



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2473 - 2483

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan di Kelas IV SD melalui E-Modul Berbasis Kearifan Lokal

Ajeng Wijayanti<sup>1✉</sup>, Yulianti<sup>2</sup>, Prihatin Sulistyowati<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ajengwijayanti2000@gmail.com](mailto:ajengwijayanti2000@gmail.com)<sup>1</sup>, [Yuliantibunda2@gmail.com](mailto:Yuliantibunda2@gmail.com)<sup>2</sup>, [Prihatinsulistyowati@unikama.ac.id](mailto:Prihatinsulistyowati@unikama.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman. Disamping itu, karakter nilai kearifan lokal lingkungan sekitar juga penting untuk dibangun pada jati diri siswa pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* yang mengintegrasikan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran mengenai keberagaman dan identitas untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. *E-modul* ini dirancang untuk membantu siswa belajar tentang keragaman, pluralisme, dan identitas dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan *e-modul* ini sangat sesuai untuk digunakan, dengan skor kesesuaian 95,454%, kemudahan penggunaan 98,437%, dan efektivitas tinggi yang dibuktikan dengan skor rata-rata tes siswa 95,5. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* ini sangat efektif untuk pembelajaran tentang identitas dan keberagaman.

**Kata Kunci:** *E-Modul*, Keberagaman, Kearifan Lokal.

### Abstract

Students need teaching materials that are interesting and keep up with the times. In addition, the character of the local wisdom value of the surrounding environment is also important to be built on the identity of students in the learning process. This research aims to develop *e-modules* that integrate local wisdom to support learning about diversity and identity for grade IV elementary school students. This research uses the *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. This *e-module* is designed to help students learn about diversity, pluralism, and identity in Pancasila Education lessons. The results showed that this *e-module* is very suitable for use, with a suitability score of 95.454%, ease of use of 98.437%, and high effectiveness as evidenced by the average student test score of 95.5. It can be concluded that this *e-module* is very effective for learning about identity and diversity.

**Keywords:** *E-Module*, Diversity, Local Wisdom.

Copyright (c) 2024 Ajeng Wijayanti, Yulianti, Prihatin Sulistyowati

✉ Corresponding author :

Email : [ajengwijayanti2000@gmail.com](mailto:ajengwijayanti2000@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7971>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan komponen penting dan wajib dalam sebuah institusi pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum memainkan fungsi penting sebagai alat untuk belajar yang meliputi rancangan kegiatan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan pengalaman melalui serangkaian kegiatan pembelajaran (Sumarsih et al. 2022). Kurikulum merdeka yang ada saat ini selaras dengan tujuan Bapak Ki Hajar Dewantara, yang menekankan konsep merdeka belajar. Kurikulum ini mempromosikan pembelajaran yang bebas, memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang otonom dan inovatif. Kebebasan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami pengetahuan mereka, sehingga mendorong perkembangan karakter mandiri (Vhalery et al., 2022). (Amri, 2013) berpendapat bahwa pendidikan di Sekolah Dasar sebagian besar berkisar pada buku teks, yang mengakibatkan kurangnya relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, perlu dicatat bahwa setiap peserta didik menunjukkan tingkat kemajuan yang berbeda-beda di berbagai bidang, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan dan kapasitas belajar mereka (Marliani, 2016). Agar sesuai dengan kemampuan yang diinginkan, pelaksanaan pembelajaran di sekolah memerlukan penggunaan teknologi pembelajaran (Sulistyowati et al., 2018). Hal ini dapat diwujudkan sebagai sumber daya pendidikan di berbagai bidang akademik yang membantu siswa dalam mengembangkan nilai, moral, sikap, dan karakter. Pendidikan karakter dapat dimasukkan ke dalam berbagai disiplin ilmu lainnya, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Nurgiansah, 2021)

