

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-MODUL* BERBANTUAN APLIKASI *ANYFLIP*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 MI.**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

**Rima Pertiwi
1811100428**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-MODUL* BERBANTUAN APLIKASI *ANYFLIP*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 MI.**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

**Rima Pertiwi
1811100428**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu dalam proses pembelajaran menggunakan buku tematik dan buku cetak mata pelajaran yang kurikulum sebelumnya. Penggunaan TIK memang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran, namun dalam mata pelajaran IPS peserta didik masih menggunakan media berupa gambar-gambar, sarana dan prasarana yang ada sudah memadai untuk menunjang proses pembelajaran menggunakan media, terutama media yang berbasis elektronik. Namun dalam pemanfaatannya pendidik belum memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana tersebut. Mengenai pembelajaran IPS yang menghubungkan terhadap kondisi lingkungan sekolah dan tempat tinggal serta sosial budaya belum pernah dilakukan, bahkan pengembangan bahan ajar yang di dalamnya memuat kerifan lokal belum pernah di lakukan juga.

Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model *Borg and Gall* yang diadaptasi Sugiyono, dengan tujuh tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi validasi desain, uji coba produk secara luas, serta revisi hasil uji coba produk secara luas. Validasi kelayakan dilakukan dengan dua ahli media, dua ahli bahasa, dua ahli materi dan dua pendidik. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil dengan sepuluh peserta didik dan uji skala besar 30 peserta didik. Penelitian ini dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kerifan lokal pada mata pelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata ahli media 80,8%, ahli bahasa 87,45%, ahli materi 84,15 % dan rata-rata pendidik 82,7%. Sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji skala kecil 97,2% dan uji skala besar 90,7%, hal ini menunjukkan bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kerifan lokal pada mata pelajaran IPS layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *e-modul, kerifan lokal*

ABSTRACT

The background of this research is based on the problem, namely in the learning process using thematic books and printed books on subjects from the previous curriculum. The use of ICT has indeed been implemented in the learning process, but in social studies subjects students still use media in the form of pictures, existing facilities and infrastructure. sufficient to support the learning process using media, especially electronic-based media. However, in its utilization, educators have not maximized the use of these facilities and infrastructure. Regarding social studies learning that links to the conditions of the school environment and residence as well as socio-culture, it has never been carried out, and even the development of teaching materials which include local wisdom has never been carried out either.

This study uses the R&D method with the Borg and Gall model adapted by Sugiyono, with seven stages namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design validation revision, extensive product testing, and revision of product trial results extensively. Feasibility validation was carried out with two media experts, two linguists, two material experts and two educators. The field test consisted of a small-scale test with ten students and a large-scale test with 30 students. This research was conducted at MIN 6 Bandar Lampung.

Based on these stages, it can be concluded that the e-module teaching materials assisted by the anyflip application based on local wisdom in social studies subjects obtained an average score of 80.8% % media experts, 87.45% linguists, 84.15% material experts. % and the average teacher is 82.7%. While the assessment of students at the small-scale test stage was 97.2% and the large-scale test was 90.7%, this shows that e-module teaching materials assisted by anyflip applications based on local wisdom in social studies subjects are feasible to use in the learning process.

Keywords: e-module, local wisdom



SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum wr.wb

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rima Pertiwi
NPM : 1811100428
Jurusan/Prodi Studi : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbentuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI**" adalah benar dan hasil karya sendiri dan tidak ada unsur plagiat, Kecuali beberapa bagian yang di sebutkan sebagai bahan rujukan. Apabila dikemudian hari skripsi ini terdapat kejanggalan atau ketidak selarasan maka saya bertanggung jawab sepenuhnya atas keteledoran saya serta siap menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada unsur paksaan dari pihak manapun juga.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bandar Lampung , Agustus 2023
Yang Menyatakan



Rima Pertiwi
NPM.1811100428



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul*
Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Kearifan
Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI.**
Nama : Rima Pertiwi
NPM : 1811100428
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 19780505201101006

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI"**, Olch: Rima Pertiwi NPM:1811100428, Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah di Munaqosyahkan pada Hari/Tanggal: Rabu, 12 Juli 2023 pukul 08.00-10.00 WIB.

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : Dr. Yuberti, M.Pd 

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd 

Penguji Utama : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum. 

Penguji Pendamping I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd 

Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd 

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP.196408281988032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal” (Q.S. Al-Hujurat :13).



PERSEMBAHAN

Skripsi ini adalah bagian dari ibadah kepada Allah SWT karena kepada Allah kami menyembah dan kepada-Nyalah kami memohon pertolongan sekaligus sebagai ungkapan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang tuaku tercinta Ayahanda Sukarna dan Ibunda Imas atas doa, kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, harapan, dan kepercayaan, yang diberikan kepadaku.
2. Kakak tersayang Irwan Setiadi, S.Pd yang selalu memberikan semangat dan doa dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tempatku menuntut Ilmu.



RIWAYAT HIDUP

Peneliti dengan nama lengkap Rima Pertiwi terlahir dari pasangan Bapak Sukarna dan Ibu Imas pada tanggal 4 Maret 2000 di Sukapura Lampung Barat. Putri kedua dari satu bersaudara. Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Sukapura diselesaikan pada tahun 2012, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Sumberjaya Lampung Barat diselesaikan pada tahun 2015, Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Sumberjaya Lampung Barat diselesaikan pada tahun 2018.

Kemudian pada tahun 2018 Peneliti melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).Peneliti menyukai dunia anak-anak, dengan ini peneliti memilih jurusan PGMI dan bercita-cita menjadi pendidik seperti apa yang diharapkan oleh kedua orang tuanya.

Pada tahun 2021 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di desa Sukapura kecamatan Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat. Pada tahun yang sama peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 2 Bandar Lampung. Pada awal tahun 2022 peneliti melakukan penelitian skripsi di MIN 6 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT, atas rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan Seperti apa yang di harapkan. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung dengan berjudul skripsi: Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Ayflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI.

Penyelesai skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti merasa perlu menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah memberikan berbagai pengarahan
4. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat meyelesaikan skripsi ini.
5. Nurul Hidayah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat meyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.
7. Kepala MIN 6 Bandar Lampung, beserta Guru dan Staff TU yang telah membantu penulis dalam melakukan Penelitian.
8. Sahabat-sahabatku Rikka Mayang Sari, Zil Azkia, Prisyta Fizi Sekar ayu, Hani Fadilla Styoharini, Racmadiyah Nuryudi Putri, Dewi Tyas Saputri, Afendra Aditya yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan PGMI khususnya kelas C angkatan 2018, terimakasih telah berbagi suka duka, memotivasi sehingga terselesaikan skripsi ini.
10. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini memberikan sumbangsih yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga skripsi ini akan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandar Lampung, April 2023

Penyusun,

Rima Pertiwi
NPM: 1811100428

DAFTAR ISI

COVER.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	7
D. Pembatasan Masalah	7
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	9
I. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik.....	13
1. Bahan Ajar	13
a. Pengertian Bahan Ajar.....	13
b. Fungsi Bahan Ajar.....	13
c. Prinsip Bahan Ajar	14
d. Jenis-Jenis Bahan Ajar	14
e. Kiteri Bahan Ajar	15
f. Penyusunan Bahan Ajar.....	15
2. Modul	16
a. Modul Cetak.....	16
1) Pengertian Modul Cetak.....	17
2) Fungsi Modul.....	17
3) Karakteristik Modul Cetak.....	18
4) Ciri-Ciri Modul Cetak.....	18
b. Modul Elektronik	19
1) Pengertian <i>E-Modul</i>	19
2) Karakteristik <i>E-Modul</i>	20

3) Prinsip-Prinsip Pengembangan <i>E-Modul</i>	20
4) Keunggulan <i>E-Modul</i>	21
3. <i>Anyflip</i>	21
a. Pengertian <i>Anyflip</i>	21
b. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Anyflip</i>	22
4. Kerifan Lokal.....	24
a. Pengertian Kerifan Lokal.....	24
b. Ciri-Ciri Kerifan Lokal.....	25
c. Fungsi Kerifan Lokal.....	25
d. Tantangan Kerifan Lokal.....	25
e. Aspek Kerifan Lokal	27
5. Sejarah Singkat Kebudayaan Provinsi Lampung	29
a. Daerah Lampung	29
b. Orang Lampung.....	29
6. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	30
a. Pengertian IPS	30
b. Tujuan IPS.....	31
c. Karakteristik IPS	32
B. Teori-teori Tentang Pengembang Model.....	33
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	35
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	35
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	37
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	37
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Instrument Penelitian.....	38
H. Uji Coba Produk.....	42
I. Teknik Analisis Data.....	43
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	44
1. Studi Pendahuluan	44
a. Studi Lapangan.....	44
b. Studi Litelatur.....	44
2. Perencanaan Penelitian	45
a. Perencanaan Media.....	45
b. Perencanaan Materi	45
c. Perencanaan Bahasa	45
3. Desain Produk.....	45
4. Validasi Desain.....	51
a. Validasi Ahli Media	51
b. Validasi Ahli Bahasa	52
c. Validasi Ahli Materi	54
d. Hasil Penilaian dari Pendidik.....	56

5. Revisi Desain dari Para Ahli	57
a. Ahli Media	57
b. Ahli Bahasa	58
c. Ahli Materi	60
6. Uji Coba Produk	60
a. Uji Coba Skala Kecil	61
b. Uji Coba Sklala Besar	61
7. Revisi Produk.....	61
B. Kajian Akhir Produk	62
C. Pembahasan.....	62
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Rekomendasi	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	72



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Berbahasa Api dan Nyow	30
Tabel 2 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	38
Tabel 3 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	39
Tabel 4 Kisi-kisi Angket Validasi Bahasa	40
Tabel 5 Kisi-kisi Angket Tanggapan Pendidik	41
Tabel 6 Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	42
Tabel 7 Skor Penilaian.....	43
Tabel 8 Kriteria Kelayakan	43
Tabel 9 <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	46
Tabel 10 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media	51
Tabel 11 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa.....	53
Tabel 12 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 13 Hasil Pengolahan Data Tanggapan Pendidik.....	56
Tabel 14 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 15 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa	58
Tabel 16 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Validasi Ahli Materi	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Langkah-langkah <i>Penggunaan Metode Research and Development (R&D)</i>	33
Gambar 4.1 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media.....	52
Gambar 4.2 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa	54
Gambar 4.3 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi	55
Gambar 4.4 Hasil Pengolahan Data Tanggapan Pendidik	56
Gambar 4.1 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Peserta Didik	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	73
Lampiran 2 Surat Pra Penelitian Min 6 Bandar Lampung.....	76
Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian Min 6 Bandar Lampung	77
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian Min 6 Bandar Lampung	78
Lampiran 5 Data Nama Peserta Didik Skala Kecil Kelas Iv A Min 6 Bandar Lampung	79
Lampiran 6 Data Nama Peserta Didik Skala Besar Kelas Iv B Min 6 Bandar Lampung	80
Lampiran 7 Data Perhitungan Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	81
Lampiran 8 Data Perhitungan Respon Peserta Didik Skala Besar.....	82
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media 1	84
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media 2	87
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1	90
Lampiran 12 Lembar Penilaian Ahli Bahasa 2	93
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi 1	96
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	99
Lampiran 15 Berita Acar Validasi	102
Lampiran 16 Hasil Respon Pendidik 1.....	103
Lampiran 17 Hasil Respon Pendidik 2.....	105
Lampiran 18 Dokumentasi Pra Penelitian.....	108
Lampiran 19 Foto Bersama Guru Kelas IV A Dan B Min 6 Bandar Lampung	109
Lampiran 20 Uji Skala Besar Kelas IV B Min 6 Bandar Lampung	110
Lampiran 21 Uji Skala Kecil Kelas IV A Min 6 Bandar Lampung.....	111
Lampiran 22 RPP dan Silabus	112
Lampiran 23 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	123

BAB I PENDAHULUAN

A. Pengesahan Judul

Sebelum menjelaskan dan mendeskripsikan skripsi ini, peneliti akan terlebih dahulu menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini yang berjudul : **Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI.** Untuk mencapai kesamaan persepsi antara peneliti dan pembaca, peneliti perlu menjelaskan secara singkat beberapa istilah yang berkaitan dengan judul sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan menurut Putra merupakan penggunaan ilmu ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan.¹ Sedangkan yang dimaksud dengan Pengembangan pada Judul ini adalah Pengembangan Produk untuk merancang perangkat media pembelajaran yang lebih baik dan menarik .

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan, dan mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo dan Jasmad)²

3. Modul Elektronik

Modul Elektronik (*E-Modul*) adalah alat atau sarana pembelajaran berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik³

4. Anyflip

Web anyflip adalah salah satu software yang dirancang untuk memudahkan pendidik untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti *e-modul*. *Anyflip* memiliki fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang bisa dibolak-balik seperti buku asli. Dalam software ini juga terdapat fungsi editing untuk menambahkan video, gambar, audio, hyperlink dan objek multimedia ke dalam halaman yang bisa dibolak-balik sehingga tampilan ebook menjadi lebih menarik. *E-modul* memberikan dampak yang luar biasa pada kemajuan teknologi dalam pendidikan. Bagi seorang pendidik sangat terbantu dengan adanya *E-modul* dengan berbagai kemudahannya. Pendidik akan lebih mudah mencari sumber materi pelajaran, menambah referensi sumber belajar.⁴

5. Kearifan Lokal

Kebudayaan lokal merupakan gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Pengintegrasian

¹Ilmiawan, Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima," *ilmu sosial dan pendidikan* 2, no. 3 (2018): 102, <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/498..>

²Syahrudin Mutiani, "Strategi Pembelajaran IPS Konsep Dan Aplikasi" (Disertasi, Universitas Lambung Mangkurat, 2020), 30.

³Mazetha Ramadayanty, Sutarno Sutarno, and Eko Risdianto, "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Multiple Representation Untuk Melatihkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa," *kumparan fisika* 4, no. 1 (2021): 17–24, https://ejournal.unib.ac.id/kumparan_fisika/article/view/14384/pdf..

⁴Nurdin Amin, Wati Oviana, Fildzah Ghassani, "Kelayakan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Web Menggunakan Web Anyflip pada Materi Sistem Pencernaan," *bioeducation* 5, no.2 (2021): 101, <http://bioeducation.pj.unp.ac.id/index.php/bioedu/article/view/321/102..>

kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa cinta kearifan lokal dilingkungkannya serta sebagai upaya menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi.⁵

6. Mata Pelajaran IPS

Pelajaran IPS Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan hakikat dari studi sosial mengenai segala sesuatu yang berhubungan terhadap masyarakat. Di Indonesia, pelajaran IPS terutama di Sekolah Dasar mempertunjukkan berbagai prespesosial yang berkembang dimasyarakat sederhana. Kajian mengenai masyarakat pada IPS dapat dilaksanakan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau antar peserta didik.⁶

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi hingga saat ini, telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan kecuali dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁷ Oleh karena itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas manusia tersebut tercipta melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Pendidikan di sekolah dasar merupakan faktor yang sangat penting, karena pada tingkat sekolah dasar inilah potensi anak sedang berkembang, dan juga sebagai pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang selanjutnya. Peserta didik di sekolah dasar lebih peka inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa aktif bertanya dan mengemukakan ide dengan baik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.⁸

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik. Sebagai contoh dapat dikemukakan ; anjuran atau arahan untuk anak didik lebih baik, tidak berteriak-teriak agar tidak mengganggu orang lain, bersih badan, rapi pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli dan lain sebagainya merupakan salah satu contoh proses pendidikan. Sehubungan dengan itu, Dewantara pernah mengungkapkan beberapa hal yang harus digunakan dalam pendidikan, yakni ngerti-ngroso- ngelakoni (menyadari, menginsyafi, dan melakukan). Serupa dengan ungkapan orang sunda di Jawa Barat, bahwa pendidikan harus merujuk pada adanya keselarasan antara tekad-ucap-lampah (niat, ucapan, dan perbuatan).⁹ Pendidikan menggenggam peran pokok pada keberlangsungan hidup seseorang pada saat dilahirkan manusia membutuhkan agar mampu mendapatkan perubahan yang lebih maju dan mendapatkan kesejahteraan hidup. Dasarnya pendidikan menjunjung peranan pokok untuk mentransfer ilmu- ilmu yaitu tugas pendidik. Terdapat didalam Al- Qur'an surah Al-Kahf ayat 66 mengatakan:

⁵Swantika Ilham Prahesti and Syifa Fauziah, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang," *obsesi pendidikan anak usia dini* 6, no. 1 (2021): 505–12, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/879..>

⁶Siti Kowiyah, dkk., "Konstektualisasi dan Konektivitas Literasi Digital Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19," *pasar pendidikan dan pengetahuan* 5, no. 3 (2021): 822, <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/8312/pdf..>

⁷Bahtiar, Sahrur Syawal, "Tantangan Pendidik sumber Daya Manusia Yang Progresif Dan Demokrasi," *pendais* 2, no. 1 (2019): 69, <https://uit.e-journal.id/JPAIs/article/view/207..>

⁸Kosilah, Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *inovasi penelitian* 1, no. 6 (2020): 1139, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/214..>

⁹Waang Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan," *pendidikan dasar* 4, no. 1 (2019): 29, <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/927/0..>

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُسُلًا

Artinya: “Musa berkata kepada Khidhr “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu” (Q.S.Al-Kahf : 66)”.

Sesuai dengan ayat di atas, pendidik seharusnya menjadi panutan yang positif dan baik bagi peserta didik, karena prinsip pendidikan adalah untuk mengubah peserta didik, jika seorang pendidik memberi contoh yang baik, peserta didik mengikuti dan sebaliknya. Misalnya, peserta didik secara alami patuh. Menurut negara, pendidikan dianggap sangat mendasar karena dapat menganalisis daya saing suatu negara. Begitu pula dengan pendidikan di Indonesia yang saat ini tidak berkembang kecuali sistem pendidikan dibangkitkan dengan mengkaji ulang sistem pendidikan agar mampu bersaing dengan negara lain.

