

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME DENGAN INTEGRASI KAHOOT UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dhea Ayu Anggraini¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih^{2*}

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia^{1,2}

Email: dhea.ayu.2321038@student.um.ac.id¹, oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id^{2*}

Abstrak

Berbagai keterbatasan yang ditemukan dalam pengembangan E-Modul pada penelitian sebelumnya menjadi latar belakang penelitian ini. Beberapa di antaranya mencakup ketiadaan E-Modul yang menampilkan tokoh khusus untuk membimbing peserta didik dalam menjelajahi isi E-Modul, serta pembatasan dalam penyajian materi yang hanya terdiri dari gambar dan teks, yang tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka yang memperhatikan optimalisasi konten. Selain itu, materi dalam E-Modul tidak mendukung pembelajaran konstruktivisme, dan latihan soal yang ada tidak mencerminkan pendekatan konstruktivisme. Evaluasi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional melalui tes tulis. Dengan bantuan Kahoot dan metodologi konstruktivis, penelitian ini mencoba mengkaji kegunaan dan validitas E-Module pembelajaran IPS untuk anak kelas IV SD. Menggunakan paradigma 4D yang meliputi tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate, Research and Development (R&D) merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul pembelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif untuk mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMP. Anak-anak kelas empat sekolah dasar dijadikan sebagai subjek penelitian. Melalui prosedur uji validasi, e-Modul telah dihasilkan dan hasilnya memuaskan: validasi ahli materi sebesar 96,73% dan validasi ahli media sebesar 82,81%. Dengan proporsi 84,72% untuk siswa dan 95,45% untuk guru, uji praktikalitas pada kedua kelompok orang tersebut membuahkan hasil yang positif. Singkatnya, e-modul ini meningkatkan kinerja instruktur dalam proses pembelajaran dan dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang berguna bagi siswa.

Kata kunci: E-Modul, Konstruktivisme, Kahoot

Abstract

Various limitations found in the development of E-Modules in previous studies form the background of this research. Some of them include the absence of E-Modules featuring a special character to guide learners in exploring the contents of the E-Module, as well as restrictions in the presentation of material consisting only of images and text, which is not fully in accordance with the needs of an independent curriculum that pays attention to content optimization. In addition, the material in the E-Module does not support constructivism learning, and the exercises do not reflect the constructivism approach. Learning evaluation still uses conventional methods through written tests. With the help of Kahoot and constructivist methodology, this research tries to assess the usefulness and validity of E-Module for social studies learning for grade IV elementary school students. Using the 4D paradigm which includes the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate, Research and Development (R&D) is the research methodology used. The purpose of this study was to produce a valid, practical, and effective social studies E-Module to optimize students' critical thinking skills in junior high school. Fourth grade

How to cite: Anggraini, D. A., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme dengan Integrasi Kahoot untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Syntax Literate*. (9)8. <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i8>

E-ISSN: 2548-1398

elementary school children were used as research subjects. Through the validation test procedure, the e-Module has been produced and the results are satisfactory: material expert validation of 96.73% and media expert validation of 82.81%. With a proportion of 84.72% for students and 95.45% for teachers, the practicality test on both groups of people yielded positive results. In summary, this e-module improves instructor performance in the learning process and can serve as a useful educational tool for students.