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 30 Oktober 2023 yang telah dilakukan di SDN 02 Ngawonggo yaitu pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kurikulum merdeka yang pembelajarannya berbasis teknologi seperti *smartphone* dan *internet*. Akan tetapi guru memiliki keterbatasan dalam membuat bahan ajar menarik dan inovatif atau berbasis teknologi seperti mendesain sendiri bahan ajar yang menarik, guru hanya bisa membuat soal diketik di laptop dengan warna hitam putih dan dalam penggunaan teknologi guru menggunakan *Group Whatsaap* untuk penugasan peserta didik dirumah, dan juga hanya mampu mengeshare *link* video pembelajaran untuk peserta didik dari youtube ke *Group Whatsaap*. Guru masih menggunakan metode ceramah untuk modelnya menggunakan *cooperative learning* yaitu peserta didik bekerjasama dalam kelompok, dan berpedoman pada buku pegangan guru dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan kertas buram dan tulisan hitam putih saja, belum adanya buku paket untuk peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Hal tersebut menjadikan peserta didik bosan dan malas untuk belajar karena Pendidikan Pancasila juga sangat banyak bacaan daripada gambar. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya dalam unit kebinekaan peserta didik belum paham akan pentingnya penanaman nilai kearifan lokal. Padahal di daerah tempat tinggalnya memiliki potensi yang dapat mendorong peserta didik dalam menjunjung nilai kearifan lokal sekitar. Di sekolah tersebut juga belum tersedianya bahan ajar digital, padahal dengan bahan ajar digital di sekolah pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Serta cocok untuk kurikulum yang digunakan saat ini yaitu berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik SDN 02 Ngawonggo bahwa memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan *smartphone*, mereka menjelaskan lebih senang menggunakan *smartphone* saat menerima pembelajaran dirumah karena terdapat *voice note* guru ketika menjelaskan perintah materi yang akan diajarkan. Kemudian pada video pembelajaran yang di *share* oleh guru terdapat animasi serta lebih berwarna sehingga peserta didik dapat menangkap materi lebih jelas dan mudah dipahami. Dari fakta yang ada dilapangan pada kedua Sekolah Dasar tersebut sudah terdapat fasilitas di sekolah yang cukup lengkap untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran bagi peserta didik. Terdapat LCD Proyektor, *Tablet/ Smartphone* sebanyak 22 unit dan juga *wifi* namun, guru kurang memaksimalkan penggunaan dalam pembelajaran. Adanya *tablet* yang sudah tersedia serta dapat digunakan oleh seluruh kelas secara bergantian seharusnya mampu menunjang pembelajaran yang lebih inovatif, peserta didik kelas IV dapat belajar menggunakan internet dan dapat mengeksplere lebih luas tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran sangat di butuhkan. Guru dan siswa membutuhkan bahan ajar inovatif yakni menggunakan teknologi internet dan berbasis kearifan lokal lingkungan sekitar mereka agar dapat meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa mengenai materi tentang identitas dan keberagaman (membangun jati diri dalam kebinekaan). Sejalan dengan pendapat (Suantara et al., 2023) bahan ajar yang didesain dengan mengkombinasikan kearifan lokal dan dipadukan dengan teknologi mampu menarik siswa untuk lebih fokus dalam belajar serta siswa mampu mencapai ketuntasan dalam hasil belajar. Peneliti mengusulkan pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD. Modul ini dirancang dengan menggunakan teknologi terbaru untuk memastikan pemahaman yang mudah terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

Studi yang dilakukan oleh (Ramadhina et al., 2022) menemukan bahwa *e-modul* berbasis aplikasi *flipbook* di sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang dikembangkan sangat valid dan bermanfaat untuk pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Violadini et al., 2021) menemukan bahwa bahan ajar *e-modul* memberikan hasil yang sangat layak, praktis, efektif, dan menarik dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga yang dilakukan oleh (Dwi et al., 2023) mengetahui bahwa *e-modul* layak dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan studi tersebut, para peneliti menyebutkan perlunya membuat *e-modul* dengan konten yang segar dan materi yang beragam, berbeda dengan yang digunakan oleh peneliti sebelumnya. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan basis kearifan lokal sekitar siswa yaitu budaya lokal adat Jawa desa Ngawonggo untuk meningkatkan variasi dan daya tarik penawaran *e-modul*.

Para peneliti telah memperkenalkan pendekatan baru di mana bahan ajar dibuat dalam bentuk *e-modul* dengan dikombinasikan secara variatif. Namun, peneliti membuat *e-modul* ini dirancang dengan menggunakan aplikasi pembuat buku dan dapat digunakan oleh siswa kelas IV seperti halnya buku biasa. Keuntungan utama dari pendekatan ini adalah siswa dapat mengakses *e-modul* ini dengan mudah baik di rumah maupun di sekolah, sehingga pengalaman belajar mereka lebih fleksibel. *E-modul* ini dirancang secara inovatif dengan pertanyaan-pertanyaan penilaian untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mereka, dan juga dilengkapi dengan *barcode* untuk mengakses pertanyaan-pertanyaan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan prosedur pengembangan untuk menilai kelayakan, penerapan, dan keefektifan pembuatan *e-modul* pendidikan Pancasila yang berakar pada kearifan lokal. Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sumber daya pendidikan untuk menumbuhkan rasa identitas dalam lingkungan yang beragam untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

## METODE

Penelitian yang disajikan dalam jurnal ini termasuk dalam ruang lingkup penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yang merupakan pendekatan investigasi sistematis yang digunakan untuk menciptakan serta mengevaluasi keefektifan berbagai produk (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Paradigma ADDIE terdiri dari lima tahap yang berbeda: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Program ini dirancang dengan kegiatan metodis yang bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar yang terkait dengan persyaratan dan fitur tertentu (Nabila et al., 2021). Gambar 1 menampilkan bagan pengembangan.