Pendidikan bertujuan membentuk manusia menjadi peserta didik yang memiliki sikap profesional, sikap sosial, intelektual dan emosional, mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut UU No: 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menerangkan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang mandiri, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, berakhlak mulia, sehat serta beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah proses pengembangan seluruh kemampuan dan perilaku manusia melalui pengajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kapasitas dan membentuk kepribadian serta peradaban bangsa yang layak dalam rangka pendidikan untuk kehidupan bangsadan memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas, serta mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi orang yang beriman dan bertakwa. kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui proses belajar dan pembelajaran.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Dalam hal ini, proses merupakan rangkaian kegiatan yang berkelanjutan, terencana, terpadu dan berkeseluruhan, yang secara keseluruhan memberikan karakteristik terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kata belajar yang diberikan imbuhan pedanan, yang berarti pembelajaran adalah sebuah peningkatan pengetahuan, proses mengingat, dan proses mendapatkan fakta fakta atau keterampilan yang dapat dikuasai serta digunakan sesuai kebutuhan. Pembelajaran juga merupakan proses memahami atau mengabstraksikan makna, penafsiran dan pemahaman akan realitas dalam sebuah cara yang berbeda.¹⁰ Pembelajaran IPS di SD/MI pada kurikulum sebelumnya merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri, tidak bersifat tematik-integratif, yang mana pembelajaran IPS hanya fokus pada materi-materi IPS saja.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD). Menurut Susanto IPS adalah bidang studi untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan peserta didik, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Melalui IPS, peserta didik diharapkan dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama serta berguna bagi kehidupan bermasyarakat,

¹⁰Fatimah, Ratna Dewi Kartika Sari, ”Strategi Belajar & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa,” *pbsi* 1, no. 2 (2018): 108, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/3210/0..>

berbangsa, dan bernegara. peserta didik juga di harapkan dapat menjadi seorang individu yang tanggap terhadap gejala sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat, serta memiliki kemampuan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara logis sesuai dengan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan sesuatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.¹¹

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial ada hubungannya dengan kearifan lokal merupakan kolaborasi dan perpaduan yang seharusnya tidak dipisahkan, dimana hakikat dari pembelajaran IPS adalah mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal tersebut dalam aktivitas pembelajaran. Menurut Sapriya ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi beberapa aspek, yakni: “pertama, manusia, tempat, dan lingkungan; kedua, waktu, keberlanjutan, dan perubahan; ketiga, sistem sosial dan budaya; keempat, perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Dari pendapat tersebut mengisyaratkan bahwa aktivitas pembelajaran IPS pada hakikatnya harus bersumber pada kehidupan masyarakat.¹² Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Ilmu Pengetahuan Sosial berkaitan dengan usaha pelestarian budaya lokal dalam bidang pendidikan, media pembelajaran tidak hanya menjalankan fungsi alih ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) tapi juga berfungsi untuk menanamkan nilai (*value*) serta membangun karakter (*Character Building*) peserta didik secara berkelanjutan dan berkesinambungan.¹³

Perwujudan budaya lokal terdapat pada tradisi, religi, sosial, teknologi dan seni. Perlunya pembelajaran budaya lokal di tingkat sekolah dasar (SD) karena kebudayaan tidak diwariskan secara genetika melainkan melalui proses pembelajaran yang terus menerus. Artinya sifat kebudayaan diperoleh melalui Pendidikan baik secara formal maupun nonformal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional diterangkan “bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara dalam sejarah panjang peradaban suatu bangsa pendidikan memang memiliki makna yang sangat penting oleh karena itu pendidikan tidak akan pernah bisa terpisah dari kehidupan manusia.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat “*local wisdom*” atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau

¹¹Rini Endah Sugiharti, Syifa Mujarobatul Haq,” Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Two Stay Two Stray Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Bekasi,” *pedagogik* 7, no. 2 (2019): 37, [https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/1975/1604/..](https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/1975/1604/)

¹²Iyan Setiawan, Sri Mulyati, “Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal,” *ilmiah pendidikan dasar* 7, no. 1 (2020): 122, <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/9814/0..>

¹³Qiti Sukaenah, Damanhuri, Rina Yuliana, “Pengembangan Modul Budaya Berbasis Kearifan Lokal Banten Pada Mata Pelajaran Ips,” *prosiding seminar nasional pendidikan* 2, no. 1 (2019): 760, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5779..>

kecerdasan setempat “local genius”.¹⁴ Kearifan lokal juga merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Maknanya kearifan lokal adalah asil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS masih banyak disampaikan secara teoritis dan jarang menjadikan lingkungan sosial sebagai sumber pembelajaran., padahal nilai-nilai kerifan lokal dimasyarakat merupakan bagian dari kehidupan peserta didik. Pada dasarnya sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan/situasi yang dikumpulkan secara sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar.¹⁵ Oleh karena itu, pendidik harus diberdayakan dengan memberikan pelatihan tentang penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan standar proses tersebut, maka pendidik perlu melakukan perbaikan terus-menerus terhadap bahan ajar sebagai sumber belajar, yang dimiliki dengan membuat desain bahan ajar yang semenarik mungkin agar peserta didik lebih memahami materi yang ada didalamnya.

Bahan ajar adalah segala bentuk material yang disusun secara sistematis yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dan dirancang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Melalui bahan ajar, pendidik akan lebih mudah dan sistematis dalam proses penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai kompetensi-kopetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁶ Bahan ajar amat dibutuhkan dalam kegiatan belajarmengajar di kelas sebagai dasar sekaligus cuan dari alur pembelajaran. Menimbang begitu pentingnya keberadaan bahan ajar dalam proses pembelajaran, tentu diperlukan bahan ajar yang memiliki kesesuaian materi, daya tarik, dan penggunaan bahasa yang tepat. Pendidik harus dapat memilih bahan ajar yang baik dalam usahanya menyukseskan pembelajaran.¹⁷ Salah satu contoh yang termasuk bahan ajar adalah modul. Perkembangan teknologi informasi saat ini mampu menggeser paradigma dari penggunaan modul cetak ke arah penggunaan modul berformat digital dengan kualitas konten yang baik, tampilan/kemasan yang lebih menarik, interaktif dan hemat biaya. modul digital atau yang sering dikenal dengan sebutan *electronic modul* (e-modul).

E-modul adalah versi elektronik dari yang sebelumnya merupakan sebuah modul cetak yang dapat di baca pada komputer atau gadget lainnya dan dirancang dengan software pendukung. *E-modul* merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Menurut Wijayanto, menyatakan bahwa modul elektronik atau *e- modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara

¹⁴Ulfah Fajarini, “Peranan Kearifan Lokal Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah,” *pendidikan dan pembelajaran kearifan lokal* 1, no. 2 (2020): 124, <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/download/1225/1093..>

¹⁵Maulana Arafah Lubis, N ashran Azizah, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, 4 ed (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 88.

¹⁶Karwono, Achmad Irfan Mauzin, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*, 1 ed (Metro: PT Raja Grafindo Persada, 2020), 115.

¹⁷Adithia Syahbana, Sobihah Rasyad, Elin Rosmaya, “Bahan Ajar Ebook Teks Cerpen Untuk Sma,” *tuturan* 10, no. 2 (2021): 83, <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/jurnaltuturan/article/download/5777/2644..>

elektronik dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau gadget lainnya.¹⁸ Dengan begitu, hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas peserta didik yang tidak hanya bergantung pada transfer ilmu secara verbal di sekolah namun secara nonverbal dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan informatika (TIK) di era moderen sehingga mendapatkan ilmu di luar sekolah.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu peneliti dalam proses pembuatan e-modul adalah dengan menggunakan aplikasi *anyflip*. *Anyflip* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu pendidik membuat animasi ebook yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Perlunya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Anyflip* terutama di sekolah dasar dikarenakan peserta didik sekolah dasar dalam pemahaman materi masih bersifat abstrak maka dengan media *Anyflip* dapat sebagai alat bantu dalam memperjelas pesan materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Ketika proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.¹⁹

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilaksanakan di MIN 6 Bandar Lampung. Hasil wawancara hasil wawancara yang dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung dengan pendidik kelas IV yaitu Ibu Nurasiah S.Pd dalam proses pembelajaran menggunakan buku tematik dan buku cetak mata pelajaran yang kurikulum sebelumnya. Penggunaan TIK memang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran, namun dalam mata pelajaran IPS peserta didik masih menggunakan media berupa gambar-gambar, sarana dan prasarana yang ada sudah memadai untuk menunjang proses pembelajaran menggunakan media, terutama media yang berbasis elektronik. Namun dalam pemanfaatannya pendidik belum memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana tersebut. Mengenai pembelajaran IPS yang menghubungkan terhadap kondisi lingkungan sekolah dan tempat tinggal serta sosial budaya belum pernah dilakukan, bahkan pengembangan bahan ajar yang di dalamnya memuat kerifan lokal belum pernah dilakukan juga. Pelajaran Bahasa Lampung diajarkan terpisah tidak terintegrasi dengan tema. Anak-anak lebih mengetahui tentang budaya lokal daerah lain seperti Candi Prambanan, Tari Saman, Dan Cerita Rakyat Roro Jonggrang. Jika dibandingkan dengan kebudayaan yang ada daerah Lampung seperti Tari Sembah, Tari Melinting, Taman Purbakala Punggung Raharjo, Sumur Putri Dan Cerita Si Pahit Lidah Dan Si Empat Mata.²⁰

Karakteristik bahan ajar yang kontekstual sebagai cara memudahkan peserta didik dalam belajar. Hal ini terbukti dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu pendidik MIN 6 Bandar Lampung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa disekolah tersebut masih belum tersediannya E-modul sumber belajar yang berbasis kerifan lokal serta bahan ajar yang ada masih terbatas dan belum meyebar luas. Mengingat sarana dan prasarana mendukung seperti adanya laptop, komputer dan proyektor akan tetapi penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi pendidik belum memaksimalkan penggunaannya. Pembelajaran sehari-hari pendidik menggunakan buku pendidik dan buku peserta didik yang dibuat oleh pemerintah tanpa mengembangkan isinya lebih lanjut. Isi dan contoh-contoh dalam buku cenderung tidak kontekstual. Isi materi pembelajaran IPS kelas 4 menyajikan Kenampakan alam dan keragaman lingkungan berasal dari berbagai Indonesia, sumber

¹⁸Anna Elvarita, Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo, "Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta," *pendidikan teknik sipil (jpensil)* 9, no. 1 (2020): 1-7, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/11987/8058>..

¹⁹Gusmilarni, Nur Muhajirah Yunus, "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Sistem Koordinasi Siswa Kelas Xi," *pendidikan biologi* 7, no. 2 (2022): 225, <https://www.e-journal.my.id/biogenerasi/article/view/2008>..

²⁰Nurasiah. "Guru Kelas IV", *Wawancara*, Februari 4, 2022.

daya alam dan kegiatan ekonomi, keaneka ragaman suku bangsa dan budaya, serta peninggalan sejarah belum ada yang memuat tentang kerifan lokal yang ada di Lampung. Sehingga perlu dilakukan pengembangan bahan ajar untuk mengkontekstualkan buku peserta didik. Menurut Utari “untuk mengontekstualkan pembelajaran salah satunya bisa dilakukan melalui penanaman nilai-nilai kearifan lokal dimana peserta didik berada”. Pengenalan kearifan lokal yang ada di sekitar penting sebagai bentuk pelestarian budaya lokal. Untuk mencintai NKRI, peserta didik terlebih dahulu diajari untuk mencintai budaya kearifan lokal daerahnya. Kemudian peserta didik akan mengetahui makna perbedaan ketika membandingkan kearifan lokal daerahnya dengan budaya di wilayah lain yang ada di Indonesia. Akbar menyatakan “bahwa semakin peserta didik paham makna perbedaan maka peserta didik akan paham makna kebersamaan sehingga tumbuhlah sikap toleransi dalam diri peserta didik karena hasil tertinggi dari pendidikan adalah toleransi”.²¹

Berdasarkan hasil pra-penelitian tersebut peneliti menemukan belum adanya bahan ajar e-modul yang terintegrasi dengan kearifan lokal daerah Lampung dan juga mayoritas masyarakat dilingkungan sekolah bersuku Jawa. Jika tidak adanya pengenalan tentang kearifan lokal daerah Lampung maka semakin lama peserta didik tidak mengetahui ciri khas dari daerahnya sendiri. Pendidik belum menerapkan *E-modul* sebagai bahan ajar. Sehingga dilakukan diskusi oleh peneliti dan pendidik kelas 4 untuk mengembangkan Bahan Ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS untuk menambah wawasan peserta didik mengenai kearifan lokal yang ada di daerahnya. Oleh sebab itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan melakukan pengembangan *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS sebagai bahan ajar penunjang bagi pesera didik. Dengan demikian, dibutuhkan pengembangan bahan ajar terbaru yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga, perlu dikembangkan *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS Dengan Judul penelitian “**Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI**”

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak
2. Contoh pengaplikasian materi masih kurang mengaitkan dengan kehidupan nyata
3. Belum adanya bahan ajar yang berbasis kerifan lokal yang dapat membuat peserta didik menyadari potensi lokal dan budaya sekitarnya.
4. Peserta didik dan pendidik membutuhkan bahan ajar yang terbaru agar proses kegiatan belajar mengajar dapat bervariasi.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas,maka batasan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal yang terfokus pada materi IPS.Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi,ahli,ahli media.Kemudian diuji

²¹Moh. Farid Nurul Anwar, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku,” *pendidikan* 2, no. 10 (2017): 1292, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10059..>

coba skala besar dan skala kecil pada peserta didik untuk mengetahui kemanarikan produk yang dikembangkan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 MI?
2. Bagaimana kelakyakan bahan ajar berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 SD/MI bersumber pada penilaian dari pakar media, pakar materi, pakar bahasa?
3. Bagaimana responden peserta didik terhadap bahan ajar berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 MI?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 MI
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada materi IPS kelas 4 MI bersumber pada penilaian dari pakar media, pakar materi, pakar bahasa.
3. Untuk mengetahui responden peserta didik terhadap bahan ajar berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada materi IPS kelas 4 MI.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini akan dikembangkan bahan ajar berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 MI, diharapkan memudahkan peserta didik ketika mendapat materi dari pendidik ketika kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman yang baru bagi peneliti dan ilmu pengetahuan yang nyata tentang adanya pengembangan bahan ajar yang menarik yaitu berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 MI.

b. Bagi Peserta didik

Sebagai sarana untuk belajar peserta didik dan memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.

c. Bagi pendidik

Menambah wawasan mengenai bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan berbagai macam variasi yang akan menjadi inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 sebagai alat pendukung untuk mempermudah peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran yang nantinya digunakan untuk membantu kegiatan proses belajar mengajar yang lebih menarik efektif dan inovatif

H. Kajian Penelitian terdahulu yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan terhadap peneliti lakukan terkait Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan *Anyflip* Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI :

1. Gusmilarni, Nur Muhajirah Yunus pada tahun 2022, pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *anyflip* pada materi sistem koordinasi peserta didik kelas XI bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Anyflip* serta kevalidan dan kepraktisannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data uji ahli media pada produk diperoleh persentase kevalidan 79,6% dengan kriteria interpretasi sangat baik, sedangkan berdasarkan hasil uji oleh validator ahli materi pada produk diperoleh persentase kevalidan 100% dalam kriteria sangat baik. Hasil angket respon pendidik mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 97,9% dengan kriteria sangat baik, sedangkan hasil tabulasi respon peserta didik mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 70,4% dengan kriteria baik. Kriteria ini menunjukkan pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Anyflip* bahwa valid dan praktis. Persamaannya dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar elektronik modul berbantuan aplikasi *anyflip*. Sedangkan perbedaannya adalah *e-modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada materi IPS untuk kelas IV MI dan berbasis kearifan lokal Lampung yang bertujuan dapat menambah pengetahuan peserta didik.²²
2. Siti Soleha, Tri Andri Setiawan , Suhendi , Nasrul Hakim 2022, pengembangan ensiklopedia online berbasis *anyflip* pada materi fungsi sebagai alternatif sumber belajar untuk peserta didik sma/ma kelas x bertujuan untuk penggunaan sumber belajar yang bervariasi dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil validasi produk oleh ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali, diperoleh persentase skor akhir sebesar 88%, termasuk kategori “sangat layak”, sedangkan hasil validasi ahli sumber belajar dilakukan sebanyak dua kali, diperoleh persentase skor akhir sebesar 92%, termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil respon pendidik diperoleh persentase skor sebesar 87%, termasuk dalam kategori “sangat layak” dan hasil respon peserta didik diperoleh persentase skor sebesar 84%, termasuk kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan diperoleh persentase rata-rata skor sebesar 87,75%, sehingga disimpulkan bahwa produk ensiklopedia berbasis *anyflip* pada materi fungsi yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran biologi. Persamaannya dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar elektronik modul berbantuan aplikasi *anyflip*. Sedangkan perbedaannya adalah *e-modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada materi IPS untuk kelas IV MI dan berbasis kearifan lokal Lampung yang bertujuan dapat menambah pengetahuan peserta didik.²³
3. Kristina Dewi Martani 2020, Penerapan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan Aplikasi *Anyflip* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Peserta Didik Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media berupa *digital book Anyflip*

²²Gusmilarni, Nur Muhajirah Yunus, "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Sistem Koordinasi Siswa Kelas XI," *pendidikan biologi* 7, no. 2 (2022): 224, journal.my.id/biogenerasi/article/view/2008..

²³Siti Soleha, dkk, "Pengembangan Ensiklopedia Online Berbasis Anyflip Pada Materi Fungsi Sebagai Alternatif Sumber Belajar Untuk Siswa Sma/Ma Kelas X," *bioeducation* 9, no. 2 (2022): 47, <https://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/bioed/article/view/3558>..

