Jurnal Pengembangan dan Evaluasi Pendidikan
Vol. 1 No. 1, April 2024, pp. 1-7
E-ISSN: 3048-3352

Pengembangan e-modul berbasis warisan budaya tak benda (WBTB) lamongan pada tema 3 subtema 1 kelas V sekolah dasar

Lola Viska Ardani[1*], Priyono Tri Febrianto[2]
[1,2]Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 14-02-2024
Accepted 10-04-2024
Published 30-04-2024

Keywords:

E-module
Elementary school
Intangible cultural heritage of Lamongan

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a valid, practical, and effective Lamongan-based Intangible Cultural Heritage (WBTB) based e-module on theme 3, sub-theme 1 of grade V elementary school. This study uses a 4D development model with 4 stages, namely (1) define (definition), (2) design (planning), (3) develop (development), and (4) disseminate (dissemination). The subjects of this study were fifth grade students at SDN I Tambakrigadung. Based on the validation results of linguists, material experts, teaching material design experts, and learning design experts, the average result is 88.4% with very valid criteria. Practical results were obtained from the implementation of learning through teacher activity observation sheets and student activity observation sheets of 97.3% with very practical criteria. Effectiveness results obtained from student learning outcomes. Student completeness shows a percentage of 100% with classical completeness criteria ≥ 85% fulfilling the KKM. It can be concluded that the development of an e-module based on the Lamongan Intangible Cultural Heritage (WBTB) theme 3 sub-theme 1 is appropriate for use in learning.

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

Corresponding Author:

Lola Viska Ardani
Program Studi Pendidik Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo, Indonesia
Email: lolaviskaardani@gmail.com

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan pendidikan formal pertama siswa. Pada tingkat tersebut berlaku Kurikulum 2013 sebagai hasil evaluasi kurikulum terdahulu dengan diterapkannya pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Menurut Malawi & Ani (2017: 3-4) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu dengan digunakannya tema guna menghubungkan mata pelajaran agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Dalam pembelajaran tematik terdapat penekanan menerapkan konsep belajar sambil melakukan. Adanya kaitan antar mata pelajaran meliputi Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, Penjasorkes, Matematika serta SBdP mendorong siswa memiliki kebulatan dan keutuhan pengetahuan didasarkan pada karakter siswa sekolah dasar yang melihat segala sesuatu secara utuh. Sementara itu, untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik

digunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pembelajaran berbasis penyelidikan secara ilmiah meliputi kegiatan mengobservasi, bertanya, menalar, dan mengkomunikasikan yang diperoleh setelah menerima materi (Rhosalia, 2017:61). Sehingga pendekatan saintifik dan tematik dapat mendorong siswa secara mandiri membangun pengetahuannya dan menghasilkan pembelajaran yang aktif.

Pemanfaatan bahan ajar tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran tematik. Bahan ajar memegang peranan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan. Seiring kemajuan teknologi muncul bahan ajar elektronik. Sebagai hasil perkembangan tersebut adanya modul elektronik sebagai hasil pengembangan modul konvensional. Menurut Kurniawan & Kuswandi, (2021:18) modul elektronik ialah bahan ajar yang tersusun sistematis dan berisi petunjuk, video, animasi, audio, dan materi lainnya yang membantu siswa memperoleh kemandirian belajar. Sehingga, dapat digunakan siswa secara mandiri dan mendapatkan pengalaman belajar menarik dengan adanya video, animasi, dan audio yang terintegrasi dengan teknologi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN I Tambakrigadung pada Kamis, 22 September 2022. Hasil observasi diketahui beberapa siswa kurang antusias dalam pembelajaran, sumber belajar hanya menggunakan buku tematik, dan pembelajaran belum terintegrasi teknologi. Hasil wawancara bersama guru kelas V Ibu Sulistiana, S.Pd. memperoleh informasi bahwa kurikulum 2013 digunakan di kelas V sejak tahun 2014 untuk merealisasikannya dalam pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Guru masih belum mengembangkan bahan ajar. Gaya belajar yang disukai siswa adalah diskusi, berkelompok, demonstrasi dan percobaan Namun, metode yang sering digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Guru belum menerapkan pembelajaran berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan karena kurang memahami cara mengimplementasikannya.

Hasil angket kebutuhan siswa diketahui 8 dari siswa tidak memiliki buku tematik, dan 20 siswa tidak memiliki buku penunjang lainnya. Siswa menyukai buku bergambar, belajar menggunakan video, dan belajar secara berkelompok. Hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi serta minat belajar siswa ketika pembelajaran di kelas. Sementara itu, siswa tidak mengetahui Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) daerahnya dan pembelajaran di kelas belum terintegrasi dengan WBTB Lamongan. Selain hal tersebut, siswa memiliki smartphone tetapi belum pernah digunakan saat pembelajaran luring.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat dianalisis bahan ajar penunjang pembelajaran menjadi perhatian khusus dikarenakan ketersediaannya terbatas dan belum memberikan tambahan pengetahuan, khususnya terkait Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) daerahnya yaitu Lamongan. Menurut Choliffah & Zuhroh (2019:1) dampak dari kurangnya bahan penunjang pembelajaran mengakibatkan materi tidak tersampaikan secara luas kepada peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik dan TIK belum termanfaatkan menjadikan siswa kurang termotivasi. Dengan demikian, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan bahan ajar yang terintegrasi TIK yaitu e-modul pada pembelajaran tematik. E- modul diintegrasikan dengan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan.

Menurut (Noho et al., 2020) Noho et al., (2020:183)Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) merupakan warisan yang dilakukan juga diungkapkan komunitas budaya yang juga memiliki sifat yang tidak bisa dipegang, seperti konsep dan teknologi dapat berubah seiring bertambahnya waktu, sehingga harus dipertahankan dan dilindungi oleh seluruh masyarakat, mrliputi tradisi lisan, lagu, seni pertunjukan, ritual, seni dan kerajinan, serta sistem pengetahuan lokal. Keberagaman budaya tersebut perlu dilestarikan dengan pemanfaatan segala bidang salah satunya pendidikan. Sehingga dengan mengintegrasikan

WBTB Lamongan yang terdiri dari tradisi mendhak nyanggring, sego boranan, dan perahu ijon-ijon dapat menumbuhkan rasa cinta akan budaya daerah sekaligus dapat memudahkan peserta didik dalam menghubungkan pengetahuan dengan lingkungannya. Materi yang berkaitan dengan hal tersebut terdapat pada tema 3 subtema 1.

E-modul tematik tersebut dapat menjadi alternatif bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan siswa. Peneliti memilih e-modul dikarenakan siswa dapat mengoperasikan gadget serta memiliki perangkat tersebut. Mengacu pada Kurniawan & Kuswandi (2021:20) e-modul dirancang secara interaktif dan dinamis sehingga siswa tertarik terhadap apa yang tersaji dilengkapi multimedia agar meningkatkan motivasi belajar. Selanjutnya menurut Anggraeny et al., (2020:154) ketersediaan bahan ajar membantu guru dan siswa memahami materi pelajaran secara utuh untuk mencegah kesalahan konsepsi, dengan pemanfaatan TIK menjadikan pembelajaran menyenangkan serta menarik perhatian siswa. Sehingga, dengan dikembangkannya e-modul dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar serta meimgkatkan motivasi belajar siswa dengan integrasi TIK dan kebudayaan daerah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode tersebut digunakan untuk menghasilkan dan mengetahui kualitas produk. Menurut Nieveen and Plomp (2007:26) untuk mengetahui kualitas produk ditentukan dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Sehingga, dalam pengembangan e-modul berbasis WBTB Lamongan dilakukan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efekti. E-modul dikembangkan dengan prosedur pengembangan 4D, menurut Thiagarajan, Semmel & Semel (1974:5) model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu 1) *define* (pendefinisian) meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi dan merumuskan tujuan; 2) *design* (perancangan) meliputi menyusun tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal (prototype); 3) *develop* (pengembangan) meliputi uji coba ahli serta uji coba sasaran; dan 4) *disseminate* (penyebarluasan).

Subjek dalam uji coba merupakan siswa kelas V SDN I Tambakrigadung berjumlah 20 siswa, terdiri dari 5 siswa pada uji coba terbatas dan 15 siswa pada uji coba implementasi. Selain hal tersebut melibatkan empat validator ahli untuk menilai kelayakan e-modul yaitu ahli bahasa, ahli desain bahan ajar, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada September-Mei tahun ajaran 2022/2023. Adapun teknik yang digunakan adalah lembar validasi, angket tes, dan lembar observasi.

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitataif. Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan saran dan catatan dari validator ahli dan observer untuk perbaikan e-modul berbasis WBTB Lamongan. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui kelayakan e-modul berdasarkan hasil angket validitas produk yang telah dinilai oleh validator ahli, kepraktisan produk dari ketercapaian pembelajaran menggunakan e-modul, dan kefektifan didasarkan hasil tes belajar siswa. Adapun beberapa kriteria yang digunakan saat analisis data sebagai berikut:

1. Analisis kevalidan e-modul dengan validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli desain bahan ajar, dan ahli desain pembelajaran dilakukan dengan menghitung perolehan data menggunakan rumus rata-rata. Selanjutnya hasil perhitungan akan dianalisis agar dapat diketahui validitas e-modul sesuai (Akbar, 2017) pada tabel 1.

Table 1. Kriteria Validitas E-Modul

Pencapaian Nilai (Skor)	Kriteria Validitas
81,25% ≤ Vah ≤ 100%	Sangat valid
62,55 ≤ Vah < 81,25%	Cukup valid
43,75% ≤ Vah < 62,5%	Kurang valid
25% ≤ Vah < 43,75%	Tidak Valid

2. Analisis kepraktisan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemudahan penggunaan e-modul melalui hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa dihitung dengan rumus rata-rata. Kemudian, perolehan hasil rata-rata dianalisis untuk mengetahui kepraktisan e-modul sesuai (Akbar, 2017) pada tabel 2.

Table 2 Kriteria kepraktisan e-modul

Kriteria	Kategori
80% ≤ A ≤ 100%	Sangat praktis
60% ≤ A < 80%	Praktis
40% ≤ A < 60%	Cukup praktis
20% ≤ A< 40%	Kurang praktis
0% ≤ A< 20%	Tidak Praktis

3. Analisis keefektifan e-modul berdasarkan tes hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan belajar peserta didik}}{\sum \text{Banyaknya peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan
P = Persentase ketuntasan belajar

Depdiknas (dalam Trianto, 2012:241).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lamongan menggunakan model 4D. Menurut Thiagarajan. Sivasailam (1974:5) model 4D memiliki 4 tahap, meliputi *define*, *design*, *develop* dan *disseminate.* Pemilihan model tersebut didasarkan pendapat Mulyatiningsih (2014: 195) bahwa model ini digunakan dalam penelitian pengembangan serta dalam mengembangkan bahan ajar meliputi modul, Lembar Kerja Siswa serta buku ajar. Penelitian pengembangan ini didasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah. Peneliti memberikan alternatif solusi yaitu dengan mengembangkan e-modul yang terintegrasi WBTB Lamongan sebagai bahan ajar alternatif yang digunakan dalam pembelajaran di SDN I Tambakrigadung dan sebagai saranan pengenalan sekaligus pelestarian Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan. Menurut Kurniawan dan Kuswandi (2021:18) menyatakan e-modul sebagai bentuk penyajian bahan ajar secara sistematis dalam format elektronik, terdapat penambahan file multimedia meliputi gambar, video, audio serta animasi sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan e-modul dalam pembelajaran memiliki daya tarik bagi siswa sehingga menumbuhkan minat serta motivasi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Syahrial et al.,2019:175). Sesuai dengan hal tersebut e-modul berbasis

Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan dikemas dengan memuat teks, gambar, lagu, dan video pembelajaran. E-modul memuat WBTB Lamongan yang terdiri dari sego boranan, medhak nyanggring, dan perahu ijon-ijon. E-modul dapat melatih siswa belajar secara mandiri dan diintegrasikannya WBTB Lamongan dapat memudahkan siswa menghubungkan pengetahuannya dengan lingkungannya.

Setelah e-modul selesai disusun selanjutnya diujikan pada ahli dan siswa kelas V untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Uji coba dilakukan kepada validator ahli untuk menilai kevalidan e-modul sebelum diujikan ke siswa. Kevalidan tersebut didasarkan pada penilaian validator ahli meliputi ahli bahasa, materi, bahan ajar, serta desain pembelajaran. Data yang diperoleh berupa penilaian berbentuk persentase dan catatan/saran perbaikan. Penilaian ahli bahasa memperoleh persentase 90,62%, ahli materi 90%, ahli bahan ajar 87,5%, serta ahli desain pembelajaran 82,5%. Persentase tersebut selanjutnya dihitung dan memperoleh rata-rata kevalidan 88,4%. Menurut Asri and Dwiningsih (2022:468) e-modul dinyatakan valid jika perolehan penilaian validator sebesar ≥ 61% dengan kategori valid sampai sangat valid. Merujuk teori tersebut maka menandakan e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda Lamongan dikatakan sangat valid serta dapat digunakan. Sebelum diujikan kepada siswa, dilakukan revisi berdasarkan catatan/saran validator ahli.

E-modul yang telah dinyatakan valid dan dilakukan perbaikan sesuai catatan perbaikan validator ahli selanjutnya diujikan kepada siswa. Uji coba pada sasaran dilaksanakan dua kali yaitu uji coba terbatas serta uji coba implementasi. Menurut Sutarti & Irawan (2017:14) uji coba terbatas digunakan untuk memperoleh data berupa catatan atau masukan kekurangan produk yang befungsi untuk revisi setelah diujikan kepada pengguna dalam pembelajaran skala kecil. Perbaikan yang dilakukan berupa pembenahan pada tombol navigasi aplikasi dan ejaan kata. Setelah dilakukan perbaikan akan diujikan pada uji coba implementasi yang bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan e-modul.

Kepraktisan produk didasarkan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul berbasis WBTB Lamongan. Hal tersebut mengacu pada penelitian terdahulu oleh Suastika (2018:27-28) bahwa kepraktisan produk dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang tinggi saat uji coba implementasi meliputi aktivitas guru serta siswa menggunakan produk yang dikembangkan. Sehingga pengujian kepraktisan e-modul berbasis WBTB Lamongan diketahui dari keterlaksanaan pembelajaran tersebut berasal dari lembar observasi guru serta siswa. Pada tahap uji coba implementasi e-modul memperoleh persentase observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 97,93%. Dari persentase yang didapatkan menunjukkan bahwa e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis.

Keefektifan e-modul diperoleh dari tes hasil belajar siswa sesudah memakai e-modul dalam pembelajaran. Hal tersebut merujuk pada Mulyatiningsih (2014:198) bahwa keefektifan produk untuk meningkatkan hasil belajar dilakukan melalui pemberian soal yang materinya berasal dari bahan ajar yang dikembangkan. Tes tersebut berjumlah 20 soal yang diambil dari materi dalam e-modul yang terintegrasi dengan WBTB Lamongan. Pada uji coba implementasi e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria tuntas. Persentase tersebut didapatkan dengan perhitungan nilai tes hasil belajar siswa menggunakan rumus dan menggunakan KKM sebagai kriteria ketuntasan belajar. Selanjutnya produk dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu mendapatkan skor 100% dari minimal ketuntasan klasikal ≥ 85%. Hal tersebut sesuai dengan Trianto (dalam Royani, 2017:299) bahwa suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya jika ada ≥ 85% siswa sudah tuntas belajarnya. Sehingga, e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB)

Lamongan tema 3 subtema 1 pembelajaran 1, 2, serta 3 dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan. Dari hasil yang diperoleh diketahui bahwa selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa e-modul dapat meningkatkan wawasan siswa terhadap warisan budaya daerahnya.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian pengembangan e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan, diperoleh kevalidan e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan dari rata-rata validasi ahli sebesar 88,4% dengan kriteria "sangat valid". Kepraktisan e-modul dari rata-rata hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran meliputi observasi aktivitas guru serta siswa pada uji coba implementasi memperoleh persentase 97,93% dengan kriteria "sangat praktis". Keefektifan e-modul dari hasil belajar siswa pada uji coba implementasi menunjukkan persentase sebesar 100% siswa tuntas KKM, sehingga dapat dinyatakan " sangat efektif ".

Dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi andorid sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar alternatif dalam pembelajaran dengan muatan wawasan kebudayaan daerah yang terintegrasi dengan teknologi. Sehingga, harapan untuk penelitian selanjutnya dapat mengoptimalkan mengenai integrasi teknologi dan wawasan kebudayaan yang dikaitkan dengan pembelajaran sebagai salah satu sarana pelestarian kebudayaan daerah.

REFERENSI

Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.

Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 150–157.

Asri, A. S. T., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *PENDIPA Journal of Science Education*, *6*(2), 465–473. https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.465-473

Choliffah, T. N., & Zuhroh, L. (2019). *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan*. Media Nusa Creative.

Endang, M. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Alfabeta.

Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication.

Malawi, I., & Ani, K. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. CV. AE Media Grafika.

Noho, Y., Modjo, M. L., & Ichsan, T. N. (2020). Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda "Paiya Lohungo Lopoli" Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *4*(2), 179. https://doi.org/10.37905/aksara.4.2.179-192.2018

Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*.

Rhosalia, L. A. (2017). Pendekatan Saintifik (Scientific Approach), Pembelajaran Tematik Terpadu, Kurikulum 2013 versi 2016. *JTIEE*, *1*(1), 59–77.

Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *2*(3), 294. https://doi.org/10.28926/briliant.v2i3.67

Suastika, I. K. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Bilangan Berbasis Tematik Saintifik. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *8*(1), 24–32. https://doi.org/10.21067/jip.v8i1.2177

Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.

Thiagarajan. Sivasailam, and others. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University. https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2