Gambar 1. Bagan ADDIE

Selama tahap awal yakni kegiatan analisis, hal ini mencakup pemeriksaan kurikulum, evaluasi karakteristik peserta, dan memeriksa bahan ajar yang digunakan. Selama fase desain, template produk dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan kemudian diimpor ke aplikasi *Book Creator*. Pada tahap ketiga pengembangan, produk menjalani uji validasi oleh para ahli di bidang yang relevan, termasuk ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta praktisi seperti guru dan siswa. Pada tahap implementasi, produk diuji coba secara terbatas pada subjek uji coba, yaitu guru dan siswa. Terakhir, tahap penilaian dilakukan untuk memperoleh hasil uji efektivitas setelah siswa menggunakan produk peneliti berupa *e-modul*.

Penelitian pengembangan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2024 di SDN 02 Ngawonggo yang berlokasi di Dusun Sidomakmur, Desa Ngawonggo, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara, yaitu dengan mengumpulkan data dari guru kelas IV SD untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran untuk siswa kelas IV SD. Uji coba yang dilakukan pada siswa kelas IV terdiri dari studi percontohan skala kecil dengan 10 siswa kelas IV, serta studi lapangan yang lebih besar dengan 20 siswa kelas IV. Penelitian ini melibatkan lima subjek uji coba, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV, dan siswa.

Instrumen penelitian ini, menggunakan kuesioner dengan format jawaban berbasis skala digunakan untuk mengumpulkan informasi. Responden dapat memilih salah satu dari empat kemungkinan jawaban dengan mengubah situasi subjek saat ini. Metodologi analisis data juga digunakan untuk mengubah data yang terkumpul agar dapat ditafsirkan dengan cara yang masuk akal dan sesuai dengan tujuan penelitian. Skor skala memiliki arti yang berbeda berikut penjelasannya.

**Tabel 1. Skala dan Kategori Skor Validator**

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Metode kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk melihat data dalam penelitian ini. Kuesioner berisi pertanyaan tentang *e-modul* dikirim ke validator dan responden sebagai bagian dari analisis data kuantitatif untuk mengetahui apakah *e-modul* berbasis kearifan lokal dapat digunakan dan seberapa baik modul tersebut bekerja. Selain itu, para peneliti juga melihat seberapa baik *e-modul* bekerja dengan kelompok besar yang terdiri dari 20 anak kelas empat SD. Untuk mengetahui seberapa baik produk peneliti bekerja dapat dilakukan dengan memeriksa seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka ketika mereka menggunakan *e-modul* berbasis kearifan lokal. Kisi-kisi efisiensi pilihan ganda dengan 10 pertanyaan dapat digunakan untuk membandingkan skor dari *pre-test* dan *post-test* untuk tujuan ini. Para validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memberikan masukan dan komentar yang digunakan untuk melakukan analisis data kualitatif. Selain jawaban dari guru dan siswa, analisis ini juga melihat faktor-faktor yang serupa dengan faktor-faktor yang ditemukan dalam *e-modul* yang memiliki kualitas tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN


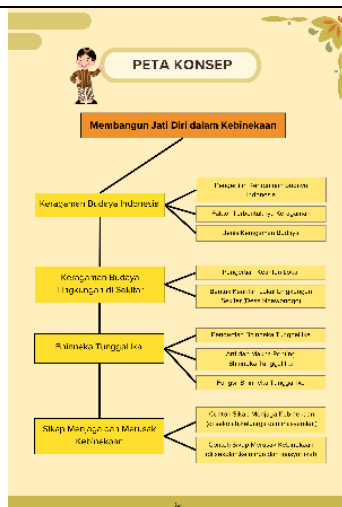
Perangkat pembelajaran di abad ke-21 telah mengalami perubahan yang signifikan karena perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sangat pesat. Salah satu perubahan yang menonjol adalah pergeseran dari penggunaan perangkat pembelajaran cetak ke format digital. Salah satu format digital (Dewi et al., 2023) ini diwakili oleh modul elektronik (*e-modul*). (Perdana et al. 2017) mendefinisikan *e-modul* sebagai sumber belajar digital terstruktur yang menggabungkan video, audio, animasi, dan konsep pembelajaran yang komunikatif. Sumber daya ini dimaksudkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu.


