



## Pengembangan E-Modul Dengan Bermuatan Karakter Mandiri Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dalam Bidang Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar

Silvi Meilasari<sup>a1</sup>, Yohannes Kurniawan Barus<sup>b2</sup>, Erif Ahadianto<sup>c3</sup>

<sup>a,b,c</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>1</sup>[silvi.meilasari.1901516@students.um.ac.id](mailto:silvi.meilasari.1901516@students.um.ac.id), <sup>2</sup>[yohannes.kurniawan.fip@um.ac.id](mailto:yohannes.kurniawan.fip@um.ac.id), <sup>3</sup>[erif.ahadianto.fip@um.ac.id](mailto:erif.ahadianto.fip@um.ac.id)

### INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:  
Diterima 14 Desember 2023  
Revisi 3 Januari 2024  
Dipublikasikan 29 Maret 2024

### Kata kunci:

Media pembelajaran, e-modul, jenis-jenis usaha bidang ekonomi

### ABSTRAK

Ketidakberagaman bahan ajar yang inovatif dalam pembelajaran menjadi persoalan signifikan karena dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kurang antusias dan sulit untuk berkonsentrasi saat memahami materi. Dampaknya adalah prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi menjadi rendah, sementara itu tingkat dari kemandirian siswa juga menurun. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul untuk materi jenis-jenis usaha bidang ekonomi, dengan memasukkan unsur karakter mandiri. Validitas dievaluasi oleh ahli dan diharapkan menjadi alat praktis bagi guru dan peserta didik kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar. Mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,88% dari ahli materi dan skor rata-rata 97,6% dari ahli media dengan kategori keduanya sangat valid. Sedangkan uji kepraktisan mendapatkan nilai rata-rata 94,5% dari guru dengan kategori sangat praktis, 94,4% dari penilaian kelompok kecil dengan kategori sangat praktis, dan 95,4% dari penilaian kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Efektivitas penilaian terhadap prestasi belajar siswa dievaluasi melalui uji-t dengan bantuan SPSS, dan menghasilkan nilai 0,000 yang menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil ini menandakan adanya peningkatan prestasi belajar siswa di kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar menggunakan media pembelajaran e-modul, yang terbukti dari rata-rata antara hasil belajar pre-test dan post-test. Secara keseluruhan, berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa e-modul dengan materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi dianggap layak oleh para ahli dan praktis untuk



diterapkan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### ABSTRACT

#### Keywords:

*Learning media, e-modules, types of businesses in the economic sector*



Copyright © 2024, Silvi Meilasari, dkk.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



*The lack of variety of innovative teaching materials in learning is a significant problem because it can cause students to feel bored and less enthusiastic and find it easier to concentrate when understanding the material. The impact is that student learning achievement, especially in social studies subjects covering types of business in the economic field, becomes low, while the level of student independence also decreases. This research aims to develop learning media in the form of e-modules for material on types of business in the economic sector by including elements of independent character. Its validity will be evaluated by experts and is expected to become a practical tool for teachers and students of class V SDN Kauman 02 Blitar City. It is getting an average score of 87.88% from material experts and an average score of 97.6% from media experts, with both categories being very valid. Meanwhile, the practicality test received an average score of 94.5% from teachers in the very practical category, 94.4% from small group assessments in the very practical category, and 95.4% from large group assessments in the very practical category. The effectiveness of the assessment on student learning achievement was evaluated through a t-test with the help of SPSS and produced a value of 0.000, which indicates that  $0.000 < 0.05$ . Thus, it can be concluded that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. These results indicate an increase in student learning achievement in class V of SDN Kauman 02 Blitar City using e-module learning media, which is proven by the average of pre-test and post-test learning results. Overall, based on research findings, e-modules with material on types of business in the economic field are considered feasible by experts and practical to be applied in learning activities to improve student learning achievement.*

**How to cite:** Meilasari, S., Barus, Y. K., & Ahadianto, E. (2024). Pengembangan E-Modul Dengan Bermuatan Karakter Mandiri Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dalam Bidang Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1). doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.30947>

## PENDAHULUAN

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa: “IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial” (Nashrullah & Pd, 2022). Dengan belajar IPS siswa SD dapat mengembangkan pengetahuan mereka

tentang aspek-aspek ini serta membentuk pemahaman yang lebih luas tentang dunia di sekitar mereka. Namun sayangnya, siswa masih memiliki pandangan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang sulit karena hanya memerlukan hafalan. Keyakinan ini muncul karena kurangnya efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan oleh para guru, termasuk kecenderungan untuk menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi IPS.

Materi jenis-jenis usaha di Indonesia ini merupakan materi kelas V sekolah dasar yang melibatkan pemahaman siswa tentang berbagai bentuk kegiatan ekonomi yang dilakukan di masyarakat (Sa'ban et al., 2016). Permasalahan yang umumnya muncul dalam pengajaran IPS khususnya pada materi tersebut, adalah kurangnya penggunaan bahan ajar yang inovatif. Saat menyampaikan materi, guru cenderung hanya memberikan ceramah, sehingga sebagian besar siswa merasa bosan dan menjadi pasif selama proses pembelajaran (Kaulan & Ramadhani, 2018). Hal ini diperkuat dengan penelitian dari (Zainal, 2011) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi ini mendapati sebanyak 76% siswa mendapatkan nilai dibawah 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman dan hasil belajar dari peserta didik masih kurang.

