



*E-Modul Peninggalan Sejarah Kolonialisme Inggris di Bengkulu Berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD*

Nabila Khansa Putri*, Pebrian Tarmizi², Panut Setiono³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, Indonesia

* Korespondensi: E-mail: nabila.khansa.putri14@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to produce an integrated thematic learning E-Module based on discovery learning on the theme of 7 sub-themes 1 learning 1 & 2 in grade V elementary school. This type of research is Research and Development (R&D) with the model The development model used in this study is ADDIE. The instruments used are product validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Data analysis techniques use qualitative descriptive analysis by processing data in the form of notes, suggestions or comments from expert validation, questionnaires for teacher and student responses and quantitative analysis by processing data in the form of scores from expert validation assessment results, teacher response questionnaires, and students. The material expert validation results showed a value of 92.9%, media expert validation showed a value of 97% with a very valid category and linguist validation showed a value of 93.3% with a very valid category. In addition, teacher responses showed a score of 93.7% and the trial results obtained a range of 0.7 with a moderate category, meaning that teaching materials are suitable for use and student responses showed a score of 89.63% with excellent categories that can be used in learning. The results of the overall assessment show that the E-Module of the historical relics of British colonialism in Bengkulu based on discovery learning is very feasible and effective to be used in learning.

Keywords : E-modules, local history, integrated thematic learning

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan IPTEK juga mendorong penciptaan bahan ajar yang kreatif. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, tugas yang harus dilakukan oleh guru atau pendidik salah satunya yaitu mampu menciptakan bahan ajar yang inovatif dan kreatif untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran

sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran dan disusun secara sistematis (Kosasih, 2013:1). Pemakaian bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran sangatlah penting karena dapat meningkatkan keinginan, minat dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas V yang mengajar di SDN 84 Kota Bengkulu pada tanggal 23 Febuari 2022 menyatakan bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku

siswa dan buku guru dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan *crashcheck* isi dari buku siswa untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan mengenai hal-hal yang dibutuhkan oleh peserta didik. Hasil dari *crashcheck* tersebut menunjukkan bahwa bahwa materi pembelajaran dalam buku siswa kurikulum 2013 materinya belum memberikan contoh gambar dan video yang banyak sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton, belum sesuai dengan karakteristik peserta didik, guru belum mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, buku siswa dari pemerintah materinya belum sesuai dengan kondisi sejarah yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Sebagai contoh di Bengkulu terdapat beberapa peninggalan sejarah kolonialisme Inggris, namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang mengetahui tentang peninggalan sejarah kolonialisme Inggris yang ada di Bengkulu. Hal itu berarti peserta didik kurang mengenal sejarah lokal yang ada di lingkungannya sendiri. agar pembelajaran di Sekolah Dasar dapat berjalan secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan bahan ajar inovatif yang terintegrasi dengan sejarah lokal seperti *E-Modul* berbasis *discovery learning*.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar dengan mengambil judul "Pengembangan *E-Modul* Peninggalan Sejarah Kolonialisme Inggris di Bengkulu Berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar".

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu Analisis, Desai), Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 84 Kota Bengkulu. Subjek penelitian ini adalah validator ahli materi dan ahli media, ahli bahasa serta guru kelas dan peserta didik kelas V SDN 84 Kota Bengkulu yang berjumlah 15 orang.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar validasi produk, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan peserta didik serta lembar pretest-posttest. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari data skor penilaian yang diberikan oleh validator ahli serta data dari tanggapan guru dan tanggapan siswa tentang *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu. Selain itu, data penelitian diperoleh juga dari catatan atau masukan dari validator.

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil instrument yang diberikan kepada para ahli terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan peserta didik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara Deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

3. HASIL

Hasil Pengembangan Produk Awal

a. Tahap *Analysis* (analisis)

1) Analisis Kebutuhan

a) Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 84 Kota Bengkulu dikelas V, didapatkan hasil sebagai berikut.

