

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN 39 MATARAM

Rasta Cahyani Fadilah¹, I Nyoman Karma², Nurwahidah³
PGSD FKIP Universitas Mataram
Alamat email: Rastacahyani29@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the validity and practicality of local wisdom-based learning e-modules in class 3 flat building material. This e-module was developed as additionsl contsining local wisdom and is equipped with videos and quizzes. The research method used is R&D (Research and Development) with the ADDIE type development model used. Data on the validity and practicality of e-modules were obtained from questionnaire instruments in the form of media and material expert validation questionnaires, as well as student and educator response questionnaires. The results of the media validation data analysis were 84% and the material validation percentage was 78.58%, so the product was in the valid category. Data on the practicality percentage of e-module is 93,89% from the questionnaire responses from students and 82.5% from educators, so it is in the practical category. These results show that the local wisdom-based learning e-modue on class 3 flat building material developed is declared valid and practical to use.

Keywords: E-Module, Local Wisdom, Flat Building

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3. E-Modul ini dikembangkan sebagai bahan ajar tambahan yang bermuatan kearifan lokal serta dilengkapi dengan video dan kuis. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang digunakan tipe ADDIE. Data kevalidan dan kepraktisan e-modul diperoleh dari instrumen angket berupa angket validasi ahli media dan materi, serta angket respon peserta didik dan pendidik. Hasil analisis data validasi media sebesar 84% dan presentase validasi materi sebesar 78,58%, sehingga produk masuk kategori valid. Data presentase kepraktisan e-modul sebesar 93,89% dari angket respon peserta didik dan 82,5% dari pendidik, sehingga masuk kategori praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: E-Modul, Kearifan Lokal, Bangun Datar

A. Pendahuluan

Penerapan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 mengharapkan pendidik mampu menguasai teknologi, serta dapat

memanfaatkannya dalam pembelajaran (Subhan, 2020). Implementasi pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan bahan ajar berupa buku teks dari pemerintah

(Ardianti & Wanabiulandari, 2019). Esensi dari Kurikulum 2013 tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik saja, tetapi membekali peserta didik dengan keterampilan dan diharapkan pendidik dapat mengimplementasikan lingkungan sosial dalam pembelajaran (Shufa, 2018).

Kegiatan mengimplementasikan lingkungan sosial dalam pembelajaran dapat dilakukan salah satunya dengan pengintegrasian kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan potensi suatu daerah yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana, yang dapat diwariskan secara turun-temurun (Shufa, 2018). Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal sangat penting diterapkan di Indonesia, mengingat Indonesia yang memiliki banyak budaya. Kearifan lokal dimasa yang akan datang dapat digeser oleh globalisasi, hal ini disebabkan tidak adanya batasan antara budaya lokal dan budaya asing (Oktavianti & Ratnasari, 2018).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan program Kampus Mengajar Angkatan 5 pada tanggal 20 Februari – 10 Juni 2023 di SDN 39 Mataram dan diperkuat dengan dilakukannya

wawancara dan observasi kembali pada tanggal 28 Agustus 2023 bersama dengan guru kelas 3 SDN 39 Mataram, didapatkan informasi terkait pengintegrasian kearifan lokal. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran belum terlaksana, hal tersebut didukung dengan penggunaan bahan ajar berupa buku teks. Buku teks yang disediakan pemerintah belum dapat digunakan secara maksimal di sekolah, materi dan contoh yang tersedia masih bersifat umum (Ardianti & Wanabiulandari, 2019). Pendidik di SDN 39 Mataram melaksanakan pembelajaran terbatas pada isi buku teks, tidak mengarah ke lingkungan sosial peserta didik, sehingga menarik peneliti untuk mengembangkan bahan ajar untuk membantu pendidik dalam pembelajaran dengan unsur kearifan lokal.

SDN 39 Mataram dilengkapi fasilitas pendukung pembelajaran yang lengkap, tetapi hal tersebut belum dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik. Sedangkan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntut pendidik memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan

mengembangkan bahan ajar yang mendukung terlaksananya tuntutan Kurikulum 2013. Banyak sumber atau bahan belajar yang dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah dengan menggunakan e-modul, yaitu bahan ajar yang dibutuhkan di zaman sekarang (Erdi & Padwa, 2021).

Modul Elektronik (E-Modul) merupakan buku teks terstruktur yang disusun secara sistematis yang dapat menyajikan materi (Laraphaty dkk., 2021). E-modul dapat membantu peserta didik belajar mandiri, meningkatkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan belajarnya (Alyusfitri dkk., 2023). E-modul dapat digunakan sebagai bahan belajar yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang membutuhkan gambar dan video untuk memperjelas pemahaman peserta didik (Murtafi'ah, 2019). Salah satu materi yang memerlukan pemahaman mendalam adalah bangun datar.

Keterampilan konsep bangun datar harus dilakukan dengan latihan mendalam (Rahmat & Hidayat, 2022). Menghilangkan persepsi peserta didik

terkait kesulitan dalam belajar materi bangun datar perlu dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang inovatif seperti e-modul. Penelitian berbasis pada e-modul sudah banyak diteliti, namun dalam penelitian ini ada keterbaruan berkaitan dengan kearifan lokal. Penelitian ini memuat kearifan lokal Lombok. konsep kearifan Lombok yang dimasukkan dalam penelitian berkaitan dengan bangun rumah adat, jenis alat musik, makanan/jajanan khas, anyaman dan motif anyaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran yang valid pada materi bangun datar kelas 3 dan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal yang praktis pada materi bangun datar kelas 3.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan menggunakan tipe ADDIE. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 29 peserta didik dan 1 pendidik kelas 3 SDN 39 Mataram. Instrumen yang digunakan dalam penelitian menggunakan

angket validasi dan angket kepraktisan. Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang menguji kevalidan dan kepraktisan e-modul. Uji kevalidan dan kepraktisan menggunakan skala *Likert* dengan lima kriteria.

Tabel 1. Skala Penskoran Angket

Kategori	Skala
Sangat Kurang Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangan Sesuai	5

(Sumber : Dwipangestu dkk.,2018)

Perhitungan besaran presentase hasil validasi dan kepraktisan e-modul menggunakan persamaan sebagai berikut (Yusuf dkk., 2022) :

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

Keterangan:

- P = Kelayakan produk atau presentase validasi produk
- $\sum x$ = Jumlah jawaban responden peraspek
- $\sum xi$ = jumlah nilai ideal peraspek

Mengasosiasikan nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas yang akan menjadi landasan ketercapaian kriteria e-modul.

Tabel 2. Kriteria validitas

Kriteria Validitas	Kriteria Validitas
84% < sekor ≤ 100%	Sangat Valid
68% < sekor ≤ 84%	Valid

52% < sekor ≤ 68%	Cukup Valid
36% < sekor ≤ 52%	Kurang Valid
20% < sekor ≤ 36%	Tidak Valid

(Sumber : Dwipangestu dkk., 2018)

E-modul dapat dikatakan praktis apabila sesuai dengan kriteria pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Kriteria Kepraktisan	Kriteria Kepraktisan
84% < sekor ≤ 100%	Sangat Praktis
68% < sekor ≤ 84%	Praktis
52% < sekor ≤ 68%	Cukup Praktis
36% < sekor ≤ 52%	Kurang Praktis
20% < sekor ≤ 36%	Tidak Praktis

(Sumber : Dwipangestu dkk., 2018)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Bangun Datar Kelas 3 yang valid dan praktis. Adapun tahap pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan model pengembangan ADDIE melalui tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun penjabaran masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang

digunakan, KI, KD, dan IPK. SDN 39 Mataram menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengharapkan adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, namun di SDN 39 Mataram masih banyak pendidik yang belum menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebutlah yang menarik peneliti untuk mengembangkan modul dalam bentuk elektronik, sehingga dapat membantu Sekolah agar dapat terlaksana tuntutan Kurikulum 2013. KI dan KD yang digunakan mengacu pada permendikbud no 37 tahun 2018 berdasarkan yang berlaku pada Kurikulum 2013. KD yang digunakan yaitu 3.12 Menganalisis berbagai bangun datra berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. KD dalam penelitian ini dipecah menjadi 3 IPK, guna mencapai KD yang tersedia. IPK merupakan acuan dalam pencapaian suatu KD (Farobi dkk., 2022).

Lebih lanjut peneliti melakukan analisis terkait referensi. Materi yang digunakan dalam e-modul agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik menggunakan materi yang bersumber dari buku, jurnal, dan internet. Pengaplikasian dan pendesainan sumber belajar dapat dilakukan pendidik dengan

menggunakan berbagai sumber dalam menyiapkan materi pembelajaran (Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 2020). Peneliti melakukan analisis lebih lanjut terkait pengembangan konten dalam penelitian.

Pengembangan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbooks*. Aplikasi *canva* digunakan untuk mendesain e-modul, menambahkan gambar, animasi, dan materi. E-modul yang sudah disusun dengan lengkap menggunakan *canva*, kemudian diinteraktifkan menggunakan *heyzine flipbooks* dengan menambahkan video dan *link*.

2. Design (Perancangan)

E-modul didesain dengan beberapa bagian penyusunan yang terdiri dari pendahuluan, isi/materi, dan penutup. Adapun penjelasan terkait setiap bagian pada produk yang didesain adalah sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari *cover*, redaksi, menu, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, pemetaan KD dan IPK, dan tujuan pembelajaran. Salah satu contoh gambar

pendahuluan berupa *cover* e-modul dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Cover E-Modul

Pendesainan *cover* menggunakan kombinasi gambar suasana kelas, gambar anak SD, dan gambar unsur kearifan lokal lombok. Penggunaan kearifan lokal lombok berupa rumah adat sasak, motif anyaman, baju adat sasak, dan peta pulau lombok pada *cover* dikarenakan e-modul yang dikembangkan berbasis kearifan lokal lombok yang dipadukan dengan materi bangun datar. Penggunaan gambar anak yang menggunakan seragam SD menandakan bahwa e-modul diperuntukkan untuk anak SD. *Cover* dilengkapi dengan tulisan judul produk dan judul materi yaitu “E-Modul Matematika” materi “Bangun Datar” menggunakan huruf Open Sans ukuran 80,2.

2) Isi (Materi)

Isi/materi berisi terkait materi yang dibahas pada e-modul, yaitu membahas materi bangun datar. Salah satu contoh gambar materi pada e-modul dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Isi/Materi E-Modul

Materi yang dibahas pada e-modul berupa pengertian bangun datar, macam-macam bangun datar, dan sifat-sifat bangun datar. Bagian materi juga dilengkapi dengan gambar berupa gambar bangun datar dan kearifan lokal yang memiliki kesamaan bentuk dengan bangun datar. Penggunaan gambar pada pembelajaran dapat membantu peserta didik mengingat materi (Dewanti dkk., 2019). Muatan materi bangun datar pada bagian macam-macam bentuk bangun datar dapat dikaitkan bentuknya dengan kearifan lokal lombok. Unsur-unsur yang

meliputi muatan materi bangun datar yang ada kaitannya dengan kearifan lokal lombok dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Bentuk-Bentuk Kearifan Lokal yang digunakan

Jenis Bangun Datar	Bentuk Kearifan Lokal Lombok yang sama dengan Bentuk Bangun Datar
Persegi	Anyaman <i>Ceraken</i> tampak depan dan Kain <i>Songket</i> <i>Bintang Empat</i> .
Persegi Panjang	Anyaman <i>Ceraken</i> tampak samping dan <i>Rencik</i>
Segitiga	Atap Rumah Adat Sasak tampak samping dan <i>Renggi</i>
Jajar Genjang	Motif Anyaman <i>Ketak</i>
Trapesium	Atap Rumah Adat Sasak tampak depan
Belah Ketupat	Kain <i>Songket</i> <i>Payung Agung</i> dan Kain <i>Songket</i> <i>Subahnale</i> .
Layang-Layang	Kain <i>Sesek</i>
Lingkaran	<i>Cerorot</i> dan <i>Gendang Belek</i>

Kearifan lokal lombok menjadi salah satu kearifan lokal yang dapat dieksplorasi kebudayaannya, melihat dari banyaknya bentuk dan ciri khasnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alditia dan Nurmawanti (2023) yakni bahwa, kebudayaan yang dapat dieksplorasi untuk menemukan muatan kearifan lokalnya adalah salah satunya kebudayaan masyarakat lombok. Penggunaan kearifan lokal lombok

pada pengembangan dilakukan karena letak geografis dari sekolah. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian berada di lombok, sehingga penelitian menggunakan kearifan lokal lombok.

Apabila digunakan kearifan lokal lainnya seperti bima atau sumbawa, maka tidak sesuai dengan lingkungan sosial peserta didik, sehingga peserta didik sulit untuk menjangkau, terlebih untuk taraf Sekolah Dasar yang pemahamannya masih tergolong rendah. Bantuan geografis dalam menambah pengetahuan, keterampilan, maupun kompetensi peserta didik memberikan pembelajaran yang bermakna, serta pengalaman belajar yang baik (Tanjung & Fahmi, 2015). Kearifan lokal masyarakat lombok akan dikaitkan dengan bentuk bangun datar yang dapat dilihat bagaimana pengintegrasiaannya pada gambar 3.