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita Variabel yang menjadi sasaran perubahan adalah hasil belajar peserta didik, sedangkan variabel tindakan yang digunakan adalah media *digital book Anyflip*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah dilaksanakan tindakan kelas dengan penerapan *digital book Anyflip* dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dari sebelum dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan persentase peserta didik yang mencapai KKM sebesar 25%. Pada siklus I persentase peserta didik yang mencapai KKM 36%. Pada siklus II persentase peserta didik yang mencapai KKM sebesar 72 %. Pada siklus III persentase peserta didik yang mencapai KKM 100% tuntas. Persamaannya dengan peneliti yaitu sama-sama Menggunakan Aplikasi *Anyflip*. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu peneliti mengembangkan bahan ajar *e-modul* berfokus pada materi IPS untuk kelas IV MI dan berbasis kearifan lokal Lampung yang bertujuan dapat menambah pengetahuan peserta didik.²⁴

4. Ria Resti Oktaviani pada tahun 2022, Penelitian ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Anyflip* pada Materi Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menghasilkan sebuah bahan ajar digital yang mampu mendukung pembelajaran online dengan efektif dan efisien serta berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Adapun nilai kevalidan materi sebesar 4,28 dengan kategori sangat valid, nilai kevalidan media senilai 4,20 dengan kategori valid dan kevalidan bahasa sebesar 3,84 dengan kategori valid. Efek potensial bahan ajar digital berbasis *anyflip* materi kebiasaan makan masyarakat Palembang ini terlihat pada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital pada tahap field test sebesar 36,88 % dengan N-Gain senilai 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *anyflip* materi kebiasaan makan masyarakat Palembang valid dan efektif. Persamaannya dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar digital . Sedangkan perbedaannya adalah *e-modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada materi IPS untuk kelas IV MI dan berbasis kearifan lokal Lampung yang bertujuan dapat menambah pengetahuan peserta didik.²⁵
5. Dwi Rahma Anggraini pada tahun 2018, hasil dari penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah *elektronik modul* untuk kelas IV pada pembelajaran IPA dengan materi energi dan perubahannya menggunakan pendekatan saintifik. Dengan hasil penilaian validasi ahli media 92,91% dikategorikan sangat layak, ahli materi 87,62% dikategorikan sangat layak, uji respon pendidik 93,85% dikategorikan sangat layak, uji coba skala kecil 88% kategori sangat layak, dan uji coba peserta didik skala besar dengan rata-rata 93,82%, 91,85%, dan 91,96% dikategorikan sangat layak.²⁶ Persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar elektronik modul yang disesuaikan dengan kurikulum tingkat madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah *e-modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada materi IPS untuk kelas IV MI, sedangkan *e-modul* yang akan peneliti kembangkan berfokus pada

²⁴Kristina Dewi Martani, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung," *pendidikan dan profesi pendidik* 6, no. 1 (2020): 65, <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP3/article/view/7296>..

²⁵Ria Resti Oktaviani, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Pada Materi Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang Untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan" (Disertai, Universitas Sriwijaya, 2022), 17.

²⁶Dwi Rahma Anggraini, "Pengembangan E-Modul Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV SD/MI" (Disertai, UIN Raden Intan Lampung, 2018), 3.

- materi IPS kelas V MI yang berbasis kearifan lokal Lampung yang bertujuan dapat menambah pengetahuan peserta didik dan peserta didik tidak bosan pada saat pembelajaran.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Mustika Wati mengenai pengembangan *e-modul* berbasis kearifan lokal bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang belum tersedia. Pada penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan materi pembelajaran melalui penerapan materi pada kearifan lokal Kalimantan Selatan yaitu pembuatan dodol Kandangan dan kain sasirangan.²⁷ Persamaannya dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar elektronik modul berbasis kearifan lokal. Sedangkan perbedaannya adalah *e-modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada materi IPS untuk kelas IV MI dan berbasis kearifan lokal Lampung yang bertujuan dapat menambah pengetahuan peserta didik.
 7. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Laily mengenai pengembangan modul berbasis kearifan lokal berupa permainan tradisional bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar setelah menggunakan modul tersebut. Hasil dari penelitian ini berupa modul tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai N-gain sebesar 0,65 dalam kategori sedang.²⁸ Dari penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar elektronik modul berbasis kearifan lokal. Sedangkan *e-modul* yang peneliti kembangkan yaitu berfokus pada materi IPS berbasis kearifan lokal Lampung yang bertujuan dapat menambah pengetahuan peserta didik.
 8. Novia Fitri Jayanti pada tahun 2018, hasil dari penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah *elektronik modul android* berbasis literasi sains terintegrasi nilai Islam pada materi laju reaksi dengan hasil rata-rata dari para ahli berdasarkan penilaian validator tergolong pada kategori sangat valid dengan persentase kevalidan 91,2%. Hasil uji coba praktikalitas kepada pendidik kimia tergolong pada kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan 89,7% dan respon peserta didik terhadap keseluruhan diperoleh hasil 81,04%.²⁹ Persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar *elektronik modul*. Perbedaannya adalah *e-modul* yang dikembangkan ini berfokus literasi sains, materi laju reaksi dan bahan ajar ini dibuat untuk tingkah menengah atas (SMA/MA), sedangkan *e-modul* yang peneliti kembangkan yaitu berfokus pada materi untuk tingkat kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (MI) yaitu dengan materi IPS serta ditambahkan Kearifan lokal Lampung untuk menambah pengetahuan peserta didik.
 9. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajar Kurnianto (2018) yang berjudul “Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Peserta Didik Kelas VII Di SMP N 1 Jetis Bantul” berkesimpulan bahwa modul layak digunakan dengan dibuktikan dengan hasil penilaian ahli materi rata-rata skor 3,33 dengan kategori sangat baik, ahli grafika rata-rata skor 3,42 dengan kategori sangat baik, dan pendidik IPA rata-rata skor 3,58 dengan kategori sangat baik.³⁰ Dari penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah penggunaan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sedangkan perbedaannya terletak pada pengembangannya bahan ajar, materi dan subjek penelitian.

²⁷Mustika Wati, “Pengembangan E-Modul Suhu Dan Kalor Bermuatan Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Sigill,” *pembelajaran fisika* 8, no. 1 (2021): 112–21, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/11107>.

²⁸Nur Laily Makhmudah, Subiki, and Supeno, “Pengembangan Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal Permainan Tradisional Kalimantan Tengah Pada Materi Momentum Dan Impuls,” *pembelajaran fisika* 8, no. 1 (2019): 181–86, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/15222>.

²⁹Novia Fitri Jayanti, “Desain dan Uji Coba E-modul Android Berbasis Literasi Sains Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi Laju Reaksi” (Disertasi, UIN Sultan Syarif Kasim, 2020), 8.

³⁰Fajar Kurnianto, “Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Peserta Didik Kelas 7 Di SMP N 1 Jetis Bantul” (Disertasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018), 7.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini menggunakan pedoman skripsi terbaru untuk penelitian Reserarch and Development (R&D). Adapun uraian untuk sistematika penulisan proposal adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal: mencakup sampul depan (cover), daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan juga daftar lampiran.
2. Bagian isi mencakup bagian bab I, bab II, bab III, bab IV dan bab V:
 - a. Bab I pendahuluan mendeskripsikan tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas mencakup delapan sub bab yaitu : penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan.
 - b. Bab II landasan teori mendeskripsikan tentang sub bab yang berisi deskripsi teoritik dan teori tentang pengembangan model.
 - c. Bab III metode penelitian yang mendeskripsikan tentang tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.
 - d. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan mendeskripsikan tentang hasil penelitian dan pengembangan, analisis data hasil uji coba dan mengkaji produk akhir.
 - e. Bab V penutup mendeskripsikan mengenai simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.
3. Bagian akhir: mencakup dafatr rujukan dan juga lampiran.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Bahan Ajar

a. Pengertian bahan ajar

Pengertian Bahan ajar Menurut Prastowo bahan ajar merupakan segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Samuel juga berpendapat jika bahan ajar merujuk pada beberapa alternatif dalam proses komunikasi.³¹ Bahan ajar adalah segala bentuk material yang disusun secara sistematis yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dan dirancang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Melalui bahan ajar, pendidik akan lebih mudah dan sistematis dalam proses penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya³²

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh pendidik atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya biasanya berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayang. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-instruksi yang diberikan oleh pendidik tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antar peserta didik. dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik.³³ Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar yang akan diteliti pada penelitian ini merupakan segala bentuk bahan pelajaran baik itu dapat berupa suatu materi ataupun material yang akan digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

b. Fungsi bahan ajar

Bahan ajar yang lazimnya tertuang dalam buku teks itu memiliki fungsi yang kompleks didalam peyelenggaraan pendidikan disekolah pusat perbukuan memaparkan bahwa dengan kehadiran bahan ajar, peserta didik menjadi lebih terbantu didalam mencari informasi ataupun didalam membekali dirinya dengan sejumlah pengalaman dan latihan. Dengan keberadaan bahan ajar tersebut, para peserta didik memungkinkan untuk mempelajari suatu bahan sesuai dengan kecepatan masing-masing. Mereka memiliki kesempatan yang luas untuk mengulangi atau meninjau kembali, serta memberikan kemudahan untuk membuat catatan-catatan bagi pemkaian selanjtnya. Greene dan Petty (Tarigan) mengemukakan fungsi bahan ajar secara lebih lengkap, yakni sebagai berikut.

- 1) Mencerminkan suatu sudut pandang yang tangguh dan moderen mengenai pengajaran, serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan pengajaran yang disajikan.
- 2) Menyajikan suatu sumber pokok masalah atau *subject matter* yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para peserta didik sebagai dasar bagi

³¹Dyah Ayu Fajar Utami, Laili Etika Rahmawati, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelajar Bipa Tingkat A1," *kredo* 3, no. 2 (2020): 23, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/4747..>

³²Karwono, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*, 1 ed (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020), 115.

³³Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 1 ed (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 1.

program-program kegiatan yang disarankan, yang keterampilan-keterampilan ekspresional diperoleh dibawah kondisi-kondisi yang menyerupai kehidupan yang sebenarnya.

- 3) Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapih dan bertahap mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi.
- 4) Menyajikan bersama-sama dengan sumber-bahan ajar lainnya dalam mendampingi metode-metode dan saran-sarana pengajaran untuk memotivasi para peserta didik.
- 5) Menyajikan fiksasi (perasan yang mendalam) awal yang perlu dan juga sebaagai penunjang bagi latihan-latihan dan tugas praktis.
- 6) Menyajikan bahan/sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat.

Pendapat-pendapat tentang fungsi bahan ajar tersebut lebih ditekankan pada kepentingan peserta didik, yakni sebagai sarana belajar, sumber informasi, dan sarana berlatih didalam menguasai program pembelajaran tertentu. Meskipun demikian, bahan ajar terhenti pada kepentingan persta didik, tetapi juga pendidik mendapatkan manfaatnya.

c. Prinsip Bahan Ajar

Bahan ajar yang baik terdapat beberapa prinsip atau acuan standar yang penting diperbaiki didalam pengembangan bahan ajar yaitu: relevansi, konsistensi, dan kecukupan:

- 1) Relevansi.
Makna dari relevansi adalah suatu materi yang akan diajarkan oleh pendidik atau yang akan disampaikan itu bersifat relevan dengan standar KD sebagai perwujudan kurikulum. Pada KD tersirat suatu konsep yang harus diajarkan serta karakteristik konsepnya.
- 2) Konsistensi/Keajegan.
Materi pelajaran harus memiliki konsistensi hal ini dikaitkan dengan prinsip-prinsip bahan ajar bahwasannya materi yang akan diajarkan oleh pendidik harus sesuai dengan keluasan KD.
- 3) Kecukupan.
- 4) Prinsip kecukupan bearti bahwa materi yang diajarkan tidak boleh terlalu dalam ataupun terlalu sedikit. Materi ajar yang disampaikan harus cukup memadai untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dasarnya.³⁴

d. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar berdasarkan bentuknya dapat dikelompokkan menjadi empat katagori menurut Majid, yaitu:

- 1) Bahan visual yang terdiri dari bahan ajar cetak antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, *brosur*, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket
- 2) bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio
- 3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film; dan
- 4) bahan ajar interaktif seperti CD interaktif. (interactive teaching material), seperti CAI (*Computer Assistented Instruction*), Copack Disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis we (*Web based learning materials*). Empat jenis bahan ajar tersebut

³⁴Noval Yusidian Putra, Risda Amini, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Integrated Model Di Kelas IV Sekolah Dasar," *education studie* 3, no. 2 (2020): 322, <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2758..>

akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.³⁵

Surtaman merumuskan bahwa jenis bahan ajar terdiri atas tujuh jenis, yaitu (1) petunjuk belajar (petunjuk mahasiswa/pendidik), (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) isi materi pembelajaran, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) petunjuk kerja (seperti lembar kerja atau LKS), (6) evaluasi, dan (7) respon atau umpan balik hasil evaluasi.

e. Kriteria Bahan Ajar

Green dan Petty sebagaimana yang dikutip Tarigan merumuskan sepuluh kriteria bahan ajar yang baik. Kesepuluh kriteria itu adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar itu haruslah menarik minat para peserta didik yang mempergunakannya.
- 2) Bahan ajar itu haruslah mampu memberikan motivasi kepada peserta didik yang memakainya.
- 3) Bahan ajar itu haruslah memuat ilustrasi yang menarik hati para peserta didik yang memanfaatkannya.
- 4) Bahan ajar itu seyogyanya mempertimbangkan aspek linguistik sehingga sesuai dengan kemampuan para peserta didik yang memakainya.
- 5) Bahan ajar itu isinya haruslah berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya; lebih baik lagi apabila dapat menunjangnya dengan terencana sehingga semuanya merupakan suatu kebulatan yang utuh dan terpadu.
- 6) Bahan ajar itu haruslah dapat menstimulasi, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi pra peserta didik yang mempergunakannya.
- 7) Bahan ajar itu haruslah dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar dan tidak bisa agar tidak sempat membingungkan para peserta didik.
- 8) Bahan ajar itu haruslah mempunyai sudut pandang atau *point of view* yang jelas dan tegas sehingga pada akhirnya menjadi sudut pandang para pemakai yang setia.
- 9) Bahan ajar haruslah mampu memberi pemantapan, penekanan pada nilai-nilai peserta didik.
- 10) Bahan ajar haruslah dapat menghargai perbedaan-perbedaan pribadi para peserta didik pemakainya.³⁶

f. Penyusunan bahan ajar

Bahan ajar disusun berdasarkan tujuan atau sasaran pembelajaran yang hendak dicapai. Paulina Panen dan Purwanto mengungkapkan bahwa penyusunan bahan ajar secara umum dapat dilakukan melalui tiga cara, yaitu menulis sendiri, mengemas kembali informasi atau teks, dan penataan informasi. Adapun penjelasan tiga cara tersebut sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar tulisan sendiri

Bahan ajar dapat ditulis sendiri oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain ditulis sendiri guru dapat berkolaborasi dengan pendidik lain untuk menulis bahan ajar secara kelompok, dengan pendidik bidang studi sejenis, baik dalam satu sekolah atau tidak. Penulisan juga dapat dilakukan bersama pakar, yang memiliki keahlian di bidang ilmu tertentu. Penguasaan bidang ilmu, untuk dapat menulis sendiri bahan ajar, diperlukan

³⁵Meilan Arsanti, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula," *kredo* 1, no. 2 (2018): 74, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2107..>

³⁶Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 1 ed (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 45-46.

kemampuan menulis sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional. Penulisan bahan ajar selalu berlandaskan pada kebutuhan peserta didik, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Untuk itu dalam menulis bahan ajar didasarkan:

- a. Analisis materi pada kurikulum
- b. Rencana atau program pengajaran, dan
- c. Silabus yang telah disusun.

Materi bahan ajar berupa pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang tercantum dalam program pembelajaran sesuai dengan silabus. Hasil penyusunan bahan ajar dari karya sendiri, paling ekonomis, walaupun beban tugasnya berat. Setiap bab berjumlah lebih kurang 15-25 halaman, untuk pelajaran eksakta 10-20 halaman.

2) Bahan ajar hasil kemasan informasi atau teks (*Text Transformation*)

Dalam pengemasan informasi, pendidik tidak menulis bahan ajar sendiri dari awal, tetapi memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada di pasaran untuk dikemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik, dan dapat dipergunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses instruksional. Informasi yang sudah ada di pasaran dikumpulkan berdasarkan kebutuhan. Kemudian ditulis kembali/ulang dengan gaya bahasa yang sesuai untuk menjadi bahan ajar (diubah), juga diberi tambahan kompetensi atau keterampilan yang akan dicapai, bimbingan belajar, latihan, tes, serta umpan balik agar mereka dapat mengukur sendiri kompetensinya yang telah dicapai. Keuntungannya, cara ini lebih cepat diselesaikan dibanding menulis sendiri. Sebaiknya memperoleh ijin dari pengarang buku aslinya.

3) Penataan informasi (Kompilasi)

Bahan ajar juga dapat dilakukan melalui kompilasi seluruh materi yang diambil dari buku teks, jurnal, majalah, artikel, koran, dll. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi (kompilasi). Proses penataan informasi hampir sama dengan proses pengemasan kembali informasi. Namun dalam proses penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap bahan ajar yang diambil dari buku atau informasi yang ada di pasar. Jadi materi dikumpulkan kemudian difoto copy secara langsung. Sumber materi berasal dari buku teks dan sebagainya tersebut, dipilah-pilah, kemudian disusun berdasarkan tujuan atau standar kompetensi atau mengikuti silabus. Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis game edukasi ini, disusun dengan cara *texttransformation*. Peneliti memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada, kemudian peneliti mengemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik, dan dapat dipergunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses instruksional. Selanjutnya, peneliti menulis kembali/ulang dengan gaya bahasa yang sesuai untuk menjadi bahan ajar (diubah).³⁷

2. Modul

Modul dibagi menjadi dua jenis, yaitu modul cetak dan juga modul elektronik atau biasa disebut dengan e-modul, untuk melihat perbedaan diantara keduanya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Modul Cetak

1) Pengertian Modul Cetak

³⁷Ina Magdalena, dkk., "Analisis Bahan Ajar," *pendidikan dan ilmu sosial* 2, no. 2 (2020): 311-326, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828..>

Menurut asyar modul adalah salah satu bahan ajar berbasis cetak yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar sendiri tanpa kehadiran pengajar secara langsung. Lain lagi dengan prawiradiraga menjelaskan bahwa modul adalah suatu proses pembelajaran mengenai satuan bahasa tertentu yang disusun secara sistematis, oprasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para pendidik.³⁸ Sedangkan menurut direktorat jendral sumber daya Iptek dan Dikti, kementerian riset, teknologi dan pendidikan modul adalah bagian dari bahan ajar untuk suatu mata kuliah yang di tulis oleh dosen mata kuliah tersebut, mengikuti kaidah tulisan ilmiah dan disebarluaskan kepada pesrta kuliah.³⁹ Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah sebagai bahan ajar untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran sehingga tercapai lah sebuah tujuan dari pembelajaran tersebut.

2) Fungsi Modul

Terdapat beberapa fungsi modul dalam pelaksanaan program peningkatan mutu kegiatan Dikterpan, yaitu:

- a) Mengatasi kelemahan pembelajaran konvensional.
Pembelajaran konvensional lebih banyak menekankan kepada aktivitas dosen (*teacher center*), dimana seorang dosen berperan sebagai sumber informasi utama, sedangkan aktivitas peserta didik lebih banyak menyimak dan mencatat apa yang disampaikan oleh dosen. Melalui modul ini peserta didik dapat berusaha untuk mencari informasi secara lebih aktif dan mengoptimalkan semua kemampuan dan potensi belajar yang dimilikinya.
- b) Meningkatkan motivasi belajar.
Melalui modul, motivasi belajar peserta didik diharapkan lebih meningkat, karena sistem pembelajaran disesuaikan dengankesempatan dan kecepatan belajar masing-masing.
- c) Meningkatkan kreativitas dosen dalam mempersiapkan pembelajaran individual.
- d) Mewujudkan prinsip maju berkelanjutan.
Melalui penggunaan modul, peserta didik telah menguasai materi pada kegiatan belajar pertama, secara individual dapat melanjutkan pada kegiatan belajar berikutnya. Prinsip maju berkelanjutan ini menjadi prinsip yang paling penting dalam pengembangan modul. Dengan prinsip ini, peserta didik yang satu dengan yang lain akan memiliki perbedaan waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu mata kuliah.
- e) Meningkatkan konsentrasi belajar
Modul dapat mewujudkan belajar dengan konsentrasi yang lebih meningkat. Konsentrasi belajar ini menjadi sangat penting agar peserta didik tidak mengalami kesulitan pada saat harus menyelesaikan tugas-tugas atau latihan yang disarankan dalam modul tersebut.

³⁸Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2 ed (Jakarta: Kencana, 2020), 158.

³⁹Jagianto Hartono, *Penulisan Buku Ajar Yang Baik Dan Produktif*, 1 ed (Yogyakarta: Andi Anggota Ikapi, 2021),7.

3) Karakteristik Modul Cetak

Modul tentunya memiliki karakteristik yang mampu menghasilkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul. Karakteristik tersebut antara lain:

a) *Self Instruction*

Self instruction merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.

b) *Self Contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.

c) Berdiri Sendiri

Berdiri sendiri atau *stand alone* merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar lain, atau tidak harus digunakan bersamaan dengan bahan ajar/media lain.

d) Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras.

e) Bersahabat/Akrab (*User Friendly*)

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.⁴⁰

4) Ciri-ciri Modul cetak

Modul pembelajaran memiliki ciri-ciri yakni:

a) *Bersifat Self-Instructional*.

Pengajaran modul menggunakan paket pelajaran memuat satu konsep atau unit dari bahan pengajaran.

b) Pengakuan atas perbedaan individual.

Pembelajaran melalui modul sangat sesuai untuk menanggapi perbedaan individual peserta didik, karena modul pada dasarnya disusun untuk diselesaikan oleh peserta didik secara perorangan.

c) Memuat rumusan tujuan pembelajaran/kompetensi dasar secara eksplisit. Bagi penyusun modul, tujuan yang spesifik berguna untuk menentukan media dan kegiatan belajar yang harus direncanakan untuk mencapai tujuan. Bagi pendidik tujuan berguna untuk memahami isi pelajaran dan bagi peserta didik berguna untuk menyadarkan mereka tentang apa yang diharapkan.

d) Adanya asosiasi, struktur dan urutan pengetahuan.

⁴⁰Kpudanp Rakyat, Modul Panduan Menyusun Modul Pelatihan Direktorat Jendral Sumber Daya Air Direktorat Bina Operasi Dan Pemeliharaan, (Jakarta,2019), 8.

Proses asosiasi terjadi karena dengan modul peserta didik dapat membaca teks dan melihat diagram-diagram dan buku modul nya. Struktur dan urutan maksudnya materi pada buku modul itu dapat disusun mengikuti struktur secara hierarki

- e) Penggunaan berbagai macam media (*multimedia*).
Pembelajaran modul memungkinkan digunakannya berbagai macam media pembelajaran. Hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik berbeda-beda terhadap kepekaannya terhadap media. Oleh karena itu dalam belajar menggunakan modul bisa saja divariasikan dengan media lain seperti penggunaan komputer, radio dan televisi.
- f) Partisipasi aktif dari peserta didik.
Modul disusun sedemikian rupa sehingga bahan-bahan pembelajaran yang ada dalam modul tersebut bersifat *self-instructional*, sehingga akan terjadi keaktifan belajar tinggi.
- g) Adanya *reinforcement* langsung terhadap respons peserta didik.
Respons yang diberikan peserta didik mendapat konfirmasi atas jawaban benar, dan mendapat koreksi langsung atas kesalahan jawaban yang dilakukan. Hal ini dilakukan dengan cara mencocokkan hasil pekerjaannya dengan kunci jawaban yang telah disediakan.
- h) Adanya evaluasi terhadap penguasaan peserta didik atas hasil belajarnya.
Dalam pembelajaran modul dilengkapi pula dengan adanya kegiatan evaluasi, sehingga hasil evaluasi ini dapat diketahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajarinya. Untuk mengetahui peserta didik berada pada tingkat penguasaan yang mana dalam suatu modul juga dilengkapi tentang cara perhitungannya dan patokan.⁴¹

b. Modul Elektronik (*E-modul*)

Perbedaannya hanya terletak pada format penyajian fisiknya saja, dan komponen modulnya pun tidak berbeda. Modul elektronik mengadaptasi komponen-komponen yang terdapat di dalam modul cetak pada umumnya. Perbedaan hanya pada penyajian fisik modul elektronik yang membutuhkan perangkat komputer untuk menggunakannya.

1) Pengertian Modul Elektronik

E-module secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “electronic” dan “*module*”. Simarmata menyebut bahwa modul adalah satuan kegiatan belajar terencana yang didesain guna membantu peserta didik menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri sehingga dapat memaksimalkan kemampuan intelektualnya. Modul dirancang secara khusus dan jelas berdasarkan kecepatan pemahaman masing-masing peserta didik, sehingga mendorong peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Seiring dengan perkembangan IPTEK saat ini mulai terjadi transisi dari media cetak menjadi media digital. Modul pembelajaran juga mengalami transformasi dalam hal penyajiannya ke bentuk elektronik, yang dikenal sebagai *modul elektronik (e-module)*.⁴²

⁴¹Muldiyana, Nurdin, Ibrahim, and Suyitno. Musllim, “Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Watampone,” *teknologi pendidikan* 20, no. 1 (2018): 51, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/7845>.

⁴²Ricu Sidiq, Najuah, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar,” *pendidikan sejarah* 1, 9 no. 1(2020): 4, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jps/article/view/13650>.

Menurut Wijayanto menyatakan bahwa *modul elektronik* atau *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau gadget lainnya. *E-modul* merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompetensinya.⁴³ Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa *modul elektronik* adalah suatu bahan ajar mandiri yang dilengkapi dengan pendukung multimedia, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

2) Karakteristik *E-modul*

Tidak hanya modul cetak yang memiliki karakteristik, *modul elektronik* pun memiliki karakteristik berupa :

- a) *Self instructional*, peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- b) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh.
- c) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- d) Adaptif, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- e) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya.
- f) Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.
- g) Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer
- h) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- i) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi software
- j) Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).⁴⁴

3) Prinsip Pengembangan *E- Modul*

- a) Diperkirakan e-modul menumbuhkan minat bagi peserta didik.
- b) Ditulis dan dibuat untuk digunakan oleh peserta didik.
- c) Merumuskan tujuan pembelajaran (*goals & objectives*).
- d) Dikemas dengan fleksibel.
- e) Disusun sesuai kebutuhan dan tujuan belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik
- f) Berfokus pada pemberian peluang bagi peserta didik dalam berlatih.
- g) Membantu dalam kesulitan belajar.
- h) Membuuhkan sistem navigasi yang cermat.
- i) Menyediakan rangkuman.
- j) Bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif , interaktif.

⁴³Anna Elvarita,Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo, "Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan," *pendidikan teknik sipil (jpensil)* 9, no. 1 (2020): 1-7, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/11987/8058..>

⁴⁴Asmiyunda, Guspatni, Fajriah Azra, "Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Kelas XI SMA/MA," *eksakta pendidikan* 2, no. 2 (2018): 156, <https://jep.pjj.unp.ac.id/index.php/jep/article/download/202/61/..>

- k) Dibuat untuk proses pembelajaran.
- l) Membuuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
- m) Adanya umpan balik.
- n) Menunjang *self assessment*.
- o) Menjelaskan cara mempelajari *e-modul*
- p) Adanya petunjuk/pedoman dari awal sampai akhir menggunakan *modul elektronik*⁴⁵

4) Keunggulan *E-modul*

E-modul memiliki keunggulan, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi peserta didik, karena setiap kali mengerjakan tugas, pelajaran dibatasi dengan jelas sesuai dengan kemampuan.
2. Pada bagian evaluasi, peserta didik mengetahui, bagian modul yang telah berhasil dikuasai dan bagian modul yang belum berhasil dikuasai.
3. Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
4. Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
5. Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.
6. Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

Ada beberapa catatan dari *e-modul* yaitu:

1. Biaya pengembangan bahan tinggi dan membutuhkan waktu yang lama.
2. Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh peserta didik pada umumnya dan peserta didik yang belum matang pada khususnya.
3. Membutuhkan ketekunan dan waktu yang tinggi dari fasilitator untuk memantau proses belajar peserta didik secara terus menerus, memberi motivasi dan konsultasi individu ketika peserta didik membutuhkannya.⁴⁶

3. *Anyflip*

a. Pengertian *Anyflip*

Salah satu cara agar modul elektronik menyenangkan dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi dan teknologi komputer yang dapat digunakan sebagai modul elektronik, termasuk aplikasi *Anyflip*. Menurut Sri Handayati *web Anyflip* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memudahkan pendidik dalam membuat materi pembelajaran yang menarik seperti *e-book*. *Anyflip* memiliki fungsi pengeditan dan objek media pada halaman dapat dibalik seperti buku asli. Software ini juga terdapat fungsi untuk mengedit lebih banyak video, gambar, audio, hyperlink dan objek multimedia pada halaman flip untuk membuat *e-book* lebih menarik. *E-book* memiliki dampak yang luar biasa terhadap kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Bagi seorang pendidik, ia sangat terbantu dengan adanya *e-book* dengan berbagai kegunaan. Pendidik akan lebih mudah menemukan sumber daya dengan menambahkan referensi sumber belajar. *E-book* dapat diakses melalui smartphone,

⁴⁵Ismi Laili, Ganefri, Usmeld, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik," *pendidikan dan pembelajaran* 3, no. 3 (2019): 309, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/21840>..

⁴⁶Kemendikbud, *Tips Dan Trik Penyusunan E-Modul Direktorat Jendera Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas*, 1 ed (Jakarta, 2017), 3.

tablet atau laptop melalui penggunaan internet. Modul elektronik ini akan lebih dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Anyflip* yang berfungsi sebagai media untuk membuat modul elektronik lebih menarik.⁴⁷

Anyflip diciptakan untuk membantu pendidik membuat *e-book* yang cocok untuk perangkat desktop dan mobile yang dapat membantu pendidik memberikan materi pembelajaran yang menarik.⁴⁸ Perlunya belajar menggunakan aplikasi *flip* apa saja, terutama di sekolah dasar, karna peserta didik sekolah dasar memahami bahwa materinya masih abstrak. Media dapat menjadi alat untuk memperjelas pesan dokumen dan memotong batasan ruang dan waktu.⁴⁹ Keberadaan media sangat penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan metode penyajian media. Aplikasi *Anyflip* perangkat lunak yang dapat memungkinkan pendidik untuk dengan mudah menawarkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

b. Langkah-langkah Peggunn Aplikasi *Anyflip*

1. Buka browser lalu klik nama aplikasi *Anyflip*, setelah muncul klik yang paling atas
2. Setelah ditunggu beberapa saat maka akan mucul tampilan pertama dari *Anyflip* dan harus mendaftarkan akun dulu

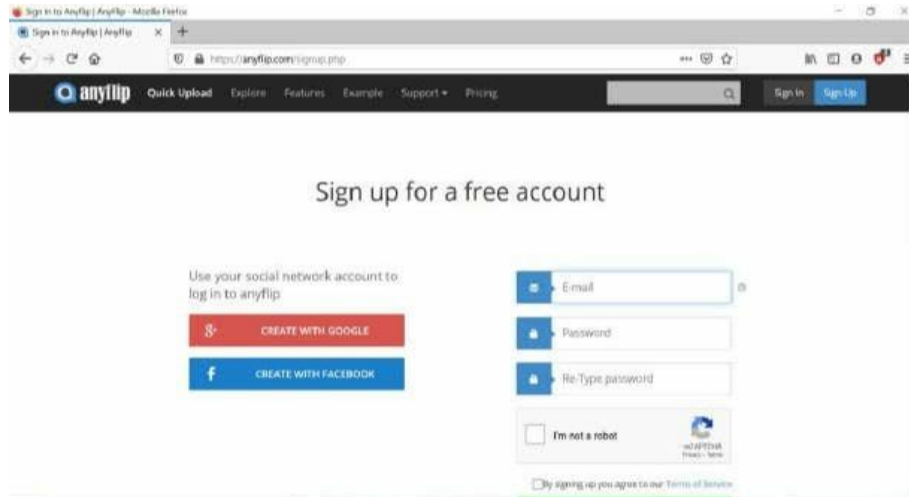


⁴⁷Nurdin Amin, Wati Oviana, Fildzah Ghassani, "Kelayakan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Web Menggunakan Web Anyflip pada Materi Sistem Pencernaan," *bioeducation journa* 5, no. 2 (2021): 101, <https://docplayer.info/233442912-Bioeducation-journal.html>..

⁴⁸Gusmilarni, Nur Muhajirah Yunus, "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Sistem Koordinasi Siswa Kelas XI," *pendidikan biologi* 7, no.2 (2022): 225, <https://e-journal.my.id/biogenesis/article/view/2008..>

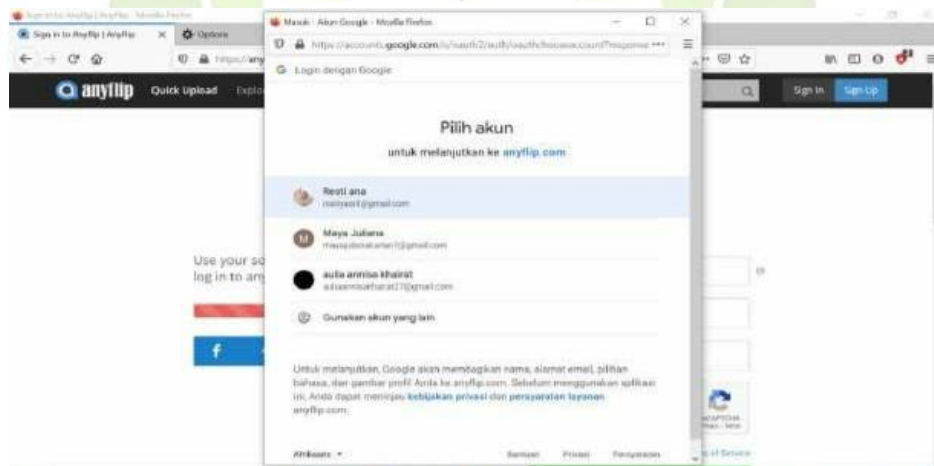
⁴⁹Ikha Listyarini, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar," *wawasan pendidikan*. 2, no. 1 (2022): 138, <https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/9787/0..>

3. Untuk mendaftar klik **Sign Up**

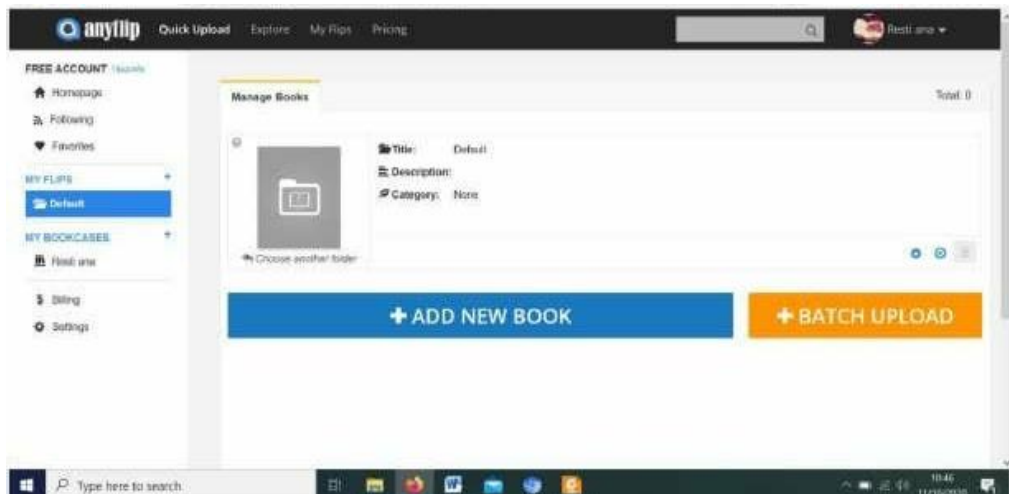


Tampilan pertama dari *anyflip* yaitu dengan menggunakan akun google

4. Kemudian pilih akun yang akan didaftarkan.



5. Setelah akun sudah terdaftar maka akan muncul tampilan seperti ini yaitu tampilan *anyflip*



4. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri yang biasanya diwariskan secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi melalui cerita dan mulut kemulut. Kearifan lokal ada dalam cerita rakyat, dalam bentuk pribahasa, kebiasaan, dalam pepatah-pepatah lagu dan permainan rakyat. Sering disampaikan sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam setempat.⁵⁰

Kearifan lokal dalam bahasa asing sering dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*), atau kecerdasan setempat (*local genius*). Biasanya kearifan lokal dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat yang bersifat bujaksana dan penuh kearifan tradisional. Kearifan tradisional disini adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan, serta adat kebiasaan etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan didalam komunitas ekologis. Jadi kearifan lokal ini tidak hanya menyangkut pengetahuan. Secara konseptual, pemberdayaan masyarakat atau komunitas adalah upaya untuk meningkatkan harkat dan martabat lapisan masyarakat yang dalam kondisi sekarang tidak mampu melepaskan diri dari perangkap kemiskinan dan keterbelakangan.

Menurut Daimah dalam artikelnya mengenai pendidikan inklusif dalam perspektif Al-Qur'an, menjelaskan bahwa seharusnya manusia tidak boleh terpecah belah akibat keragaman suku dan budaya yang ada. Hal ini sesuai dengan surah Al-Hujurat ayat 13 yaitu

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Wahai manusia. Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti” (Q.S AlHujurat [18]:13).

Berdasarkan ayat tersebut Allah SWT telah menciptakan manusia dari bermacam-macam suku dan budaya agar saling mengetahui dan juga diciptakan nya manusia yang mempunyai daya cipta, rasa dan karya sehingga munculah sebuah kebudayaan yang harus kita lestarikan dengan tujuan agar saling mengenal dan menghargai masing-masing.⁵¹ Kearifan lokal merupakan pengetahuan dasar yang dihasilkan dari kehidupan seimbang dengan alam. Kearifan/kebijaksanaan ini bisa bersifat abstrak dan konkret, tetapi karakteristik penting adalah datang dari pengalaman atau kebenaran yang diperoleh dari

⁵⁰ Zoer'aini Djamal Irwan, *Lanskap Hutan Kota Berbasis Kerifan Lokal*, 1 ed (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2019), 89-90.

⁵¹Daimah Daimah, “Pendidikan Inklusif Perspektif QS. Al-Hujurat Ayat 10-13 Sebagai Solusi Eksklusifisme Ajaran Di Sekolah,” *pendidikan agama islam al-thariqah* 3, no. 1 (2018): 53–65, <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhathariqah/article/view/1837..>

kehidupan.⁵² Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kearifan lokal merupakan tatanan dalam bentuk pengetahuan, norma, peraturan dan keterampilan masyarakat diberbagai daerah yang diwariskan secara turun menurun dan harus dijaga kelestariannya.

b. Ciri-Ciri Kearifan Lokal

Adapun ciri-ciri dari kearifan lokal adalah sebagai berikut :

- 1) Mampu bertahan terhadap budaya luar.
- 2) Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
- 3) Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli.
- 4) Mempunyai kemampuan mengendalikan.
- 5) Mampu memberi arah pada perkembangan budaya⁵³

c. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal tentunya juga memiliki berbagai macam fungsi, yaitu :

- 1) Penanda identitas sebuah komunitas
- 2) Sebagai elemen perekat (aspek kohesif) lintas warga, lintas agama dan kepercayaan.
- 3) Kearifan lokal memberikan warna kebersamaan bagi sebuah komunitas.
- 4) Mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya diatas common ground/kebudayaan yang dimiliki.
- 5) Mendorong terbangun nya kebersamaan, apresiasi sekaligus sebagai sebuah mekanisme bersama untuk menepis berbagai kemungkinan yang meredusir, bahkan merusak, solidaritas komunal, yang dipercayai berasal dan tumbuh di atas kesadaran bersama, dari sebuah komunitas terintegrasi.⁵⁴

d. Tantangan Kearifan Lokal

Kearifan lokal selalu dihadapkan dengan berbagai tantangan berkaitan dengan perubahan zaman, maupun perkembangan tuntutan nilai kearifan lokal itu sendiri oleh pemilik atau pengguna nya, seperti di bawah ini:

- 1) Aspek Tantangan Kearifan Lokal
 - a) Jumlah Penduduk, yaitu pertumbuhan penduduk yang tinggi akan mempengaruhi kebutuhan pangan dan berbagai produksi lainnya untuk mencukupi kebutuhan manusia, bahwa penduduk yang banyak merupakan penyebab kemiskinan, hal ini terjadi karena laju pertumbuhan penduduk yang mengikuti deret ukur tidak akan pernah terkejar oleh penambahan makanan dan pakaian yang hanya mengikuti deret hitung.

⁵²Inas Mufidatul Insiroh, Ela Puji Hariani, Syahrul Mubaroq, "Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Solusi Menghadapi Kesenjangan Digital Dalam Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Di Indonesia," *indonesian journal of social development* 1, no. 1 (2020): 57, <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/1837>.

⁵³Syafrizal, Calam Ahmad, "Local Wisdom: Eksistensi Dan Degradasi Tinjauan Antropologi Sosial Ekplorasi Kearifan Lokal Etnik Ocu Di Kampar Riau," *edutech pendidikan dan ilmu sosial* 5, no. 2 (2019): 178, <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/3424/0>.

⁵⁴Sely Indri Prameswari, Iskandar, Slamet Rifanjeni, "Kearifan Lokal Masyarakat Adat Dayak Hibun Dalam Melestarikan Hutan Teringkang Di Dusun Beruak Desa Gunam Kecamatan Parindu Kabupaten Sanggau," *hutan lestari* 7, no. 1 (2019): 1668-1669, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmfkh/article/download/38499/75676584656>.

- b) Teknologi Modern dan Budaya, yaitu perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang cepat menyebabkan kebudayaan berubah dengan cepat pula. Perubahan yang terjadi pada masyarakat yang kebudayaannya sudah maju atau kompleks, biasanya terwujud dalam proses penemuan (*discovery*), penciptaan baru (*invention*), dan melalui proses difusi (persebaran unsur-unsur kebudayaan).
- c) Modal Besar, yaitu eksploitasi terhadap sumber daya alam dan lingkungan sekarang ini telah sampai pada titik kritis, yang menimbulkan berbagai masalah lingkungan dan masyarakat. Di samping masalah lingkungan yang terjadi di wilayah eksploitasi sumber daya alam, sebenarnya terdapat masalah kemanusiaan, yaitu tersingkirnya masyarakat asli (*indigenous people*) yang tinggal didalam dan sekitar wilayah eksploitasi baik eksploitasi sumber daya hutan, sumber daya laut, maupun hasil tambang.
- d) Kemiskinan dan Kesenjangan, yaitu kemiskinan dan kesenjangan merupakan salah satu masalah yang paling berpengaruh terhadap timbulnya masalah sosial. Masalah sosial yang bersumber dari kemiskinan dan kesenjangan atau kesulitan dalam pemenuhan kebutuhan pokok, sering kali tidak berdiri sendiri tetapi saling berkaitan dengan faktor lain. Adapun jalan pemecahan yang paling mungkin untuk diambil adalah : i) mempertahankan kearifan lokal. Dalam mempertahankan eksistensinya, diperlukan suatu usaha untuk menjaganya untuk tetap berkembang dalam masyarakat. Usaha tersebut harus disertai dengan kesadaran akan peranan kearifan lokal yang sangat penting didalam menghadapi permasalahan. Sesuai yang telah dibahas diatas, globalisasi dan westernisasi mengancam kearifan lokal. Untuk itu dalam setiap unsur asing yang masuk, hendaknya tetap memegang nilai-nilai asli sebagai pedoman usulan bagi pemerintah, lebih menegakkan hukum tentang undang-undang lingkungan hidup merupakan hal yang wajib dilakukan. Perlunya usaha penghijauan dan gerakan peduli lingkungan yang harus dilakukan mengingat kerusakan alam semakin parah. Usulan bagi masyarakat, kesadaran, kepedulian, dan sikap tanggung jawab diperlukan dalam menjaga kelestarian lingkungan. Sadar bahwa lingkungan merupakan hal penting untuk kelangsungan hidup manusia. Peduli untuk melestarikan dan menjaga lingkungan, serta kegiatan manusia harus disertai rasa tanggung jawab terhadap alam.

2) Aspek Bentuk Kearifan Lokal

Terdapat lebih kurang enam dimensi pokok kearifan lokal yaitu:

- a) Pengetahuan lokal, setiap masyarakat dimana pun berada baik dipedesaan maupun pedalaman selalu memiliki pengetahuan lokal yang terkait dengan lingkungan hidupnya. Pengetahuan lokal terkait dengan perubahan dan siklus iklim kemarau dan penghujan, jenis-jenis fauna dan flora, dan kondisi geografi, demografi, dan sosiografi. Hal ini terjadi karena masyarakat mendiami suatu daerah itu cukup lama dan telah mengalami perubahan sosial yang bervariasi menyebabkan mereka mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan adaptasi ini menjadi bagian dari pengetahuan lokal mereka dalam menaklukkan alam.
- b) Nilai lokal, yaitu untuk mengatur kehidupan bersama antara warga masyarakat, maka setiap masyarakat memiliki aturan atau nilai-nilai lokal yang ditaati dan disepakati bersama oleh seluruh anggotanya. Nilai-nilai ini biasanya mengatur hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan Tuhan nya.

Nilai-nilai ini memiliki dimensi waktu, nilai masa lalu, masa kini dan masa datang, dan nilai ini akan mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan masyarakatnya.

- c) Keterampilan lokal, yaitu kemampuan bertahan hidup (*survival*) dari setiap masyarakat dapat dipenuhi apabila masyarakat itu memiliki keterampilan lokal. Keterampilan lokal dari yang paling sederhana seperti berburu, meramu, bercocok tanam sampai membuat industri rumah tangga. Keterampilan lokal ini biasanya hanya cukup dan mampu memenuhi kebutuhan keluarganya masing-masing atau disebut dengan ekonomi subsisten. Keterampilan lokal ini juga bersifat keterampilan hidup (*life skill*),²⁹ sehingga keterampilan ini sangat tergantung kepada kondisi geografi tempat di mana masyarakat itu bertempat tinggal.
- d) Sumber daya lokal, yaitu sumber daya lokal ini pada umumnya adalah sumber daya alam yaitu sumber daya yang tidak dapat diperbarui dan yang dapat diperbarui. Masyarakat akan menggunakan sumber daya lokal sesuai dengan kebutuhannya dan tidak akan mengeksploitasi secara besar-besaran atau dikomersilkan. Sumber daya lokal ini sudah dibagi peruntukannya seperti hutan, kebun, sumber air, lahan pertanian, dan permukiman, kepemilikan sumber daya lokal ini biasanya bersifat kolektif atau komunitarian.
- e) Mekanisme pengambilan keputusan lokal, yaitu ahli adat dan budaya sebenarnya setiap masyarakat itu memiliki pemerintahan lokal sendiri atau disebut pemerintahan kesukuan. Suku merupakan kesatuan hukum yang memerintah warganya untuk bertindak sebagai warga masyarakat. Masing-masing masyarakat mempunyai mekanisme pengambilan keputusan yang berbeda-beda. Ada masyarakat yang melakukan secara demokratis atau duduk sama rendah berdiri sama tinggi. Ada juga masyarakat yang melakukan secara bertingkat atau berjenjang naik dan bertangga turun.

e. Aspek Kearifan Lokal

Kearifan lokal dapat dikategorikan ke dalam dua aspek, yaitu kearifan lokal yang berwujud nyata (*tangible*) dan yang tidak berwujud (*intangible*).

- 1) Kearifan lokal berwujud nyata (*tangible*).
- 2) Tekstual, yaitu beberapa jenis kearifan lokal seperti sistem nilai, tata cara, ketentuan khusus yang dituangkan ke dalam bentuk catatan tertulis seperti yang ditemui dalam kitab tradisional primbon, kalender dan prasi (budaya tulis diatas lembaran daun lontar). Sebagai contoh, prasi, secara fisik, terdiri atas bagian tulisan (naskah cerita) dan gambar (gambar ilustrasi).
- 3) Bangunan atau arsitektural, yaitu bangunan-bangunan tradisional yang merupakan cerminan dari bentuk kearifan lokal, seperti bangunan rumah rakyat Bengkulu. Bangunan rumah rakyat ini merupakan bangunan rumah tinggal yang dibangun dan digunakan oleh sebagian besar masyarakat dengan mengacu pada rumah ketua adat. Bangunan vernakular ini mempunyai keunikan karena proses pembangunan yang mengikuti para leluhur, baik dari segi pengetahuan maupun metodenya. Bangunan vernakular ini terlihat tidak sepenuhnya didukung oleh prinsip dan teori bangunan yang memadai, namun secara teori terbukti mempunyai potensi-potensi lokal karena dibangun melalui proses trial & error, termasuk dalam menyikapi kondisi lingkungannya.
- 4) Benda cagar budaya/tradisional (karya seni). Benda-benda cagar budaya yang merupakan salah satu bentuk kearifan lokal, contohnya, keris. Keris merupakan salah

satu bentuk warisan budaya yang sangat penting. Meskipun pada saat ini keris sedang menghadapi berbagai dilema dalam pengembangan serta dalam menyumbangkan kebaikan yang terkandung didalamnya kepada nilai-nilai kemanusiaan di muka Bumi ini, organisasi bidang pendidikan dan kebudayaan atau UNESCO Badan Perserikatan Bangsa Bangsa, mengukuhkan keris Indonesia sebagai karya agung warisan kebudayaan milik seluruh bangsa didunia.

Setidaknya sejak abad ke-9, sebagai sebuah dimensi budaya, Keris tidak hanya berfungsi sebagai alat bela diri, namun sering kali merupakan media ekspresi kesenian dalam hal konsep, bentuk, dekorasi hingga makna yang terkandung dalam aspek seni dan tradisi teknologi arkeometalurgi. Keris memiliki fungsi sebagai seni simbol jika dilihat dari aspek seni dan merupakan perlambang dari pesan sang empu penciptanya. Ilustrasi lainnya adalah batik, sebagai salah satu kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Terdapat berbagai macam motif batik yang setiap motif tersebut mempunyai makna tersendiri. Sentuhan seni budaya yang terlukiskan pada batik tersebut bukan hanya lukisan gambar semata, namun memiliki makna dari leluhur terdahulu, seperti pencerminan agama (Hindu atau Budha), nilai-nilai sosial dan budaya yang melekat pada kehidupan masyarakat.

5) Kearifan lokal berwujud tidak nyata (*intangible*)

Petuah yang disampaikan secara verbal dan turun temurun yang dapat berupa nyanyian dan kidung yang mengandung nilai-nilai ajaran tradisional. Melalui petuah atau bentuk kearifan lokal yang tidak berwujud lainnya, nilai sosial disampaikan secara oral/verbal dari generasi ke generasi. Kearifan lokal berwujud tidak nyata, misalnya:

- a) Papua, terdapat kepercayaan te aro neweak lako (alam adalah aku). Gunung Erstberg dan Grasberg dipercaya sebagai kepala mama, tanah dianggap sebagai bagian dari hidup manusia. Pemanfaatan sumber daya dilakukan secara seksama dan secara hati-hati.
- b) Serawai, Bengkulu, terdapat keyakinan celako kumali. Kelestarian lingkungan terwujud dari kuatnya keyakinan ini yaitu tata nilai tabu dalam berladang dan tradisi tanam tanjak.
- c) Dayak Kenyah, Kalimantan Timur, terdapat tradisi tana,, ulen. Kawasan hutan dikuasai dan menjadi milik masyarakat adat. Pengelolaan tanah diatur dan dilindungi oleh aturan adat. Masyarakat Undau Mau, Kalimantan Barat. Masyarakat ini mengembangkan kearifan lingkungan dalam pola penataan ruang pemukiman, dengan mengklasifikasi hutan dan memanfaatkannya. Perladangan dilakukan 31 dengan rotasi dengan menetapkan masa berat, dan mereka mengenal tabu sehingga penggunaan teknologi dibatasi pada teknologi pertanian sederhana dan ramah lingkungan.
- d) Masyarakat Kasepuhan Pancer Pangawinan, Kampung Dukuh Jawa Barat. Mereka mengenal upacara tradisional, mitos, tabu, sehingga pemanfaatan hutan hati-hati. Tidak diperbolehkan eksploitasi kecuali atas izin sesepuh adat

e) Bali dan Lombok, masyarakat mempunyai awig-awig⁵⁵

5. Sejarah Singkat Kebudayaan Provinsi Lampung

a. Daerah Lampung

Daerah Lampung yang sekarang disebut “Sai Bumi Ruwa Jurai” atau rumah tangga dua asal keturunan, luas wilayah 36.376,5 terletak diujung selatan pulau Sumatera, yang seolah-olah seperti kepa ikan besar yang siap menelan pulau Jawa penduduknya pada akhir tahun 1905 untuk pertama kali dibuka daerah transmigrasi dari Jawa berjumlah hanya 156.518 jiwa atau rata-rata 5 jiwa per km² jumlah tersebut belum termasuk daerah Krui dan tidak termasuk daerah Komering juga orang Lampung kalau semuanya dimasukkan barangkali yang dikatakan orang Lampung pada permulaan abad ke-20 hanya berkisar 250.000 orang, dan sekarang dari jumlah penduduk provinsi Lampung sebesar 7.149.095 jiwa pada tahun 2000. Barangkali yang dikatakan orang Lampung asli hanya berkisar pada jumlah satu juta jiwa.

Lampung terkenal zaman Belanda sebagai daerah lada hitam ketika itu yang masih merupakan daerah keresidenan Lampung yang terbagi dalam berbagai daerah kabupaten, kewedanaan dan kecamatan serta kampung-kampung yang kemudian pemerintah terbawah terdiri dari persekutuan-persekutuan hukum adat yang disebut *magra* dibawah pimpinan kepala *magra* yang disebut *pasirah*, pejabat *pasirah* dipilih dari beberapa kepala adat yang disebut *penyimpang* atau *sebatin* yang diajukan dari masing-masing kampung-kampung dalam wilayah *magra* bersangkutan.

Keresidenan Lampung berubah menjadi daerah provinsi memisah dari Sumatera Selatan pada tanggal 18 Maret 1964 berdasarkan undang-undang nomor 14 tahun 1964 provinsi Lampung ini terbagi dalam daerah tingkatan dua yakni, kabupaten Lampung Utara, Lampung Tengah dan Lampung Selatan serta kotamadya Bandar Lampung. Setiap daerah tingkat dua terdapat daerah-daerah kecamatan, setiap kecamatan terdiri dari kampung-kampung atau desa, kampung adalah sebutan untuk tempat bermukim penduduk asli sedangkan desa adalah tempat bermukim penduduk asli transmigrasi terutama dari Jawa dan Bali. Ketika Lampung menjadi daerah tingkat provinsi, pemerintah tingkat bawah yang disebut *marga* sudah tidak ada lagi karena telah dibubarkan sejak tahun 1952. Dengan demikian tidak ada lagi yang namanya pemerintahan adat *marga* teritorial yang disebut “*Haminte*” atau (*Gamentee*) berdasarkan *marga* *reglement* tanggal 21 Juli 1939 no 536 (IGOB S. 1938 no 490).⁵⁶

b. Orang Lampung

Menurut perkiraan orang Lampung yang berbudaya Lampung atau yang disebut suku Lampung yang bermukim diseluruh wilayah Lampung baik di kota provinsi, kabupaten, kecamatan maupun yang bermukim kampung halaman diperkirakan paling banyak berjumlah satu juta jiwa sudah merupakan golongan minoritas jika dibandingkan dengan penduduk asal pendatang atau transmigrasi. Daerah Lampung yang dimaksud apabila dilihat dari segi kebudayaan meliputi daerah Komering sampai Kayu Agung di Sumatera Selatan dan desa Cikoneng di Banyar Selatan Banten. Di daerah tersebut terdapat perkampungan-perkampungan orang-orang Lampung yang sebagian besar telah dikelilingi atau berdampingan dengan desa-desa transmigrasi. Suku bangsa ini menggunakan bahasa daerah bahkan mempunyai aksara

⁵⁵Syafrizal, Calam Ahmad, “Local Wisdom: Eksistensi Dan Degradasi Tinjauan Antropologi Sosial Ekplorasi Kearifan Lokal Etnik Ocu Di Kampar Riau,” *edutech pendidikan dan ilmu sosial* 5, no. 2 (2019): 180-182, <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/3424/0..>

⁵⁶Iskandar Syah, *Bunga Rampai Adat Budaya Lampung*, 1 ed (Yogyakarta: Histokultura, 2017), 11-12.

sendiri yang memakainya terbatas pada lingkungan kekerabatan orang lampung. Bahasa lampung dapat dibedakan dalam dua dialek pokok yaitu dialek A atau api dan dialek O atau nyow. Gambar pembagian orang lampung menurut dialek bahasa dan adat istiadat adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Berbahasa Api dan Nyow⁵⁷

Berbahasa Api	
• Belalau Krui	Beradat peminggir (PESISIR)
• Beradat Peminggir (Pesisir)	
• Semangka	
• Teluk Betung/ Kalianda	
• Melinting/ Maringgai	Beradat Pepadun (ABUNG)
• Ranau	
• Komering/ Kayu Agung	
• Way Kanan	
• Sungkai	
• Pubian	
Berbahasa "Nyow"	
• Abung	
• Tulang Bawang	

6. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Isilah "ilmu pengeahuan sosial", disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingka sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum persekolahan dinegara lain, khususnya di negara-negar barat seperti Australia dan Amerika Serika. Nama IPS yang lebih dikenal *social studies* dinegara lain merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kia di indonesia dalam seminar nasional enang *civi education* ahun 1972 di tawamangu, solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan di kurikulum 1975.Namun, pengertian IPS ditingkat persekolhan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS unutup Sekolah Menengah Atas. Pengerian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (*inegrated*) dari sejumlah mata pelajaran aau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran.⁵⁸

Menurut Herijanto Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang dikenal sebagai IPS merupakan pembelajaran yangmenganalisis, dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial.Dalam standar isi IPS diharapkan peserta didik mampu

⁵⁷Ibid.

⁵⁸Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*, 1 ed (Bandung: PT Rosdakarya, 2019), 19.

memunculkan sikap peka terhadap persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat.⁵⁹ Menurut Susanto IPS adalah bidang studi untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan peserta didik, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Melalui IPS, peserta didik diharapkan dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama serta berguna bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Peserta didik juga di harapkan dapat menjadi seorang individu yang tanggap terhadap gejala sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat, serta memiliki kemampuan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara logis sesuai dengan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.⁶⁰ Berdasarkan pendapat diatas pendidikan IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari untuk berinteraksi dikehidupan bermasyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS merupakan ilmu yang membahas antara manusia dan lingkungannya. Dimana lingkungan tersebut tempat anak didik tumbuh Dan berkembang diberbagai kegiatan masyarakat, dan dihadapkan dengan bergagai permasalahan yang terjadi didalam masyarakat tersebut. Dengan adanya pembelajaran IPS di SD di harapkan peserta didik mampu mengatasi apa yang terjadi di lingkungan mereka. Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan terjalin suatu disiplin ilmu. Oleh, karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual.

- a) Aspek intelektual Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik dan thinking skill. Tujuan intelektual berupayan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berzikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkonsumsi hasil temuan.
- b) Pengembangan kehidupan sosial ber kaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab peserta didik sebagai anggota masyarakat. Tujuan ini mengem bangkan kemampuan seperti berkomu nikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga dunia, kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa. Termasuk dalam tujuan ini adalah pengembangan pemahaman dan sikap positif peserta didik terhadap nilai, norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat.
- c) kehidupan individual.⁶¹

⁵⁹Amirah Al May Azizah, "Analisis Pembelajaran IPS Di SD/MI Dalam Kurikulum 2013," *madrasah ibtidaiyah education* 5, no. 1 (2021): 3, <https://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/266..>

⁶⁰Rini Endah Sugiharti, Syifa Mujaerobatul Haq, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Two Stay Two Stray Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Bekasi," *pedagogik* 7, no. 2 (2019): 37, [https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/1975/1604/..](https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/1975/1604/)

⁶¹Parni, "Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *kajian perbatasan antarnegara, diplomasi dan hubungan internasional* 3, no. 2 (2020): 100, [https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/download/501/399/..](https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/download/501/399/)

Menurut Sapriya Tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.⁶²

Berdasarkan berbagai pendapat yang terkait dengan tujuan pendidikan IPS seperti di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran IPS peserta didik peka masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Baik dengan kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, penasar, pemecahan masalah dan keterampilan sosial. Kemudian, adanya kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS. Menurut Sapriya karakteristik pembelajaran IPS adalah sebagai berikut;

- 1) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya,
- 2) penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah atau topik
- 3) mengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inkuiri agar peserta didik mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analitis.
- 4) program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
- 5) IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
- 6) IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 7) pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
- 8) pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
- 9) dalam pengembangan program pembelajaran IPS, senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakter atau sifat dasar dan pendekatan-pendekatan yang terjadi sebagai ciri IPS itu sendiri.⁶³

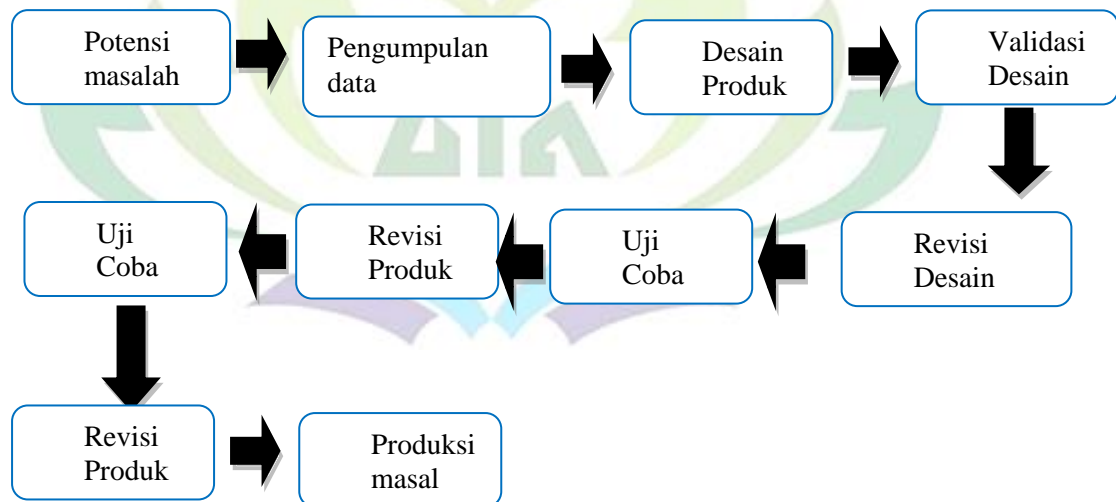
⁶²Ibid.

B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model

a. Konsep Pengembangan Model

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁴

Penelitian ini mengembangkan suatu bahan ajar berupa modul elektronik berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah *Borg and Gall*. Penelitian pengembangan ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang dapat diterapkan di lembaga penelitian, seperti yang ditunjukkan berikut :



Gambar 2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

Dalam diagram diatas langkah-langkah penggunaan metode *Research & Development* (R&D) dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di daya gunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah, seperti telah dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

⁶³Pupung Rahayu No, "Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 3 SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang," *pendidikan anak usia dini* 1, no. 1 (2017): 53, https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/2686/1954..

⁶⁴Fitriana Devi, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Fitriana Devi Sony Irianto Sri Muryaningsih Universitas Muhammadiyah Purwokerto Indonesia Pendahuluan Pendidikan Merupakan Upaya Untuk," *educatio fkip unma* 6, no. 1 (2020): 77, <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/274/188/539..>

Model, pola, dan sistem ini akan ditemukan dan dapat diaplikasikan secara efektif jika dilakukan melalui penelitian dan pengembangan.

- 2) Mengumpulkan Informasi
Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Desain Produk
Pada tahap ini, peneliti mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
- 4) Validasi Desain
Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi.
- 5) Perbaikan Desain
Setelah desain produk, di validasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki oleh peneliti.
- 6) Uji Coba Produk
Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.
- 7) Revisi Produk
Setelah desain produk di validasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.
- 8) Uji Coba
Pemakaian Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.
- 9) Revisi Produk
Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.
- 10) Pembuatan Produk Masal Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masa⁶⁵

⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 409-415.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Nurdin, Wati Oviana, Fildzah Ghassani. "Kelayakan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Web Menggunakan Web Anyflip pada Materi Sistem Pencernaan." *Bioeducation Journa* 5, no. 2 (2021): 101. <http://bioeducation.ppj.unp.ac.id/index.php/bioedu/article/view/321>.
- Arafah Lubis, Maulana, N ashran Azizah. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. 4 ed. Yogyakarta: Samudra Biru. 2019.
- Arif, Ilmiawan. "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima." *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 2, no. 3 (2018): 102. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/498>.
- Arsanti, Meilan. "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula." *Jurnal Kredo* 1, no. 2 (2018): 74. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2107>.
- Asmiyunda, Guspatni, Fajriah Azra. "Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Sainifik Untuk Kelas XI SMA/MA." *Jurnal Eksakta Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 156. <https://jep.ppj.unp.ac.id/index.php/jep/article/view/202>.
- Ayu Fajar Utami, Dyah, Laili Etika Rahmawati. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelajar Bipa Tingkat A1." *Jurnal Kredo* 3, no. 2 (2020): 5. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/4747>.
- Bahtiar, Sahrur Syawal. "Tantangan Pendidikan Sumber Daya Manusia yang Progresif dan Demokrasi." *PENDAIS* 1, no. 1 (2019): 69. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Bahtiar%2C+Sahrur+Syawal.+%E2%80%9CTantangan+Pendidikan+Sumber+Daya+Manusia+yang+Progresif+dan+Demokrasi.%E2%80%9D+PENDAIS+1%2C+no.+1+%282019%29%3A+%&btnG=.
- Benovri, Ridho. "Pengembangan Model Latihan Smash Bulu Tangkis Untuk Usia Remaja." *Motion: Jurnal Riset Physical Education* 9, no. 1 (2018): 7. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/motion/article/view/1421>.
- Cong Sujana, Waang. "Fungsi dan Tujuan Pendidikan." *Jurnal pendidikan dasar* 4, no. 1 (2019): 29. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/927/0>.
- Daimah. "Pendidikan Inklusif Perspektif QS. Al-Hujurat Ayat 10-13 Sebagai Solusi Eksklusifisme Ajaran Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3, no. 1 (2018): 53-56. <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/download/1837/1151/>.

- Devi, Fitriana. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Fitriana Devi , Sony Irianto , Sri Muryaningsih Universitas Mahammadiyah Purwokerto , Indonesia Pendahuluan Pendidikan Merupakan Upaya Untuk." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6, no. 1 (2020): 77. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/274>.
- Dewi Martani, Kristina. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung." *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik* 6, no. 1 (2020): 65. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP3/article/view/7296>.
- Djamal Irawan, Zoer'aini. *Lanskap Hutan Kota Berbasis Kearifan Lokal*. 1 ed. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara. 2019.
- Elvarita, Anna, Tuti Iriani, Santoso Sri Handoyo. "Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan." *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)* 9, no. 1 (2020): 1-7. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/11987/8058>.
- Fajarini, Ulfah. "Peranan Kearifan Lokal." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kearifan Lokal* 1, no. 2 (2020): 124. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/download/1225/1093>.
- Farid Nurul Anwar, Moh. "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku." *Jurnal Pendidikan* 2, no. 10 (2017): 1292. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10059>.
- Fatimah, Ratna Dewi Kartika Sari. "Strategi Belajar & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahas." *Jurnal PBSI* 1, no. 2 (2018): 108. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/download/3210/2754>.
- Fitri Jayanti, Novia. "Desain dan Uji Coba E-modul Android Berbasis Literasi Sains Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi Laju Reaksi." *Riau: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim* (2020): 7. <https://repository.uin-suska.ac.id/27989/>.
- Gusmilarni, Nur Muhajirah Yunus. "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Sistem Koordinasi Siswa Kelas XI." *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 2 (2022): 225. <https://www.e-journal.my.id/biogenerasi/article/view/2008>.
- Harap, Roslina. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika SMP Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1259-1270. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/884>.
- Ilham Prahesti, Swantyka, Syifa Fauziah. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 505-12. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/879>.

- Indah Pratiwi, Nuning. "Penggunaan Video Call Dalam Teknologi Komunikasi." *Jurnal ilmiah Dinamika Soisal* 1, no. 2 (2017): 212. <https://journal.undiknas.ac.id/index.php/fisip/article/view/219>.
- Indri Prameswari, Sely, Iskandar AM. "Kearifan Lokal Masyarakat Adat Dayak Hibun Dalam Melestarikan Hutan Teringkang Di Dusun Beruak Desa Gunam Kecamatan Parindu Kabupaten Sanggau." *Jurnal Hutan Lestari* 7, no. 2 (2019): 1668-1669. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmfkh/article/view/38499>.
- Karwono, Achmad Irfan Mauzin. *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*. 1 ed. Metro: PT Raja Grafindo Persada. 2020.
- Kemendikbud. "Tips Dan Trik Penyusunan E-Modul, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas." Jakarta, 2018.
- Kosasih. *Pengembangan Bahan Ajar*. 1 ed. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2021.
- Kosilah, Septian. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020): 1139. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/214>.
- Kowiyah, Siti, dkk. "Konstektualisasi dan Konektivitas Literasi Digital Pembelajaran IlmuPengetahuan Sosial Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pasar Pendidikan danPengetahuan* 5, no. 3 (2021): 822. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/8312/pdf>.
- Kurnianto, Fajar. "Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Peserta Didik Kelas VII Di SMP N 1 Jetis Bantul." *Yogyakarta: Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* (2018): 1. https://digilib.uin-suka.ac.id/30372/1/13690013_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf.
- Kustandi, Cecep, Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. 2 ed. Jakarta: Kencana. 2020.
- Laili, Ismi, Ganefri, Usmeld. "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran InstalasiMotor Listrik." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2019): 309. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/21840>.
- Laily Makhmudah, Nur, Subiki, and Supeno. "Pengembangan Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal Permainan Tradisional Kalimantan Tengah Pada Materi Momentum Dan Impuls." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 8, no. 2 (2019): 181-186. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/15222>.
- Listyarini, Ikha. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar." *Wawasan Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 138. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/9787/0>.

- Magdalena, Ina. "Analisis Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311-326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/download/828/570/>.
- May Azizah, Al, Amirah. "Analisis Pembelajaran IPS Di SD/MI Dalam Kurikulum 2013." *Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education* 5, no. 1 (2021): 3. <https://pdfs.semanticscholar.org/8ac3/d0a55d089f346b87756fdf0796f336f1fe4c.pdf>.
- Mufidatul Insiyroh, Inas, Ela Puji Hariani, Syahrul Mubaroq. "Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Solusi Menghadapi Kesenjangan Digital Dalam Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Di Indonesia." *Indonesian Journal of Social Development* 1, no. 1 (2020): 57. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/1837>.
- Muldiyana, Nurdin, Ibrahim Suyitno, Musllim. "Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Watampone." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 1 (2018): 51. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/7845>.
- Mutiani, Syaharuddin. "Strategi Pembelajaran Ips; Konsep Dan Aplikasi." *Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat* (2020): 30. <http://eprints.ulm.ac.id/8545/>.
- Nisa, Uswatun, dkk. "Meta analisis Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Pada Pembelajaran Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 23. <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/960>.
- Parni. "Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional* 3, no. 2 (2020): 100. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/download/501/399/>.
- Rahayu, Pupung. "Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 53. https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/2686/0.
- Rahma Anggraini, Dwi. "Pengembangan E-Modul Materi Energi dan Perubahannya Dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV SD/MI." *Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung* (2018): 3. <http://repository.radenintan.ac.id/3881/1/FF.pdf>.
- Rakyat, Kpudanp. *Modul Panduan Menyusun Modul Pelatihan Direktorat Jendral Sumber Daya Air Direktorat Bina Oprasi Dan Pemeliharaan*. 1 ed. Jakarta. 2019.
- Ramadayanty, Mazetha, Sutarno Sutarno, and Eko Risdianto. "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Multiple Representation Untuk Melatihkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa." *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 1 (2021): 17-24. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika/article/view/14384.
- Resti Oktaviani, Ria. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Pada Materi Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang Untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah

- Sumatera Selatan.” *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya* (2022): 17
<https://repository.unsri.ac.id/view/creators/Syarifuddin=3ASyarifuddin=3A=3A.html>.
- Rifa'i Abubakar. *Pengantar Metode Penelitian*. 1 ed. Yogyakarta: Suka-Pres UIN Sunan Kalijaga. 2021.
- Rohadatul, Desmita. “Pengembangan E-Modul Berbantuan *Sigil Sofwer* Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv).” *Jurnal Pendidikan Sains & Matematika* 8, no. 1 (2020): 8. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/3470>.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. 1 ed. Bandung: PT Rosdakarya. 2019.
- Setiawan, Iyan, Sri Mulyati. “Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2020): 122. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/9814/0>.
- Sidiq, Ricu, Najuah. “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar.” *Jurnal Pendidikan Sejarah* 1, no. 1 (2020): 4. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jps/article/view/13650>.
- Soleha, Siti, dkk. “Pengembangan Ensiklopedia Online Berbasis Anyflip Pada Materi Fungi Sebagai Alternatif Sumber Belajar Untuk Siswa Sma/Ma Kelas X.” *Jurnal Bioeducation* 9, no. 2 (2022): 47. <https://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/bioed/article/view/3558>.
- Sugiharti, Endah, Rini, Syifa Mujarobatul Haq. ”Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Two Stay Two Stray Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Bekasi.” *Pedagogik* 7, no. 2 (2019): 37. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1975>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 29 ed. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sujarweni, Wiratna . *Metodelogi Penelitian Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. 1 ed. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru. 2021.
- Sukaenah, Qiti, Damanhuri, Rina Yuliana. “Pengembangan Modul Budaya Berbasis Kearifan Lokal Banten Pada Mata Pelajaran Ips.” *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 760. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5779>.
- Syafrizal, Calam Ahmad. “Local Wisdom: Eksistensi Dan Degradasi Tinjauan Antropologi Sosial Ekplorasi Kearifan Lokal Etnik Ocu Di Kampar Riau.” *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 5, no. 2 (2019): 178. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/3424/0>.
- Syah, Iskandar. *Bunga Rampai Adat Budaya Lampung*. 1 ed. Yogyakarta: Histokultura. 2017.
- Syahbana, Adithia, Sobihah Rasyad, Elin Rosmaya. “Bahan Ajar Ebook Teks Cerpen Untuk SMA.” *Jurnal Tuturan* 10, no. 2 (2021): 83. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/jurnaltuturan/article/download/5777/2644>.

Wati, Mustika. "Pengembangan E-Modul Suhu Dan Kalor Bermuatan Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Sigill." *Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 12-21. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/11107>.

Yusidian Putra, Noval, Risda Amini. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Integrated Model Di Kelas IV Sekolah Dasar." *jurnal of basic education studie* 3, no. 2 (2020): 322. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2758>.





Lampiran 1

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Wawancara

“Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI”

Nama Sekolah : MIN 6 Bandar Lampung
 Nama Pendidik : Nurasih, S.Pd
 Bidang Keahlian : Pendidik Kelas IV


NO	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1	Apa di sini sudah menerapkan kurikulum 2013 ?	Iya sudah
2	Apa kelebihan dan kekurangan yang ibu rasa mengenai K 13 ?	Menurut saya pribadi kelebihan dari k13 lebih menekankan pada pendidikan karakter dan memungkinkan peserta didik lebih aktif dan inovatif Kekurangannya yaitu materi yang wajib dikuasai peserta didik terlalu banyak sehingga beban belajar peserta didik menjadi semakin besar dan berat.
3	Bagaimana cara ibu mengembangkan konsep belajar yang efektif, untuk mengelola suatu pembelajaran di kelas	Yaitu anak-anak diajak berkelompok dengan temannya dijelsakan juga dengan gurunya.
4	Bagaimana cara ibu membimbing pemikiran peserta didik untuk mencapai tujuan	Dengan cara kita sudah paham semua pemikiran dan karakternya peserta didik dan bertanya kepada mereka tentang kesimpulan

	pembelajaran yang diinginkan ?	pembelajaran yang telah dilakukan
5	Mengenai Metode dan strategi pembelajaran yang seperti apa ibu gunakan ketika mengajar?	-Metode ceramah - Berkelompok - tanya jawab
6.	Terkait tentang peserta didik, bagaimana cara ibu/bapak untuk meningkatkan memotivasi belajar khususnya pada mata pelajaran IPS ? adakah cara-cara khusus	Cara memotivasi belajar khususnya dipembelajaran ips yaitu dengan menggunakan metode yang tepat dan juga media yang berupa gambar yang menarik sehingga pembelajaran ips dikelas tidak terkesan membosankan.
7.	Kendala peserta didik didalam dipembelajaran IPS ini apa saja bu?	Kesulitan memadukan materi, kurangnya buku pedoman dan belum mampu membuat tema atau topik pembelajaran.
8	Sumber belajar apa yang digunakan oleh ibu/bapak dalam pembelajaran IPS?	Buku tema, buku cetak mata pelajaran yang kurikulum sebelumnya.
9	Apa fasilitas yang ada disekolah yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran?	LCD,WIFI sekolah dan laptop
10	Apakah fasilitas tersebut dapat selalu digunakan dalam proses pembelajaran?	Tidak semua guru menggunakan hanya beberapa pendidik yang menggunakan proyektor. fasilitas digunakan menyesuaikan kondisi dan sesuai materi
11	Dilingkungan sekolah ini mayoritas bersuku apa bu?	Untuk dilingkungan sekolah ini mayoritas bersuku jawa

12	Apa sebelumnya di sekolah ini sudah ada e-modul berbasis kearifan lokal lampung?	Sebelumnya disekolah ini belum adanya e-modul yang berbasis kearifan lokal lampung dan belum ada materi yang dikaitkan dengan kearifan lokal lampung.
13	Untuk mata pelajaran bahasa lampung materi apa saja yang termuat didalamnya?	Untuk mata pelajaran bahasa lampung diajarkan terpisah dengan tema dan juga materi yang termuat didalamnya lebih banyak dikenalkan dengan aksara lampung saja.
14	Manfaat bahan ajar e-modul berbasis kearifan lokal lampung bagi ibu sendiri seperti apa?	Banyak sekali dapat mepermudah peserta didik ketika belajar daring dan peserta didik dapat belajar mandiri serta peserta didik dapat mengenal kebudayaan lampung.
15	bagaimana pendapat ibu, jika pembelajaran menggunakan bahan ajar e-modul berbasis kearifan lokal lampung pada mata pelajaran IPS?	Pendapat saya jika menggunakan bahan ajar e-modul yaitu bisa menambah sumber belajar bagi guru agar pembelajaran bervariasi dan juga peserta didik lebih menarik ketika belajar.
16	Saya meminta saran dari ibu, mengenai penelitian yang akan saya lakukan	Saran dari saya mengenai e-modul yang akan dikembangkan yaitu e-modul yang akan dibuat bersikan gambar-gambar yang menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

Lampiran 2

SURAT PRA PENELITIAN MIN 6 BANDAR LAMPUNG



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887, email. humas@radenintan.ac.id
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B-102 /Un.16/DT.1/PP.009.7/01/2022 Bandar Lampung, 4 Januari 2022
 Lampiran : 1 (Satu)
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala MIN 6 Bandar Lampung
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb


Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama	: Rima Pertiwi
NPM	: 1811100428
Semester	: VII(Tujuh)
Fakultas/Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan /PGMI

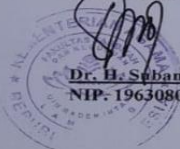
Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 6 Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

An. Dekan
 Wakil Dekan I Bidang Akademik



Dr. H. Subandi, MM.
NIP: 196308081993121002




Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Kassubag Akademik
3. Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Mahasiswa/i Yang Bersangkutan

Lampiran 3

SURAT BALASAN PRA PENELITIAN MIN 6 BANDAR LAMPUNG



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6
 Jalan Kimaja Nomor 50 Way Halim Permai Kota Bandar Lampung
 Telp. (0721) 5612985; Email: min6bandarlampung@gmail.com
 NSM: 111118710006; NPSN : 60705994

SURAT KETERANGAN PRA PENELITIAN
 Nomor: B-17/MI.08.06/TL.01/01/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bandar Lampung:


Nama : Hj.Fakihah, S.Ag., MM.Pd
 NIP : 196804211997032009
 Pangkat/Gol : Pembina, IV.a
 Jabatan : Kepala Madrasah


Menerangkan bahwa :

Nama : Rima Pertiwi
 NPM : 1811100428
 Semester : VII (tujuh)
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI

yang bersangkutan telah melaksanakan pra penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bandar Lampung dalam rangka mengumpulkan data-data guna penyusunan Proposal Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 14 Januari 2022
 Kepala Madrasah

 Hj. Fakihah, S.Ag., MM.Pd
 NIP. 196804211997032009



Lampiran 4

SURAT BALASAN PENELITIAN MIN 6 BANDAR LAMPUNG



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6
 Jalan Kimaja Nomor 50 Way Halim Permai Kota Bandar Lampung
 Telp. (0721) 5612985; Email: min6bandarlampung@gmail.com
 NSM: 111118710006; NPSN : 60705994

Nomor : B- 50 /MI.08.06/TL.01/03/2023 Bandar Lampung, 20 Maret 2023
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian**

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Raden Intan Lampung
 di Bandar Lampung

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung nomor B-3325/Un.16/DT/PP.009.7/03/2023 tanggal 10 Maret 2023 tentang Permohonan Mengadakan Penelitian. Dengan ini Kepala MIN 6 Bandar Lampung menerangkan:

Nama : **Rima Pertiwi**
 NPM : 1811100428
 Semester/T.A : VIII/2022/2023
 Program Studi : MPI

Bahwa nama tersebut benar telah melaksanakan Penelitian dengan judul penelitian: **"Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI"**, pada tanggal 10 Maret s.d 20 Maret 2023.

Demikian surat ini kami buat dan disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala,

Hj. Fakhah, S.Ag., MM.Pd
 NIP. 196804211997032009



Lampiran 5**DATA NAMA PESERTA DIDIK SKALA KECIL KELAS IV A MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

No.	Nama	Jenis Kelami
1	Abiyyu ahza al-danish	L
2	Anggi novalia maharani	P
3	Avdhan	L
4	Arkha ferdian putra	L
5	Bayu dewantoro	L
6	Daffa fahreza	L
7	Fahren vent	L
8	Haikal adam arizki	L
9	Keysha Aya Shofia	P
10	Regan pangesti	P

Lampiran 6

DATA NAMA PESERTA DIDIK SKALA BESAR KELAS IV B MIN 6 BANDAR LAMPUNG

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Athazka fathilawo G.B	L
2	Albani Nur sofyan	L
3	Azzahra nabila yahya	P
4	Azharenuva areta putri	P
5	Faiza khairan R.	P
6	Faqih sah yusuf	L
7	Galang viririe pramudi	L
8	Gibran al ghifari W.	L
9	Ghiendra yulya rahma	P
10	Gisel ayu ningtias	P
11	Keysa farhan ludra	L
12	Khalifi Zikri Hanif	L
13	Mirza zahfran R.	L
14	M. attar falah wirawan	L
15	M. Fathan alghazali A.	L
16	Mutiara cahya L.	P
17	Muhamad Zaky O.	L
18	Naysyila	P
19	Qisyha hilmizaen A.	P
20	Queen anetha S.	P
21	Rafi aditya mahya	L
22	Ray Qfar aiy	L
23	Rama ridan	L
24	Sabrina permata M.	P
25	Syaftira nur fitri	P
26	Syaqilla almira jaya	P
27	Silvia rahayu	P
28	Zahfira Sabrina Ghada	P
29	Zaheen adam A.	L
30	Zhisel liyana T.	P

Lampiran 7

DATA PERHITUNGAN RESPON PESERTA DIDIK SKALA KECIL

No.	Nama	Nomor Butir Penilaian										ΣX
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abiyyu ahza al-danish	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	46
2	Anggi novalia maharani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
3	Avdhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	Arkha ferdian putra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5	Bayu dewantoro	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
6	Daffa fahreza	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	45
7	Fahren vent	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	45
8	Haikal adam arizki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
9	Keysha Aya Shofia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
10	Regan pangesti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
	Jumlah	48	50	49	47	49	49	49	47	50	48	486
	Skor Total	486										
	Skor Maksimal	500										
	Persentase	97.20%										
	Kriteria	Sangat Layak										

Lampiran 8

DATA PERHITUNGAN RESPON PESERTA DIDIK SKALA BESAR

No.	Nama	Nomor Butir Penilaian										ΣX
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Athazka fathilawo G.B	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	46
2	Albani Nur sofyan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
3	Azzahra nabila yahya	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	46
4	Azharena areta putri	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44
5	Faiza khairan R.	5	5	4	4	3	5	4	4	5	5	44
6	Faqih sah yusuf	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	44
7	Galang viririe pramudi	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	44
8	Gibran al ghifari W.	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	46
9	Ghiendra yulya rahma	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
10	Gisel ayu ningtias	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	46
11	Keysa farhan ludra	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	45
12	Khalifi Zikri Hanif	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	44
13	Mirza zahfran R.	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	45
14	M. attar falah wirawan	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	46
15	M. Fathan alghazali A.	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	43
16	Mutiara cahya L.	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	44
17	Muhamad Zaky O.	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	45
18	Naysyila	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	45
19	Qisyha hilmizaen A.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
20	Queen anetha S.	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	43
21	Rafi aditya mahya	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	45
22	Ray Qfar aiy	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	46
23	Rama ridan	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	46
24	Sabrina permata M.	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	45
25	Syaftira nur fitri	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	43
26	Syaqilla almira jaya	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	46
27	Silvia rahayu	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	43
28	Zahfira Sabrina Ghada	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	44

29	Zaheen adam A.	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	46
30	Zhisel liyana T.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
	Jumlah	134	146	132	132	139	134	130	137	140	137	1361
	Skor Total	1361										
	Skor Maksimal	1500										
	Persentase	90.73%										
	Kriteria	Sangat Layak										



Lampiran 9

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA 1

LEMBAR PENILAIAN
AHLI MEDIA

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Materi	: IPS
Materi Pokok	: Keberagaman Suku Bangsa Budaya
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MI
Validator	: Hermanto, M.T.I
Hari/Tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu terhadap "Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI". Aspek penilaian media pembelajaran ahli media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh badan standar nasional pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran erta koreksi dari bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini, untuk itu peneliti mohon kepada bapak/ibu untuk memberikan tanda (✓) dibawah skor penilaian berikut:

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Baik**
- 2 = Kurang Baik**
- 3 = Cukup Baik**
- 4 = Baik**
- 5 = Sangat Baik**

1. ASPEK KELAYAKAN MATERI MENURUT BSNP

Aspek	Butir penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelayakan kegrafikan	1. Desain modul elektronik				✓	
	2. Kelengkapan bagian				✓	
	3. Kemudahan modul elektronik untuk dipahami dan digunakan				✓	
Daya tarik	4. Kemerarikan tampilan isi modul elektronik				✓	
	5. Kemerarikan tampilan soal-soal			✓		
	6. Pemberian gambar dan icon yang menarik				✓	
	7. Ilustrasi sampul modul elektronik menarik				✓	
Penyajian	8. Kesesuaian warna dan bentuk huruf dengan gambar			✓		
	9. Kesesuaian bentuk huruf dan gambar			✓		
	10. Ketepatan pengaturan tataletak judul, gambar dan isi.			✓		

2. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

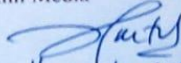
3. Komentor/Saran

Semoga bermanfaat dan dapat digunakan
dengan sebaik-baiknya.

4. Kesimpulan

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung, Maret 2023
Ahli Media


Hermanto, M.T.
NIP. 19841112019031014

Lampiran 10

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA 2

LEMBAR PENILAIAN
AHLI MEDIA

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Materi	: IPS
Materi Pokok	: Keberagaman Suku Bangsa Budaya
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MI
Validator	: Yudesta Erfayliana, M.Pd
Hari/Tanggal	: 14 Februari 2023

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu terhadap “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI”. Aspek penilaian media pembelajaran ahli media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh badan standar nasional pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran erta koreksi dari bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini, untuk itu peneliti mohon kepada bapak/ibu untuk memberikan tanda (✓) dibawah skor penilaian berikut:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

1. ASPEK KELAYAKAN MATERI MENURUT BSNP

Aspek	Butir penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelayakan kegrafikan	1. Desain modul elektronik				✓	
	2. Kelengkapan bagian				✓	
	3. Kemudahan modul elektronik untuk dipahami dan digunakan				✓	
Daya tarik	4. Kemenarikan tampilan isi modul elektronik				✓	
	5. Kemenarikan tampilan soal-soal					✓
	6. Pemberian gambar dan icon yang menarik				✓	
	7. Ilustrasi sampul modul elektronik menarik					✓
Penyajian	8. Kesesuaian warna dan bentuk huruf dengan gambar				✓	
	9. Kesesuaian bentuk huruf dan gambar				✓	
	10. Ketepatan pengaturan tataletak judul, gambar dan isi.				✓	

2. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

3. **Komentar/Saran**


.....
.....

4. **Kesimpulan**

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung,
Ahli Media

2023


KIDESSA EFFAYLIANA
NIP.

Lampiran 11

HASIL VALIDASI AHLI BAHASA 1

LEMBAR PENILAIAN

AHLI BAHASA

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Materi	: IPS
Materi Pokok	: Keberagaman Suku Bangsa Budaya
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MI
Validator	: Fitria Angraini, M.Pd
Hari/Tanggal	: Senin, 16 Maret 2023

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu terhadap "Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI". Aspek penilaian Media pembelajaran ahli bahasa ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh badan standar nasional pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran erta koreksi dari bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini, untuk itu peneliti mohon kepada bapak/ibu untuk memberikan tanda (✓) dibawah skor penilaian berikut:

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

1. ASPEK KELAYAKAN KEBAHASAAN MENURUT BSNP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓	
	2. Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran (efektif).				✓	
	3. Kebakuan istilah yang digunakan sesuai KKBI.				✓	
B. Komunikatif	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.					✓
C. Dialogis dan Interaktif	5. Bahasa yang digunakan mampu memotivasi peserta didik.				✓	
	6. Medorong peserta didik berpikir kritis.					✓
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.				✓	
	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.					✓
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9. Pesan yang disampaikan mengacu pada tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
	10. Ejaan yang digunakan sesuai pedoman EYD					✓
F. Penggunaan istilah, simbol dan ikon	11. Ketepatan tanda baca				✓	
	12. Isi modul elektronik mampu menambah pembendaharaan kata bagi peserta didik					✓

2. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

3. Komentar/Saran

.....
.....
.....

4. Kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung,
Ahli Bahasa

2023



.....
NIP.

Lampiran 12

**LEMBAR PENILAIAN
AHLI BAHASA 2**

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Materi	: IPS
Materi Pokok	: Keberagaman Suku Bangsa Budaya
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MI
Validator	: Erna Wati, M.Pd
Hari/Tanggal	: sabtu, 11 Februari 2023

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu terhadap “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI”. Aspek penilaian Media pembelajaran ahli bahasa ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh badan standar nasional pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran erta koreksi dari bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini, untuk itu peneliti mohon kepada bapak/ibu untuk memberikan tanda (✓) dibawah skor penilaian berikut:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Baik**2 = Kurang Baik****3 = Cukup Baik****4 = Baik****5 = Sangat Baik**

1. ASPEK KELAYAKAN KEBAHASAAN MENURUT BSNP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		S	K	C	B	S
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				√	
	2. Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran (efektif).				√	
	3. Kebakuan istilah yang digunakan sesuai KKBI.				√	
B. Komunikatif	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.				√	
C. Dialogis dan Interaktif	5. Bahasa yang digunakan mampu memotivasi peserta didik.					√
	6. Medorong peserta didik berpikir kritis.				√	
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.				√	
	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				√	
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9. Pesan yang disampaikan mengacu pada tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√	
	10. Ejaan yang digunakan sesuai pedoman EYD				√	
F. Penggunaan istilah, simbol dan ikon	11. Ketepatan tanda baca				√	
	12. Isi modul elektronik mampu menambah pembendaharaan kata bagi peserta didik					√

2. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1. 2. 3. 4. 5.	<p style="text-align: center;">Judul</p> <p>Pada petunjuk E-modul kata dibawah diubah Rumah adat lampung Nama lagu dalam awal kata harus memakai huruf kapital Pada kunci jawaban Dan pembahasan</p>	<p style="text-align: center;">Berbasis Kearifan Lokal di bawah Rumah Adat Lampung Cangget Agung</p> <p style="text-align: center;">Kata “Dan” huruf pertama memakai huruf nonkapital yaitu “dan”</p>

3. Komentarisaran

Revisi sesuai dengan apa sudah diminta oleh validator, karena dalam penulisan E-modul masih ada beberapa kata kurang sesuai dengan PUEBI dalam penulisannya.

4. Kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung, 2023
Ahli Bahasa



Ernawati, M.Pd,
NIP.

Lampiran 13

HASIL VALIDASI AHLI MATERI 1

LEMBAR PENILAIAN
AHLI MATERI

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Materi	: IPS
Materi Pokok	: Keberagaman Suku Bangsa Budaya
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MI
Validator	: Anton Tri Hastanto, M.Pd
Hari/Tanggal	: Rabu, 8 Maret 2023

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu terhadap “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI”. Aspek penilaian media pembelajaran ahli materi ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh badan standar nasional pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran erta koreksi dari bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini, untuk itu peneliti mohon kepada bapak/ibu untuk memberikan tanda (✓) dibawah skor penilaian berikut:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

1. ASPEK KELAYAKAN MATERI MENURUT BSNP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi		✓			
	2. Keluasan Materi		✓			
Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep dan definisi			✓		
	4. Keakuratan data dan fakta		✓			
	5. Keakuratan gambar dan ilustrasi		✓			
Kemutakhiran Materi	6. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari		✓			
Mendorong keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu			✓		
	8. Menciptakan kemampuan bertanya		✓			
Pendukung Penyajian	9. Kompetensi materi yang disajikan memuat unit KI dan KD.		✓			-
Penyajian Pembelajaran	10. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar			✓		
	11. Keterlibatan peserta didik		✓			
	12. Keterkaitan antara materi yang diajarkan		✓			

	dengan situasi dunia nyata siswa		✓			
--	----------------------------------	--	---	--	--	--

2. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

3. Komentar/Saran

.....
.....

4. Kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung,
Ahli Materi

2023


.....
NIP.

Lampiran 14

HASIL VALIDASI AHLI MATERI 2

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung
Hari/Tanggal	: Kamis, 16-maret.2023
Guru	: Ismalana

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI**". Maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak bahan ajar tersebut dalam pembelajaran.

Petunjuk Pengisian Angket:

Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

1. ASPEK KELAYAKAN MATERI MENURUT BSNP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi	✓				
	2. Keluasan Materi	✓				
Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep dan definisi	✓				
	4. Keakuratan data dan fakta	✓				
	5. Keakuratan gambar dan ilustrasi		✓			
Kemutakhiran Materi	6. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari		✓			
Mendorong keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu	✓				
	8. Menciptakan kemampuan bertanya	✓				
Pendukung Penyajian	9. Kompetensi materi yang disajikan memuat unit KI dan KD.		✓			
Penyajian Pembelajaran	10. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	✓				
	11. Keterlibatan peserta didik	✓				
	12. Keterkaitan antara materi yang diajarkan	✓				

Komentar/Saran

.....
.....
.....

Kesimpulan


- 1. Layak untuk diuji cobakan
- 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung, 2023
Guru

Jhinn
Ysmalana, S.pd.
NIP.197011161994032001

Lampiran 15

BERITA ACAR VALIDASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

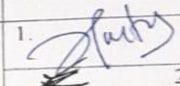
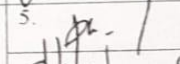
Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratm, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)783260

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal s.d Januari / 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Rima Pertiwi/ 1811100428/ PGMI
Jenis Instrumen : Uji Ahli Media, Materi, Bahasa
Judul Penelitian : "Pengembangan bahan ajar E-modul berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas 4 MI"

Tim Validasi:

No	Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
1	Hermanto, M.T.I	Media	1. 
2	Yudesta Erfayliana, M.Pd		2. 
3	Anton Tri Hasnanto, M.Pd	Materi	3. 
4	Guru :		4. 
5	Fitri Angraini, M.Pd	Bahasa	5. 
6	Erna Wati, M.Pd		6. 

Bandar Lampung, 03 Januari 2023
Sekretaris Prodi PGMI


Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Lampiran 16

HASIL RESPON PENDIDIK 1

ANGKET RESPON PENDIDIK

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung
Hari/Tanggal	: Kamis, 16-maret.2023
Guru	: Ismalana

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI**". Maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak bahan ajar tersebut dalam pembelajaran.

Petunjuk Pengisian Angket:

Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
			SK	K	C	B	SB
1.	Komponen Perumusan dan Tujuan Pembelajaran	1. Kejelasan dalam KI dan KD				✓	
		2. Ketepatan penjabaran dalam KD dan indikator				✓	
		3. Kesesuaian pada indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
		4. Kesesuaian pada indikator dengan tingkat perkembangan peserta Didik				✓	
2.	Komponen kegrafikan	5. Desain modul elektronik sangat menarik				✓	
		6. Desain cover memiliki daya tarik terhadap isi atau materi yang disampaikan				✓	
		7. Pemilihan gambar mudah dipahami dan Menarik					✓
3.	Komponen materi	8. Penyajian materi dalam modul elektronik mudah untuk dipahami				✓	
		9. Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung konsep					✓
		10. Modul elektronik menambah wawasan untuk peserta didik dan melatih keterampilan berfikir kritis				✓	
		11. Modul elektronik membantu dan mempermudah dalam pembelajaran tematik				✓	
4.	komponen pada bahasa	12. Bentuk tulisan mudah dibaca dan dipahami				✓	
		13. Kalimat yang dipakai tidak menimbulkan makna ganda				✓	
		14. Bentuk tulisan mudah dipahami dan ukuran huruf proporsional				✓	
		15. Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	

Lampiran 17

HASIL RESPON PENDIDIK 2

ANGKET RESPON PENDIDIK

Judul Program	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Modul</i> Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung
Hari/Tanggal	: Senin, 20 Maret 2023
Guru	: Guru Nur Asiah, S.Pd.1

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Berbantuan Aplikasi *Anyflip* Berbasis Keraifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI**. Maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak bahan ajar tersebut dalam pembelajaran.

Petunjuk Pengisian Angket:

Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
			SK	K	C	B	SB
1.	Komponen Perumusan dan Tujuan Pembelajaran	1. Kejelasan dalam KI dan KD				✓	
		2. Ketepatan penjabaran dalam KD dan indikator				✓	
		3. Kesesuaian pada indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
		4. Kesesuaian pada indikator dengan tingkat perkembangan peserta Didik				✓	
2.	Komponen kegrafikan	5. Desain modul elektronik sangat menarik				✓	
		6. Desain cover memiliki daya tarik terhadap isi atau materi yang disampaikan				✓	
		7. Pemilihan gambar mudah dipahami dan Menarik				✓	
3.	Komponen materi	8. Penyajian materi dalam modul elektronik mudah untuk dipahami				✓	
		9. Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung konsep				✓	
		10. Modul elektronik menambah wawasan untuk peserta didik dan melatih keterampilan berfikir kritis					✓
		11. Modul elektronik membantu dan mempermudah dalam pembelajaran tematik					✓
4.	komponen pada bahasa	12. Bentuk tulisan mudah dibaca dan dipahami				✓	
		13. Kalimat yang dipakai tidak menimbulkan makna ganda				✓	
		14. Bentuk tulisan mudah dipahami dan ukuran huruf proporsional				✓	
		15. Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	

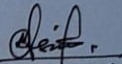
Komentar/Saran

.....
.....
.....

Kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Bandar Lampung, 20-3-2023
Guru


Nur Asiah
NIP. 196809021993032002

Lampiran 18

Dokumentasi Pra Penelitian



Peneliti Sedang Meminta Izin Melakukan Penelitian Kepada Ibu Hj. Fakhah, S.Ag.,MM.Pd Selaku Kepala Sekolah MIN 6 Bandar Lampung



Peneliti Sedang Meelakukan Kegiatan Wawancara Kepada Wali Kelas IV A MIN 6 Bandar Lampung Yaitu Ibu Nursiah S.Pd Pengembangan Bahan Ajar Kelas IV A MIN 6 Bandar Lampung.

Lampiran 19**Foto bersama guru kelas IV A dan B MIN 6 Bandar Lampung**

Peneliti Sedang Memperkenalkan Dan Menjelaskan Cara Penggunaan Bahan Ajar *E-Modul* Berbasis Kearifan Lokal Lampung Yang Dibuat Peneliti Kepada Wali Kelas IV A Yaitu Ibu Nurasih S.Pd MIN 6 Bandar Lampung



Peneliti Sedang Memperkenalkan Dan Menjelaskan Cara Penggunaan Bahan Ajar *E-Modul* Berbasis Kearifan Lokal Lampung Yang Dibuat Peneliti Kepada Wali Kelas IV B Yaitu Ibu Isma Lana S.Pd MIN 6 Bandar Lampung

Lampiran 20**Uji Skala Besar
Kelas IV B MIN 6 Bandar Lampung**

Peneliti Sedang Melakukan Uji Coba Skala Besar Di Kelas IV B Berjumlah 30 Peserta Didik Bersama Ibu Isma Lana S.Pd Selaku Wali Kelas IV B MIN 6 Bandar Lampung.

Lampiran 21**Uji Skala Kecil
Kelas IV A MIN 6 Bandar Lampung**

Peneliti Sedang Melakukan Uji Coba Skala Besar Di Kelas IV A Berjumlah 10 Peserta Didik Bersama Ibu Nurasiah S.Pd Selaku Wali Kelas IV B MIN 6 Bandar Lampung.

Lampiran 22**RPP DAN SILABUS****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	:	MIN 6 Bandar Lampung
Kelas / Semester	:	IV / 1
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Alokasi Waktu	:	(1 Hari)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, pendidik, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. STANDAR KOMPETENSI

- Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan propinsi.

C. KOMPETENSI DASAR (KD)

- Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya (kabupaten/kota, provinsi)

D. INDIKATOR

- Menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika”
- Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman budaya
- Membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Memberikan contoh cara menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Menunjukkan sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya di masyarakat

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan keragaman bangsa indonesia.
- Menjelaskan bentuk-bentuk keragam suku bangsa dan budaya
- Menjelaskan adat dan kebiasaan setempat

- Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya

F. MATERI POKOK

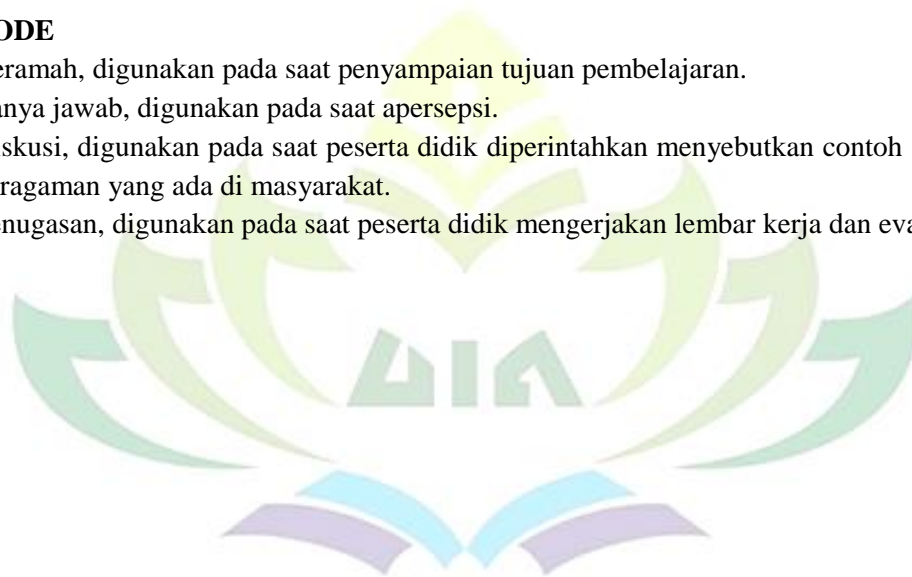
- Keragaman suku bangsa dan budaya

G. SUMBER BELAJAR

- Buku pelajaran IPS kelas IV
- *E-modul* IPS
- Lingkungan
- Pengalaman peserta didik

H. METODE

- Ceramah, digunakan pada saat penyampaian tujuan pembelajaran.
- Tanya jawab, digunakan pada saat apersepsi.
- Diskusi, digunakan pada saat peserta didik diperintahkan menyebutkan contoh sikap menghargai keragaman yang ada di masyarakat.
- Penugasan, digunakan pada saat peserta didik mengerjakan lembar kerja dan evaluasi.



Langkah – Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Metode	Pengorganisasian	
			Waktu	Peserta didik
1.	Pendahuluan 🚩 Salam pembuka 🚩 Apersepsi : menanyakan kepada peserta didik a. Apakah kalian pernah menjumpai perayaan tujuh bulanan ? b. Apakah kalian pernah melihat perayaan aqiqoh ? 🚩 Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 🚩 Pendidik menyampaikan tugas berikutnya.	- Ceramah - Tanya jawab - Ceramah - Tugas	5 Menit	Klasikal
			5 Menit	Klasikal
2.	Kegiatan Inti 🚩 Peserta didik mengamati gambar yang ada pada masing–masing kelompok sambil mendengarkan penjelasan dari pendidik. (Mengalami) 🚩 Peserta didik berdiskusi tentang: bentuk-bentuk adat/kebiasaan yang ada di masyarakat dan menyebutkan tujuan dari dilaksanakan kegiatan adat/kebiasaan tersebut. (Interaksi) 🚩 Peserta didik menulis hasil diskusi tentang: bentuk-bentuk adat/kebiasaan yang ada di masyarakat dan menyebutkan tujuan dari dilaksanakan kegiatan adat/kebiasaan tersebut. (Inovasi) Peserta didik melaporkan hasil diskusinya. (komunikasi) 🚩 Peserta didik mengerjakan LK individu untuk menyebutkan sikap yang dapat menghargai keragaman yang ada di masyarakat dan sikap yang dapat merusak keragaman yang ada di masyarakat (mengalami) Peserta didik mendisplay hasil pekerjaannya. (mengalami)	- Observasi - Diskusi - Tugas - Demonstrasi - Pemberian Tugas - Demonstrasi	5 Menit	Kelompok
			15 Menit	Kelompok
			5 Menit 20 Menit	Kelompok Individu
			5 Menit	Individu
3.	Penutup (Refleksi) 🚩 Evaluasi 🚩 Pemantapan materi 🚩 Menyimpulkan materi	-Tugas - Tanya jawab	5 Menit 5 Menit	Klasikal Klasikal

Penilaian

1. Lembar Kerja, terdiri dari 2, yaitu :
 - Kelompok (terlampir)
 - Individu (terlampir)
2. Kinerja

Pendidik kelas IV

Bandar Lampung, 20 Maret 2023

Mahasiswa

Isma Lana S.Pd.I
NIP.197011101994032001

Rima Pertiwi
NPM .1811100428

Mengetahui,
Kepala Madrasah MIN 6 Bandar Lampung

Hj. Fakhah, S.Ag.,MM.Pd
NIP.1968042111997032009



SILABUS PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : MIN 6 Bandar Lampung

Mata Pelajaran : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Kelas / Semester : IV / I

Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK / PEMBEL AJAR AN	KEGIATAN PEMBELAJAR AN	INDIKATOR PENCAPAI KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR / ALAT
				Teknik	Bentuk Instru men	Contoh Instrumen		
1.1. Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca lambang/symbol peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) ▪ Menjelaskan komponen peta ▪ Menghitung jarak kota dalam peta dengan jarak sebenarnya ▪ Memperbesar peta provinsi dengan menggunakan skala sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca lambang/symbol dalam peta kabupaten/kota dan provinsi di lingkungan tempat tinggalnya dengan menggunakan skala sederhana dengan teliti (NK, