

PENGEMBANGAN E-MODUL BEMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN 2 WARUROYOM

Rizki Bayu Pratama¹, Fikriyah², Titi Rohaeti³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon

e-mail : rizkibayupratama26@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Bermuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 2 Waruroyom, untuk mengetahui perancangan e-modul bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas V, dan untuk mengetahui kelayakan *e-modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas V. Penelitian dijalankan menggunakan metode *Research & Development*. Tahap validasi melibatkan 5 orang subjek yaitu empat orang ahli materi dan satu orang ahli media dilibatkan untuk menilai kelayakan materi dan desain *e-modul* yang baik dan benar. *E-modul* ini dibuat untuk menunjang penambahan materi khususnya pada pembelajaran tematik sehingga bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang baik serta bisa memanfaatkan penggunaan *Smartphone* para peserta didik untuk bisa belajar melalui *e-modul* ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi dengan nilai 93,5%, sedangkan kelayakan oleh ahli media dengan nilai 62,5% dan dengan itu didapatkan hasil akhir untuk kelayakan *e-modul* tematik kelas V yaitu 78%. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* dengan menggunakan *software Sigil* yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik bermuatan kearifan lokal.

Kata Kunci : *E-modul*, Kearifan Lokal, Kelayakan, Penelitian

Abstract

This study aims to develop an E-Module with Local Wisdom in Thematic Learning in Class V SDN 2 Waruroyom to determine the design of an e-module with local wisdom in class V thematic learning. To determine the feasibility of an e-module with local wisdom in class V. The research was carried out using the Research & Development method. The validation stage involves 5 subjects, namely four material experts and one media expert who are involved to assess the appropriateness of the material and good and correct e-module design. This e-module was created to support the addition of material, especially in thematic learning so that it can increase motivation and good learning outcomes and can take advantage of the use of smartphones for students to be able to learn through this e-module. The results showed that the feasibility score by material experts was 93.5%, while the feasibility score by media experts was 62.5% and with it the final result for the feasibility of class V thematic e-module was 78%. This shows that the e-module using the Sigil software produced in this study is considered suitable for use in thematic learning with local wisdom.

Keywords: *E-module, Local Wisdom, Feasibilit, Research.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah wadah bagi setiap individu untuk memulai suatu perubahan, dan juga merupakan indicator terpenting dalam kemajuan suatu Negara. Kemajuan suatu Negara bisa kita dilihat dari kualitas pendidikan yang dimilikinya, penciptaan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan diri

dan tumbuh menjadi seseorang yang memiliki daya saing. Suatu pendidikan akan berjalan baik apabila proses pembelajaran dilakukan dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Belajar adalah suatu proses usaha sadar dalam mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu di bawah ini akan dijelaskan tentang orang yang beriman dan berilmu dalam

kaitan nya belajar dalam QS. Al – Mujadillah ayat 11 yang berfirman :*Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Peran guru di era globalisasi menjadi sangat sentral terutama dalam memberikan penguatan nilai. Adanya pewaris nilai negatif melalui media dan publik figur turut mempengaruhi karakter siswa yang bertentangan dengan nilai luhur agama dan moralitas bangsa yang diajarkan di sekolah. Kondisi tersebut tentu membuat degradasi nilai dikalangan siswa semakin terasa. Kondisi ini perlu dicariakan solusi baru dalam menghadapi tantangan zaman di era globalisasi. Guru sebagai pewaris nilai harus bisa membangun komunitas moral dan intervensi dikelas maupun diluar kelas secara berulang-ulang dengan berpikir positif dan optimis bahwa suatu saat nanti apa yang dikerjakannya akan membawa hasil cepat ataupun lambat. Dengan penanaman nilai melalui intervensi dan keteladanan guru diharapkan kondisi remaja Indonesia siap menghadapi tantangan globalisasi guna menghadapi era revolusi industri 4.0 yang berkemajuan dan berkarakter (Fikriyah dan Faiz, 2019 : 25). Selain itu, pendidikan memasuki konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan agar peserta didik memiliki kemampuan 4C yaitu communicative, creative, collaborative dan critical thinking salah

satunya melalui media teknologi (Faiz & Kurniawaty, 2020).