Kondisi yang serupa juga terjadi di SDN Kauman 02 Kota Blitar. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SDN Kauman 02 Kota Blitar, ditemui kesulitan terkait rendahnya pencapaian pembelajaran siswa, terutama pada materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi, disebabkan kurangnya minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPS. Terlihat bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang fokus dan lebih tertarik bermain. Akibatnya, saat diberi pertanyaan atau tugas, siswa kesulitan menjawab dan lebih memilih melihat jawaban teman. Sebagian siswa bahkan perlu diingatkan berulang kali oleh guru, dan ada yang bahkan tidak mengerjakan tugas sama sekali. Hal ini mencerminkan kurangnya tingkat kemandirian belajar siswa. Permasalahan ini muncul karena pendekatan pembelajaran yang lebih cenderung pada pendekatan berpusat pada guru, yang kurang menarik, membuat siswa pasif, dan memberikan pengalaman belajar yang kurang bermakna. Selain itu, belum adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, meskipun fasilitas seperti wifi dan laptop sudah tersedia di sekolah. Guru hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku tematik dan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang sering kali disoroti oleh siswa karena kurang lengkap, tidak menarik, monoton, dan membosankan.

Pengembangan materi pembelajaran adalah salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran menjadi terlihat dalam upaya membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran juga dapat mendukung kemampuan belajar mandiri, khususnya dalam mengelola waktu belajar, menetapkan tujuan pembelajaran dan menemukan informasi penting secara independen. Hal ini sesuai dengan pendapat (Zimmerman, 1990) dalam (Ariadi Cahya Dinata & Zainuddin, 2016) *self-regulated learning* merupakan kemampuan seseorang dalam mengaktifkan dan menstimulasi pikiran (*cognition*), perasaan (*affection*), dan tindakan (*action*) yang direncanakan secara cermat dengan tujuan mencapai sesuatu dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah pada semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar, dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). E-modul merupakan salah satu contoh

dari media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi pada masa kini. E-modul atau disebut juga modul elektronik yaitu materi pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas yang disajikan dalam bentuk digital dan menampilkan teks, grafik, atau keduanya (Herawati & Muhtadi, 2018a). Selain itu juga menggunakan e-modul untuk belajar dapat dikatakan efektif, karena siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kapabilitas individu mereka. Pengembangan e-modul ini didukung oleh penelitian terdahulu milik dari (Akhmadi et al., 2021), yaitu dimana mendapatkan skor 24 atau 85,71% dari aktivitas peserta didik selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa kriteria partisipasi siswa selama pembelajaran sangat efektif dengan menggunakan sumber belajar IPS e-modul.

Pembaharuan dari penelitian e-modul terdahulu yaitu, e-modul ini dikembangkan pada materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi pada kelas V. E-modul ini dikembangkan dengan bermuatan karakter mandiri, dimana di era sekarang ini sangat dibutuhkan guna untuk mendukung upaya dalam pembentukan karakter seorang anak. Selain itu media pembelajaran e-modul ini dikembangkan dengan varian games didalamnya agar siswa tidak merasa bosan, mengingat usia sekolah dasar dimana anak-anak lebih suka bermain, sehingga siswa dapat bermain sambil dengan belajar. Selain itu juga dalam e-modul terdapat soal evaluasi yang berisikan soal secara acak, sehingga antara siswa satu dengan yang lainnya berbeda. Hal tersebut dapat melatih siswa untuk mandiri dengan tidak bergantung atau bertanya dengan teman. Selain itu e-modul ini dirancang sebagai materi pendukung pembelajaran, yang dapat dimanfaatkan oleh guru selama proses pengajaran untuk memungkinkan siswa belajar secara independen. E-modul ini dirancang dengan beragam konten yang menarik perhatian dan semangat siswa dalam belajar secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran e-modul yang disusun ini memiliki nilai praktis dan efektif bagi siswa serta berkarakter mandiri. Diharapkan dengan menggunakan e-modul dengan konten berkarakter mandiri, siswa dapat menyelesaikan kesulitan mereka sendiri dan mengembangkan pengetahuan mereka, dengan demikian pencapaian pembelajaran peserta didik dapat meningkat daripada sebelumnya. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mandiri belajar di bidang sikap memang merupakan tantangan yang sulit dicapai jika hanya dilakukan dalam periode waktu yang singkat. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dan proses pembiasaan yang berlangsung dalam jangka waktu yang cukup panjang untuk mencapai hasil yang optimal. Selain itu, dengan belajar menggunakan e-modul dapat memberikan dampak yang baik dan berguna untuk penggunaannya di masa depan.