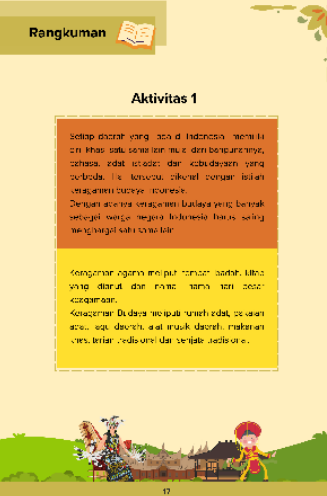

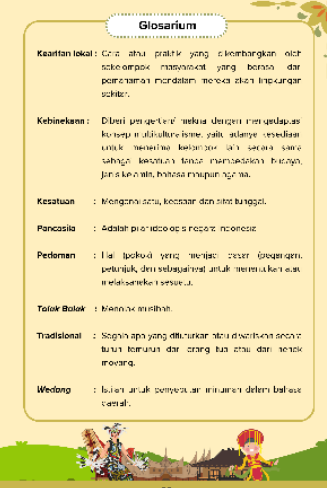
Penelitian pengembangan ini menghasilkan *e-modul* berbasis kearifan lokal dengan topik menciptakan identitas dalam keberagaman untuk siswa kelas empat sekolah dasar, mengikuti pendekatan ADDIE. Model ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan oleh peneliti untuk memfasilitasi pengembangan produk (Friska et al., 2023). Proses pengembangan terdiri dari lima tahap yang berbeda: *Analyze* / analisis, *Design* / desain, *Development* / pengembangan, *Implementation* / implementasi, dan *Evaluation* / penilaian.

Tahap pertama yaitu *analyze* / analisis diketahui saat observasi bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran masih berpedoman pada buku guru serta LKS dengan kertas buram dan tulisan hitam putih. Dari hasil wawancara hal tersebut menjadikan siswa bosan dan malas untuk belajar terutama pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang sangat banyak bacaan daripada gambar-gambar pendukung. Saat ini bahwa analisis kurikulum sudah menggunakan kurikulum Merdeka berbasis teknologi modern seperti *smartphone* dan *internet*. Berdasarkan hasil wawancara diketahui guru belum mampu memaksimalkan penggunaan *smartphone* dan *internet* pada kegiatan pembelajaran. Kemudian dari segi lingkungan sekolah terdapat beberapa potensi kearifan lokal yang harus dilestarikan, karena melihat siswa masih minim pengetahuan tentang nilai kearifan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut dibutuhkan bahan ajar berbasis teknologi seperti *smartphone* dan *internet* yang dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air dan nilai kearifan lokal yaitu melalui *e-modul*. Pada penelitian ini *e-modul* yang dikembangkan yaitu pada materi tentang identitas dan keberagaman (membangun jati diri dalam kebinekaan) kelas empat Sekolah Dasar. *E-Modul* dirancang sesuai karakteristik siswa SD dengan menggunakan gambar pendukung, pemilihan warna yang menarik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* /desain. peneliti membuat produk bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan bantuan aplikasi *canva* untuk mendesain *template e-modul*. Pada penyusunan kerangka *e-modul* ini terdiri dari halaman *cover* dilengkapi judul, pra kata, daftar isi, peta konsep, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP), kemudian petunjuk penggunaan *e-modul*, deskripsi singkat *e-modul*, uraian materi, rangkuman, soal evaluasi guna mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, glosarium, daftar pustaka, profil penulis, *cover* belakang. Kemudian *template* dijadikan *jpeg/ png* di import ke aplikasi *book creator* menambahkan *link* dan juga video melalui *book creator* agar *link* dapat digunakan dan video juga langsung berjalan. Kemudian referensi materi yang digunakan oleh peneliti tidak hanya dari buku guru akan tetapi menggabungkan dari beberapa sumber yang bertujuan untuk memperdalam materi keragaman budaya. Selain itu pembuatan soal dikemas dengan bahasa yang baik untuk peserta didik SD dengan desain *template / layout* yang menarik. Hasil perancangan desain *e-modul* ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 2. Desain rancangan produk *e-modul* berbasis kearifan lokal**

Gambar Desain	Deskripsi	Gambar Desain	Deskripsi
	Cover dilengkapi dengan (mata pelajaran, judul, materi, kelas, logo)		Peta konsep untuk pembelajaran pada setiap aktivitas yaitu aktivitas 1 sampai 4