- (1) Materi pembelajaran dalam buku siswa kurikulum 2013 materinya belum memberikan contoh gambar dan video yang banyak sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton.
- (2) Materi pada dalam buku siswa belum sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- (3) Belum adanya bahan ajar yang inovatif seperti *E-Modul*.
- (4) Guru belum mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- (5) Buku siswa materinya belum sesuai dengan kondisi sejarah yang ada di sekitar lingkungan peserta didik dan belum ada materi tentang sejarah lokal seperti peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu.

b) Wawancara

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan wali kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 23 febuari 2022. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV yaitu ibu Nita Hartati S.Pd. didapatkan hasil (1) Usia rata-rata peserta didik adalah 10-11 tahun, (2) Bahan ajar yang digunakan di kelas V berupa buku siswa dari pemerintah (3) Bahan ajar yang digunakan di kelas V masih berupa bahan ajar cetak, untuk bahan ajar seperti *E-Modul* belum pernah dikembangkan oleh guru, (4) Metode pembelajaran yang dilakukan masih metode ceramah dengan menggunakan bahan ajar berupa buku siswa, (5) Buku siswa kurang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, (6) peserta didik di kelas V sudah dapat mengoperasikan smartphone dengan baik dan laptop ada beberapa peserta didik yang belum bisa, (7) Adapun kemampuan awal peserta didik terhadap materi sejarah lokal

peninggalan penjajahan kolonialisme Inggris di Bengkulu masih kurang dikarenakan pembelajaran yang berkaitan dengan sejarah lokal hanya sebatas belajar dengan buku siswa yang belum menjelaskan sejarah lokal yang ada di lingkungan peserta didik seperti peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu.

c) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menetapkan materi dalam rancangan pengembangan *E-Modul*. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pada mata pelajaran IPS dan SBdP dengan alokasi waktu materi sebanyak 4 x 35 menit (2 kali pertemuan). 3) Analisis Sumber Analisis sumber dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran pada analisis kurikulum dengan mencari sumber materi dan sumber media sebagai referensi yang dibutuhkan dalam mengembangkan *E-Modul*.

b. Tahap *Design* (desain)

- 1) Mendesain materi *E-Modul* Pada tahap ini Peneliti mengambil materi dari berbagai sumber yang relevan untuk mengembangkan *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu.
- 2) Mendesain Kegiatan Pembelajaran Kegiatan pembelajaran sesuai dengan pengembangan yang diangkat yaitu *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu berbasis *discovery learning*.
- 3) Mendesain Penilaian Penilaian yang diberikan kepada peserta didik yaitu penilaian kegiatan pembelajaran mandiri atau tugas kelompok dan penilaian setiap pertemuan atau evaluasi formatif.
- 4) Mendesain alokasi waktu Pada penelitian dan pengembagan ini

peneliti menggunakan alokasi waktu selama 4x35 menit untuk dua kali pertemuan.

- 5) Rancangan awal *E-Modul* Tahapan rancangan awal adalah merancang *E-Modul* pembelajaran tematik terpadu. Perancangan awal ini menghasilkan rancangan *E-Modul* pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2. 3.

c. Tahap *Development* (pengembangan)

1) Hasil Validasi Ahli

a) Hasil validasi ahli materi

Validasi tahap I Penilaian ahli materi pada *E-Modul* yang telah dikembangkan terdiri dari 1 validator yaitu Ibu Atika Susanti, M.Pd. Hasil validasi materi tahap I memperoleh nilai yaitu sebesar 68,2 persen dengan kriteria valid dan layak di gunakan setelah direvisi kecil. Hasil Validasi Tahap II Setelah validasi ahli tahap 1 selesai, *E-Modul* diperbaiki berdasarkan penilaian, saran dan komentar, kemudian disebut rancangan 2. Hasil validasi rancangan 2 memperoleh nilai yaitu sebesar 92,9 persen dengan kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Validasi Media Tahap I Validator yang menjadi ahli media yaitu Bapak Dr. Buyung, M.Pd, dosen Teknologi Pendidikan UNIB. Adapun hasil dari validasi ahli media yaitu 90 % dengan kreteria sangat valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil Validasi Media Tahap II Setelah validasi ahli tahap 1 selesai, *E-Modul* diperbaiki. Adapun hasil dari validasi ahli media tahap II memperoleh nilai sebesar 97 % dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil Validasi Bahasa Tahap I Validator yang menjadi ahli bahasa yang merupakan dosen PGSD UNIB yaitu Bapak Nady Pebri Ariffiando, M.Pd, Hasil validasi bahasa tahap 1 memperoleh nilai sebesar 76,6 dengan kriteria valid dan layak digunakan setelah direvisi kecil. Hasil Validasi Bahasa Tahap II Adapun hasil dari validasi ahli bahasa tahap II memperoleh nilai sebesar 93,3 persen dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

2) Data Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan kepada wali kelas V SDN 84 Bengkulu yaitu ibu Nita Hartati, S.Pd. Hasil tanggapan guru sebagai pengguna memiliki skor 136 dengan presentase 93% dan dapat dinyatakan memiliki kategori sangat baik untuk digunakan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti menerapkan *E-Modul* pada 15 peserta didik kelas V SD Negeri 84 Kota Bengkulu. 5. Tahap Evaluation (Evaluasi) Pada Tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dengan memberikan angket tanggapan peserta didik dan evaluasi sumatif dengan melakukan uji preteset-posttest pada pembelajaran dilkakuan. Hasil dari preteset-posttest dihitung menggunakan rumus N-Gain memperoleh skor 0,7 dengan klasifikasi sedang.

Hasil Uji Coba

1) Data Tanggapan Siswa

Data tanggapan siswa diambil tanggal 15 Oktober 2022 oleh 15 siswa SD Negeri 84 Kota Bengkulu. Berikut hasil tanggapan siswa sebagai pengguna bahan ajar *E-Modul* berbasis *discovery learning*.

Tabel 1. Hasil Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Skor Diperoleh	Persentase	Keterangan
1.	AJ	59	90,8	Sangat Baik
2.	BF	56	86,1	Sangat Baik
3.	DA	57	87,7	Sangat Baik
4.	GZ	59	90,8	Sangat Baik
5.	JL	58	89,2	Sangat Baik
6.	MDNA	58	89,2	Sangat Baik
7.	M. FS	60	92,3	Sangat Baik
8.	MO	59	90,8	Sangat Baik
9.	RTK	58	89,2	Sangat Baik
10.	RNA	56	86,1	Sangat Baik
11.	SAN	60	92,3	Sangat Baik
12.	YOP	59	90,8	Sangat Baik
13.	YP	60	92,3	Sangat Baik
14.	ZF	57	87,7	Sangat Baik
15.	ZFS	58	89,2	Sangat Baik
Total Skor Perolehan		874	89,64 %	Sangat Baik
Total Skor Maksimal		975		
Skor Rata-Rata				

2) Hasil pre-test dan posttest

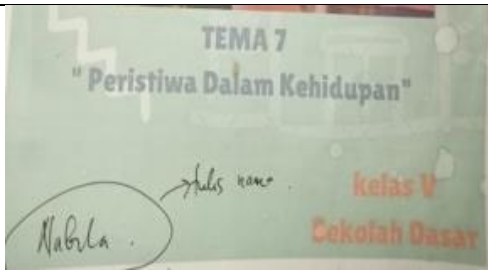

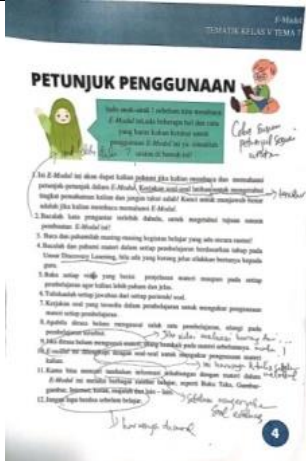

Hasil pretest dan posttest dihitung menggunakan rumus N-Gain memperoleh skor 0,7 dengan klasifikasi sedang maka produk *E-Modul* berbasis *discovery learning*

efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi Produk

1) Revisi produk *E-Modul* oleh Ahli Materi

Tabel 2. Perbaikan Materi *E-Modul*

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
	Belum ada nama penulis pada bagian cover	Nama penulis telah ditambahkan
2.		
	Petunjuk penggunaan untuk peserta didik belum sesuai urutan tahap kegiatan	Petunjuk penggunaan sudah di perbaiki dan diurutkan sesuai tahap kegiatan

3.

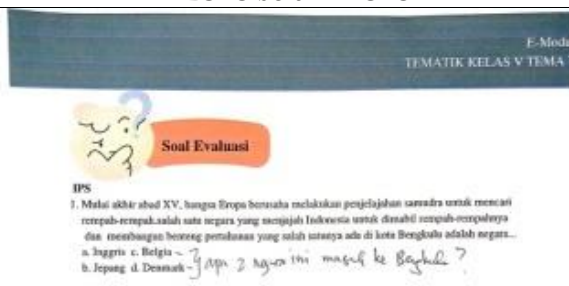


Soal evaluasi, sepertinya ada beberapa indikator yang belum ada pada soal dan kategori soal masih LOTS belum HOTS



Soal evaluasi sudah disesuaikan

4.



Pada soal evaluasi kegiatan pembelajaran 1, pilihan jawaban sebaiknya disesuaikan dengan negara yang pernah datang ke Bengkulu









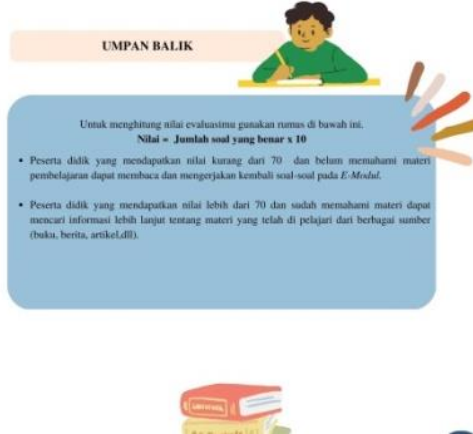
Pilihan jawaban sudah disesuaikan

5. Belum ada panduan/petunjuk di buku panduan guru



Panduan penggunaan di buku panduan guru sudah ditambahkan

Tabel 3. Perbaikan Media E-Modul

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Pada cover warna background sesuaikan dengan tulisan</p>	 <p>warna backgorund susah disesuaikan dengan warna emas atas saran validator</p>
2.	 <p>Gambar sebaiknya disesuaikan dengan 5 situs yang ada pada materi peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu</p>	 <p>Gambar sudah disesuaikan</p>
3.	 <p>Pada isi, jika latar gelap maka huruf terang</p>	 <p>Pada isi, latar dan huruf telah di sesuaikan</p>
4.	<p>Tambah umpan balik</p>	 <p>Umpan balik sudah ditambahkan</p>

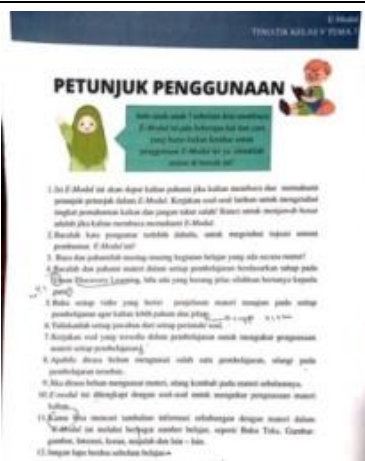
<p>5.</p>  <p>Faktor penting penyebab penjajahan Inggris di Bengkulu</p> <p>Seni rupa yang ada di situs peninggalan kolonialisme Inggris di Bengkulu</p> <p>Subbab konsisten saja</p>	 <p>FAKTOR PENTING PENYEBAB PENJAJAHAN INGGRES DI BENGKULU</p> <p>SENI RUPA YANG ADA DI SITUS PENINGGALAN KOLONIALISME INGGRES DI BENGKULU</p> <p>Subbab sudah konsisten dengan menggunakan huruf kapital</p>
<p>6.</p>  <p>Pada biodata penulis, sebaiknya foto diri sendiri dan formal</p>	 <p>Pada biodata penulis, foto sudah disesuaikan</p>

2) Revisi Produk *E-Modul* oleh Ahli Bahasa

Tabel 4. Perbaikan Bahasa Pada *E-Modul*

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Pada kata pengantar terdapat huruf bahasa Inggris yang harus font italic (miring)</p>	 <p>Kata pengantar sudah disesuaikan</p>

2.

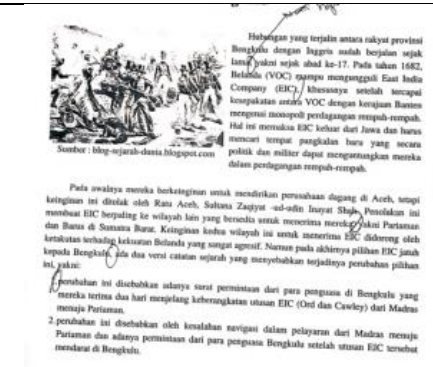


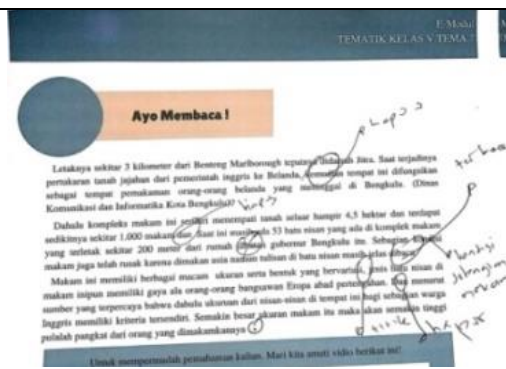
Pada petunjuk penggunaan masih terdapat font huruf, kalimat, tanda baca, dan huruf yang belum sesuai



Pada petunjuk penggunaan font huruf, kalimat, dan tanda baca sudah disesuaikan

3.



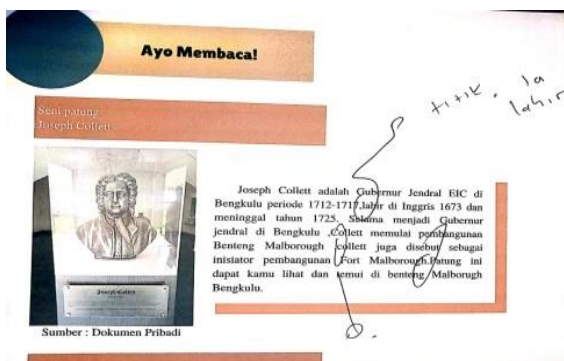


Setelah menjajah Bengkulu, banyak sekali peninggalan sejarah dari Inggris seperti benteng, makam maupun seni rupa. Setelah itu, mari kita mempelajari beberapa karya seni rupa yang ada di situs peninggalan kolonialisme Inggris untuk kita pelajari.

Seni patung
Diorama Ir. Soekarno dan Residen C.E. Maier

Setelah menjajah Bengkulu, banyak sekali peninggalan sejarah dari Inggris seperti tuju, benteng, makam maupun seni rupa. Selanjutnya mari kita mempelajari beberapa karya seni rupa yang ada di situs peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu!

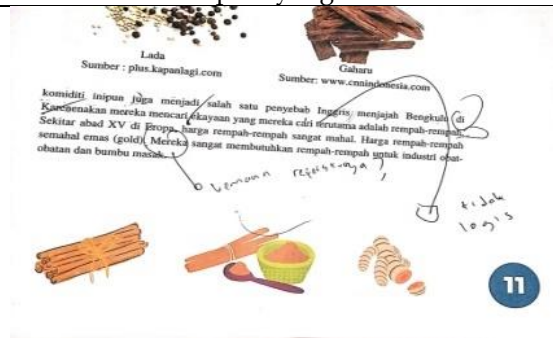
Seni patung
Diorama Ir. Soekarno dan Residen C.E. Maier



Pada materi masih terdapat beberapa kalimat yang rancu, tanda baca yang salah, serta kapital yang belum sesuai

Kalimat pada materi sudah disesuaikan

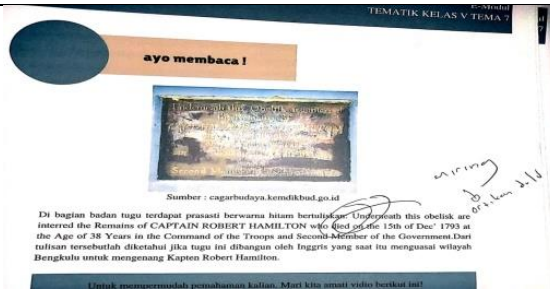
4.



Beberapa kalimat belum ada refers to nya yaitu kalimat yang merujuk kepada suatu hal agar kalimat tersebut tidak rancu

Kalimat sudah ditambahkan refers to nya

5.

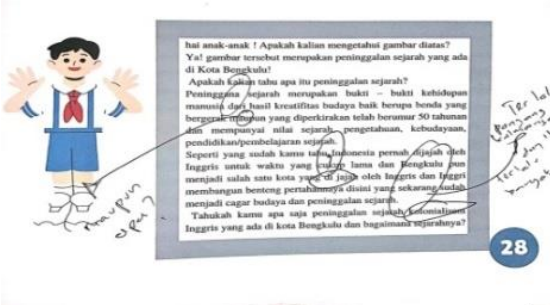


Kalimat bahasa Inggris pada materi harus ber font italic (miring) dan sebaiknya ditambahkan arti dalam materi berbahasa Inggris tersebut

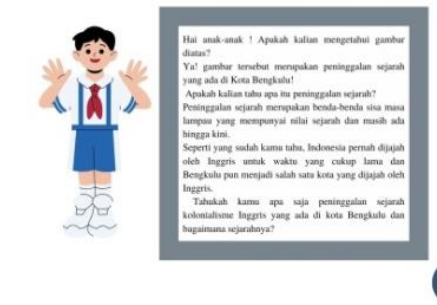


Kalimat sudah di ganti font italic (miring) dan bahasa Inggris sudah di beri arti

6.



Kalimat terlalu panjang dan terlalu banyak



Kalimat sudah di persingkat

4. PEMBAHASAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE Dick and Carry (Winarni, 2018 : 263) dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Inggris di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

E-Modul dikembangkan dengan berbasis discovery learning sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi dirinya sendiri untuk mengamati, mencari tahu, mengomunikasikan serta mengolah informasi dalam proses pembelajaran. Pengembangan *E-Modul* berbasis discovery learning ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan sejarah lokal yang ada di lingkungan peserta didik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini sejalan dengan pendapat

Hosnan (2014:282) yang menyatakan bahwa model pembelajaran discovery learning merupakan suatu model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar peserta didik untuk lebih aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, untuk mendapatkan hasil yang akan tidak mudah dilupakan dalam ingatan peserta didik. Pendapat di atas juga di dukung oleh hasil penelitian Nini Sonia, Nila Kesumawati dan Nora Sulmilasari (2021), didapatkan hasil bahwa penggunaan *E-Modul* berbasis discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan juga dengan pendapat Beetham dan Sharpe dalam (Jannah.M, et al. 2020) bahwa pembelajaran berbasis digital dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik aktif dan dapat memperoleh pesan yang bermakna.

Data hasil validasi *E-Modul* berbasis discovery learning diperoleh dari tiga validator. Data yang diperoleh berupa data kualitatif berupa

masukan, catatan, kritik dan saran perbaikan produk, baik dari ahli materi, guru dan peserta didik. Hasil data tersebut dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif berupa lembar validasi, angket dan hasil pretest dan posttest peserta didik dengan *E-Modul* berbasis discovery learning. Adapun validasi penilaian bertujuan untuk menilai materi, media, dan kebahasaan *E-Modul* yang dikembangkan.

Adapun aspek penilaian *E-Modul* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Lestari (2013 : 3) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *E-Modul* berbasis discovery learning yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan atau diterapkan pada proses pembelajaran dengan diperolehnya data validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, maka *E-Modul* berbasis discovery learning dinyatakan memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai bahan ajar di sekolah. Dengan perolehan rata-rata skor validasi ahli materi pada tahap I sebesar 68,2%. Nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka diperoleh hasil "valid". Pada tahap I terdapat saran dan masukan yang dijadikan acuan untuk merevisi produk menjadi lebih baik. Hasil revisi ini kemudian dikembalikan kepada validator. Pada tahap II ini diperoleh penilaian sebesar 92,9% dan termasuk ke dalam kategori "sangat valid" dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Untuk memenuhi kriteria materi yang layak dan valid, validasi materi bersumber dari rujukan Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016. Selanjutnya validasi materi juga memperhatikan komponen-komponen membuat bahan ajar yang baik menurut Prastowo (2016:30).

Penilaian validasi ahli media pada tahap I mendapatkan skor sebesar 90%. Nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka diperoleh hasil "sangat valid". Meskipun begitu masih terdapat beberapa saran dan masukan yang dijadikan acuan untuk merevisi produk menjadi lebih baik. Hasil revisi ini kemudian dikembalikan kepada validator. Pada tahap II ini diperoleh penilaian sebesar 97% dan termasuk ke dalam kategori "sangat valid" dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Untuk memenuhi kriteria media yang layak dan valid, validasi media bersumber dari rujukan Permendikbud No. 8 Tahun 2016. Penilaian validasi ahli bahasa pada tahap I mendapatkan skor sebesar 76,6%. Nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka diperoleh hasil "valid".

Pada tahap I terdapat saran dan masukan yang dijadikan acuan untuk merevisi produk menjadi lebih baik. Hasil revisi ini kemudian dikembalikan kepada validator. Hasil revisi ini kemudian dikembalikan kepada validator. Pada tahap II ini diperoleh penilaian sebesar 93,3% dan termasuk ke dalam kategori "sangat valid" dan dapat digunakan di lapangan tanpa ada revisi. Untuk memenuhi kriteria bahasa yang layak dan valid, validasi bahasa bersumber dari rujukan Permendikbud No. 8 Tahun. *E-Modul* berbasis discovery learning diujicobakan kepada guru wali kelas V dan 15 orang peserta didik dengan memberikan angket tanggapan guru dan peserta didik serta melakukan uji efektifitas. Pada tanggapan guru diperoleh penilaian 93,7% dengan kategori sangat baik untuk digunakan dan hasil tanggapan peserta didik mendapat rata-rata 89,64% dengan kriteria sangat baik untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriani

(2022) dengan hasil tanggapan oleh guru dengan rata-rata keseluruhan 85% dan tanggapan peserta didik diperoleh rata-rata keseluruhan 85,92% sehingga *E-Modul* berbasis discovery learning dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran. Selanjutnya uji keefektifan dengan *pretest* dan *posstest*, pada awal pembelajaran peserta didik diberikan *pretest* untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang akan diberikan selanjutnya peserta didik diminta untuk menggunakan *E-Modul* menggunakan *smartphone* maupun *leptop*. Saat uji coba peserta didik sangat antusias belajar menggunakan bahan ajar *E-Modul* yang dikembangkan.

Setelah menggunakan *E-Modul*, peserta didik diminta untuk mengerjakan *posttest* untuk menilai keefektifan *E-Modul* yang diujicobakan. Kemudian dilakukan dengan uji keefektifan dengan pengerjaan *pretest* dan *posttest* dalam proses pembelajaran kemudian hasil dari *pretest*-*posttest* *E-Modul* dalam pembelajaran memiliki hasil uji coba terbatas kelompok kecil dengan nilai rata-rata peserta didik saat melakukan *pretest* pembelajaran 1 adalah 38 dan *pretest* pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata 35,3 dan nilai rata-rata *posttest* pembelajaran 2 adalah 81 serta perolehan nilai *N-gain* 0,7 dengan kriteria sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kumalasani (2022) yang

menyatakan bahwa penggunaan *E-Modul* pada pembelajaran tematik berdasarkan hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dan menunjukkan bahwa *E-Modul* efektif dengan menunjukkan keberhasilan dengan baik pada pembelajaran tematik sehingga peserta didik lebih memahami materi dengan baik.

5. SIMPULAN

Kesimpulan secara umum yaitu penelitian telah terlaksana dengan baik dan dinyatakan sangat valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dari ahli materi, media, dan bahasa mendapatkan hasil validasi dengan kriteria sangat valid sehingga menunjukkan bahwa *E-Modul* berbasis Discovery Learning di kelas V Sekolah Dasar Kota Bengkulu layak digunakan. Tanggapan guru terhadap bahan ajar *E-Modul* berbasis Discovery Learning di kelas V Sekolah Dasar mendapatkan kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar *E-Modul* berbasis Discovery Learning di kelas V Sekolah Dasar mendapatkan kategori sangat baik sehingga *E-Modul* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *E-Modul* efektif untuk digunakan dilihat dari hasil uji coba kepada peserta didik yang mendapatkan klasifikasi sedang sehingga *E-Modul* efektif untuk digunakan.

6. REFERENSI

Aditia, M. T., & Muspiroh, N. (2013). Pengembangan modul pembelajaran berbasis sains, lingkungan, teknologi, masyarakat dan Islam (Salingtemasis) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep ekosistem kelas X di SMA NU

- (Nadhatul Ulama) Lemahabang Kabupaten Cirebon. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 127-148.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Anggraini, R., & Arifin, N. H. (2011). Studi Potensi Lanskap Bersejarah untuk Pengembangan Wisata Sejarah di Kota Bengkulu. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1).
- Arsal, M. (2019). *Pengembangan media pembelajaran e-modul materi sistem peredaran darah pada kelas xi mipa sman 6 barru* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif ilmu pendidikan*, 32(1), 67-75.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Malang: Gava Medi.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Febriani, V., & Amrina, Z. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi KPK Dan FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Surau Gadang. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 15(1).
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iskandar, W., Azkia, N., & Hasanah, H. (2019). Konsep Pembelajaran Tematik (Issue June, p. 179). K-Media.
- Jannah, M., Prasojo, L. D., & Jerusalem, M. A. (2020). Elementary school teachers' perceptions of digital technology based learning in the 21st century: promoting digital technology as the proponent learning tools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1), 1-18.
- Jauhari, T. et. al. (2006). *Sejarah Melayu Bengkulu*. Bengkulu: Nala Persada.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan praktis Penyusunan E-Modul*. Direktorat Pembinaan SMA. Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kosasih. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kumalasani, M. P., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 39-51.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademi.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mursidi, A., & Sutopo, D. (2019). Peninggalan Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. *Khazanah Pendidikan*, 13(1).
- Permendikbud. (2016). *Undang-undang Republik Indonesia No. 8 Tahun 2016, Tentang Buku yang Digunakan Satuan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2016). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Diva Press
- Putrianata, D., & Chairunisa, E. D. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152-157.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Siahaan, P. S. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Discovery Learning Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Subtema Suhu Dan Kalor Di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Sonia, N., Kesumawati, N., & Sulmilasari, N. Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 Hewan Di Sekitar Ku Sd Kelas Ii. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(4), 303-312.
- Sudjana, N. (2005). *Pembinaan dan Pengembangan kurikulum di Sekolah*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).
- Winarni,E.(2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.