## METODE

Dalam penelitian ini, dilakukan upaya untuk menciptakan sebuah alat pembelajaran berupa e-modul yang fokus pada materi jenis-jenis usaha di bidang ekonomi. Penelitian ini menerapkan metode R&D (Penelitian dan Pengembangan) dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sederhana, namun dapat diterapkan secara sistematis. Selain itu, model ADDIE sangat cocok untuk mengembangkan berbagai produk seperti model, media dan bahan ajar, metode pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Berikut adalah bagan penelitian model ADDIE (Branch, 2008). Untuk melaksanakan kelima langkah tersebut, sumber data pendukung yang diperlukan adalah guru wali kelas V, siswa dari kelas V di SDN 02 Kota

Blitar dan validator. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SDN 02 Kota Blitar yang berjumlah 28, sebagai populasi dan subjek penelitian.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara, observasi, angket, dan tes. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif berguna dalam mengolah hasil angket dan tes untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Sedangkan data kualitatif berasal dari masukan dan saran yang diperoleh dari sumber data. Data yang telah dikumpulkan akan dievaluasi menggunakan skala *Likert*, skala *Guttman* dan dianalisis dengan bantuan SPSS. Sedangkan untuk evaluasi keabsahan media pembelajaran ini dilakukan oleh pakar dalam bidang materi dan media, melibatkan penggunaan kuesioner validitas yang akan diolah melalui metode skala *Likert*. Penilaian dilakukan dengan menggunakan empat kriteria dari skala *Likert* yaitu: skor 4 berarti media pembelajaran sangat baik, skor 3 berarti media pembelajaran baik, skor 2 berarti media pembelajaran tidak baik, skor 1 berarti media pembelajaran sangat tidak baik.

Berdasarkan dari hasil penilaian yang didapat, selanjutnya akan diolah dengan menggunakan rumus dari (Sugiyono, 2016) sebagai berikut:

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

**Keterangan:**

*TSe* : Total skor empiris

*TSh* : Total skor maksimal yang diharapkan

Vah : Validasi dari ahli

Dari perolehan persentase yang diperoleh dari rumus tersebut, kemudian akan disimpulkan berdasarkan persentase tingkat kevalidan sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kategori Hasil Validasi**

Tingkat Pencapaian %	Kategori	Keputusan Uji
85,01 -100%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01- 85,00%	Cukup valid	Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
50,01- 70,00%	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Berdasarkan kategori Tabel 1 persentase yang didapatkan jika media boleh untuk digunakan yaitu mencapai 50,01%, apabila dibawah persentase tersebut maka media pembelajaran tidak dapat digunakan.

Uji kepraktisan berikutnya dievaluasi dengan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman ini memiliki dua interval, yaitu “setuju” dan “tidak setuju” atau “ya” atau “tidak”. Skala ini dapat berupa tanda centang atau pilihan ganda. Jika responden setuju, akan diberikan nilai 1, sedangkan jika tidak setuju akan diberikan nilai 0 (Sugiyono, 2016), yang nantinya akan dianalisis dengan rumus berikut.

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

**Keterangan:**

P : Persentase skor

$\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan dari hasil perolehan persentase yang telah dihitung, selanjutnya akan dianalisa dengan menggunakan kriteria kepraktisan pada Tabel 2 berikut.



Tabel 2. Kriteria kepraktisan Produk

Tingkat pencapaian %	Kategori	Keputusan Uji
75,01 -100,00%	Sangat menarik/ sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01- 75,00%	Menarik/ praktis	Dapat digunakan, perlu direvisi kecil
25,01- 50,00%	Kurang praktis dan menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 20,00%	Tidak praktis dan menarik	Tidak boleh digunakan

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Berdasarkan kategori Tabel 2 persentase minimal yang diperoleh agar media pembelajaran dapat digunakan yaitu tidak kurang dari 25,01%. Namun pada persentase tersebut media pembelajaran harus dilakukan revisi besar.

Untuk yang selanjutnya yaitu melakukan uji efektivitas pada media pembelajaran e-modul yang akan dianalisis berdasarkan dengan hasil belajar dari siswa yang dilaksanakan melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Analisis tersebut dilakukan dengan bantuan SPSS, data yang diperoleh selanjutnya akan diolah dengan SPSS dengan dua tahapan yaitu uji normalitas dan uji *paired t test*.

Uji awal yang dilakukan adalah uji normalitas, dimana data dianggap berdistribusi normal jika nilainya melebihi 0,05. Langkah selanjutnya adalah mengevaluasi perbedaan hasil belajar siswa antara data *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *paired t-test*, dengan hipotesis sebagai berikut.

- $H_0$  = Tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar e-modul, menunjukkan bahwa pengaruhnya tidak signifikan pada peningkatan hasil belajar.
- $H_a$  = Ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar e-modul, menunjukkan bahwa pengaruhnya berdampak secara signifikan pada peningkatan hasil belajar.