Gambar Desain	Deskripsi	Gambar Desain	Deskripsi
	<p>Aktivitas berisi tentang materi pembelajaran, gambar pendukung serta video pembelajaran. Terdapat 4 aktivitas pada <i>e-modul</i> ini.</p>		<p>Rangkuman aktivitas. Terdapat rangkuman pada setiap aktivitas 1 sampai aktivitas 4</p>
	<p>Terdapat soal evaluasi pada tiap aktivitas yang diakses melalui barcode maupun <i>link</i> soal.</p>		<p>Glosarium berisi istilah-istilah dengan penjelasan singkat</p>

Tahap ketiga yaitu *development* / pengembangan adalah tahap dimana *e-modul* yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan terkait kelayakan dari ahli materi, Bahasa, dan juga media serta terkait kepraktisan *e-modul* berbasis kearifan lokal oleh guru dan siswa dalam kelompok kecil atau terbatas yaitu sebanyak 10 siswa. Berikut hasil uji coba kelayakan serta kepraktisan disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelayakan dan Kepraktisan**

Penilaian	Validator	Nilai	Kategori
Kelayakan	Ahli Materi	94,736%	Sangat Layak
	Ahli Bahasa	88,636%	Sangat Layak
	Ahli Media	95,454%	Sangat Layak
Kepraktisan	Guru	97,826%	Sangat Praktis
	Siswa	98,437%	Sangat Praktis

Uji validitas dengan ahli materi menghasilkan persentase total sebesar 94,736%, uji dengan ahli bahasa menghasilkan persentase total sebesar 88,636%, dan uji dengan ahli media menghasilkan persentase total sebesar 95,454%. Berdasarkan hasil uji validasi secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa *e-modul* memiliki nilai rata-rata 92,942%, yang menempatkannya dalam kelompok "**sangat layak**". Kuesioner yang dikirimkan kepada guru dan siswa digunakan untuk mendapatkan hasil uji kemanfaatan *e-modul* berbasis kearifan lokal. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa angket guru mendapatkan skor 97,826% yang termasuk dalam

kelompok "**sangat praktis**". Demikian pula dengan jawaban kuesioner siswa yang mendapatkan skor total 98,437%, yang juga masuk dalam kelompok "**sangat praktis**". Dari total hasil validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa angka persentase rata-rata adalah 98,131%, yang berarti "**sangat praktis**". Informasi dalam *e-modul* sangat bermanfaat, siswa sangat tertarik dengan *e-modul* karena memiliki banyak video dan materi yang menunjukkan bagaimana menggunakan pengetahuan dari daerah tersebut. Hal ini membantu siswa memahami topik dengan lebih baik dan membuat mereka bersemangat dengan bahan ajar *e-modul* yang baru.

Langkah keempat adalah implementasi. Pada tahap implementasi ini, 20 siswa yang digunakan sebagai subjek uji coba diberikan tes awal dan tes akhir untuk melihat seberapa baik bahan ajar *e-modul* bekerja. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa baik *e-modul* tersebut bekerja sebagai alat bantu pembelajaran. Tabel 4 menampilkan hasil tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*).

**Tabel 4. Hasil Uji Keefektifan (*Pre Test* serta *Post Test*)**

Penilaian	Keterangan	Skor <i>Pre test</i>	Skor <i>Post test</i>
Keefektifan	Jumlah	1500	1910
	Rata - rata	75	95,5
	Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil uji keefektifan dari *pre test* dan *post test* diketahui jumlah perolehan nilai pada kegiatan *pre test* yaitu 1500 dengan rata-rata 75 yang artinya efektif. Kemudian jumlah perolehan nilai pada kegiatan *post test* yaitu 1910 dengan rata-rata 95,5 artinya sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat dilihat perolehan nilai yang signifikan. Jadi disimpulkan, bahwa implementasi *e-modul* berbasis kearifan lokal berhasil "**sangat efektif**". karena dampak positif siswa mampu menguasai materi, siswa juga dapat membangun jati diri dengan berbasis kearifan lokal yang ditunjukkan siswa dapat mendeskripsikan materi tentang keragaman budaya Indonesia dengan baik.

Tahap kelima *evaluation* / evaluasi merupakan tahap yang digunakan sebagai penyempurnaan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kegiatan penyempurnaan *e-modul* pada tahap ini diperoleh dari kelayakan produk berdasarkan penilaian oleh validator serta saran masukan terhadap produk. kemudian kepraktisan produk yakni dari angket respon siswa dan guru kelas IV setelah mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Keefektifan produk setelah siswa melakukan kegiatan *pre test* dan *post test* yang mendapatkan perolehan skor lebih tinggi dari kegiatan *pre test* dari kegiatan tersebut dapat dilihat bahwa siswa mampu memahami secara signifikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa selanjutnya produk dapat digunakan secara luas pada pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Berikut merupakan produk bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan serta sudah dievaluasi oleh peneliti disajikan pada gambar 2.



