

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPS MATERI KEKAYAAN
BUDAYA INDONESIA UNTUK KELAS 4 SDN JELUPANG 01 KOTA
TANGERANG SELATAN**

Alya Salsabila¹, Dr. Ina Magdalena, M.Pd², Asih Rosnaningsih, M.Pd³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang
Alamat e-mail : ¹alyasalsabila1512@gmail.com, Alamat e-mail :
²inapgsd@gmail.com, Alamat e-mail : ³asihrosna@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of a Learning Module for Social Studies class IV at SDN Jelupang 01 South Tangerang City. The research method used in this study uses research and development methods. This study uses a Dick & Carey development model. Based on the results of interviews at SDN Jelupang 01, the use of teaching materials used in schools is still limited. Where, students only use books, and usually use ICT or digital media in collaboration with quiz learning media or picture media. No modules were developed, only power points or summaries. In addition, learning media only uses objects around it. The problem in the Social Sciences Teaching and Learning is only students who lack concentration in learning. Data collection was carried out using questionnaires and observations. The data technique is done by using qualitative and quantitative data. Based on the validation of the media and material experts, the results obtained were detailed, namely: the media expert gave a score of "Strongly Agree" with a score of 4.25. While the material expert gave a score of "Strongly Agree" with a score of 4,31. In the group test the students obtained an average score of "Good. The developed learning module for IPS learning was declared feasible and could be used for the Social Studies learning process at SDN Jelupang 01, South Tangerang City.

Keywords: Learning Module, IPS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Modul Pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Jelupang 01 Kota Tangerang Selatan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian model pengembangan Dick & Carey. Berdasarkan hasil wawancara di SDN Jelupang 01, penggunaan bahan ajar yang digunakan di sekolah masih terbatas. Dimana, siswa hanya menggunakan buku saja, dan biasanya menggunakan TIK atau media digital yang dikolaborasi dengan media pembelajaran quiz atau media gambar. Tidak ada modul yang dikembangkan hanya power point atau rangkuman saja. Selain itu media pembelajaran hanya menggunakan benda disekitar saja. Masalah yang ada dalam KBM IPS hanya siswa yang kurang konsentrasi dalam pembelajaran saja. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan validasi dari ahli media dan materi memperoleh hasil rincian yaitu : ahli media memberikan nilai "Sangat Setuju" dengan nilai skor 4,25. Sedangkan ahli materi memberikan nilai "Sangat Setuju" dengan nilai skor 4,31. Pada uji kelompok siswa memperoleh rata-rata nilai skor "Baik". Modul Pembelajaran pada pembelajaran IPS

yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran IPS di SDN Jelupang 01 Kota Tangerang Selatan.

Kata Kunci: Modul Pembelajaran, IPS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Jelupang 01, penggunaan bahan ajar yang digunakan di sekolah masih terbatas. Dimana, siswa hanya menggunakan buku saja, dan biasanya menggunakan TIK atau media digital yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran *quiziz* atau media gambar. Tidak ada modul yang dikembangkan hanya *power point* atau rangkuman saja. Selain itu media pembelajaran hanya menggunakan benda disekitar saja. Masalah yang ada dalam KBM IPS hanya siswa yang kurang konsentrasi dalam pembelajaran saja. Pada pembelajaran IPS kelas 4 di SDN Jelupang 01 mempunyai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Yaitu dengan nilai 75. Sebelum adanya modul siswa yang berhasil mencapai KKM yaitu 75% dari 100% siswa.

Mengatasi masalah diatas guru perlu mengidentifikasi permasalahan tersebut secara efektif dengan mengembangkan modul pembelajaran yang kreatif, serta membuat peserta didik lebih aktif. Sehingga guru pun mudah dan

memahami dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Guru pun harus lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dalam menggunakan media tidak monoton, serta guru pun harus mencari informasi bagaimana suatu bahan ajar dan media yang baik dan bagaimana langkah-langkah membuat bahan ajar dan media yang kreatif, inovatif dan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Daryanto (2013), "Modul pembelajaran merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik" (h.9).

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2013) "Maksud dan tujuan digunakannya modul agar tujuan pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien. Para pelajar dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar

sendiri, menekankan penguasaan bahan pelajaran secara optimal (*mastery learning*), yaitu dengan tingkat penguasaan 80%” (h.133).