Apabila hasil nilai signifikan kurang dari 0,05 artinya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima begitu juga untuk sebaliknya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk media pembelajaran yaitu dimulai pada tahapan pertama yaitu tahap *analyze (analisis)* dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui wawancara bersama guru wali kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan antara lain, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi, selain itu juga pada materi ini hanya menyediakan bahan bacaan yang dirasa kurang efektif saat pembelajaran di kelas. Maka dari itu, harus diimbangi dengan sebuah media pembelajaran yang mudah untuk dimengerti dan menarik bagi siswa. Siswa sendiri membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi dan tentunya juga sesuai dengan usia perkembangan siswa.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan siswa kelas V dengan cara menyebarkan angket analisis kebutuhan peserta didik. Pengisian angket menggunakan skala *Guttman* yang memiliki 2 interval yaitu “setuju” atau “tidak setuju” atau “ya” atau “tidak”, skala ini dapat berupa tanda centang atau pilgan. Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa, 89,3% siswa belum mampu memahami materi tersebut berdasarkan bahan bacaan yang diberikan. 82,2% siswa merasa kesulitan memahami jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi yang dikelola secara mandiri maupun kelompok. Selain itu juga sebanyak 79% siswa tidak membaca bahan bacaan tersebut ketika di rumah, hal tersebut menunjukkan bahwa materi tersebut memerlukan sebuah media

pembelajaran yang bermuatan karakter mandiri. 100% siswa senang belajar sambil bermain dan mau mencoba media pembelajaran yang menarik jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi.

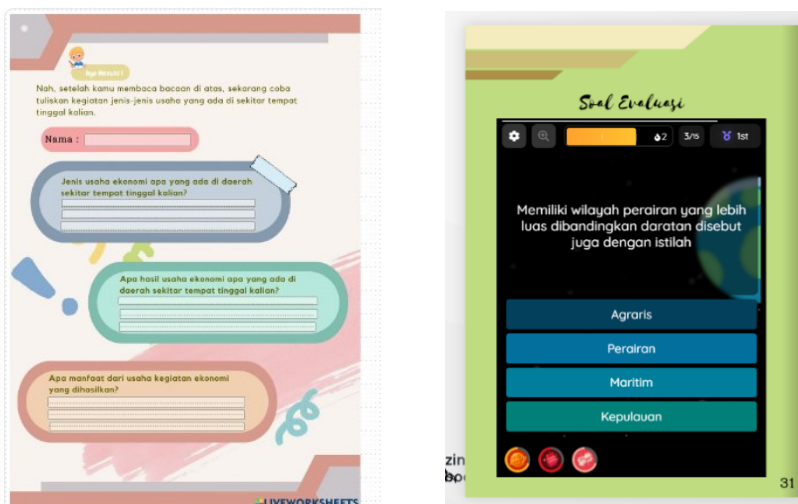
Selanjutnya yaitu dilakukannya tahapan analisis kurikulum dan materi pada kelas V. Analisis kurikulum dilaksanakan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis materi sendiri dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan dan materi yang memerlukan pengembangan. Analisis ini dilaksanakan dengan wali kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar, hasil dari wawancara yang dilaksanakan yaitu bahwasannya kurikulum yang digunakan pada kelas V yaitu kurikulum K13 dan materi yang dipilih oleh peneliti yaitu materi IPS pada KD 3.3 dan 4.3 dengan bahasan jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi.

**Tahap design (rancangan)**, meliputi langkah-langkah dari penyusunan media pembelajaran e-modul yaitu antara lain, (1) membuat konsep dari e-modul, (2) membuat desain produk yang terdiri dari tampilan cover, game pada e-modul dengan bantuan aplikasi *wordwall*, kegiatan LKPD pada aplikasi *live worksheets*, membuat soal evaluasi dengan aplikasi *quizizz*, menjadikan flipbook dengan bantuan aplikasi *heyzine*, (3) membuat kisi-kisi validasi produk dan angket kepraktisan.

**Tahap development (pengembangan)**, ada beberapa kegiatan pada tahapan ini, diantaranya validasi ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan guru dan uji coba dari kelompok kecil. Media pembelajaran ini berbentuk e-modul yang didesain menarik dan simpel agar mudah untuk digunakan oleh siswa. Pada e-modul ini berisi akan materi IPS yaitu pada jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi. E-modul ini memuat materi, beberapa soal yang dikemas dalam bentuk games yaitu diantaranya ada kegiatan menjodohkan, anagram dan juga TTS (teka-teki silang). Selain itu, pada e-modul juga terdapat sebuah LKPD yang dikerjakan pada *live worksheets*, kemudian pada bagian akhir terdapat soal evaluasi yang dikerjakan dengan bantuan aplikasi *quizizz*. Berikut gambar 1 yang merupakan tampilan halaman sampul pada media pembelajaran e-modul.



Gambar 1. Tampilan halaman sampul E-Modul



Gambar 2. Tampilan media e-modul materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi

E-modul ini dapat diakses oleh siswa melalui ponsel masing-masing secara online, nantinya guru akan membagikan link sehingga siswa dapat mengakses dimanapun dan kapanpun. Langkah berikutnya dalam penelitian pengembangan media pembelajaran e-modul yaitu uji validitas oleh para ahli, uji kepraktisan oleh guru, serta uji coba kelompok kecil dengan paparan berikut.