Gambar 3. Uraiaan Materi E-Modul

Muatan kearifan lokal pada e-modul terdapat pada bagian materi, yakni bahwa kearifan lokal dijadikan contoh terkait bentuk bangun datar yang memiliki kesamaan bentuk dengan



bangun datar. Bagian materi dilengkapi dengan link yang mengarah ke video *youtube* terkait lagu mengenal bangun datar. penyampaian materi menggunakan video memberikan pengalaman berbeda bagi peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih hidup (Nurhidayat dkk., 2021).

3) Penutup

Bagian penutup terdiri dari latihan soal, evaluasi, daftar pustaka, daftar referensi gambar, dan profil pengembang. Salah satu contoh gambar penutup berupa latihan soal pada e-modul dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Latihan Soal E-Modul

Latihan soal disusun menggunakan aplikasi *quiziz* yang disesuaikan dengan isi materi. Pembuatan latihan soal menggunakan kuis agar peserta didik tidak bosan dan pembelajaran semakin menyenangkan. *Quiziz* merupakan aplikasi berbasis game yang digunakan untuk membuat soal, yang memungkinkan peserta didik saling bersaing, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran (Adityawarman dkk., 2022).

3. Development (Pengembangan)

E-modul dikembangkan dengan ukuran A4 dengan jumlah 31 halaman menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbooks*. E-modul dapat diakses melalui *link* berikut:

<https://heyzine.com/flip-book/16ef13d6c2.html>

Produk yang telah dihasilkan dilakukan validasi materi dan validasi media. Hasil validasi media oleh validator dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek	Presentase Kevalidan
1	Aspek Organisasi	92%
2	Aspek Daya Tarik	80%
3	Aspek Huruf dan Gambar	80%
Presentase Kevalidan Keseluruhan Aspek		84%

Berdasarkan hasil penilaian, diketahui bahwa e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 yang dikembangkan valid, sehingga memenuhi sebagai media yang baik dan layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Validasi selanjutnya yakni validasi materi yang dapat dilihat hasilnya pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

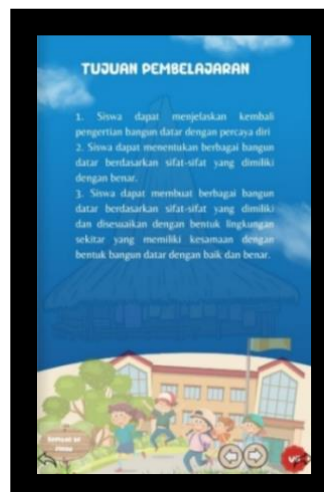
No	Aspek	Presentase Kevalidan
1	Aspek Self Intruccion	71,42%
2	Aspek Self Contained	90%
3	Aspek Stand Alone	80%
4	Aspek Adaptive	90%
5	Aspek User Friendly	80%
Presentase Kevalidan Keseluruhan Aspek		78,58%

Hasil uji validitas materi pada e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 diketahui presentase tingkat

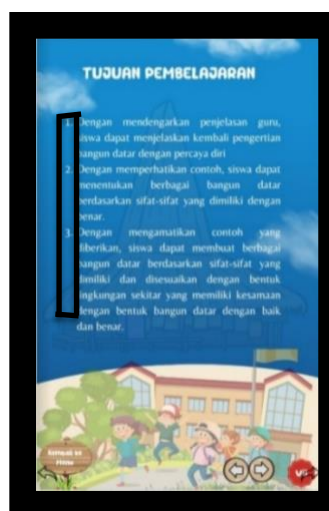
kevalidan sebesar 78,58%, sehingga masuk kriteria valid.

Revisi produk

Revisi produk dilakukan setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk berdasarkan kritik dan saran validator. Berikut salah satu contoh produk yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran validator ahli media dan materi.



Gambar 5. Produk sebelum revisi



Gambar 6. Produk setelah revisi

Pada gambar 5 menunjukkan tujuan pembelajaran sebelum revisi dan gambar 6 menunjukkan tujuan pembelajaran setelah revisi. Tujuan pembelajaran pada e-modul yang dikembangkan mendapatkan masukan dan saran dari validator, baik validator ahli media, maupun validator ahli materi. Validator ahli materi memberikan saran agar memberikan *numbering* pada tujuan pembelajaran. Produk yang sudah direvisi memiliki perbedaan terkait tata letak nomor, sehingga terlihat rapi dan sejajar. Validator ahli materi juga memberikan saran terkait dengan tujuan pembelajaran, yakni rumusan tujuan pembelajaran pada gambar 5 produk sebelum revisi tidak sesuai dengan kriteria ABCD, sehingga pada gambar 6 rumusan tujuan pembelajaran telah diperbaiki sesuai kriteria ABCD. Perumusan tujuan pembelajaran harus sesuai komponen sebagai syarat digunakan sebagai tujuan pembelajaran, yaitu dengan komponen ABCD yaitu *Audience*, *Behavior*, *Condition*, dan *Degree* (Puspitasari & Febrianti, 2023). Salah satu contoh perumusan tujuan pembelajaran yang tidak sesuai kriteria ABCD yaitu “peserta didik dapat menjelaskan kembali

pengertian bangun datar dengan percaya diri. Tujuan pembelajaran yang sudah direvisi yaitu “Dengan mendengarkan penjelasan pendidik, peserta didik dapat menjelaskan kembali pengertian bangun datar dengan percaya diri”. Adapun bagian-bagian dari tujuan pembelajaran tersebut yang mewakili masing-masing ABCD yaitu: *Audience* “Peserta didik”, *Behaviour* “Menjelaskan”, *Condition* “Dengan mendengarkan penjelasan pendidik”, *Degree* “Dengan percaya diri”.

4. Implementation (Implementasi)

Tahapan implementasi adalah tahap melakukan uji coba produk langsung didalam kelas yang bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan produk. Pembelajaran dengan e-modul dilakukan dengan menggunakan laptop. Pembelajaran dipandu langsung oleh peneliti dengan pengawasan guru kelas.



Gambar 7. Proses pembelajaran dengan e-modul

Pembelajaran dengan menggunakan e-modul dilakukan dengan bantuan alat elektronik. Penggunaan elektronik dalam pembelajaran dilakukan berdasarkan pengembangan yang dilakukan, yaitu modul dalam bentuk elektronik guna terlaksananya tuntutan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengharapkan pendidik menguasai teknologi, serta dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran (Subhan, 2020). SDN 39 Mataram memiliki fasilitas pembelajaran yang dapat mendukung terlaksananya tuntutan Kurikulum 2013. Pendidik SDN 39 Mataram cenderung melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan buku teks yang pembahasannya belum memuat terkait kearifan lokal daerah sekitar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan pengembangan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dapat membantu pendidik dalam memberikan pembelajaran yang mendukung terlaksananya tuntutan Kurikulum 2013. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan laptop yang berada pada masing-masing meja peserta didik. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dengan memperhatikan e-

modul yang tersedia pada masing-masing laptop. E-modul dilengkapi dengan latihan soal dalam bentuk kuis. Pengerjaan latihan soal dilakukan satu persatu dan dilakukan masing-masing satu kali oleh peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik maupun pendidik. Peserta didik sangat antusias belajar dengan menggunakan e-modul. Hal tersebut disebabkan karena e-modul disajikan dengan menarik, penggunaan warna dan desain yang sesuai karakteristik peserta didik, adanya video yang dapat ditonton langsung, serta penyajian latihan soal dengan kuis yang menarik menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan. Pembelajaran telah terlaksana, peserta didik dan pendidik mengisi angket respon untuk melihat tingkat kepatifan produk.



Gambar 8. Pengisian angket respon peserta didik

Pengisian angket dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* berdasarkan indikator yang tersedia pada angket. Hasil penilaian peserta didik terhadap tingkat kepraktisan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Presentase Kepraktisan
1	Aspek Kualitas dan Isi	90,18%
2	Aspek Kualitas Teknik	95,44%
3	Aspek Kualitas Pembelajaran	95,06%
Presentase Kepraktisan Keseluruhan Aspek		93,89%

Hasil penilaian pendidik terhadap tingkat kepraktisan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Pendidik

No	Aspek	Presentase Kepraktisan
1	Aspek Kualitas dan Isi	80%%
2	Aspek Kualitas Teknik	80%%
3	Aspek Kualitas Pembelajaran	86,67%%
Presentase Kepraktisan Keseluruhan Aspek		82,5%%