E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Mulyasa (2013: 170) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada tingkat pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik. Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat local wisdom atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat local genious Fajarini (2014:123). Berbagai strategi dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjaga kebudayaannya.

Kearifan lokal harus dipertahankan ditengah kemajuan zaman yang global ini, banyak ilmuan yang memberi sinyal bahwa keberadaan kearifan lokal mulai terancam

eksistensinya. Masuknya nilai-nilai luar yang menjadi sebuah ancaman sehingga mengikis kan kemauan dan ketertarikan generasi muda pada kearifan lokal yang dimiliki Indonesia. Harus kita akui, globalisasi dewasa ini membawa perubahan bagi kehidupan manusia, di era ini juga manusia seakan-akan memberi ruang sebebas-bebasnya terhadap derasnya gelombang arus globalisasi yang masuk melalui teknologi dan informasi yang kian mudah (Faiz, dkk. 2020). Untuk itu penting rasanya mempertahankan kearifan lokal melalui pengembangan e-modul.

Awal penelitian ini dilakukan adalah dengan melakukan observasi di SDN 2 WARUROYOM lebih tepatnya di kelas V, dengan situasi dan kondisi kelas yang selalu ramai dengan kata lain peserta didik yang tidak mau diam serta dengan kondisi sebagai kelas dengan kemampuan kompetensi terendah, tentu di dalam kelas tersebut ada banyak permasalahan yang harus diselesaikan. Di SDN 2 Waruoyom terdapat 6 kelas dan 8 rombel. Siswa kelas V di SDN 2 Waruoyom berjumlah 44 siswa yang terdiri dari siswa laki – laki berjumlah 16 dan siswa perempuan berjumlah 16. Dengan banyaknya siswa didalam kelas pasti mempunyai karakteristik anak berbeda – beda, oleh karena itu harus bisa memahami beberapa karakteristik siswa – siswi nya di kelas tersebut.

Disaat zaman modern saat ini teknologi sudah sangat berkembang pesat dari waktu ke waktu salah satu nya handphone. Dalam sarana dan prasana di bidang teknologi dan komunikasi di sekolah harus nya bisa memfasilitasi peserta didik dalam menunjang proses belajar mengajar dimana agar para siswa

bisa memiliki wawasan yang baik dalam hal teknologi dan komunikasi. *Smartphone* adalah salah satu alat teknologi dan komunikasi yang sangat familiar di masyarakat luas, salah satu nya yaitu HP *Android* yang saat ini sudah meluas di tangan para peserta didik, tetapi saat ini hp *android* dikalangan peserta didik belum bisa dimanfaatkan dengan secara baik, masih banyak para peserta didik penggunaan hp android nya hanya untuk bermain games atau permainan saja.

Berdasarkan hasil observasi didapat sebuah identifikasi masalah dimana pada penggunaan *smartphone* bagi anak – anak haruslah dievaluasi karena saat ini hanya digunakan untuk bermain games saja akan tetapi peniliti akan menerapkan sebuah konten atau penambahan materi berupa *E-modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik peserta didik sehingga penggunaan *smartphone* tersebut bisa dilakukan secara positif dan bisa mengenal kearifan lokal budaya diberi nya sendiri tentunya didampingi dengan orang tua dalam pengaplikasian nya di bidang edukasi, didapat sebuah kesimpulan bahwa permasalahan di kelas V SDN 2 WARUROYOM pada penambahan materi pembelajaran berupa *E-modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik adalah daya peserta didik yang kurang yang diakibatkan oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar dikarenakan belum baik dalam penggunaan *smartphone* yang dimiliki anak – anak tersebut di era modern dan majunya teknologi saat ini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and*

Development. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono2013: 297). Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori (Gay, 1991). Brog dan Gall (1983) menyatakan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan yang meliputi bahan penelitian untuk guru, materi ajar, media, tes, dan pengelolaan pembelajaran. Pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, hardware, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini sangat tepat dan cocok menggunakan metode ini yaitu metode pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* karena merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan oleh peneliti. Adapun produk tersebut yaitu Pengembangan e – *modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 2 Waruroyom.