### Uji Validitas Ahli Materi

Aspek penilaian yang dinilai oleh ahli materi antara lain, kesesuaian e-modul dengan materi, penyajian materi, kesesuaian dengan karakteristik e-modul, sistematika e-modul dan kelayakan bahasa. Berikut adalah hasil penilaian validasi ahli materi yang disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Data hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Ahli Materi	Kriteria	Keterangan
1.	Kesesuaian e-modul dengan materi	20/24	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
	Persentase	83,33%		
	Kategori	Cukup valid		
2.	Penyajian materi	7/8		
	Persentase	87,5%		
	Kategori	Sangat valid		
3.	Kesesuaian dengan karakteristik e-modul	18/20		
	Persentase	90%		
	Kategori	Sangat valid		
4.	Sistematika e-modul	25/28		
	Persentase	89,3%		
	Kategori	Sangat valid		
5.	Kelayakan Bahasa	25/28		
	Persentase	89,3%		
	Kategori	Sangat valid		
	Nilai Validasi/ Persentase	87,88%		
	Kriteria	Sangat valid		



Aspek penilaian validitas oleh ahli materi antara lain kesesuaian e-modul dengan materi, penyajian materi, kesesuaian dengan karakteristik e-modul, sistematika e-modul dan kelayakan bahasa. Penilaian aspek tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,88%. Hasil ini kemudian akan disesuaikan dengan kriteria kelayakan yang merujuk pada (Sugiyono, 2016), dimana e-modul tersebut termasuk dalam kategori yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi karena mencapai nilai 85,01% -100%.

Aspek kesesuaian isi e-modul dengan materi yaitu memperoleh persentase 83,33%. Hal tersebut berarti media pembelajaran e-modul atau elektronik modul yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi. Aspek kesesuaian isi materi dengan e-modul yaitu dinilai dari kelengkapan materi yang ditinjau dari KD dan indikator serta keakuratan konsep dan materi. Dengan adanya kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran e-modul dapat memenuhi pembelajaran pada peserta didik sesuai dengan harapan (Astuti et al., 2021). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Arifin, 2015) bahwa keberhasilan pembelajaran pada umumnya sangat bergantung pada keberhasilan pengajar dalam mengembangkan materi pembelajaran.

Aspek penyajian materi mendapatkan persentase penilaian sebesar 87,5% yang artinya penyajian materi pada e-modul sudah sesuai. Pada aspek penyajian materi ini dilihat dari kesesuaian penyajian media visual dengan materi dan kesesuaian antara soal evaluasi dengan materi. Hal ini sejalan dengan (Kustandi et al., 2021) media visual diartikan sebagai jenis media yang dapat dinikmati melalui lima indera. Para guru percaya bahwa dengan mengintegrasikan media visual, siswa akan dapat mencapai sebanyak mungkin tujuan pembelajaran mereka. Selain itu, diinginkan pula agar guru memiliki keterampilan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Ramadhan et al., 2023).

Aspek kesesuaian karakteristik dengan e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 90% yang artinya e-modul yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik yang ada. E-modul yang baik adalah e-modul yang memiliki karakteristik sebagai berikut: *self-instruction*, *self contained*, *stand-alone*, *adaptif*, dan *user friendly*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Herawati & Muhtadi, 2018b) bahwa modul elektronik yang baik dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dan inovatif, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang positif.

Aspek sistematika penulisan e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 89,3% yang artinya e-modul yang sudah dikembangkan ini sudah sesuai dengan sistematika penulisan e-modul. Aspek yang dinilai dari sistematika penulisan e-modul ini sendiri yaitu meliputi dari penyajian isi materinya, keruntutan pada konsep, terdapatnya contoh dan latihan soal-soal, terdapat LKPD, ketersediaan soal formatif dan daftar pustaka. Salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai perantara untuk penyampaian materi pelajaran antara guru dan siswa, dimana pendidik mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Proses ini yang nantinya akan mendukung terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang ditawarkan disusun dengan baik dan sesuai sistematika, maka hasil pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan (Najuah, Lukitoyo, et al., 2020), karena keberhasilan suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Begitu pula jika komponen-komponen media pembelajaran e-modul yang dihasilkan disusun secara sistematis, maka pembelajaran diyakini akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Aspek kelayakan bahasa pada e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 89,3%, ini mengindikasikan bahwa e-modul pembelajaran tersebut disusun dengan menggunakan bahasa dan kalimat yang dapat dengan mudah dipahami peserta didik. E-

modul pembelajaran ini juga telah menggunakan kata-kata yang efektif untuk memastikan bahwa siswa memahami materi yang ditawarkan. Menurut (Rihanah & Irma, 2022) informasi atau pesan yang diberikan kepada pembaca akan diterima dengan baik jika penulis menggunakan bahasa yang baik dan tepat dalam menulis.

### Uji Validitas Ahli Media

Aspek penilaian uji validitas oleh ahli media yang dinilai meliputi tampilan e-modul, web e-modul, penyajian kuis game, kepraktisan produk dan muatan karakter mandiri. Rekapitulasi penilaian hasil uji validasi ahli media disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4. Data hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Ahli Materi	Kriteria	Keterangan
1.	<b>Tampilan e-modul</b>	27/28		
	Persentase	96,4%		
	Kategori	Sangat valid		
2.	<b>Web e-modul</b>	8/8		
	Persentase	100%		
	Kategori	Sangat valid		
3.	<b>Penyajian kuis game</b>	12/12		
	Persentase	100%		
	Kategori	Sangat valid		
4.	<b>Kepraktisan produk</b>	11/12	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
	Persentase	91,6%		
	Kategori	Sangat valid		
5.	<b>Muatan karakter mandiri</b>	8/8		
	Persentase	100%		
	Kategori	Sangat valid		
	<b>Nilai Validasi/ Persentase Kriteria</b>	<b>97.6%</b>		
		<b>Sangat valid</b>		