**Gambar 2. Barcode *E-Modul***

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis kearifan lokal pada uji validasi dan juga uji coba, *e-modul* ini mendapatkan respon positif dari berbagai validator maupun praktisi. Bahan ajar *e-modul*

ini memperoleh skor dari uji validasi materi dengan persentase 94,736%. Bahan ajar ini memperoleh hasil yang sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Materi tentang identitas dan keberagaman yang dikombinasikan dengan kearifan lokal sangat cocok sehingga siswa mampu memahami dengan mudah dan dapat menerapkan dengan baik. Selaras dengan penelitian yang dihasilkan oleh (Putri et al., 2021) yang mengembangkan *e-modul* tentang keberagaman budaya mengungkapkan bahwa *e-modul* sangat layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan paradigma ADDIE, *E-Modul* yang mengintegrasikan keahlian lokal terkenal dengan keefektifannya selama fase penyebaran. Hasil penilaian kepraktisan media diperoleh dari hasil kuesioner kepraktisan guru dan peserta didik. Solusi yang diberikan guru mendapatkan skor 97,826%, yang menunjukkan bahwa solusi tersebut sangat praktis. Demikian dengan respon siswa mendapatkan nilai 98,437% dengan kategori "**sangat praktis**". Untuk memasukkan keahlian lokal ke dalam sumber belajar, *e-modul* dapat dikembangkan sesuai dengan tren saat ini dan memanfaatkan teknologi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, Yulianti, & Romadhon, 2021), Pengembangan *e-modul* tersebut oleh guru dinilai kepraktisan metode ini sebesar 94,1% dengan kategori "**sangat praktis**", sedangkan siswa menilai 87,1% dengan kategori yang sama.

Keefektifan *e-modul* berbasis kearifan lokal diketahui dari kegiatan *pre test* serta *post test* menggunakan lembar tes yang dilakukan. Hasil *pre test* mendapat nilai rata-rata 75, hasil *post test* mendapat nilai rata-rata 95,5 artinya "**sangat efektif**". Sejalan dengan penelitian (Albela et al., 2023) dengan hasil setelah pelaksanaan *post test* memperoleh rata-rata 85 kategori "**sangat efektif**". Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar *e-modul* berbasis kearifan lokal sangat layak, sangat praktis dan juga sangat efektif digunakan.

*E-Modul* adalah bahan ajar elektronik yang mandiri juga mudah digunakan yang disusun secara cermat kedalam unit-unit kecil pembelajaran. *E-Modul* dirancang guna mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat digunakan secara mandiri. *E-Modul* bersifat adaptif, artinya dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik. (Budiarti & Riwanto, 2021) menyatakan bahwa *e-modul* terdiri dari satu materi pembelajaran. (Laili, 2019) menyatakan bahwa *e-modul* menawarkan beberapa manfaat dalam pendidikan, termasuk kemampuan untuk meningkatkan motivasi, meningkatkan hasil belajar, mempromosikan pembelajaran aktif, dan memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui penggabungan video, audio, dan animasi yang menarik. *E-Modul* adalah materi pembelajaran digital yang dirancang untuk dipelajari secara individual. *E-Modul* ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat peserta dalam belajar dan efektif dalam penerapannya (Kosasih, 2020).

Penggunaan *e-modul* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran dan menumbuhkan minat, motivasi, dan keterlibatan yang lebih tinggi di antara siswa (Husnulwati et al., 2019). *E-modul* ini dikembangkan dengan menggunakan teknik penanaman karakter dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal. *E-modul* ini didasarkan pada kearifan lokal dan menggabungkan praktik-praktik budaya desa Ngawonggo, yang telah berakar dalam adat istiadat Jawa sejak lama. *E-modul* ini dikembangkan untuk menjadi sumber belajar yang berharga, yang memungkinkan siswa untuk memahami materi, mengekspresikan identitas mereka, dan merasakan kebahagiaan dan fleksibilitas. Penggabungan gambar, video, dan warna yang menarik secara visual mencegah siswa merasa bosan.