Berdasarkan hasil angket didapatkan presentase sebesar 93,89% dari peserta didik dan 82,5% dari pendidik, sehingga produk masuk kategori praktis.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi terdiri dari dua, yaitu formatif dan sumatif. Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif, yaitu melakukan evaluasi pada setiap tahap perkembangan model ADDIE, karena penelitian yang dilakukan hanya mengukur tingkat kepraktisan produk tidak melihat pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga tidak menggunakan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk mengumpulkan data yang sempurna (Puspasari & Suryaningsih, 2019). Tahap pertama yaitu tahap analisis. Analisis yang dilakukan adalah analisis kurikulum, analisis referensi, dan analisis pengembangan konten. Tahap analisis tidak ditemukan kendala, data-data yang ditemukan telah sesuai. Tahapan kedua adalah perencanaan. Desain yang dilakukan tidak ditemukan kendala, perancangan dilakukan dengan lancar dan tertata. Tahap ketiga adalah *Development*. Evaluasi pada tahap ini diberikan oleh validator ahli media dan materi pada saat melakukan validasi produk. Tahap ini dilakukan revisi dan perbaikan sesuai masukan dan saran validator ahli. Tahapan keempat yaitu implementasi. Evaluasi pada tahap implementasi didapatkan dari saran

pendidik. Pendidik menyarankan untuk dilakukan pembelajaran dengan menggunakan LCD, sehingga tidak membutuhkan banyak laptop dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 yang telah dikembangkan masuk kategori valid dan praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan pada peserta didik kelas 3 SDN 39 Mataram.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 SDN 39 Mataram, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Hasil validitas ahli media diperoleh presentase kevalidan sebesar 84% dengan kategori "valid" dan hasil validitas ahli materi diperoleh presentase kevalidan sebesar 78,58% dengan kriteria kevalidan "valid". Berdasarkan hasil tersebut, maka e-modul pembelajaran berbasis

kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar disekolah ditinjau dari aspek kevalidan.

2. Hasil angket respon peserta didik pada hasil uji coba lapangan diperoleh presentase kepraktisan sebesar 93,89% termasuk kategori "sangat praktis" dan hasil angket respon guru diperoleh presentase kepraktisan sebesar 82,5% termasuk kategori "praktis". Berdasarkan hasil tersebut, maka e-modul pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas 3 dapat dikatakan praktis digunakan sebagai bahan ajar tambahan di sekolah ditinjau dari aspek kepraktisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman WD, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quiziz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*,7(1), 24-36.
- Alditia, L. M., & Nurmawanti, I. (2023). *Etnomatematika: Eksplorasi Konsep Geometri dalam Kearifan Lokal Suku Sasak*. *Indikta: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*,

- 5(2), 160-169.
- Al Farobi, A. D., Ainin, M., Muassomah, & Wicaksono, E. B. (2022). Manajemen Kesesuaian Indikator Pencapaian Kompetensi dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab Permendikbud 37. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3), 203-213
- Alyusfitri, R., Sari, S. G., Jusar, I. R., & Pratiwi, N., 2023. Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan *Contekstual Teaching and Learning* Untuk Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 302-312.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1750>
- Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2019). Desain Modul Tematik Berbasis Ethno-Edutainment Pada Kurikulum 2013 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 142–149.
- Dewanti, R. A., Yana, Y., Maretha, D. E., Ulfa, K., Aini, K., Asnilawati, Riswanda J., & Nurokhman A. 2019. Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada Materi Plantae di Kelas X SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 23-28.
- Dwipangestu, R., Mayub, A., & Rohadi N. (2018). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Fisika Berbasis Video Pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(1), 48-55.
- Erdi, Putri Nurhalimah & Padwa, Tivsi Rizqi. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 21-25.
<https://doi.org/10.24036/javit.v2ii>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2953/B/PR.00.02/2022 Tentang Perubahan Atas Pearturan Deriktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 3928/B/HK/2020 Tentang Rencana Strategis Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Tahun 2020-2024.
- Laraphaty, F. R., N., Riswanda, J., Putri Anggun, D., Engga Maretha, D., & Ulfa, K. (2021). *Review: Pengembang Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul)*.
<http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Murtafi'ah, Siti Sholikhatul. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Negara (JPTN)*, 7(2), 493-498.
- Nurhidayat, Katoningsih, S., Utami, R. D., Maryana, W., Ishartono, N., Sidiq, Y., Irfadhila, D., & Siswanto, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring

- Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 83-90.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14832>
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 149–154.
<https://doi.org/10.33369/joall.v3i1.6538>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Puspitasari, M. A. R., & Febriyanti B. D. (2023). Analisis Kelengkapan dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran pada Mahasiswa PGMI Semester V. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 35-42.
<https://doi.org/10.33506/jq.v12i1.2554>
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.
<https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Subhan, M. (2020). Analisis Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge Pada Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas V. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 174–179.
- Tanjung, A. & Fahmi, M. (2015). Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Geografi Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 24-29.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>