Mata pelajaran IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi isu sosial. Oleh karena itu, bentuk materi IPS berisi penjelasan-penjelasan untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat, sehingga mata pelajaran IPS mampu membekali peserta didik untuk dapat hidup bermasyarakat dan mengatasi segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya (Tanti Setiawati, dkk, 2019, h. 164).

Menurut Koentjaraningrat 1975 Kekayaan budaya adalah suatu ciri khas kebudayaan daerah atau kebudayaan suku bangsa yang bermutu tinggi yang menghasilkan unsur berupa kebudayaan dengan bentuk yang khusus dan tidak terdapat pada kebudayaan lainnya (Gatot Iswanto, 2018, h.132).

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Modul

Pembelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa kelas 4 SDN Jelupang 01 kota Tangerang Selatan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jelupang 01 Kota Tangerang Selatan yang berlokasi di Jalan Raya Pondok Jagung, Jelupang, Kecamatan Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Banten. Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut karena jarak sekolah yang strategis dengan tempat peneliti. Penelitian ini dilakukan dari bulan September 2022 sampai dengan bulan Juli 2023.

Sugiyono (2016) “Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono mengungkapkan bahwa, “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (h.297). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Langkah-langkah penelitian tersebut sebagai berikut : (1) analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan, (2) perumusan tujuan produk atau program, (3) penyusunan alat atau instrumen evaluasi, (4) penyusunan materi atau produk, (5) penulisan naskah produksi atau *story boards*, (6) uji coba dan validasi, (7) revisi (8) produksi akhir.

Pada sasaran penelitian yaitu subjek ahli materi dan ahli media atau modul pembelajaran yang merupakan Dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang. Pada subjek kelompok kecil dan sedang kelas 4 SDN Jelupang 01 Kota Tangerang Selatan 5-10 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a) Penyajian Data dan Uji Coba

Tahap dalam pengembangan media menggunakan model prosedural milik Dick and Carey. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah prosedural diantaranya

adalah : (1) Analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan, (2) Perumusan tujuan produk, (3) Penyusunan alat atau instrumen evaluasi, (4) Penyusunan materi atau produk, (5) Penulisan naskah produksi dan *story boards*, (6) Uji coba dan validasi, (7) Revisi, (8) Produksi akhir.

(1) Analisis dan Identifikasi Prioritas Kebutuhan

Analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan dilakukan dengan mengadakan analisis kebutuhan awal untuk mengetahui gambaran tentang tindakan yang akan diambil oleh peneliti. Analisis kebutuhan awal dilaksanakan di SDN Jelupang 01 pada tanggal 11 April 2023. Pada analisis kebutuhan awal dilakukan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Jelupang 01 untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian pengembangan produk Modul Pembelajaran.

(2) Perumusan Tujuan Produk

Tujuan dari Modul Pembelajaran ini adalah sebagai bahan ajar yang akan membuat siswa berpikir kritis dan kreatif siswa sehingga memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dengan adanya Modul Pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar dengan efektif. Tujuan

modul dirumuskan berdasarkan asumsi bahwa tidak ada bahan ajar, telaah dokumen pembelajaran dan teori pembelajaran IPS.

(3) Penyusunan Alat atau Instrumen Evaluasi

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, angket untuk ahli materi dan ahli media serta angket untuk siswa sebagai responden. Angket untuk ahli materi sebanyak 19 soal, angket untuk ahli media sebanyak 16 soal dan angket untuk siswa sebanyak 13 soal. Sebelum produk diuji cobakan terhadap siswa maka produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, validasi tersebut menggunakan angket, aspek penilaian angket untuk ahli materi adalah menguji kesesuaian materi dengan produk, angket untuk ahli media adalah menguji kesesuaian produk dengan pembelajaran IPS. Evaluasi yang dilakukan dilihat dari angket yang diisi oleh ahli, setelah dievaluasi dan revisi kemudian produk diuji coba ke siswa dengan cara mengisi angket.