Penelitian ini dalam pelaksanaannya di lakukan pada bulan maret, april, mei, juni, juli dan agustus 2020, memang waktu

yang cukup singkat akan tetapi menghasilkan permasalahan yang memang betul – betul harus diselesaikan. Dalam pelaksanaan ini bertepatan dengan persiapan akreditasi sekolah dan menghadapi wabah pandemi Covid-19 sehingga akan sangat banyak sekali kelas yang ditinggal guru kelasnya membantu sekolah tersebut dalam akreditasi sekolah dan akhir nya dan juga pembelajaran atau KBM pun dilaksanakan di rumah aja tentu nya didampingi oleh orang tua dan guru melalui pembelajaran daring baik melalui via aplikasi WA atau Zoom dan lain – lain. Lebih jelasnya akan didesripsikan waktu penelitian mulai dari bulan Maret, April, Mei, Juni, Juli dan Agustus.

Menurut Sugiyono, (2012: 407) desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Tetapi dalam penelitian ini peneliti melakukan tahapan penelitian hanya 3 tahap saja yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*) dikarenakan sudah ketentuan dari pihak kampus.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dalam melakukan suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2013:146) instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data layak atau tidaknya kelayakan produk *e-modul* bermuatan kearifan local pada

pembelajaran tematik di kelas V SDN 2 Waruroyom yang diserahkan kepenilai

berdasarkan ahli yang masing-masing dua dosen serta pendidik dan peserta didik

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Tujuan	Sumber
1.	Angket validasi ahli materi	Untuk menilai kelayakan materi yang disajikan pada produk e-modul pada aplikasi android	Ahli materi
2.	Angket validasi ahli media	Untuk menilai kelayakan media <i>e-modul</i> bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas V	Ahli media
3.	Lembar wawancara guru	Untuk memperoleh informasi dan mengumpulkan bukti peneliti telah melaksanakan pra penelitian guna mendapatkan masalah	Guru

Skor yang diserahkan adalah satu hingga lima guna tanggapan sangat setuju sekali, sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Data yang diperoleh bisa dihitung dengan rata-rata jawaban sepadan skoring tiap respon penilai dengan rumus. *E-modul Bermuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik* di kelas V dinyatakan layak secara teoritis apabila skor yang diberikan dari penilai para ahli persentasenya yaitu $\geq 50\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah menghasilkan *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi atau *software Sigil* dan pengoperasiannya menggunakan HP Android.

Menurut Sugiyono, (2012 : 407) penelitian pengembangan model 4 – D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Terdiri dari 4 tahap yaitu tahap

pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*), tetapi dalam kebijakan universitas dan dosen pembimbing hanya menggunakan 3 tahap saja yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) dikarenakan sudah kebijakan atau ketentuan dari pihak kampus. Yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan – kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Potensi dan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan e-modul dengan menggunakan aplikasi *Sigil*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Waruroyom yang merupakan sekolah dasar yang terletak di Blok Tewi Desa

Waruroyom, Kecamatan Depok, Kabupaten Cirebon. Dengan data awal menunjukkan bahwa yang digunakan atau disediakan dari pihak sekolah khususnya kelas V yaitu buku guru dan buku siswa dari sekolah. Buku siswa dan buku guru mencakup semester 1 dan 2. Dalam penelitian ini saya membuat penggunaan *e-modul* kelas V tema 1 subtema 1, 2 dan 3 pembelajaran 1 tentang Organ gerak hewan dan manusia serta bermuatan kearifan lokal yang ada di Cirebon dalam *e-modul* tersebut.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu *e-modul* yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1, sub tema 2 pembelajaran 1 dan sub tema 3 pembelajaran:

a. Menyiapkan RPP

Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran atau RPP dari materi Tema 1 Sub Tema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 1 kelas V bermuatan kearifan lokal. RPP ini agar menjadi pedoman guru untuk sebelum memulai pembelajaran dalam *e-modul* tematik kelas V.

b. Produk *e-modul*

Produk ini menggunakan *e-modul* bermuatan kearifan local pada pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1, 2 dan 3 pembelajaran 1. Disamping materi tema 1 sub tema 1, 2 dan 3 pembelajaran 1 di *e-modul* tersebut akan ada beberapa materi dan info penting tentang kearifan lokal budaya Cirebon mulai adat istiadat, keragaman budaya, kesenian dll dalam bentuk video youtube yang akan bisa diakses melalui *link* youtube di aplikasi *e-modul android* tersebut.