Keywords: E-Module, Constructivism, Kahoot

Pendahuluan

Diharapkan bahwa proses pengajaran akan menggali potensi siswa secara menyeluruh dan terintegrasi. Sebagai suatu sistem, pengajaran pada hakikatnya saling bergantung pada berbagai bagian yang bekerja sama. Materi kursus merupakan bagian integral dari prosedur ini. Selain berfungsi sebagai peta jalan kegiatan pembelajaran, termasuk hasil yang diharapkan, informasi yang akan diberikan, serta tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, bahan ajar dapat dikonsepsi sebagai representasi presentasi guru di depan kelas. Informasi dan pesan yang seharusnya disampaikan dapat diakses melalui materi pengajaran ini. Dengan demikian, guru dapat mengoptimalkan waktu untuk memberikan penjelasan, meningkatkan keterampilan siswa, serta memiliki lebih banyak waktu untuk memberi bimbingan dan mengajar siswa. Guru bekerja keras untuk membuat rencana pembelajaran yang menarik dan sukses dengan harapan siswanya akan berperan aktif dalam pendidikannya dan lulus dengan keterampilan yang lebih baik. Para guru diharapkan mampu menyajikan materi tersebut secara efisien, menyampaikan informasi dalam waktu singkat namun dengan banyak informasi tersedia (Arsyad, 2014). Sejalan dengan pandangan ini, peran guru dalam konteks pengajaran sangat penting, yang menuntut mereka memiliki strategi dan kreativitas dalam proses pengajaran dengan menggunakan materi pengajaran yang telah dikembangkan. Materi pengajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas dan mendukung kegiatan belajar mandiri siswa. Pembelajaran mandiri dengan menggunakan materi pengembangan khusus yang mempertimbangkan berbagai aspek dan materi pembelajaran merupakan perwujudan dari peran guru; jika siswa mengalami kesulitan, guru akan berperan sebagai fasilitator dan memberikan panduan untuk memecahkan masalah (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Siswa perlu aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, termasuk interaksi di kelas, agar dapat mengatasi masalah-masalah sehari-hari dengan lebih baik (Anisa, 2014). Pendekatan pembelajaran yang bersifat *student centered* telah menjadi topik diskusi yang cukup luas dan saat ini sedang diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia. Guru harus mengambil peran sebagai pemandu, membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari dan bagaimana menerapkannya pada situasi mereka sendiri.

Guru harus mempersiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks, yaitu mengacu pada lingkungan dan kebutuhan masyarakat setempat (Fitriyanti et al., 2020). Materi yang relevan dengan konteks sosial dan kebutuhan siswa akan memudahkan pemahaman mereka terhadap pelajaran. Kapasitas guru sekolah dasar dalam mengelola pembelajaran siswanya secara efektif sangat penting bagi keberhasilan siswanya dalam memperoleh kompetensi (Kurniawan et al., 2020). Oleh karena itu, penting untuk membangun pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif menggunakan teknologi yang tersedia, seperti menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, guru diharapkan dapat mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi secara tepat dan terarah dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran bagi semua siswa dan membantu mereka mencapai

potensi maksimal (Sarnoto et al., 2023). Oleh karena itu, sangat penting bagi instruktur untuk memiliki keterampilan membuat E-modul dan materi pembelajaran lainnya yang menggabungkan komponen teknologi, karena integrasi teknologi dan informasi merupakan faktor utama dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi, disimpulkan bahwa Masih ada beberapa isu yang dihadapi, antara lain: (1) keterbatasan dalam variasi materi pembelajaran yang tersedia untuk mendukung penggunaan teknologi, (2) kecenderungan guru untuk menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran (*teacher-centered*), (3) pembatasan dan kurangnya kontekstualitas dalam bahan ajar yang digunakan, (4) belum adanya penerapan pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme. Di sisi lain, siswa juga menghadapi beberapa hambatan, seperti: (1) menjadi objek penerima informasi secara berlebihan, (2) fokus pembelajaran yang terlalu menitikberatkan pada penghafalan, (3) kendala kemampuan siswa dalam menyelidiki dan menganalisis materi pembelajaran yang diinginkannya, (4) tantangan dalam memahami materi pelajaran, khususnya yang telah disajikan sebelumnya.

Guru juga mengalami kesulitan dalam merancang pembelajaran di mana siswa dapat secara penuh terlibat selama proses belajar, dengan pendekatan edukasi yang menghibur untuk memotivasi siswa (dikenal sebagai *edutainment*), serta integrasi pembelajaran ke dalam berbagai aspek. Alasan umum mengapa siswa tidak memahami konsep di kelas adalah karena mereka terlalu mengandalkan penjelasan guru dan tidak berusaha mengembangkan pemahamannya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi diatas, peneliti berharap agar siswa dapat lebih mendalami materi dengan memanfaatkan sumber belajar yang beragam menggunakan teknologi dan berbagai pendekatan pembelajaran. Sayangnya, hanya ada sedikit sumber daya yang tersedia bagi para instruktur saat ini, khususnya ketika menyangkut metode pengajaran yang berpusat pada siswa yang bertujuan untuk melengkapi kurikulum IPS. Siswa berharap agar pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan dan memiliki makna.

Setelah meninjau situasi pembelajaran IPS yang ada, peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah sumber belajar berbentuk E-Modul. E-Modul menurut Nita et al. (2023) adalah modul pembelajaran digital yang menggabungkan teks, grafik, atau keduanya. Mereka mencakup konten elektronik digital yang komprehensif disertai dengan simulasi yang relevan. Modul elektronik, atau E-Modul, memungkinkan siswa belajar kapan pun dan di mana pun mereka suka menggunakan perangkat mereka sendiri, daripada hanya mengandalkan buku teks cetak. Penggunaan E-Modul bersama dengan bentuk pengajaran baru telah terbukti meningkatkan kinerja siswa di kelas (Winatha & Abubakar, 2018).

Berdasarkan literatur, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk elektronik lebih menarik dan memudahkan penggunaannya. Implementasi E-Modul sebagai bahan belajar mandiri dapat membantu meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik karena mereka tidak hanya bergantung pada satu sumber informasi. Penggunaan E-Modul dalam pembelajaran juga meningkatkan interaksi antara pengajar dan murid, memperkuat minat belajar murid, memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat, serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Kumalasan & Eilmelda, 2022). E-Modul dapat diakses melalui aplikasi Android di ponsel pintar, yang sesuai dengan prevalensi penggunaan ponsel pintar Android saat ini (Oktaviani & Arini, 2021). Dengan penggunaan kuis dan fitur interaktif lainnya, E-Modul menampilkan berbagai konten termasuk teks, grafik, klip video atau animasi, dan banyak lagi. Pembuatan E-Modul dapat dilakukan menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung, seperti Canva, Sigil, Any Flip, dan sebagainya.

E-Modul disertai dengan panduan belajar mandiri untuk membantu siswa mengoptimalkan kemampuan belajar mereka (Kuncahyono, 2018). Secara logis dan menarik, modul memaparkan isi, metode, batasan, dan proses evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan keterampilan yang diharapkan berdasarkan tingkat kesulitan. Penerapan E-Modul meningkatkan hasil belajar siswa, menurut penelitian Imansari (2017). Rata-rata skor penyelesaiannya mencapai 82,22. E-Modul meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan, menurut penelitian lain yang dilakukan Nuri (2020). Hasilnya, E-Modul telah terbukti menjadi sumber daya yang berguna bagi pendidikan.

E-Modul kini telah tersedia dalam berbagai variasi dan inovasi dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda untuk meningkatkan proses belajar. Penelitian oleh Kimianti et al. (2019) mengembangkan E-Modul berbasis pembelajaran berdasarkan masalah. Penelitian lain oleh Winatha et al. (2018) mengembangkan E-Modul interaktif berbasis proyek. Amina et al. (2022) juga mengembangkan modul pembelajaran IPS berbasis konstruktivisme. Penelitian sebelumnya telah membuktikan validitas dan kepraktisan pengembangan E-Modul. Namun, meskipun memiliki kelebihan, masih ada kekurangan dalam pengembangan E-Modul, termasuk: (1) kekurangan E-Modul yang melibatkan tokoh spesifik untuk membantu peserta didik dalam menjelajahi isi E-Modul, (2) penyajian materi yang terbatas pada gambar dan teks saja, tidak sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang mengedepankan konten, (3) kurangnya dukungan materi dalam E-Modul untuk pembelajaran berbasis konstruktivisme, (4) kurangnya latihan soal yang mencerminkan karakteristik konstruktivisme, dan (5) evaluasi pembelajaran yang masih mengandalkan metode konvensional seperti ujian tertulis.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti mengusulkan alternatif perbaikan atau penyempurnaan produk sebagai solusi untuk permasalahan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan integrasi kahoot untuk siswa kelas IV. Untuk memfasilitasi kemampuan mahasiswa dalam memperoleh sendiri konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan dan ilmu sosial, materi kuliah ini disusun dalam bentuk E-Modul. Perbaikan produk ini mencakup: (1) penambahan tokoh spesial, yaitu Pak Tomo, untuk membantu peserta didik menjelajahi E-Modul, (2) penyajian materi yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka, seperti komik, percakapan, dan video, (3) menyajikan konten sedemikian rupa sehingga merangsang berpikir kritis di kalangan siswa, (4) meningkatkan pemahaman mata kuliah dengan melengkapi soal latihan dengan aktivitas, dan (5) integrasi evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Kahoot.

Penggunaan aplikasi Kahoot akan membuat latihan soal menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena disajikan dalam bentuk kuis interaktif melalui aplikasi tersebut. Selain itu, siswa dapat menghindari praktik evaluasi yang tidak adil dengan menggunakan Kahoot untuk membatasi kecurangan, seperti berbagi jawaban di antara mereka sendiri. Penggunaan Kahoot membantu guru dalam menyajikan soal atau pertanyaan dalam bentuk kuis berbasis game, yang dianggap sebagai metode penilaian yang menyenangkan dan menarik (Damayanti & Dewi, 2021). Pemanfaatan Kahoot sebagai alat penilaian dinilai tepat, praktis, efektif, menghibur, memotivasi, menjamin antusiasme siswa, dan memberikan umpan balik yang efektif (Putra & Afrilia, 2020).

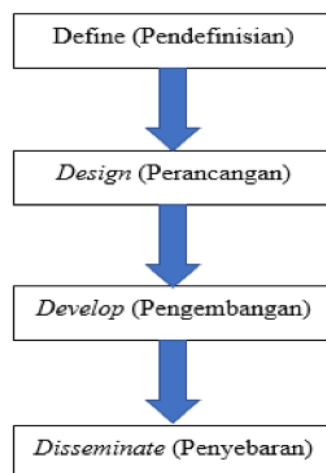
Penelitian ini diharapkan sebagai opsi peningkatan produk yang potensial dengan tujuan membuat lingkungan belajar lebih menarik, relevan, dan menghibur bagi siswa. Para ilmuwan berharap dapat membuat E-Modul baru untuk membantu siswa kelas empat belajar dengan menganalisis modul saat ini dan mencatat kekurangan dan persyaratannya. Penelitian ini penting dilakukan guna memperbaiki kelemahan. Tujuan

penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul pembelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif untuk mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMP.

Metode Penelitian

Untuk memenuhi tujuan penelitian ini, digunakan pendekatan R&D (Research and Development) dalam mengembangkan produk. Sesuai dengan pandangan Borg dan Gall (Wiwin & Nurmauli, 2021), mengembangkan dan menguji keandalan suatu produk adalah tujuan dari upaya penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam konteks ini, peneliti akan mengembangkan E-Modul sebagai solusi untuk permasalahan yang dihadapi, dengan menggunakan metode R&D.

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan Four D (4-D) yang dikembangkan oleh Dorothy, Semmel, Melvyn, Semmel, dan Thiagaraja (1974). Model ini telah terbukti efektif dan memiliki keunggulan dalam menetapkan tujuan pembelajaran secara terinci, mulai dari yang umum hingga khusus. Alasan pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan tersebut. Proses pengembangan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam model 4-D seperti yang disampaikan oleh Thiagarajan (Munjaji & Setiyadi, 2024).



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan 4D

Anak-anak yang berpartisipasi dalam penelitian ini berada di kelas empat. Pertama, para profesional memvalidasi materi dan media produk. Kemudian, produk diuji kepada murid dengan menggunakan lembar kuesioner sebagai standar penilaian. Ada informasi kuantitatif dan kualitatif yang telah dikumpulkan. Analisis data, yang mengubah data mentah menjadi bentuk numerik, merupakan sumber data kuantitatif, sedangkan uji coba lapangan dan studi pendahuluan menyediakan data kualitatif.

Validasi materi dan media dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang menggunakan skala penilaian Likert. Memilih model 4-D dalam penelitian pengembangan akan memudahkan implementasi pada pembelajaran. Kelebihan model 4-D antara lain: tepat sebagai panduan pengembangan perangkat pembelajaran, penjelasannya terperinci dan terstruktur, serta melibatkan penilaian dari para ahli pada tahap pengembangan. Alat pembelajaran disempurnakan menggunakan umpan balik dan rekomendasi para ahli sebelum pengujian. Rumus yang diperbarui oleh Saputri (2015) dapat digunakan untuk menghitung validitas produk:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah melakukan validasi pada materi dan media, peneliti dapat menentukan tingkat kevalidan E-modul pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan integrasi kahoot untuk siswa kelas IV. Berikut adalah kriteria kevalidan produk:

Tabel 1. Standar Kriteria Kevalidan

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

Data praktikalitas yang didapatkan berasal dari perhitungan skor peserta didik yang telah menjawab item pertanyaan pada angket. Dengan menggunakan rumus yang diadaptasi oleh Saputri (2015), data hasil uji praktik media dinilai dengan persentase.

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Saputri (2015) mengadaptasi rumus dan menggunakan cara berikut untuk menentukan penilaian kepraktisan ini:

Tabel 2. Standar Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Praktis
80% - 89%	Praktis
65% - 79%	Cukup Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
≤54%	Tidak Praktis

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dengan menggunakan pendekatan konstruktivis dan mengintegrasikan Kahoot, penelitian ini berupaya mengevaluasi produk dan menguji kepraktisan e-modul untuk pembelajaran IPS pada anak kelas IV SD. Model pengembangan 4D digunakan untuk mengembangkan penelitian ini. Langkah-langkah modelnya:

Pada tahap awal, peneliti melakukan evaluasi situasi di lapangan melalui metode wawancara dan pengamatan. Tahapan pertama adalah pendefinisian (*Define*),

1) Analisis Kurikulum

Dalam E-modul pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan integrasi kahoot, pada BAB 5 IPAS materi “Cerita Tentang Daerahku” untuk siswa kelas IV SD menggunakan kurikulum Merdeka.

Tabel 3. Standar Kriteria Kevalidan

Capaian Pembelajaran
1. Peserta didik mampu mengenal budaya, sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
2. Peserta didik mampu mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.
Tujuan Pembelajaran
1. Menguraikan tokoh yang berperan penting di daerah tempat tinggal
2. Mengidentifikasi sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui yang ada di daerah tempat tinggal
3. Mengidentifikasi ragam bentang alam dan kaitannya dengan profesi masyarakat

2) Analisis Siswa

Saat membuat E-Modul, umpan balik siswa dapat berfungsi sebagai peta jalan. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas empat. Berdasarkan hasil pengamatan dan bahan pustaka yang ditemukan, diketahui bahwa kelas IV SD memiliki karakter di antaranya: (1) siswa menunjukkan tanda-tanda pengembangan ide dan keterampilan mereka dalam membaca, menulis, dan matematika; (2) mereka lebih mengambil inisiatif dalam pekerjaannya; (3) mereka mulai merasa bertanggung jawab atas tindakannya sendiri; dan (4) mereka bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas, baik bekerja sendiri maupun berkelompok.

3) Analisis Konsep

Dilengkapi dengan fokus utama pada analisis konsep. Pembaca harus membiasakan diri dengan ide-ide mendasar sebelum mempelajari subjek lebih jauh. Dalam E-Modul ini materi yang diambil adalah “Cerita Tentang Daerahku”. Pada materi ini terdapat indikator di dalamnya, meliputi: (1) mengenal budaya dan sejarah tempat tinggalnya, (2) menjelaskan keragaman praktik budaya, keanekaragaman hayati, kearifan lokal, dan inisiatif konservasi; (3) membuat katalog keragaman bentang alam dan pekerjaan yang membentuk populasi.

Tahap ke dua yaitu perancangan (*Design*), Dalam tahapan ini perancangan E-Modul pembelajaran IPS berbasis pendekatan konstruktivisme berintegrasi kahoot untuk siswa kelas IV. Siswa dapat belajar lebih efektif selama kelas, mengembangkan kapasitas mereka untuk belajar mandiri, dan guru dapat menghemat waktu berkat E-Modul kami.

Materi yang dikembangkan pada E-Modul adalah BAB 5 IPAS yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi Corel Draw, Canva, Microsoft Word, kahoot, dan Any Flip. E-Modul ini berjumlah 66 halaman, setiap halaman E-Modul dilengkapi warna dan gambar yang dapat menarik minat peserta didik. Selain itu terdapat tokoh khusus yaitu “Pak Tomo” untuk membantu peserta didik menjelajahi E-Modul.

Tahap ke tiga adalah tahapan pengembangan (*Development*) selama tahap pengembangan, kami menguji E-Module pembelajaran IPS kepada siswa kelas empat sekolah dasar untuk melihat seberapa baik kinerjanya dan apakah layak untuk menggabungkan pendekatan konstruktivis dengan Kahoot. Terdapat dua validator yang akan melakukan validasi.

Tabel 5. Analisis Validasi oleh Validator

Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Media	53	64	82,81 %	Valid
Materi	89	92	97,73 %	Sangat Valid
Rata-Rata Validitas			91%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel, E-Module yang dinilai oleh dua orang validator menghasilkan hasil validasi dengan rata-rata skor sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Ahli media memperoleh skor sebesar 82,81% dengan kategori sama, sedangkan ahli materi memperoleh skor sebesar 96,73% dengan kategori sama, hal ini menunjukkan bahwa modul valid dan layak untuk digunakan lebih lanjut.

Selanjutnya adalah analisis hasil praktikalitas E-Modul pembelajaran IPS berbasis pendekatan konstruktivisme berintegrasi kahoot, Untuk mengetahui kelayakan E-Module, kami menggunakan angket uji praktikalitas guru. Berikut adalah tabel hasil pengujian praktikalitas E-Modul:

Tabel 6. Analisis Praktikalitas E-Modul oleh Guru

Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Angket Respon Guru	42	44	95,45 %	Sangat Praktis

Prosedur validasi E-Modul pembelajaran IPS menggunakan pendekatan konstruktivis dan menggunakan Kahoot. Lembar validasi diberikan kepada validator ahli materi dan validator ahli media. Siswa kelas empat adalah anak-anak sekolah dasar. Berdasarkan usulan pendekatan konstruktivisme terintegrasi Kahoot, E-Module pembelajaran IPS divalidasi untuk dinilai kepraktisannya. Adapun uraian hasil validasi E-Modul oleh dua validator terdapat nilai yang diperoleh dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Analisis Praktikalitas E-Modul oleh Siswa

Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Angket Respon Siswa	932	1.100	84,72 %	Praktis

Diperoleh presentase sebesar 84,72% dengan kategori praktis, sehingga dinyatakan bahwa E-Modul pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan integrasi kahoot praktis dan yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar di kelas empat sebagai rencana pembelajaran.

Tahap terakhir adalah tahapan penyebaran (Disseminate) dilakukan dengan cara disebarakan secara terbatas karena adanya keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa E-Modul pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan integrasi kahoot untuk siswa kelas IV hanya di SD Negeri 1. Genteng Wetan kelas IV A. Peserta didik dapat mengakses melalui link atau code barcode yang telah dishare sebelumnya.

Pembahasan

Dari hasil pengujian produk, disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan integrasi kahoot terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. E-Modul ini dapat berperan sebagai sumber belajar yang beragam, meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mencari pengetahuan, sesuai dengan penelitian sebelumnya (Khoirurosyadah & Rachmadyanti, 2022). Namun, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas IV adalah keterbatasan bahan ajar yang belum mendukung penggunaan teknologi. Sejalan dengan pendapat Rachmadyanti et al. (2020), guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan materi pelajaran, bukan hanya mengandalkan materi yang sudah ada, Gunansyah (2018) juga menyoroti pentingnya teknologi dalam pendidikan abad ke-21.

Maka, salah satu solusi yang diusulkan adalah menggunakan E-Modul pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan integrasi kahoot untuk mengatasi kekurangan tersebut. E-modul adalah adaptasi digital dari modul cetak tradisional yang dapat diakses dan dibaca menggunakan perangkat elektronik, yang dalam hal ini berisi materi tentang "Cerita Tentang Daerahku" dalam mata pelajaran IPS. Pembuatan E-Modul ini melibatkan beberapa aplikasi seperti Corel Draw, Canva, Microsoft Word, dan Any Flip. Isi dari E-Modul mencakup berbagai fitur seperti percakapan, pemikiran, komik IPS, dan informasi menarik sehari-hari.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model 4D untuk penelitian dan pengembangan. Konstruktivisme membantu siswa membuat hubungan antara apa yang mereka pelajari dan pengalaman kehidupan nyata (Sugrah, 2019). Integrasi dengan kahoot juga bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik (Dewi & Sipanawa, 2023).

Tingkat validitas yang tinggi ditunjukkan melalui proses validasi E-Modul yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Selain itu, hasil studi praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa E-Modul ini merupakan alat pembelajaran yang praktis, mengingat penghematan waktu dan respon siswa terhadap informasi.

E-Modul Pembelajaran IPS dengan Integrasi Kahoot: Pendekatan Konstruktivis berpotensi menjadi alat yang berguna dan efisien untuk pendidikan siswa kelas empat.

Keimpulan

Setelah melakukan analisis dan diskusi tentang E-Modul pembelajaran IPS yang menggunakan pendekatan konstruktivisme dan terintegrasi dengan kahoot untuk siswa kelas IV SD, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) E-Modul tersebut telah dirancang dan melalui proses validasi yang menghasilkan persentase validitas sebesar 91%. Validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase nilai sebesar 96,73%, sedangkan oleh ahli media mencapai 82,81%. Oleh karena itu, E-Modul yang disiapkan merupakan salah satu pilihan bagi anak-anak sekolah dasar kelas empat yang sedang mempelajari mata pelajaran tersebut, dan (2) E-Modul ini juga telah diuji coba oleh guru dan siswa, dan hasilnya menunjukkan tingkat praktikalitas sebesar 85,13%, dengan kriteria praktis. Penilaian praktikalitas oleh guru mencapai 95,45%, mencapai kriteria sangat praktis, sedangkan oleh siswa mencapai 84,72%, dengan kriteria praktis. E-Modul ini merupakan alternatif bahan ajar yang berhasil dikembangkan untuk digunakan oleh guru maupun siswa kelas IV SD.

BIBLIOGRAFI

- Amina, Z., & Tamrin, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Konstruktivisme Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 15(1).
- Anisa, W. N. (2014). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematik melalui pembelajaran pendidikan matematika realistik untuk siswa SMP Negeri di Kabupaten Garut. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 209668.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Dewi, A. K., & Sipanawa, M. (2023). Pelatihan Integrasi Media Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Kecamatan Banawa. *Malik Al-Shalih: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 8–17.
- Fitriyanti, F., Farida, F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan sikap dan kemampuan berpikir ilmiah siswa melalui model PBL di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491–497.
- Gunansyah, G., Mariana, N., & Suprayitno, S. (2018). An Integrative Thematic Textbook for Higher Education Based on Ethnopedagogy. *2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*, 456–461.
- Imansari, F. I. (2017). The impact of entrepreneurship education to entrepreneurial intention and motivation. *Proceedings of the 2nd International Conference on Economic Education and Entrepreneurship*. <https://doi.org/10.5220/0006884302570262>.
- Khoirurosyadah, R., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan E-Modul “RAMBUSI” Berorientasi Budaya Lokal Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ejournal. Unesa. Ac. Id*, 914–924.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan e-modul ipa berbasis problem based learning untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91–103.
- Kumalasan, 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.
- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan e-modul (modul digital) dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219–231.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika dan strategi dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73.
- Munjaji, I., & Setiyadi, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Ict Bernuansa Etnomatematika Khas Ondel-Ondel Banten Materi Bangun Ruang Pada MI. *Jurnal Eksplorasi Pendidikan*, 7(6).
- Nita, V., Badar, A., & Fuadi, A. (2023). Konsep Guru Dalam Pandangan Ki Hajar Dewantara Dan Dari Perspektif Pendidikan Islam. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 170–180.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

- Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar biologi melalui e-modul berbasis problem based learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17–32.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122.
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan e-book untuk matakuliah konsep dasar IPS lanjut bagi mahasiswa PGSD Unesa. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83–93.
- Saputri, M. E. E. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Peer Lesson Terhadap Kecemasan Matematika Dan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Serta Representasi Matematis Siswa SMA: Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas XI IPA Salah Satu SMA di Kota Bandar Lampung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82–92.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan e-modul interaktif berbasis proyek mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Winatha, K. R., & Abubakar, M. M. (2018). The usage effectivity of project-based interactive e-module in improving students' achievement. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 24(2), 198–202.

Copyright holder:

Dhea Ayu Anggraini, Oktaviani Adhi Suciptaningsih (2024)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