Aspek penilaian uji validitas oleh ahli media antara lain tampilan e-modul, web e-modul, penyajian kuis game, kepraktisan produk dan muatan karakter mandiri.. Validasi ahli media terhadap media pembelajaran e-modul sendiri mendapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 97,6%. Hasil ini kemudian akan disesuaikan dengan kriteria kelayakan yang merujuk pada (Sugiyono, 2016), dimana pencapaian persentase 85,01% -100% termasuk dalam kategori sangat valid yang dapat digunakan tanpa revisi

Aspek tampilan pada e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 96,4% yang artinya media pembelajaran e-modul ini sudah sesuai dan menarik untuk digunakan. Selain itu e-modul yang dikembangkan ini didesain dengan warna yang cerah dan komunikatif. Media pembelajaran e-modul ini dikembangkan tidak hanya sebagai perantara untuk menyampaikan materi terhadap siswa, namun juga dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran yang menyenangkan ketika digunakan. Pastinya akan tercipta suasana yang layak atau menyenangkan yang dapat membuat siswa merasa nyaman. Lingkungan belajar yang menyenangkan mendorong pembelajaran yang efektif dan efisien (Nurjanah, 2022)

Aspek web e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 100% yang artinya akses web pada mudah untuk diakses dan dioperasikan pada media pembelajaran e-modul. Web yang mudah untuk diakses akan memudahkan juga siswa untuk belajar. Dalam hal manfaat pembelajaran, mengadopsi situs web yang dirancang dengan baik dan

relevan akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, dengan menyertakan fitur pembelajaran interaktif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih luas, tidak hanya dari guru tetapi juga dari hasil belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan (Fahri, 2020) yaitu dengan belajar dari banyak sumber yang ada, tentunya akan menambah pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran.

Aspek penyajian kuis game pada e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 100% yang artinya penggunaan kuis game pada e-modul sudah disajikan secara runtut dan sistematis, sehingga mudah untuk digunakan dan diakses oleh pengguna. Tujuan pendidikan tidak hanya menyampaikan pengetahuan atau informasi, tetapi juga membantu siswa dalam belajar seefektif mungkin dan memusatkan perhatian mereka pada kegiatan belajar, misalnya dengan memperkenalkan sumber belajar yang menarik, seperti dengan memasukkan unsur permainan ke dalam proses belajar, kemungkinan siswa merasa bosan akan berkurang. Hal ini sesuai dengan pendapat (Trinova, 2012) bahwa pembelajaran yang menyenangkan ialah lingkungan belajar mengajar yang dapat memusatkan seluruh perhatian seseorang ketika belajar sehingga menghasilkan tingkat perhatian (*time on task*) yang tinggi. Pembelajaran yang menyenangkan merujuk pada jenis pembelajaran yang mampu memikat minat siswa melalui berbagai metode sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh selama proses belajar.

Aspek kepraktisan e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 91,6% yang artinya media pembelajaran e-modul yang dikembangkan ini mudah digunakan dimana dan kapan saja serta memiliki kejelasan petunjuk dalam penggunaannya sehingga media dapat digunakan belajar secara mandiri. Penggunaan media dalam pembelajaran telah menjadi elemen yang tak terpisahkan. Dalam penyampaian materi kepada siswa, media pembelajaran memainkan peran yang penting dengan memberikan kemudahan kepada guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Proses Pendidikan di sekolah melibatkan lebih dari sekadar pengiriman informasi dari guru ke murid. Dengan media pembelajaran yang terkonsep, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya sebagai penyaji materi bagi guru, tetapi sebagai pembawa informasi atau pesan (Dwiyono, 2017). Artinya media pembelajaran yang digunakan hendaknya memiliki konsep yang jelas dan sistematis, sehingga isinya dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Aspek muatan karakter mandiri pada e-modul mendapatkan persentase penilaian sebesar 100% yang artinya dalam e-modul yang dikembangkan ini sudah memuat karakter mandiri di dalamnya. Aspek yang dinilai dari muatan karakter mandiri sendiri yaitu kemandirian siswa saat menggunakan media pembelajaran e-modul dan inisiatif siswa dalam bekerja secara mandiri. Media pembelajaran dapat dikaitkan dengan pembelajaran mandiri. Kemandirian belajar merupakan syarat dalam kegiatan belajar. Seseorang yang tidak bergantung pada orang lain dan mandiri, memiliki dorongan dan inisiatif untuk menyelesaikan masalah belajarnya sendiri (Primadini et al., 2019). Siswa diharapkan aktif dan mandiri selama pembelajaran di kelas, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mencakup kegiatan yang melibatkan gerakan siswa untuk memahami informasi yang diajarkan.

### **Uji Kepraktisan Oleh Guru**

Adapun hasil penilaian uji kepraktisan media pembelajaran e-modul dengan materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi oleh guru disajikan sebagai berikut.