(4) Penyusunan Materi atau Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu media cetak berupa Modul Pembelajaran

kelas 4 semester 2 modul ajar 6, dengan Kompetensi dasar 4.11 Siswa menggambar ragam bentang alam di lingkungan sekitar . Penyusunan Modul Pembelajaran dibuat dalam jangka waktu 3 bulan dari bulan januari sampai dengan bulan Maret 2023. Materi yang terdapat dalam Modul Pembelajaran yang peneliti buat sebagian besar disesuaikan dan adaptasi dari buku siswa dan disesuaikan dengan materi IPAS yang diajarkan. Modul Pembelajaran dibuat berwarna, bergambar dan semenarik mungkin sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran IPS.

(5) Penulisan Naskah Produksi dan Story Boards

Dalam penulisan naskah produksi ini peneliti menyusun beberapa story boards dalam modul pembelajaran terdiri dari 8 bagian yaitu cover, kata pengantar, daftar isi, halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi, latihan soal, daftar pustaka. Gambar pada cover dengan gambar dan icon – icon yang terdapat di dalam Modul Pembelajaran harus saling keterkaitan sehingga tidak membuat pembaca bingung, kemudian tujuan pembelajaran, KD, serta petunjuk

penggunaan Modul Pembelajaran dilampirkan agar memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang terdapat dalam Modul Pembelajaran.

(6) Uji Coba dan Validasi

Uji coba yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji coba secara perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan atau validasi dilakukan ke dosen ahli materi dan ahli media kemudian uji coba kelompok kecil dilakukan ke lima orang siswa kelas 4 dan uji coba kelompok sedang dilakukan ke sepuluh sampai dua belas orang siswa kelas 4 SDN Jelupang 01 Kota Tangerang Selatan.

(7) Revisi

Produk yang telah dilakukan validasi menggunakan angket, kemudian produk Lembar Kerja Siswa di revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator sampai jadi produk yang inginkan.

Tabel 1. Evaluasi Para Ahli

No.	Evaluasi Produk Awal	Evaluasi Produk Lanjutan
Ahli Materi		
1.	Memberikan gambar serta penjelasan pada gambar yang dicantumkan	Ok, sudah sesuai

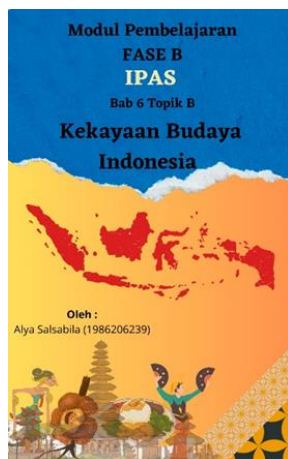
- | | | |
|----|---|------------------|
| 2. | Menambahkan gambar pada dialog guru dan siswa | Ok, sudah sesuai |
| 3. | Mengurangi jumlah soal latihan pada halaman akhir | Ok, sudah sesuai |

Ahli Media

- | | | |
|----|---|--------------------|
| 1. | Mengurangi jumlah pertanyaan pada latihan halaman 4 | Baik sudah sesuai |
| 2. | Mengubah warna pada modul pembelajaran | Baik, sudah sesuai |

(8) Produksi Akhir

Setelah melaksanakan validasi oleh ahli media dan materi yang kemudian mendapatkan komentar dan saran dari segi soal dan materi yang harus diperbaiki oleh peneliti. Setelah peneliti melakukan perbaikan dari semua komentar dan saran yang validator berikan kemudian menghasilkan produk akhir berupa Modul Pembelajaran Kelas 4.



Gambar 1. Produksi Akhir

b) Analisis Data

Analisis data ini akan menjabarkan hasil data dari validasi oleh ahli materi dan ahli media juga respon siswa. Hasil data diperoleh dari angket yang diberikan ke ahli materi, ahli media dan siswa.