Pendidikan Pancasila merupakan topik wajib, khususnya untuk siswa sekolah dasar, sebagaimana diatur dalam Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia yang mencakup esensi dari adat istiadat, budaya, agama, dan sastra (Pd, Ngui, and Ladamay 2023). Hal ini jelas terkait dengan sifat masyarakat Indonesia yang beragam dan multikultural. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila digunakan sebagai prinsip panduan untuk memajukan keberagaman dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sejarah budaya bangsa merupakan keragaman yang berharga dan luhur yang membentuk identitas bangsa (Simanungkalit et al. 2024). Kearifan lokal



mengacu pada kebiasaan yang sudah mendarah daging di dalam komunitas tertentu yang memiliki signifikansi budaya yang signifikan (Tinja et al., 2017). Kearifan lokal merupakan aspek integral dari kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dan berkembang sejalan dengan keadaan lingkungan, berdasarkan kebutuhan dan gagasan yang sudah mendarah daging dan tahan terhadap perubahan (Sufia et al., 2016)

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa Pendidikan Pancasila memiliki pengaruh besar bagi kehidupan warga negara Indonesia baik nilai, sikap, moral, karakter serta menurut UUD RI Nomor 5 Tahun 2017 yaitu keberagaman kebudayaan daerah diperlukan untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia. Untuk menarik perhatian siswa, sangat penting untuk mengemas materi ajar Pendidikan Pancasila secara efektif dalam proses belajar mengajar (Rahmi Dewi, 2017). Bahan ajar mencakup berbagai sumber daya yang membantu pendidik dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sumber daya tersebut dapat berupa bahan ajar cetak seperti *handout*, buku, modul, buku lembar kerja siswa, brosur, *CD* interaktif, dan internet (Asfuri & Ambarsari, 2021). Dunia pendidikan mengalami kemajuan yang pesat karena adanya terobosan teknologi, yang berdampak sangat baik pada perkembangan teknologi pembelajaran. Kemajuan teknologi ini menyebabkan terciptanya beberapa sumber belajar yang kompleks dan memikat, termasuk bahan ajar *e-modul*.

*E-modul* ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dalam mata pelajaran pendidikan, khususnya Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas empat sekolah dasar. Secara teori, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan bahan ajar *e-modul* yang berbasis kearifan lokal. Kehadiran sumber daya pendidikan ini dapat berfungsi sebagai katalisator bagi siswa, memberikan mereka dukungan dan dorongan dalam kegiatan akademis baik di dalam maupun di luar kelas. Pada dasarnya, temuan penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat bagi para guru, khususnya dengan memungkinkan mereka untuk memperkenalkan ide-ide baru dan sumber-sumber pengetahuan. Selain itu, hal ini akan memberikan pengalaman baru di dalam kelas ketika menggunakan *e-modul* untuk kegiatan belajar mengajar. Selain itu, diharapkan temuan penelitian ini dapat menumbuhkan rasa antusiasme di antara anak-anak kelas empat sekolah dasar, mendorong mereka untuk secara konsisten mewujudkan karakter positif, terutama yang berakar pada pengetahuan budaya lokal. Diharapkan para peneliti di masa depan akan menggunakan penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan dan memajukan media pembelajaran untuk upaya pembelajaran selanjutnya. Karena terdapat keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar ini yang hanya berfokus pada satu bab materi membangun identitas dan keberagaman (membangun jati diri dalam kebinekaan) di kelas empat Sekolah Dasar.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan berbasis kearifan lokal dinilai "**sangat layak**" berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan hasil uji kepraktisan *e-modul* berbasis kearifan lokal, hasil uji validasi menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa mengkategorikan "**sangat praktis**". Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa bahan ajar *e-modul* "**sangat efektif**" yakni dapat memberikan dampak yang cukup besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada unit yang berfokus pada pembinaan jati diri dalam konteks keberagaman, berbasis kearifan lokal dari lingkungan sekitar. Peningkatan skor perolehan siswa setelah kegiatan *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan bahwa siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menumbuhkan minat untuk belajar. Siswa dapat mengembangkan karakter kearifan lokal mereka sendiri dengan menggunakan *e-modul* yang berbasis kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar mereka. Hal ini terbukti ketika para peserta dapat mengartikulasikan dan mendemonstrasikan keanekaragaman budaya yang ada di lingkungan mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* yang menggabungkan kearifan lokal sangat efisien untuk tujuan pendidikan dalam konteks Pendidikan