**Tabel 5. Data hasil uji kepraktisan guru**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Ahli Materi	Kriteria	Keterangan
1.	Kualitas isi dan tujuan Persentase Kategori	20/20 100% Sangat menarik/ sangat praktis		
2.	Kualitas instruksional Persentase Kategori	18/20 90% Sangat menarik/ sangat praktis	Sangat menarik/ sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
3.	Kualitas teknis Persentase Kategori	15/16 93,7% Sangat menarik/ sangat praktis		
	Nilai Validasi/ Persentase Kriteria	94,5% Sangat Praktis		

Aspek kepraktisan yang dinilai oleh guru yaitu antara lain penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran e-modul. Rata-rata skor kepraktisan untuk uji kepraktisan guru terhadap media pembelajaran e-modul adalah 94,5%. Jika tingkat pencapaian 85,01%-100% disesuaikan dengan kriteria tingkat praktikalitas yang mengacu pada (Sugiyono, 2016), maka termasuk dalam kategori sangat praktis.

Aspek kualitas dan tujuan dari e-modul pada kegiatan pembelajaran mendapatkan nilai persentase 100%, yang artinya e-modul memiliki kualitas dan tujuan yang sudah sesuai. Aspek dari kualitas dan tujuan e-modul sendiri yaitu kesesuaian materi kurikulum dengan media, kesesuaian penyajian materi dengan media, ketepatan materi dengan media, kesesuaian media dengan materi dan e-modul dibuat sesuai dengan kondisi dari siswa. Dalam pengembangan e-modul, perlu memperhatikan aspek-aspek yang relevan dengan maksud pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Hasan et al., 2021) keberhasilan proses pembelajaran dapat ditingkatkan jika pengajar dapat membuat media pembelajaran yang cocok dengan materi dan tingkat usia siswa menjadi penting. Oleh karena itu, diperlukan pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan berbeda untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi. Usaha untuk menghindari kebosanan siswa selama pembelajaran dapat diwujudkan melalui penyusunan materi pembelajaran yang relevan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Aspek kualitas instruksional pada media pembelajaran e-modul mendapatkan nilai persentase sebesar 90%, yang artinya media e-modul ini sudah sesuai dengan petunjuk pengajaran. Aspek dari kualitas instruksional yaitu terdiri dari petunjuk belajar dan cara menggunakan media, penggunaan bahasa pada media pembelajaran e-modul, pemberian kesempatan belajar pada siswa, keterlibatan aktif peserta didik dan terdapat latihan-latihan soal. Dalam lingkungan instruksional atau pembelajaran, desain pembelajaran dapat didefinisikan sebagai strategi sistematis untuk memecahkan tantangan pembelajaran dengan menyiapkan materi pembelajaran serta kegiatan yang harus dilaksanakan, sumber daya pembelajaran yang dapat digunakan dan mengevaluasi kemajuan (Amaliyah Batubara, 2018). Hal ini mengindikasikan bahwa desain instruksional memberikan manfaat yang signifikan bagi pendidik. Panduan instruksional yang efektif dan efisien dapat berhasil mengembangkan atau merancang pengalaman

belajar agar sesuai dengan sasaran instruksional. Hasilnya, guru dan siswa akan terlibat dalam komunikasi dan proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif.

Aspek kualitas teknis pada e-modul mendapatkan nilai persentase sebesar 93,7%, yang artinya media pembelajaran e-modul ini menarik, mudah untuk dioperasikan dan dipahami cara penggunaannya oleh pengguna yaitu siswa. Aspek dari kualitas teknis sendiri yaitu tampilan pada e-modul, keterbacaan teks pada e-modul, kemudahan dalam penggunaan e-modul dan kemenarikan media e-modul sendiri. Modul elektronik sebagai media penyampaian informasi kepada siswa mengandung dua ciri penting yaitu aspek verbal dan visual. Unsur verbal ini berkaitan dengan pemakaian yaitu seperti huruf, bahasa, dan kalimat. Sementara itu unsur visual mengacu pada tampilan isi modul seperti foto atau video (Najuah, Lukito, et al., 2020). Siswa dapat terstimulasi dalam proses belajar mereka dengan media pembelajaran yang mudah dimengerti dan menghibur.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan subjek uji 6 orang siswa kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar dengan tujuan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran e-modul pada materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi ini. Berdasarkan dari hasil penilaian uji kepraktisan siswa kelompok kecil dengan menggunakan angket kepraktisan pada media pembelajaran e-modul ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 94,4%. Hasil ini kemudian akan disesuaikan dengan kriteria kepraktisan yang merujuk pada (Sugiyono, 2016), dimana tingkat pencapaian 75,01% - 100% termasuk dalam kategori sangat menarik atau sangat praktis.

Signifikansi pre-test pada uji efektivitas kelompok kecil mencapai nilai 0,804 melebihi batas 0,05. Sementara post-test kelompok kecil menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,473 yang juga melebihi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test dan post-test kelompok kecil memenuhi distribusi normal. Uji paired T-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sementara hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulan ini menjelaskan adanya perbedaan rata-rata antara skor pre-test dan post-test dalam kelompok kecil, menunjukkan bahwa penerapan bahan ajar e-modul memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar.