Berdasarkan kelayakan modul dengan menggunakan penyebaran angket, terdapat hasil 1) uji kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa rata-rata dari hasil modul yaitu 85% yang berarti modul tersebut berada pada interpretasi hasil yang sangat layak dan terdapat juga beberapa saran yang diberikan masukkan dari ahli media tersebut yaitu : perlu ditambahkan lagi

tampilan-tampilan atau gambar dan variasi yang lebih menarik lagi pada modul tersebut, 2) uji kelayakan materi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa rata-

rata modul 86,31% yang berarti modul tersebut berada pada hasil yang sangat layak, terdapat beberapa saran atau masukkan dari ahli dan saran dari ahli tersebut digunakan sebagai acuan untuk merevisi materi pada modul yang dikembangkan, 3) uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 orang siswa menunjukkan bahwa modul dari seluruh aspek yaitu 3,55% yang dipilih secara acak menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan oleh peneliti memiliki interpretasi atau hasil yang sangat baik dari hasil uji validasi dan uji coba menunjukkan bahwa modul tersebut layak untuk digunakan

atau diterapkan sebagai bahan ajar pada uji coba lapangan pada sekolah, 4) uji coba kelompok besar dilakukan oleh 10 orang siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari keseluruhan aspek yaitu 8,56% dan hal ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan tersebut memiliki hasil dan manfaat yang sangat baik.

Tampilan sebelum revisi :



Gambar 1 sebelum revisi



Gambar 4 sesudah revisi



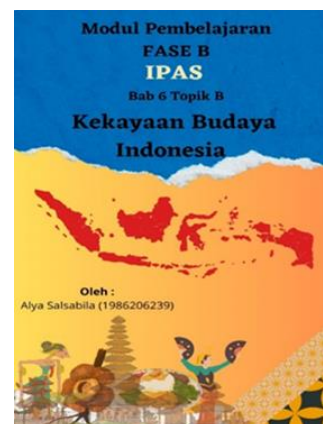
Gambar 2 sebelum revisi



Gambar 5 sesudah revisi



Gambar 3 sebelum revisi



Gambar sesudah revisi

Tampilan sesudah revisi :

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Modul Pembelajaran IPS dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Produk yang di dikembangkan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa Modul Pengembangan IPS materi yang ada pada Modul Pembelajaran konvensional kelas 4 dengan Kompetensi Dasar 4.11 Siswa menggambar ragam bentuk alam di lingkungan sekitar. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media di SDN Jelupang 01 Kota Tangerang Selatan menunjukkan bahwa Modul Pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil *scoring* yang baik. Ahli materi memberikan nilai 4,31 dengan klasifikasi "sangat baik", dan presentasi kevalidan produk sebesar 86,31%. Ahli media memberikan nilai 4,25 dengan klasifikasi "sangat baik" dan presentasi kevalidan produk sebesar 85%. Setelah melaksanakan dua kali uji coba kepada siswa kelas 4 diperoleh hasil akhir yaitu 3,56 dengan klasifikasi "baik", dan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. 2016. *The Efeectiveness of Problem Based Learning Integrated With Islamic Values Based on ICT On Higher Order Thinking Skil and Students Character.* (Journal Al – Ta'lim. Vol 23, No 3.
- Anwar, C. 2017. *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontenporer.* Yogyakarta: IRCiSoD.
- Belawati, J. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar Edisi Ketiga.* Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Febrianti, F. 2020. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Active Knowledge Sharing Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pelajaran IPA Kelas V SDN PONDOK KACANG BARAT 03 KOTA TANGERANG SELATAN.* Skripsi. Universitas Muhammadiyah Tangerang. Program Studi PGSD.
- Hukiyana. 2020. *Pengembangan Modul IPA Berdasarkan Nilai-nilai Kesilaman Pada Materi Sistem Eksresi Manusia Kelas VIII SMP NEGERI 22 BANDAR LAMPUNG.* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Majid, A. 2013. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru.*

- Bandung: PT Remaja
Rosdakarya
- konseptual*
Jakarta:Bumi
- operasional*
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Wisudawati, A.W. E.S. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana
- Purnama, F.L. 2018. *Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Solving Pada Tema 6 Subtema Tubuh Manusia Kelas V SD/MI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Risma Putra, A. 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V SEKOLAH DASAR SKRIPSI*. Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri. Program Studi PGSD.
- Salirawati, Das. 2016. *Teknik Penyusun Modul Pembelajaran*. <http://staff.uny.ac.id/dosen/dassar> aswati-msi-dr diakses tanggal 29 juni 2016.
- Utomo, T. 1991. *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Wema, M. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu tujuan*