Pancasila untuk siswa kelas empat sekolah dasar. Guru memiliki peran penting dalam pengembangan bahan ajar *e-modul* yang menarik, inovatif, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albela, Tita Isnina Bekti, Nyamik Rahayu Sesanti, And Dwi Agus Setiawan. 2023. “Pengembangan E-Modul Cerita Berbasis Aplikasi Mock-Up Pada Materi Bangun Ruang Di Sekolah Dasar.” *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 3 (1): 30–36. <https://doi.org/10.56393/Kognisi.V2i1.612>.
- Beny Asfuri, Ninda, And Rika Yuni Ambarsari. 2021. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Tri Ciri Tentara Pelajar (Patriotisme, Kepeloporan Dan Kemandirian) Pada Mahasiswa Utp Surakarta.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7 (1): 202–15. <https://doi.org/10.29407/Jpdn.V7i1.16101>.
- Budiarti, Wahyu Nuning, And Mawan Akhir Riwanto. 2021. “Pengembangan Modul Elektronik (E Modul) Keterampilan Berbahasa Dan Sastra Indonesia Sd Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa Pgsd.” *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An* 8 (1): 97–101. <http://dx.doi.org/10.31316/Esjurnal.V8i1.996>.
- Dewi, Ni Komang Ayu Miana Aprilia, And Ni Wayan Suniasih. 2023. “E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv.” *Mimbar Pgsd Undiksha* 11 (1): 91–99. <https://doi.org/10.23887/Jjpsd.V11i1.58348>.
- Dwi Putra, Jefri, And Ulfia Rahmi. 2023. “Pengembangan E-Modul Ips Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas Iv Sd,” No. 2, 173–85. <https://doi.org/10.24036/Jfe.V3i2.98>.
- Friska, Sonia Yulia, Wiwik Okta Susilawati, And Yohana Sari. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi ‘Pacar’ Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11 (2): 596–605. <https://doi.org/10.25273/Jems.V11i2.16420>.
- Husnulwati, Sri, Layang Sardana, And Suryati Suryati. 2019. “Pengembangan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Android.” *Indonesian Journal Of Educational Research And Review* 2 (3): 252–59. <https://doi.org/10.23887/Ijerr.V2i3.21013>.
- Laili, Ismi. 2019. “Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 (3): 306–15. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jipp/article/view/21840>.
- Nabila, Shella, Idul Adha, And Riduan Febriandi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3928–39. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1475>.
- Nurgiansah, T Heru. 2021. “Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9 (1): 33–41. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpp>.
- Pd, Yulianti M, Heni Hardianti Ngui, And Iskandar Ladamay. 2023. “Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 10 (2): 34–53. <https://doi.org/10.34007/Ppd.V1i1.174>.
- Perdana, Fengky Adie, Sarwanto Sarwanto, Sukarmin Sukarmin, And Imam Sujadi. 2017. “Development Of E-Module Combining Science Process Skills And Dynamics Motion Material To Increasing Critical Thinking Skills And Improve Student Learning Motivation Senior High School.” *International Journal Of Science And Applied Science: Conference Series* 1 (1): 45. <https://doi.org/10.20961/Ijsascs.V1i1.5112>.
- Putri, Eni Septiana. 2021. “Pengembangan E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Ips Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas Iv Sd.” In *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama*, 5:381–88. <https://conference.unikama.ac.id/>.

- 2483 *Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan di Kelas IV SD melalui E-Modul Berbasis Kearifan Lokal – Ajeng Wijayanti, Yulianti, Prihatin Sulistyowati*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7971>
- Rahmi Dewi, Raden. 2017. “Flashcard Media: The Media For Developing Students Understanding For English Vocabulary At Elementary School.” Vol. 4. [Http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Ijer](http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Ijer).
- Ramadhina, Sarah Rizqi, And Khavisa Pranata. 2022. “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6 (4): 7265–74. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>.
- Simanungkalit, Kaleb E, Tanggapan C Tampubolon, Leben Panggabean, Ipan Sihite, And Berliana Simanjuntak. 2024. “Pentingnya Kearifan Lokal: Meningkatkan Kualitas Kurikulum Merdeka Dengan Karya Sastra” 8 (2): 1445–53. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7173>.
- Suantara, Kadek Agus, I Ketut Gading, And Dewa Bagus Sanjaya. 2023. “E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7 (2): 198–206. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60241>.
- Sufia, Rohana, Sumarmi Sumarmi, And Ach Amirudin. 2016. “Kearifan Lokal Dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi).” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1 (4): 726–31. [Doi:10.17977/jp.v1i4.6234](https://doi.org/10.17977/jp.v1i4.6234).
- Sulistyowati, Prihatin, And Novita Martika Putri. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning (CtL) Kelas Iv Tema 3 Subtema 1.” *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 3 (1): 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p1-6>.
- Sumarsih, Ineu, Teni Marliyani, Yadi Hadiyansah, Asep Herry Hernawan, And Prihantini Prihantini. 2022. “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6 (5): 8248–58. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>.
- Tinja, Yasintus, Siti Malikh Towaf, And Hariyono Hariyono. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2 (9): 1257–61. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Vhalery, Rendika, Albertus Maria Setyastanto, And Ari Wahyu Leksono. 2022. “Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur.” *Research And Development Journal Of Education* 8 (1): 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.
- Violadini, Ririn, And Dea Mustika. 2021. “Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1210–22. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>.