**Tahap *implementation* (implementasi)**, dilakukan 22 siswa dari kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar terlibat dalam penelitian ini. Evaluasi melibatkan penilaian soal pre-test dan post-test, serta analisis data dari angket kepraktisan. Temuan menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian rata-rata kepraktisan sebesar 94,9% terhadap penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran. Hasil ini kemudian akan disesuaikan dengan kriteria kepraktisan yang merujuk pada (Sugiyono, 2016), dimana tingkat pencapaian 75,01% -100% termasuk dalam kategori sangat menarik atau sangat praktis.

Pada uji efektivitas, kelompok besar ini memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,335 untuk hasil *pre-test*, yang menunjukkan bahwa  $0,335 > 0,05$ . Sedangkan, nilai signifikansi untuk hasil *post-test* kelompok besar ini adalah 0,065, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut adalah lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test dan post-test pada kelompok besar memenuhi persyaratan distribusi normal. Uji paired T-test menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilainya lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dan post-test siswa kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar, serta menegaskan bahwa pemanfaatan e-modul memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa.



Kemajuan ini mencerminkan efektivitas penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran untuk materi jenis-jenis usaha dalam ekonomi guna mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan prestasi belajar siswa menunjukkan nilai positif dan kegunaan materi pembelajaran tersebut. Keberhasilan media pembelajaran dapat diukur dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memanfaatkan e-modul tersebut.

**Tahap *evaluation* (evaluasi)**, dilakukan pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran e-modul. Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan, kritik dan saran dari validator dan siswa SDN Kauman 02 Kota Blitar. Pada tahap ini, produk yang sudah direvisi akan diperiksa kembali supaya dapat dievaluasi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

## SIMPULAN

Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa produk dari e-modul pada materi jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi dengan bermuatan karakter mandiri kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar ini dapat dikategorikan valid dan media ini layak untuk digunakan. Media pembelajaran e-modul ini mendapatkan nilai rata-rata validasi ahli materi sebesar 87,88% dan sebesar 97,6% untuk nilai rata-rata dari hasil validasi ahli media. Selain itu, pada media pembelajaran e-modul ini juga dilakukan uji kepraktisan oleh siswa dan wali kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar. Uji kepraktisan oleh guru wali kelas V ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 94,5%, sementara itu uji kepraktisan oleh siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 94,4% dan 95,4% masing-masing untuk kelompok kecil dan kelompok besar. Dengan merujuk kepada analisis hasil belajar siswa yang diolah menggunakan SPSS melalui pre-test dan post-test, dapat disimpulkan bahwa e-modul dengan konten mengenai jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi dianggap berhasil dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Kauman 02 Kota Blitar.

## REFERENSI

- Akhmadi, M. N., Rufi'i, & Hartono. (2021). Pengembangan E-Modul Ips Sd Berbasis Kontekstual Materi Menghargai Peninggalan Sejarah Di Lingkungan Setempat. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 75–84.
- Amaliyah Batubara, F. (2018). *Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional dan Penyusunannya): Vol. III (Issue 2)*.
- Ariadi Cahya Dinata, P., & Zainuddin, M. (2016). *Self Regulated Learning Sebagai Strategi Membangun Kemandirian Peserta Didik Dalam Menjawab Tantangan Abad 21*.
- Arifin, M. S. (2015). *Pengembangan Materi Pembelajaran*.
- Astuti, V. D., Muthmainnah, R. N., & Rosiyanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pokamath Pada Materi Aljabar Kelas VII. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.1-10>
- Branch, R. M. (2008). *Augmenting the ADDIE Paradigm for Instructional Design*. 48(6), 16–19.
- Dwiyono, O. : (2017). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools) Education Game*

- Development As Interactive Learning Media Of Describes Hand Tools And Power Tools Subject.* <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Fahri, M. U. (2020). *Penerapan Teknologi Website dan Email Dalam Proses Pembelajaran.* <https://sites.google.com/>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | Media Pembelajaran.*
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018a). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018b). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Kaulan, M., & Ramadhani, K. D. (2018). *Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya.*
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran.*
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Najuah, Lukito, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. I*, 1–50.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya.*
- Nashrullah, M., & Pd. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik).* [www.elpublisher.com](http://www.elpublisher.com)
- Nurjanah, S. (2022). *Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Metode Tanya Jawab.*
- Primadini, F., Nadiroh, Edwita, & Lamria. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Keterampilan Proses IPA di Sekolah Dasar. Volume 10 No 2*, 281–293.
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Rihanah, A., & Irma, C. N. (2022). Kelayakan Isi dan Bahasa Pada Buku Teks Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Sirampog. *Hasta Wiyata*, 5(1), 32–42. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2022.005.01.03>
- Sa'ban, M., Misnah, & Gagamura, Y. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesi Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Dongala. In *Jurnal Kreatif Tadulako Online* (Vol. 4, Issue 1).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* CV Alfabeta.

- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim, Jilid 1, Nomor 3*, 209–215.
- Zainal, Y. (2011). *Meningkatkan Pemahaman Jenis- Jenis Usaha Dalam Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Interaksi Edukatif di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri I Pekanbaru*.