c. Proses Pembuatan

Pada produk *e-modul* ini akan berproses pembuatan *e-modul* tersebut tentunya bersumber dari silabus, buku guru dan buku siswa. Kemudian pada saat implementasinya peserta didik akan mengerjakan soal – soal latihan atau tes yang ada di aplikasi *e-modul* tersebut tetapi sebelum peserta didik mengerjakan soal – soal latihan atau tes diharapkan menyimak dan membaca materi pembelajaran terlebih dahulu.

d. Psikomotor

Psikomotor peserta didik diasah melalui latihan soal pembelajaran setelah kegiatan pembelajaran tematik *e-modul* Tema 1 Sub Tema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 1 dalam aplikasi *Reasily* di *smartphone android* kemudian akan muncul hasil latihan pada *e-modul* di menu latihan pembelajaran disitulah akan muncul kemampuan siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran di *e-modul* tersebut.

e. Pemilihan Media

Dalam tahap media ini dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Media yang digunakan yaitu *smartphone android* yang dimiliki oleh para masing – masing peserta didik. Sebelum menggunakan *e-modul* tersebut para peserta didik harus mendownload aplikasi tambahan untuk membaca *e-modul* di *Play Store* atau layanan lainnya tersebut yaitu *Reasily*.

f. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar

format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran dan sumber belajar, membuat desain e-modul yang meliputi desain layout, gambar, tulisan, sumber belajar dan *coding*.

g. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli validasi. Terdapat beberapa tahapan ini yaitu sebagai berikut:

1) Dari awal produk masih monoton dalam bentuk biasa, peneliti akan mengembangkan produk tersebut menjadi lebih menarik dengan konten dan menu yang menarik minat siswa dalam penggunaan smartphone yang dimilikinya.

2) Pengembangan materi pembelajaran pada tema 1 ini pastinya bersumber pada buku guru dan siswa dimana peneliti akan mengembangkan beberapa materi pembelajaran dengan adanya muatan materi dari kearifan lokal daerah yang ada di cirebon sehingga bisa dipahami dan menambah wawasan oleh siswa dalam pengaplikasian belajarnya.

3) Pengembangan belajar yang dilakukan oleh peserta didik yang sebelumnya belajar pada buku atau tertulis kini bisa belajar melalui smartphone Android yang dimiliki oleh para peserta didik tentunya perlu dampingan orang tua atau guru. Diharapkan peserta didik bisa memanfaatkan penggunaan smartphone dengan baik disamping berkembang pesatnya teknologi saat ini dengan cara Pengembangan *E-modul* Bermuatan

Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik

4) Validasi Ahli (*expert appraisal*)
Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi pembelajaran tematik tema 1 dalam *e-modul* dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. *E-modul* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah e-modul tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan *e-modul* yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas. Peneliti melakukan sampai tahapan validasi ahli ini dikarenakan sudah ketentuan dari kampus dan belum ada kepastian perihal mulai masuk lagi para peserta didik ke sekolah. Adapun tahap – tahap validasi yaitu sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Materi dan Ahli Media
Dalam penelitian ini uji validasi kelayakan produk dilakukan oleh dosen ahli dan media yang semuanya merupakan dosen FKIP PGSD UMC dan guru ahli validasi materi, masing – masing terdapat 4 ahli validasi materi yang terdiri 2 dosen ahli dan 2 guru ahli, sedangkan untuk validasi ahli media yaitu 1 dosen ahli, jadi total uji ahli validasi sebanyak 5 ahli validasi. Validasi oleh ahli akan menghasilkan data serta saran yang digunakan untuk perbaikan e-modul.

b) Revisi produk e-modul
Revisi produk e-modul tematik kelas V yaitu perbaikan draft I menjadi hasil akhir produk draft II dengan berbagai saran dan

masukan dari masing – masing validasi ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Perbandingan produk awal dan revisi produk pada *e-modul*

