. E., Kom, S., & Pd, M. (2022). Penggunaan Metode Diskusi dalam Membangun Komunitas Belajar Selama Pembelajaran Daring. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, 2(2), 105–106.
- Sastrawan, Ketut Bali. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Contextual teaching and learning* Berbasis Tri Hita Karana sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep. *WIDYACARYA*. 3(2). 27.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suhelayanti, Z, S., Tantu, I. R. Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.

- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *BANJARESE: Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 261.
- Utami, W., & FKIP Universitas Syiah Kuala, P. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Project Based Learning Pada Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Di Kelas V SDN Lamsayuen Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 8(1), 12.
- Utaminingsih, S., & Shufa, N. K. F. (2019). *Model & Panduan Model Contextual teaching and learning* .
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1227.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan *E-modul* Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3730.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan *E-modul* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 142–143.
- Zahra Syahputri, A., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 365/Un.03.1/TL.00.1/02/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

3 Februari 2025

Kepada

Yth. Kepala MI Wahid Hasyim III Dau
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Regina Sassi Kirana
NIM : 210103110130
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau
Lama Penelitian : Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Validator



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

Nomor : B27 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025 17 Januari 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth,
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Regina Sasshi Kirana
NIM : 210103110130
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau
Dosen Pembimbing : Dr. Rini Nafsiati Astuti, 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.



Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MI WAHID HASYIM III DAU”

Nama : Regina Sasshi Kirana
NIM : 210103110130
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Dua)
Pokok Bahasan : Kegiatan Ekonomi

Petunjuk Pengisian :

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau” peneliti menggunakan instrumen *bahan ajar e-modul*. Untuk itu peneliti meminta ketersediaan bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar bapak/ibu memberikan penilaian terhadap e-modul yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk tabel terkait komponen yang dinilai, dimohon bapak/ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom sesuai dengan penilaian bapak/ibu
3. Untuk saran dan revisi, bapak/ibu dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan
4. Terima kasih atas ketersediaannya bapak/ibu yang telah memberikan tanggapan, semoga masukan yang diperoleh dapat membantu dalam penyempurnaan e-modul yang seharusnya.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Setuju
2 = Setuju
3 = Cukup Setuju
4 = Sangat Setuju

Poin	Aspek	No	Indikator	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A.	Kualitas tampilan	1.	Kemudahan mengakses menu atau halaman			✓	
		2.	Penggunaan ikon atau tombol yang mudah dipahami			✓	
		3.	Konsistensi penempatan menu dan halaman				✓
		4.	Tulisan dan ilustrasi jelas				✓
		5.	Ketepatan pemilihan gambar berdasarkan kualitasnya				✓
B.	Rekayasa perangkat lunak	6.	Sistem berjalan stabil tanpa sering mengalami gangguan			✓	
		7.	Tidak ada error yang mempengaruhi fungsi utama			✓	
		8.	Penggunaan memori dan sumber daya perangkat secara efisien		✓		
		9.	Mudah dipindahkan atau diinstal ke lingkungan berbeda		✓		
C.	Keterlaksanaan	10.	Media dapat digunakan oleh peserta didik tanpa keterbatasan waktu dan tempat				✓
		11.	Penggunaan fitur-fitur tidak membingungkan				✓
		12.	E-Modul mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan			✓	
D.	<i>Interface</i>	13.	Konsistensi tata letak antar halaman				✓
		14.	Keseimbangan antara teks, gambar dan ruang kosong				✓
		15.	Ketepatan dalam pemilihan warna sesuai dengan tema e-modul			✓	
		16.	Ketepatan dalam pemilihan jenis dan ukuran font			✓	
		17.	Konsistensi warna dan font antar halaman			✓	

		18.	Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan			✓	
		19.	Desain e-modul sesuai dengan tingkatan peserta didik				✓
E.	Compability	20.	Media e-modul dapat dijalankan di semua perangkat		✓		
		21.	Media e-modul dapat dijalankan di semua resolusi layar		✓		

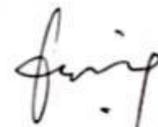
Kritik dan Saran:

- pada bagian petunjuk penggunaan perlu ditambahkan cara mengakses produk menggunakan perangkat elektronik. karena produk bersifat E. elektronik.
- belum ada cover bag. belakang.
- hal. pertama dimulai dari topik 1. hal. sebelumnya gunakan penomoran roman.
- video pada e-modul belum bisa di akses.
- kunci jawaban sebaiknya dibuat terpisah.
- profil pengembang bisa diubah menjadi deskriptif agar lebih menarik.

Media/produk dapat di ujicobakan setelah dilakukan perbaikan

Malang, 20 Januari 2025

Validator Ahli Media



Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP. 19940429019031007

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

"PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MI WAHID HASYIM III DAU"

Nama : Regina Sashi Kirana
NIM : 210103110130
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Dua)
Pokok Bahasan : Kegiatan Ekonomi
Petunjuk Pengisian :

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan E-Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau" peneliti menggunakan instrumen bahan ajar e-modul. Untuk itu peneliti meminta ketersediaan bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

5. Dimohon agar bapak/ibu memberikan penilaian terhadap e-modul yang telah dibuat sebagaimana terlampir
6. Untuk tabel terkait komponen yang dinilai, dimohon bapak/ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom sesuai dengan penilaian bapak/ibu
7. Untuk saran dan revisi, bapak/ibu dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan
8. Terima kasih atas ketersediaannya bapak/ibu yang telah memberikan tanggapan, semoga masukan yang diperoleh dapat membantu dalam penyempurnaan e-modul yang seharusnya.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Setuju
- 2 = Setuju
- 3 = Cukup Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Poin	Aspek	No	Indikator	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan				✓
		2.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan				✓
B.	Keakuratan Materi	3.	Keakuratan konsep dan definisi dalam e-modul				✓
		4.	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam materi				✓
		5.	Definisi dan teori sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terkini			✓	
		6.	Keakuratan contoh kontekstual yang disajikan				✓
		7.	Keakuratan gambar dan ilustrasi pada materi				✓
		8.	Keakuratan istilah yang digunakan dalam materi				✓
		9.	Keakuratan sumber informasi dalam materi				✓
C.	Penyajian materi	10.	Petunjuk penggunaan yang diberikan dalam e-modul jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik				✓
		11.	Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat berpikir peserta didik				✓
		12.	Kesesuaian materi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik				✓
		13.	Kejelasan struktur materi				✓
		14.	Kesesuaian ringkasan dan evaluasi				✓

		dengan penyajian materi				
	15.	Keefektifan gambar dan ilustrasi dalam penyajian materi untuk mendukung pemahaman materi				✓
	16.	Penyajian materi menarik perhatian peserta didik serta mendorong keterlibatan interaksi aktif				✓

Kritik dan Saran:

- Tambahkan TP lebih HOTS
 - Tambahkan TPT dan HOTS yg dicantumkan
 - tambahkan media visual foto, video, dan gambar dan lain

Malang, 20 Januari 2025

Validator Ahli Materi



Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 19871214 201503 1 003

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
“PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MI WAHID HASYIM III DAU”

Nama : Regina Sasshi Kirana
NIM : 210103110130
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V/II (Dua)
Pokok Bahasan : Kegiatan Ekonomi
Petunjuk Pengisian :

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau” peneliti menggunakan instrumen bahan ajar e-modul. Untuk itu peneliti meminta ketersediaan bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

9. Dimohon agar bapak/ibu memberikan penilaian terhadap e-modul yang telah dibuat sebagaimana terlampir
10. Untuk tabel terkait komponen yang dinilai, dimohon bapak/ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom sesuai dengan penilaian bapak/ibu
11. Untuk saran dan revisi, bapak/ibu dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan
12. Terima kasih atas ketersediaannya bapak/ibu yang telah memberikan tanggapan, semoga masukan yang diperoleh dapat membantu dalam penyempurnaan e-modul yang seharusnya.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Setuju
- 2 = Setuju
- 3 = Cukup Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Poin	Aspek	No	Indikator	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A.	Media E-Modul	1.	Kemudahan mengakses menu atau halaman				✓
		2.	Tulisan dan ilustrasi terlihat jelas				✓
		3.	Mudah dipindahkan atau diinstal ke lingkungan yang berbeda				✓
		4.	Media dapat digunakan oleh peserta didik tanpa keterbatasan waktu dan tempat			✓	
		5.	Keseimbangan antara teks, gambar dan ruang kosong				✓
		6.	Desain <i>e-modul</i> sesuai dengan tingkatan peserta didik				✓
		7.	Media <i>e-modul</i> dapat dijalankan di semua perangkat				✓
B.	Materi E-Modul	8.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan				✓
		9.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan				✓
		10.	Keakuratan konsep dan definisi dalam materi <i>e-modul</i>				✓
		11.	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam materi				✓
		12.	Keakuratan contoh kontekstual yang disajikan				✓
		13.	Keakuratan gambar dan ilustrasi pada materi				✓
		14.	Keakuratan istilah yang digunakan dalam materi				✓
		15.	Petunjuk penggunaan yang diberikan dalam <i>e-modul</i> jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.			✓	

	16.	Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat berpikir peserta didik				✓
	17.	Kesesuaian materi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik				✓
	18.	Kejelasan struktur materi				
	19.	Kesesuaian ringkasan dan evaluasi dengan penyajian materi				✓
	20.	Keefektifan gambar dan ilustrasi dalam penyajian materi untuk mendukung pemahaman materi				✓
	21.	Penyajian materi menarik perhatian peserta didik serta mendorong keterlibatan dan interaksi aktif.				✓

Kritik dan Saran:

- Menambahkan Glosarium di bagian halaman - akhir.

Malang, 23 Januari 2025

Validator Ahli Pembelajaran

Nuriyati, S.Ag, M.Pd.

Lampiran 6 Pretest dan Posttest

PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama : *Anvi H Ardiansyah*

Kelas : *5*

Soal Pilihan Ganda

1. Perhatikan pernyataan berikut!

Petani menanam padi di sawah, pedagang menjual beras hasil dari petani, dan konsumen membeli beras untuk kebutuhan sehari-hari. Siapakah yang termasuk pelaku kegiatan ekonomi dalam contoh di atas?

- A. Petani dan pedagang
B. Petani dan konsumen
C. Pedagang dan konsumen
 D. Petani, pedagang dan konsumen

2. Pada hari Senin, di sepanjang jalan saat Najwa keluar rumah ia bertemu Bu Aulia menjual beras, Bu Amel menanam padi dan Bu Risma membeli beras untuk dimasak. Siapakah yang menjadi distributor dan konsumen?

- A. Bu Amel dan Bu Aulia
B. Najwa dan Bu Risma
 C. Bu Aulia dan Bu Risma
D. Najwa dan Bu Amel

3. Jika terdapat produsen penghasil kain, bagaimanakah alur kegiatan ekonomi agar pakaian tersebut bisa sampai pada konsumen?

- A. Produsen membuat kain → Konsumen membeli pakaian → Distributor menjual pakaian
B. Produsen membuat kain → Distributor menjual pakaian → Konsumen membeli pakaian
C. Produsen membuat kain → Konsumen membeli pakaian → Distributor menjual pakaian
D. Konsumen membeli pakaian → Distributor menjual pakaian → Produsen membuat kain

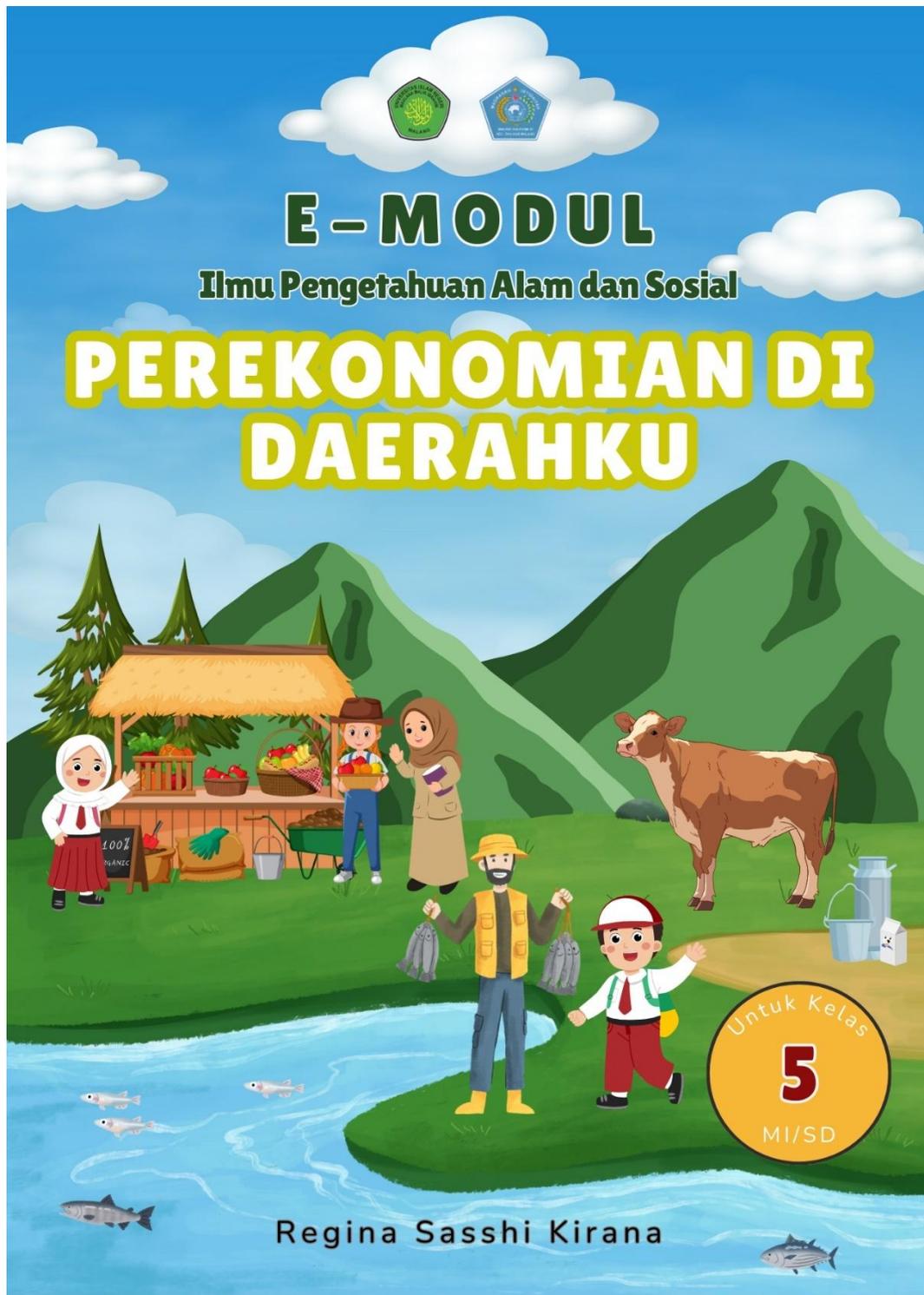
4. Perhatikan alur kegiatan ekonomi berikut lalu pilihlah urutan yang benar!

(1) Seorang peternak ayam menghasilkan telur → (2) Pedagang membeli telur dari peternak → (3) Pedagang menjual telur di pasar → (4) Konsumen membeli telur.

- A. 1 → 2 → 4 → 3
B. 1 → 2 → 3 → 4
C. 4 → 3 → 2 → 1
D. 3 → 2 → 1 → 4

5. Kevino seorang nelayan menangkap ikan di laut. Setelah itu, ia menjual hasil tangkapannya kepada Tatiana seorang pedagang ikan di pasar. Pedagang ikan kemudian menjualnya kepada pemilik restoran bernama Dinda, yang mengolah ikan tersebut menjadi hidangan untuk pelanggan. Berdasarkan alur kegiatan ekonomi tersebut, manakah pernyataan yang paling tepat?

- A. Kevino berperan sebagai produsen karena menghasilkan ikan untuk dijual
B. Dinda berperan sebagai produsen karena mengolah ikan
C. Dinda tidak termasuk dalam kegiatan ekonomi karena hanya mengolah ikan
D. Kevino berperan sebagai distributor karena menjual ikan



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, e-modul ini dapat disusun dengan baik. E-modul ini disusun untuk memfasilitasi siswa kelas V MI/SD dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya tentang Perekonomian di Daerahku.

Perekonomian di daerah kita merupakan salah satu topik yang sangat penting untuk dipahami, karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Melalui e-modul ini, diharapkan siswa dapat mengenal lebih dalam tentang bagaimana sistem perekonomian berjalan di daerah masing-masing, serta mengenal berbagai bidang ekonomi dan peran masyarakat dalam perekonomian.

E-modul ini dirancang dengan bahasa yang sederhana dan disertai gambar, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, berbagai kegiatan pembelajaran yang ada dalam e-modul ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerapkan konsep-konsep perekonomian yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata.

Harapan kami, semoga e-modul ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi proses pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan pengetahuan serta keterampilan yang berguna di masa depan. Kami juga mengharapkan masukan dan saran yang membangun untuk penyempurnaan e-modul ini ke depannya.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dan keberkahan dalam setiap langkah kita. Aamiin.

Pengembang

PETUNJUK PENGGUNAAN

Dalam setiap topik kalian akan melakukan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan! Diantaranya yaitu:



Mari Mencari Tahu

Kegiatan ini dilakukan dengan menjawab pertanyaan sesuai pengetahuan atau berdasarkan informasi yang kalian dapatkan dari teman sekelas ataupun dari guru.



Mari Memahami

Kegiatan ini dilakukan dengan membaca teks dan memperhatikan gambar agar dapat memahami materi pembelajaran.



Mari Menjelaskan

Kerjakanlah tugas pada bagian kegiatan pembelajaran ini menyesuaikan dengan materi yang dipelajari.



Lakukan Bersama

Kegiatan ini berisi diskusi, komunikasi dan kolaborasi secara berkelompok agar lebih seru.



Kosakata Baru

Bacalah kata-kata yang terdapat pada kegiatan ini untuk menambah pengetahuan kalian!



Belajar Lebih Lanjut

Pelajarilah materi yang terdapat di kegiatan ini agar kalian dapat menambah pengetahuan dari materi yang telah dipelajari sebelumnya!



Pemahaman Lebih Lanjut

Berikanlah keputusan terhadap pertanyaan yang diberikan berdasarkan pada materi yang telah dipelajari sebelumnya!



Apa Yang Sudah Aku Pelajari?

Pada kegiatan ini berisi hal-hal penting pada materi pembelajaran yang telah kalian pelajari.

Selanjutnya yaitu cara kalian belajar menggunakan e-modul ini.

1. Pilihlah salah satu perangkat elektronik dan pastikan perangkat yang digunakan (komputer, tablet, atau ponsel) terhubung dengan internet
2. Sediakan alat tulis untuk mencatat hal-hal penting
3. Bacalah judul dan teks pembuka materi!
4. Cobalah mengingat pertanyaan pada kegiatan 'Mari Mencari Tahu' selama kegiatan pembelajaran!
5. Lakukanlah seluruh kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat!
6. Tulislah hasil belajar kalian pada buku tulis untuk mengetahui ilmu yang telah didapatkan!
7. Klik 2x pada video youtube agar dapat diputar.
8. Pada bagian permainan, klik link yang tersedia untuk menuju ke permainan.
9. Akhiri kegiatan pembelajaran dengan berdo'a.

CAPAIAN PEMBELAJARAN



Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan pelaku kegiatan ekonomi dengan lancar, setelah pemberian materi pembelajaran.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dengan tepat melalui pengamatan secara berkelompok.
3. Melalui pengamatan, peserta didik dapat menentukan bidang kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya dengan memberikan minimal 3 contoh.
4. Setelah menentukan, peserta didik dapat menguraikan bidang kegiatan ekonomi andalan daerahnya dengan baik.



MODEL KONTEKSTUAL

Tahap Invitasi (Mari Mencari Tahu dan Mari Memahami)



Mari Mencari Tahu



Mari Memahami



- Tahap ini menyajikan pertanyaan dan materi yang berkaitan dengan fenomena kehidupan sehari-hari serta materi yang akan dibahas.
- Kalian memiliki kesempatan untuk memberikan pendapat dan jawaban serta mendiskusikan pemahaman kepada guru serta teman sekelas.

Tahap Eksplorasi (Lakukan Bersama)



Lakukan Bersama

- Kalian secara berkelompok melakukan kegiatan diskusi tentang permasalahan yang sedang dibahas.
- Kalian memiliki kesempatan untuk menyelidiki serta memberikan konsep melalui materi pada kegiatan yang telah disajikan.



v

MODEL KONTEKSTUAL

Tahap Pengambilan Tindakan (Pemahaman Lebih Lanjut)



Pemahaman Lebih Lanjut



Tahap ini menyajikan kegiatan untuk dapat membuat keputusan, menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas.

Tahap Penjelasan (Mari Menjelaskan)



Mari Menjelaskan

- Kalian memberikan penjelasan dari pertanyaan yang didapatkan.
- Dari penjelasan yang diberikan, kalian dapat menyampaikan pendapat dan merangkum materi yang telah dibahas.



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Petunjuk Penggunaan	ii
Capaian Pembelajaran	iv
Tujuan Pembelajaran	iv
Model Kontekstual	v
Daftar Isi	vii
Topik 1: Pelaku Kegiatan Ekonomi	1
Mari Mencari Tahu	2
Mari Memahami	2
Kosakata Baru	5
Lakukan Bersama	6
Belajar Lebih Lanjut	7
Mari Menjelaskan	8
Pemahaman Lebih Lanjut	9
Apa Yang Sudah Aku Pelajari?	9
Topik 2: Hasil Bidang-Bidang Kegiatan Ekonomi	11
Mari Mencari Tahu	12
Mari Memahami	12
Kosakata Baru	16
Lakukan Bersama	17
Belajar Lebih Lanjut	18
Kosakata Baru	20
Mari Menjelaskan	21
Pemahaman Lebih Lanjut	21
Apa Yang Sudah Aku Pelajari?	21
Permainan	24
Daftar Rujukan	26
Glosarium	26
Profil Pengembang	28



TOPIK 1

PELAKU KEGIATAN EKONOMI

Di sekolah, kita memiliki kantin dan koperasi yang dapat membantu memenuhi kebutuhan kita sehari-hari. Kantin menyediakan makanan dan minuman, sementara koperasi menjual berbagai perlengkapan sekolah seperti alat tulis dan seragam. Kantin merupakan salah satu tempat kegiatan ekonomi berlangsung. Kita bisa mempelajarinya melalui ibu kantin yang memasak makanan. Setelah itu, makanan tersebut disalurkan ke kantin dan kita membeli dan memakan makanan tersebut.

Kegiatan di atas yang dilakukan oleh manusia di kantin maupun di koperasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pelaku ekonomi, setelah ini kalian akan mempelajari jenis-jenis pelaku ekonomi. Ikutilah seluruh kegiatan pembelajaran dengan baik ya!

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan pelaku kegiatan ekonomi dengan lancar, setelah pemberian materi pembelajaran.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dengan tepat melalui pengamatan secara berkelompok.



Mari Mencari Tahu

1. Apa saja penjual yang kalian temui di sekitar rumah kalian?
2. Siapa sajakah yang membeli dari penjual tersebut?
3. Apakah kalian tahu darimana penjual tersebut mendapatkan barang-barang yang mereka jual?



Mari Memahami

Pelaku Kegiatan Ekonomi

Pelaku kegiatan ekonomi adalah individu atau kelompok yang melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya seperti:



Makan



Pakaian



Tempat Tinggal

Sekarang kita akan mempelajari tentang 3 pelaku ekonomi yang berkaitan satu sama lain yaitu produsen, distributor dan konsumen.

1. Produsen

Produsen adalah orang atau perusahaan yang membuat barang atau menyediakan jasa untuk digunakan masyarakat. Contohnya:



Petani yang menanam padi adalah produsen makanan



Guru yang mengajar di sekolah adalah produsen jasa



Pabrik yang membuat baju adalah produsen barang

2. Distributor

Distributor adalah orang atau perusahaan yang bertugas mengirimkan atau mendistribusikan barang dari produsen ke konsumen. Mereka adalah jembatan yang menghubungkan produsen dan konsumen. Contohnya:



Supermarket yang menjual bahan makanan



Toko pakaian yang menjual pakaian



Perusahaan kurir yang mengirimkan barang pemesanan online

3. Konsumen

Konsumen adalah orang yang membeli dan menggunakan barang atau jasa yang dihasilkan oleh produsen. Kita semua adalah konsumen, karena setiap hari kita membeli berbagai barang, seperti makanan, pakaian, dan mainan. Contoh konsumen, yaitu:



Membeli sepatu baru di toko sepatu



Menggunakan jasa ojek online untuk berpergian keluar rumah



Membeli bahan untuk memasak di pasar

Dalam kegiatan ekonomi, produsen, konsumen, dan distributor saling berhubungan. Produsen membuat barang, distributor mengantarkan barang ke konsumen, dan konsumen menggunakan barang tersebut. Tanpa salah satu dari mereka, kegiatan ekonomi tidak akan berjalan dengan lancar.

Contoh sederhananya yaitu Seorang petani (produsen) menanam buah mangga. Distributor (pedagang) mengambil buah dari petani dan menjualnya di pasar. Konsumen (kita) membeli buah mangga di pasar dan menikmatinya di rumah.



Produsen



Distributor



Konsumen



Kosakata Baru

- Jasa: aktivitas atau layanan yang diberikan seseorang untuk memenuhi kebutuhan orang lain tanpa menghasilkan barang fisik, seperti layanan dari dokter, guru, atau tukang cukur.
- Kurir: orang yang bertugas mengantarkan barang atau paket dari satu tempat ke tempat lain. Mereka membantu mengirimkan barang dengan cepat, seperti paket belanjaan atau surat.



Lakukan Bersama

Yuk Cari Tahu Alur Kegiatan Ekonomi!

Langkah-Langkah:

1. Pembagian Kelompok

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.

2. Tugas Kelompok

Setiap kelompok memilih salah satu produk yang digunakan sehari-hari, misalnya:

- a. Makanan ringan (snack)
- b. Susu
- c. Buku tulis
- d. Sabun

3. Penelusuran Proses

- Telusuri bagaimana produk tersebut dibuat. Apa bahan-bahannya? Siapa yang memproduksinya? (contoh: pabrik, petani, pembuat lokal)
- Jelaskan bagaimana produk tersebut sampai ke toko atau konsumen. Siapa yang mengantarkan atau menyalurkan produk tersebut? (contoh: distributor, agen)
- Siapa yang menggunakan atau mengonsumsi produk tersebut? (contoh: siswa, guru, orang tua)

4. Presentasi

Setiap kelompok membuat alur yang menunjukkan perjalanan barang dari produsen ke konsumen. Lalu, presentasikan hasilnya di depan kelas.



Belajar Lebih Lanjut

Setelah pemberian materi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelaku kegiatan ekonomi adalah orang atau perusahaan yang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sebelum menuju pada materi selanjutnya, mari bernyanyi lagu Kegiatan Ekonomi menggunakan nada lagu Potong Bebek Angsa!

Kegiatan Ekonomi

Lirik:

Ada tiga kegiatan ekonomi
Satu produksi, menghasilkan barang
Dua distribusi, menyalurkan barang
Tiga konsumsi, menggunakan barang

Produksi, produsen
Distribusi, distributor
Konsumsi, konsumen
Itu pelakunya

Instrumen nada lagu:



Sumber:
Youtube *Lalalalulu*

1. Produksi

Jika produsen adalah orang atau perusahaan yang menyediakan barang atau jasa, produksi adalah kegiatan menyediakan barang atau jasa.

2. Distribusi

Distributor adalah orang atau perusahaan yang bertugas mengirimkan atau mendistribusikan barang. Maka, distribusi adalah kegiatan mengirimkan atau mendistribusikan barang.

3. Konsumsi

Terakhir yaitu konsumsi adalah orang yang membeli dan menggunakan barang atau jasa yang dihasilkan oleh produsen. Sedangkan konsumsi adalah kegiatan membeli dan menggunakan barang atau jasa yang dihasilkan oleh produsen.

Sudah jelas bukan perbedaannya? Ya benar, perbedaannya yaitu jika produsen, konsumen dan distribusi adalah 'orang atau perusahaannya' sedangkan produksi, distribusi dan konsumsi adalah 'kegiatannya'.



Mari Menjelaskan

Kegiatan kali ini yaitu 'Mari Menjelaskan', apakah kalian sudah siap? Karena pada kegiatan kali ini akan diuji pemahaman kalian terkait materi-materi yang sudah kalian dapatkan. Ikuti instruksi berikut ya!

1. Baca baik-baik pertanyaan di bawah ini.
2. Tuliskan jawaban kalian di buku tugas.

Pertanyaan:

Apakah perbedaan dari pelaku kegiatan ekonomi (produsen, distributor dan konsumen) dan kegiatan ekonomi (produksi, distribusi dan konsumsi)?

1. Produksi

Jika produsen adalah orang atau perusahaan yang menyediakan barang atau jasa, produksi adalah kegiatan menyediakan barang atau jasa.

2. Distribusi

Distributor adalah orang atau perusahaan yang bertugas mengirimkan atau mendistribusikan barang. Maka, distribusi adalah kegiatan mengirimkan atau mendistribusikan barang.

3. Konsumsi

Terakhir yaitu konsumsi adalah orang yang membeli dan menggunakan barang atau jasa yang dihasilkan oleh produsen. Sedangkan konsumsi adalah kegiatan membeli dan menggunakan barang atau jasa yang dihasilkan oleh produsen.

Sudah jelas bukan perbedaannya? Ya benar, perbedaannya yaitu jika produsen, konsumen dan distribusi adalah 'orang atau perusahaannya' sedangkan produksi, distribusi dan konsumsi adalah 'kegiatannya'.



Mari Menjelaskan

Kegiatan kali ini yaitu 'Mari Menjelaskan', apakah kalian sudah siap? Karena pada kegiatan kali ini akan diuji pemahaman kalian terkait materi-materi yang sudah kalian dapatkan. Ikuti instruksi berikut ya!

1. Baca baik-baik pertanyaan di bawah ini.
2. Tuliskan jawaban kalian di buku tugas.

Pertanyaan:

Apakah perbedaan dari pelaku kegiatan ekonomi (produsen, distributor dan konsumen) dan kegiatan ekonomi (produksi, distribusi dan konsumsi)?



Pemahaman Lebih Lanjut

Pada kegiatan kali ini kalian akan diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan kalian sehari-hari. Berikanlah keputusan kalian untuk memecahkan permasalahan di bawah ini!

Pada hari rabu Kirana diminta ibunya membeli beras, minyak, telur, buku tulis dan pulpen. Di sekitar rumahnya terdapat beberapa toko kecil yaitu Toko Bu Siti yang menjual sembako, Toko Pak Wahyu yang menjual alat tulis dan Toko Hilal yang menjual beragam jajanan dan minuman. Toko mana saja yang didatangi oleh Kirana? dan apakah peran Kirana dalam pelaku ekonomi?



Toko Bu Siti



Toko Pak Wahyu



Toko Hilal



Apa Yang Sudah Aku Pelajari?