No	Produk Awal	Revisi Produk
1.	<p>Pewarnaan teks yang kurang bagus pada menu awal e-modul</p>  	<p>Pewarnaan teks pada menu awal e-modul sesudah revisi</p> 
2.	<p>Produk awal menu kegiatan dan latihan pembelajaran</p>  	<p>Produk kegiatan dan latihan pembelajaran</p> 
3.	<p>Cover produk awal pada <i>e-modul</i></p> 	<p>Cover pada <i>e-modul</i> sesudah revisi</p>

No	Produk Awal	Revisi Produk

c) Analisis Data

Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis data hasil validasi produk oleh ahli (ahli materi dan ahli media). Analisis data hasil penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari *e-modul* tematik kelas V yang dikembangkan.

a) Analisis data ahli materi

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa *e-modul* tematik kelas V menurut ahli validasi materi dengan hasil 93,5% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

b) Analisis data ahli materi

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa *e-modul* tematik kelas V menurut ahli validasi media dengan hasil 62,5% termasuk dalam kategori “Layak”.

Berdasarkan hasil akhir perhitungan validasi ahli materi dan ahli media Produk E-modul Tematik Kelas V dengan nilai 78 % dengan kriteria “Layak”. Berdasarkan penjabaran pembahasan yang telah dijelaskan diatas dapat dikatakan bahwa *e-modul* tematik kelas V yang dikembangkan sudah mencerminkan modul yang cukup baik serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Materi serta soal dalam *e-modul* yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dengan penyusunan materi yang sistematis dan menarik.

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah *e-modul* tematik kelas V dengan menggunakan aplikasi Reasily sebagai pembacanya dan HP Android sebagai media atau pengaplikasian dalam *e-modul* tersebut yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi tahapan 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) akan tetapi peneliti hanya menggunakan 3 tahap saja yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*) dikarenakan sudah ditentukan atau kebijakan dari kampus dan dosen pembimbing. Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 78% dengan kriteria “Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S dan Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
A.M Sudirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Indonesia.
Andi Prastowo. 2012. *Konsep Dasar Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Asep Jihad. 2012. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah.* Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Bahri. 2011. *Teori Belajar Dan Konsep Pembelajaran.* Jakarta :PT. RAJA GRAFIDO PERSADA.
- Daniah. 2016. Kearifan Lokal Sebagai Basis Pendidikan.*Jurnal Pendidikan.* 5, (2), 24
- Djamarah. 2011. *Teori Belajar.* Jakarta :PT. Prestasi Pusta Karya.
- Fakhrurrazi. 2018. Hakikat Pembelajaran Efektif. *Jurnal At – Tafkir.* 9, (1), 85
- Fajarini.(2016). Konsep Dasar Kearifan Lokal Indonesia.*Jurnal Kelokalan Budaya.* 2. (3). 11 – 20.
- Faiz, A. 2020. Eksistensi nilai kearifan lokal kaulinan dan kakawihan barudak sebagai upaya penanaman nilai jatidiri bangsa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan,* 8(4), 27–30.
- Faiz, A. 2020. Eksistensi nilai kearifan lokal kaulinan dan kakawihan barudak sebagai upaya penanaman nilai jatidiri bangsa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan,* 8(4), 27–30.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. 2020. Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.*
- Fikriyah dan Faiz, A. 2019. Penanaman Karakter Melalui Peran Pendidik Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi.*Jurnal PGSD.* 5, (2).<http://ejournal.umc.ac.id/index.php/PS/article/view/744>
- Istiawati. 2016. *Kearifan Lokal Budaya Indonesia.* Jakarta: Nusa Indah.
- Jihad, Adan Abdul, H. 2012. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: MultiPress.
- Muklis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Jurnal Fenomena.* 4, (1), 64 – 65.
- Mulyasa. 2013. *Pedoman Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung : PT Pustaka.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Semarang: Alfabeta Cv.
- Sukiman. 2011. *Konsep Dasar Modul Untuk Sekolah.* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sukainah, Q dan Damanhuri. 2019. Pengembangan Modul Budaya Berbasis Kearifan Local Banten Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan FKIP.* 2, (1), 289.
- Sarifudin, A. 2016. Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal TA'DIB.* 16. (01). 115