1. Pelaku kegiatan ekonomi adalah manusia yang melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
2. Pelaku kegiatan ekonomi yaitu produsen (orang atau perusahaan yang membuat barang atau jasa), distributor (orang atau perusahaan yang menyalurkan barang atau jasa) dan konsumen (orang yang menggunakan barang atau jasa)
3. Kegiatan ekonomi adalah aktivitas yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup
4. Kegiatan ekonomi yaitu produksi (kegiatan membuat barang atau jasa), distribusi (kegiatan menyalurkan barang atau jasa) dan konsumsi (kegiatan menggunakan barang atau jasa)

Dari Jabir bin 'Abdillah radhiyallahu 'anhu,
Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:

أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا اللَّهَ وَأَجْمِلُوا فِي الظَّلَبِ فَإِنَّ نَفْسًا لَنْ تَمُوتَ
حَتَّى تَسْتَوْفِيَ رِزْقَهَا وَإِنْ أَبْطَأَ عَنْهَا فَاتَّقُوا اللَّهَ وَأَجْمِلُوا فِي
الظَّلَبِ خُذُوا مَا حَلَّ وَدَعُوا مَا حَرَّمَ.

“Wahai umat manusia, bertakwalah engkau kepada Allah, dan tempuhlah jalan yang baik dalam mencari rezeki, karena sesungguhnya tidaklah seorang hamba akan mati, hingga ia benar-benar telah mengenyam seluruh rezekinya, walaupun terlambat datangnya. Maka bertakwalah kepada Allah, dan tempuhlah jalan yang baik dalam mencari rezeki. Tempuhlah jalan-jalan mencari rezeki yang halal dan tinggalkan yang haram.” (HR. Ibnu Majah no. 2144).

Hadist tersebut memiliki makna bahwa mencari rezeki untuk urusan dunia haruslah dengan halal dan menjauhi hal haram agar mendapatkan keberkahan dari Allah SWT. Sedangkan untuk urusan akhirat, yang perlu dilakukan hamba-Nya adalah dengan bertakwa kepada Allah SWT.





TOPIK 2

HASIL BIDANG-BIDANG KEGIATAN EKONOMI

Tahukah kalian? Sayur dan buah-buahan yang kita makan, pakaian yang kita gunakan, ikan maupun daging sebagai lauk saat kita makan merupakan hasil dari kegiatan ekonomi yang berlangsung di pertanian, industri dan laut. Di sawah, petani menanam sayur dan buah-buahan yang kita butuhkan setiap hari. Lalu di laut terdapat nelayan yang menangkap ikan di laut agar kita bisa menikmati hidangan laut yang segar. Selain itu ada peternak merawat hewan seperti ayam, sapi, dan kambing untuk menghasilkan daging dan susu serta ada pengrajin dan pabrik bekerja untuk membuat pakaian dari bahan-bahan seperti kapas dan wol.

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat menentukan aktivitas ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya dengan memberikan minimal 3 contoh.
2. Setelah menentukan, peserta didik dapat menguraikan aktivitas ekonomi andalan daerahnya dengan baik.



Mari Mencari Tahu

Perhatikan video lalu jawablah pertanyaan di bawahnya!



Sumber: Youtube Lucas Veuve

Sebutkan kenampakan alam di daerah kalian yang serupa dengan video di atas!



Mari Memahami

Bidang Kegiatan Ekonomi Beserta Hasilnya

1. Bidang Perkebunan

Bidang perkebunan dapat dilakukan di **dataran tinggi** letaknya yaitu di kebun. Lahan yang digunakan ada yang lahan besar maupun lahan sempit. Hasil bidang perkebunan yaitu:



2. Bidang Pertanian

Bidang pertanian pada umumnya dilakukan di **dataran rendah** pedesaan yaitu di sawah. Pelaku dari bidang pertanian adalah petani padi, petani sawah maupun petani sayur. Hasil bidang pertanian yaitu:



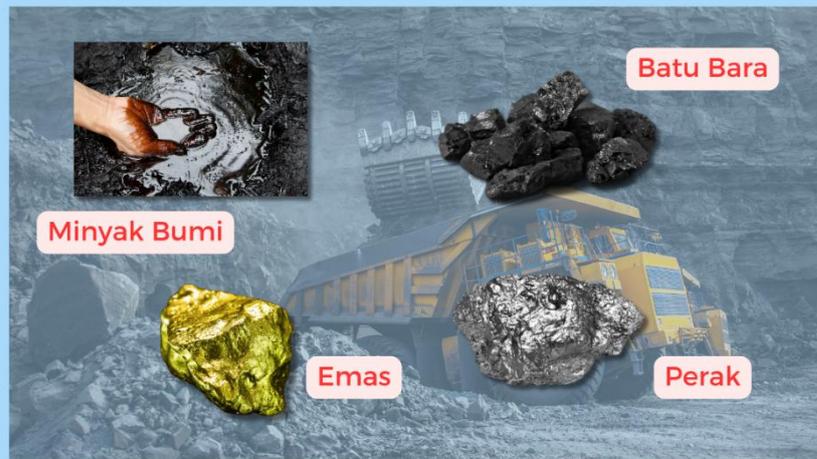
3. Bidang Peternakan

Bidang peternakan dapat dilakukan di **kandang hewan ternak**. Adapun hewan ternak yaitu seperti ayam, sapi, bebek, domba, kambing, kuda, kelinci, angsa dan lain-lainnya. Hasil bidang peternakan yaitu:



4. Bidang Pertambangan

Bidang pertambangan di Indonesia pada umumnya terletak di **tambang** yaitu di daerah Jawa dan Sumatera. Bidang pertambangan biasanya menggunakan alat besar untuk menggali ke dalam tanah yang di dalamnya terdapat hasil pertambangan. Hasil bidang pertambangan yaitu:



5. Bidang Perikanan

Bidang perikanan terletak di wilayah perairan yaitu di **sungai, pantai, laut, danau dan lain-lainnya**. Hasil bidang perikanan yaitu:



6. Bidang Perdagangan

Bidang perdagangan berada di tempat jual beli seperti di pasar, toko, supermarket, mall dan lain-lainnya yang mana tidak hanya dilakukan di perkotaan tetapi juga dapat dilakukan di pedesaan. Hasil bidang perdagangan yaitu:



7. Bidang Jasa

Bidang jasa yaitu usaha yang menggunakan tenaga, keahlian dan ilmu dalam bidang tertentu. Usaha yang dilakukan dapat menghasilkan bayaran atau keuntungan. Hasil bidang jasa yaitu:



8. Bidang Industri

Bidang perindustrian pada umumnya terletak di **perkotaan** yaitu di pabrik. Bidang perindustrian berkaitan dengan kerjasama antar pekerja dengan teknologi yang digunakan untuk membuat suatu barang. Hasil bidang industri yaitu:



Kosakata Baru

- Alat elektronik: benda yang menggunakan listrik untuk bisa berfungsi. Contohnya seperti televisi, ponsel, dan komputer. Barang-barang ini membantu kita dalam melakukan banyak hal sehari-hari.
- Alat transportasi: kendaraan seperti motor, mobil sepeda dan lain-lainnya yang digunakan untuk berpergian
- Dataran tinggi: wilayah di atas permukaan laut seperti pegunungan dan perbukitan.
- Dataran rendah: wilayah dekat permukaan laut seperti pertanian, perumahan dan perkotaan.



Lakukan Bersama

Yuk Cari Tahu Hasil Bidang Kegiatan Ekonomi!

Langkah-Langkah:

1. Pembagian Kelompok

Siswa dibagi menjadi 8 kelompok.

Kelompok 1: Perkebunan

Kelompok 2: Pertanian

Kelompok 3: Peternakan

Kelompok 4: Pertambangan

Kelompok 5: Perikanan

Kelompok 6: Perdagangan

Kelompok 7: Jasa

Kelompok 8: Industri

2. Tugas Kelompok

Setiap kelompok mencari 3 informasi di bawah ini:

- a. Pengertian dari bidang ekonomi tersebut.
- b. Contoh hasil dari bidang tersebut.
- c. Peran dan kontribusi bidang ekonomi ini dalam kehidupan sehari-hari

3. Presentasi

- a. Setiap kelompok membuat poster yang mencakup informasi yang telah didapatkan.
- b. Poster mencakup judul bidang ekonomi, penjelasan singkat, daftar hasil bidang kegiatan ekonomi dan gambar yang relevan



Belajar Lebih Lanjut

Peran dan Kontribusi Bidang Kegiatan Ekonomi

Ternyata selain hasil, tiap bidang ekonomi juga memiliki peran dan kontribusi yang berbeda loh! Yuk dibaca agar kalian dapat menambah pengetahuan baru!

1. Perkebunan

Peran:

Perkebunan berfokus pada penanaman tanaman komersial dalam skala besar, seperti kelapa sawit, kopi, dan karet.

Kontribusi:

- Menyediakan bahan baku untuk industri dan kebutuhan konsumsi.
- Meningkatkan pendapatan petani dan perekonomian daerah.
- Menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat setempat.

2. Pertanian

Peran:

Pertanian adalah kegiatan menanam berbagai jenis tanaman pangan, sayuran, dan buah-buahan untuk konsumsi manusia.

Kontribusi:

- Memenuhi kebutuhan pangan masyarakat.
- Mendorong keberlanjutan pangan melalui praktik pertanian yang baik.
- Menyediakan bahan baku untuk industri makanan.

3. Peternakan

Peran:

Peternakan melibatkan pemeliharaan hewan untuk menghasilkan produk seperti daging, susu, dan telur.

Kontribusi:

- Memenuhi kebutuhan protein hewani bagi masyarakat.
- Mendorong pengembangan teknologi dan praktik terbaik dalam pemeliharaan hewan.
- Menghasilkan produk sampingan seperti pupuk dari kotoran hewan.

4. Pertambangan

Peran:

Pertambangan adalah kegiatan ekstraksi sumber daya alam dari dalam bumi, seperti mineral, logam, dan energi.

Kontribusi:

- Menyediakan bahan mentah untuk berbagai industri (misalnya, industri konstruksi, energi, dan manufaktur).
- Meningkatkan pendapatan negara melalui pajak dan royalti.
- Menciptakan lapangan kerja di daerah pertambangan.

5. Perikanan

Peran:

Perikanan mencakup kegiatan penangkapan ikan dan budidaya ikan untuk konsumsi.

Kontribusi:

- Menyediakan sumber protein yang penting bagi masyarakat.
- Mendorong pelestarian sumber daya laut dan pengembangan praktik perikanan berkelanjutan.
- Meningkatkan pendapatan nelayan dan ekonomi daerah pesisir.

6. Perdagangan

Peran:

Perdagangan adalah kegiatan jual beli barang dan jasa antara produsen dan konsumen.

Kontribusi:

- Memfasilitasi distribusi barang dari produsen ke konsumen.
- Mendorong pertumbuhan ekonomi dengan menciptakan pasar untuk berbagai produk.
- Menyediakan akses kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

7. Jasa

Peran:

Bidang jasa meliputi kegiatan yang memberikan layanan kepada orang lain, seperti pendidikan, kesehatan, dan transportasi.

Kontribusi:

- Menyediakan layanan penting yang mendukung kualitas hidup masyarakat.
- Mendorong pertumbuhan ekonomi melalui penciptaan lapangan kerja di sektor jasa.
- Memfasilitasi interaksi sosial dan pertukaran informasi.

8. Industri

Peran:

Industri mengolah bahan mentah menjadi barang jadi melalui proses produksi.

Kontribusi:

- Menyediakan berbagai produk untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, seperti pakaian, elektronik, dan makanan.
- Meningkatkan nilai tambah pada bahan mentah.
- Mendorong inovasi dan teknologi dalam proses produksi.



Kosakata Baru

- Peran: tugas atau tanggung jawab yang dimiliki
- Kontribusi: sumbangan atau bantuan yang diberikan untuk membantu suatu kegiatan atau tujuan.
- Tanaman komersial: tanaman yang ditanam untuk dijual dan menghasilkan uang.
- Tanaman pangan: tanaman yang ditanam untuk dimakan oleh manusia sebagai makanan pokok.
- Kegiatan ekstraksi: proses mengambil atau memisahkan bahan tertentu dari alam.
- Budidaya: kegiatan merawat dan mengembangkan tanaman atau hewan agar tumbuh dengan baik.



Mari Menjelaskan

Kegiatan kali ini yaitu 'Mari Menjelaskan', apakah kalian sudah siap? Karena pada kegiatan kali ini akan diuji pemahaman kalian terkait materi-materi yang sudah kalian dapatkan. Ikuti instruksi berikut ya!

1. Baca baik-baik pertanyaan di bawah ini.
2. Tuliskan jawaban kalian di buku tugas.

Pertanyaan:

Ingatlah daerah tempat tinggal kalian! Terdapat bidang ekonomi apa sajakah di sekitarnya dan apa saja hasil-hasilnya?



Pemahaman Lebih Lanjut

Salmanisa tinggal di sekitar desa yang dekat dengan pantai dan banyak yang bekerja sebagai nelayan. Di sana terdapat pasar yang menjual berbagai macam ikan, udang, kerang, cumi-cumi, kepiting, dan rumput laut. Di dekat pasar tersebut juga terdapat banyak warung yang menjual masakan yang berasal dari hewan laut tersebut, Salmanisa dan keluarganya sangat suka makan di warung tersebut.

Menurut kalian, bidang ekonomi andalan apa saja yang terdapat di daerah rumah Salmanisa? Dan apa sajakah bidang-bidang ekonomi andalan yang terdapat di daerah kalian?



Apa Yang Sudah Aku Pelajari?

1. Kegiatan ekonomi adalah aktivitas manusia menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari
2. Kegiatan ekonomi terbagi menjadi 8 bidang yaitu perkebunan, pertanian, peternakan, pertambangan, perikanan, perdagangan, jasa dan industri yang keseluruhannya memiliki hasil yang berbeda-beda.
3. Selain hasil dari bidang ekonomi, tiap bidang juga memiliki peran dan kontribusinya masing-masing. Tetapi juga ada kesamaan dalam tiap bidang yaitu bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia, berkontribusi untuk menciptakan lapangan kerja, memanfaatkan sumber daya alam serta berkaitan dengan hubungan antar masyarakat.

Q.S Al-Baqarah ayat 22:

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ فِرَاشًا وَالسَّمَاءَ بِنَاءً وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً
فَأَخْرَجَ بِهِ مِنَ الثَّمَرَاتِ رِزْقًا لَّكُمْ فَلَا تَجْعَلُوا لِلَّهِ أَنْدَادًا وَأَنْتُمْ
تَعْلَمُونَ

“(Dialah) yang menjadikan bagimu bumi (sebagai) hamparan dan langit sebagai atap, dan Dialah yang menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia menghasilkan dengan (hujan) itu buah-buahan sebagai rezeki untuk kamu. Oleh karena itu, janganlah kamu mengadakan tandingan-tandingan bagi Allah, padahal kamu mengetahui.”

Ayat tersebut bermakna Allah SWT. telah memberikan berbagai macam rezeki dan hamba-Nya perlu bersyukur dengan tidak mencari tandingan lain dari Allah SWT.



PERMAINAN

PELAKU KEGIATAN EKONOMI

- Klik link di bawah ini:
<https://wordwall.net/id/resource/74125842>
- Pilih tombol Mulai



- Isilah kata yang kosong dengan pilihan kata yang terdapat di atas teks lalu tarik kata tersebut ke dalam kolom yang kosong. Jika sudah, klik 'Kirim Jawaban'.



- Jika semua pertanyaan sudah terisi, maka nilai akan muncul.

HASIL-HASIL BIDANG EKONOMI

- Klik link di bawah ini:
<https://wordwall.net/id/resource/74125387>
- Pilih tombol Mulai



- Isilah kolom kosong dengan pilihan gambar beserta kata yang terdapat di sebelah teks lalu tarik ke dalam kolom yang kosong. Jika sudah terisi semua, klik 'Kirim Jawaban'.



- Jika semua pertanyaan sudah terisi, maka nilai akan muncul.

GLOSARIUM

Alat elektronik	: Benda yang bekerja dengan listrik, seperti televisi dan kulkas.
Alat transportasi	: Kendaraan yang dipakai untuk berpindah tempat, seperti mobil dan sepeda.
Budidaya	: Merawat dan mengembangkan tumbuhan atau hewan agar bermanfaat.
Dataran tinggi	: Daerah yang letaknya tinggi, seperti pegunungan.
Dataran rendah	: Daerah yang letaknya lebih rendah dan biasanya dekat pantai atau sungai.
Distribusi	: Usaha atau bantuan yang diberikan untuk suatu hal.
Distributor	: Orang atau perusahaan yang mengirim barang dari pabrik ke toko.
Ekstraksi	: Mengambil sesuatu dari alam, seperti menambang emas atau mengambil minyak bumi.
Jasa	: Pekerjaan yang dilakukan untuk membantu orang lain tanpa menghasilkan barang.
Konsumsi	: Kegiatan memakai atau menggunakan barang dan jasa.

Konsumen	: Orang yang membeli dan menggunakan barang atau jasa.
Kontribusi	: Proses mengirim dan menyebarkan barang ke berbagai tempat.
Kurir	: Orang yang mengantarkan barang ke pembeli.
Peran	: Tugas atau kewajiban yang harus dilakukan.
Pabrik	: Tempat untuk membuat barang dalam jumlah banyak.
Produsen	: Orang atau perusahaan yang membuat barang.
Produksi	: Proses membuat barang atau jasa.
Tanaman komersial	: Tanaman yang ditanam untuk dijual, seperti kopi dan teh.
Tanaman pangan	: Tanaman yang ditanam untuk dimakan, seperti padi dan jagung.

DAFTAR RUJUKAN

Ghaniem, Amalia dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.

Suhada, dkk. 2022. Efektivitas Para Pelaku Ekonomi dalam Menunjang Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. Jurnal Inovasi Penelitian. 2(10).

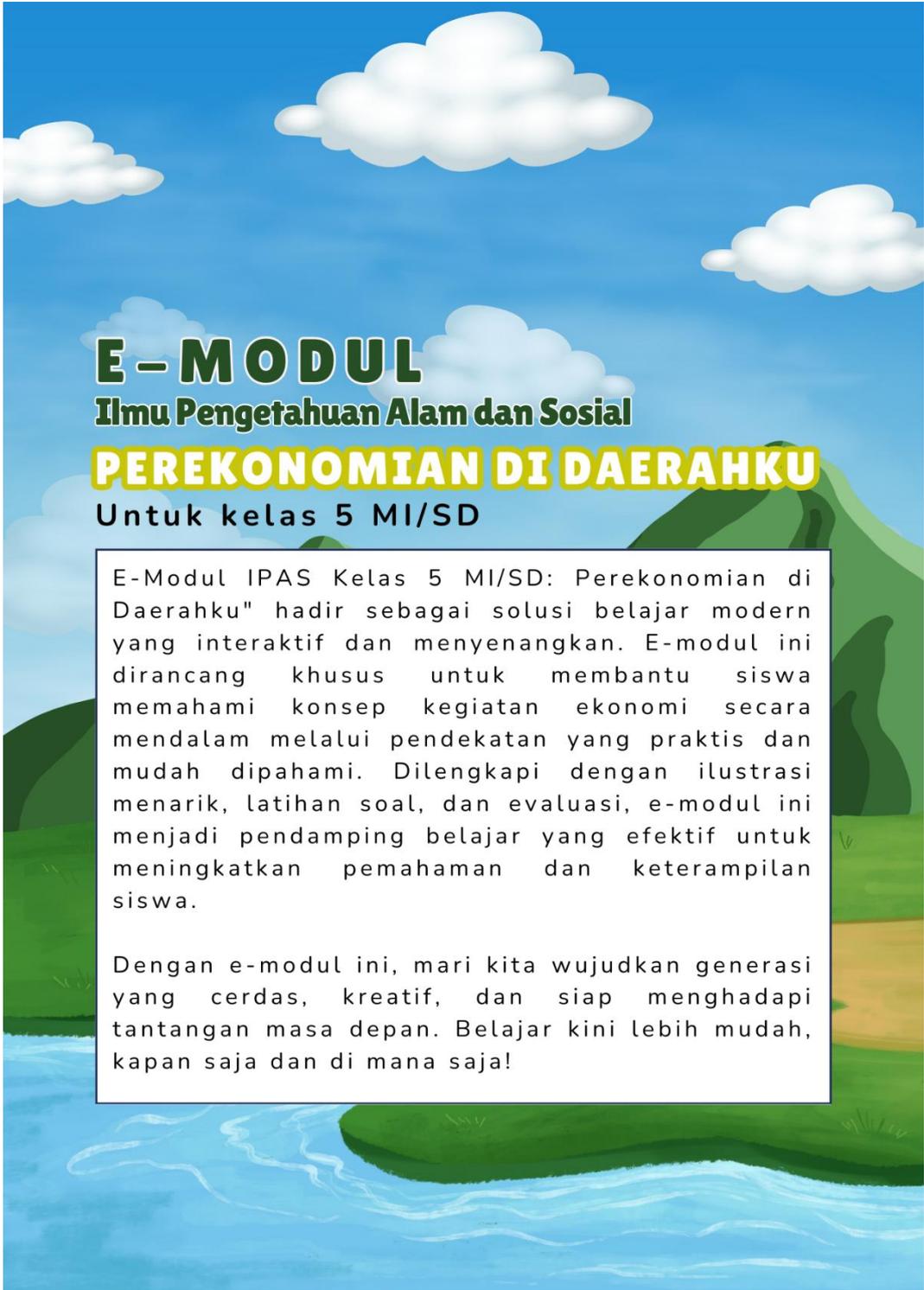
Wijayanti, Murwani. 2023. Modul Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Bumi Aksara.

PROFIL PENGEMBANG



Regina Sasshi Kirana adalah seorang mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) pada Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Lahir di Banyuwangi pada 3 April 2003, Regina kini berdomisili di Badung, Bali. Regina dapat dihubungi melalui:

- Nomor Telepon/HP: 089524663477
- E-mail: reginasasshi425@gmail.com



E - MODUL

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

PEREKONOMIAN DI DAERAH KU

Untuk kelas 5 MI/SD

E-Modul IPAS Kelas 5 MI/SD: "Perekonomian di Daerahku" hadir sebagai solusi belajar modern yang interaktif dan menyenangkan. E-modul ini dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep kegiatan ekonomi secara mendalam melalui pendekatan yang praktis dan mudah dipahami. Dilengkapi dengan ilustrasi menarik, latihan soal, dan evaluasi, e-modul ini menjadi pendamping belajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Dengan e-modul ini, mari kita wujudkan generasi yang cerdas, kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Belajar kini lebih mudah, kapan saja dan di mana saja!

Lampiran 8 Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Nama : NUR Abid aqila PRANSJA

Kelas : 5

Petunjuk Pengisian

1. Di bawah ini berisi tabel tentang e-modul yang telah siswa gunakan. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu skala penilaian sesuai dengan pendapatmu.
2. Pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi nilai yang telah siswa dapatkan saat kegiatan pembelajaran.

Keterangan Skala Penilaian

- 1 = Tidak Setuju
 2 = Setuju
 3 = Cukup Setuju
 4 = Sangat Setuju

Poin	Aspek	No	Indikator	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A.	Kepraktisan E-Modul	1.	Saya tertarik menggunakan e-modul ini untuk belajar				✓
		2.	Penampilan e-modul ini menarik				✓
		3.	Tulisan, gambar maupun video terlihat dengan jelas				✓
		4.	E-modul mudah untuk digunakan saat belajar			✓	
		5.	Bahasa dalam e-modul mudah dimengerti				✓
B.	Keefektifan E-Modul	6.	E-modul ini membantu saya untuk memahami materi kegiatan ekonomi dengan baik				✓
		7.	Dengan e-modul ini saya bisa bebas berpendapat dan berdiskusi bersama guru dan teman sekelas			✓	
		8.	Adanya kegiatan berkelompok dan individu dapat melatih kemampuan serta menambah pengetahuan saya menjadi lebih baik				✓
		9.	Materi e-modul mudah dipahami karena berkaitan dengan kehidupan nyata			✓	
		10.	Materi e-modul memberikan manfaat				✓

Lampiran 9 Dokumentasi

Foto	Keterangan
	<p>Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Nuriyati, S.Ag, M.Pd selaku wali kelas V di MI Wahid Hasyim III Dau</p>
	<p>Peneliti menjelaskan petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> sebelum siswa secara mandiri menggunakan <i>e-modul</i></p>
	<p>Siswa secara bersama-sama mengerjakan tugas kelompok yang terdapat pada <i>e-modul</i> bagian kegiatan pembelajaran 'Lakukan Bersama'</p>

Foto	Keterangan
	<p>Salah satu hasil tugas kelompok pada topik 2 materi ‘Bidang-Bidang Kegiatan Ekonomi’</p>
	<p>Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i></p>
	<p>Siswa mengisi angket respon siswa</p>

Lampiran 10 Observasi Pra-Penelitian

Nama Sekolah : MI Wahid Hasyim III Dau

Kelas : V (Lima)

Nama Guru : Nuriyati S.Ag, M.Pd

A. Karakteristik Guru

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Penguasaan materi, struktur, konsep yang mendukung mata pelajaran	√		Guru dapat menyampaikan materi dengan sangat baik sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan
2.	Penguasaan CP dan TP mata pelajaran	√		Guru memberikan materi pembelajaran sesuai dengan CP dan TP serta dapat mencapai TP yang diinginkan
3.	Kretif dalam pengembangan materi		√	Guru kurang kreatif dalam pembuatan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran karena guru hanya merujuk pada buku yang dimiliki siswa
4.	Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi		√	Guru kurang dalam penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital sehingga hanya memanfaatkan media konvensional
5.	Penguasaan karakteristik siswa	√		Guru mengetahui seluruh karakteristik siswa sehingga siswa terkadang terlihat disiplin saat kegiatan pembelajaran
6.	Penyampaian tujuan pembelajaran	√		Sebelum pembelajaran, guru menjelaskan kepada siswa tujuan

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
				pembelajaran yang akan dicapai agar siswa mengetahui apa yang akan mereka pelajari dan dapatkan
7.	Teknik untuk menjelaskan materi pembelajaran	√		Guru menggunakan berbagai macam teknik seperti adanya kegiatan individu maupun kelompok untuk siswa sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan
8.	Pemberian penghargaan atas keberhasilan siswa	√		Guru selalu memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan ataupun siswa yang memiliki nilai bagus, minimal dengan pemberian pujian di depan kelas.
9.	Penyelenggaraan penilaian dan evaluasi proses pada hasil belajar siswa	√		Setiap kegiatan pembelajaran, guru mengambil nilai siswa baik secara individu atau kelompok untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terkait materi pembelajaran yang telah diberikan
10.	Tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	√		Guru memiliki berbagai bentuk tindakan reflektif seperti secara reflektif memberikan contoh yang membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran

B. Karakteristik Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Banyak berbicara saat kegiatan pembelajaran berlangsung	√		Sebagian besar siswa terkadang suka berbicara secara terus-menerus dengan teman sebangkunya saat kegiatan pembelajaran berlangsung
2.	Berpenampilan rapi selama di sekolah	√		Siswa selalu berpenampilan rapi dikarenakan sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran guru meminta siswa untuk merapikan pakaiannya
3.	Suka melakukan kegiatan praktek	√		Siswa lebih suka melakukan kegiatan praktek, menurut mereka lebih menyenangkan.
4.	Suka melakukan kegiatan secara berkelompok	√		Siswa menyukai kegiatan pembelajaran secara berkelompok yang membuat mereka saling berdiskusi dan dapat memahami materi pembelajaran dengan baik
5.	Suka memberikan pendapat di kelas	√		Siswa suka memberikan pendapat pribadi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka
6.	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	√		Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terkait hal-hal yang belum pernah mereka lihat atau coba
7.	Disiplin selama kegiatan pembelajaran		√	Siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya yang mengakibatkan kurangnya memperhatikan kegiatan

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
				pembelajaran yang sedang berlangsung
8.	Memahami materi dengan mudah tanpa pemberian contoh		√	Tanpa pemberian contoh, siswa keseringan sulit untuk memahami materi, maka guru perlu untuk secara terus menerus memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran
9.	Tertarik terhadap contoh di luar kehidupan sehari-harinya	√		Siswa memiliki ketertarikan terhadap hal yang belum pernah mereka temui atau alami, tetapi jika memberikan contoh tersebut dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran
10.	Mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung	√		Siswa mudah bosan dan mudah terganggu konsentrasinya, maka diperlukan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran

Lampiran 11 Wawancara Pra-Penelitian

Nama Sekolah : MI Wahid Hasyim III Dau
Kelas : V (Lima)
Nama Guru : Nuriyati S.Ag, M.Pd
Waktu : Jum'at, 11 Oktober 2024 (10.00 – 11.00 WIB)

Dialog	
Peneliti :	“Apakah ibu Nuriyati di sini sebagai wali kelas V sekaligus guru mata pelajaran IPAS?”
Guru :	“Iya mbak, dengan saya sendiri”
Peneliti :	“Bahan ajar apa saja yang ibu gunakan selama mengajar IPAS di kelas V?”
Guru :	“Saya menggunakan buku dari sekolah sebagai sumber utama, kadang saya juga mencari informasi tambahan dari internet agar materi pembelajaran lebih lengkap. Siswa juga menggunakan buku yang didapat dari sekolah”
Peneliti :	“Apakah buku dari sekolah yang digunakan oleh siswa terdapat kekurangan, bu?”
Guru :	“Iya mbak, materinya kurang lengkap dan contoh gambarnya juga sedikit, jadi sulit kalau siswa mau belajar sendiri di rumah, masih perlu bantuan untuk cari materi tambahan”
Peneliti :	“Biasanya saat mengajar, ibu memberikan bentuk contoh seperti apa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan?”
Guru :	“Saya seringnya memberikan contoh yang berkaitan dengan keseharian siswa, dari situ siswa jadi mudah memahami materi pembelajaran. Siswa juga jadi aktif di kelas karena suka memberikan pendapatnya sendiri terkait pengalaman pribadi mereka”
Peneliti :	“Kalau untuk kesulitan siswa, biasanya di mata pelajaran apa saja bu?”
Guru :	“ IPAS dan Matematika mbak. Kalau IPAS harus menggunakan media yang mendukung agar siswa bisa mudah paham, sedangkan matematika itu karena berhitung, jadi siswa sering kesulitan”
Peneliti :	“Sejauh ini, media apa saja yang sudah ibu gunakan untuk mengajar IPAS?”
Guru :	“Saya pernah memberikan gambar-gambar untuk siswa amati, atau dijadikan tugas pengamatan kelompok. Selain itu saya membuat LKPD agar siswa tidak hanya menggunakan buku dari sekolah saja”

Dialog	
Peneliti :	“Berarti media dan bahan ajar yang digunakan semuanya dalam bentuk cetak ya bu?”
Guru :	“Iya mbak, belum pernah yang pakai bantuan alat elektronik karena saya belum pernah buat, jadi masih kesulitan”
Peneliti :	“Menurut ibu, jika menggunakan bahan ajar digital di kelas apakah siswa akan tertarik dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif?”
Guru :	“Bisa saja mbak, jika isinya menarik seperti banyak gambar atau ada video yang bisa dilihat oleh siswa, pasti siswa menjadi lebih semangat belajar”
Peneliti :	“Baik bu kalau begitu, terima kasih banyak atas jawabannya dan ketersediannya untuk menjadi narasumber penelitian saya”

Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup



Nama : Regina Sasshi Kirana
NIM : 210103110130
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 03 April 2003
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Angkatan : 2021
No. *Handphone* : 089524663477
E-Mail : reginasasshi425@gmail.com
Riwayat Pendidikan :
1. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Denpasar
2. SD Muhammdiyah 1 Denpasar
3. SMP Muhammadiyah 2 Denpasar
4. MAN 1 Jembrana
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang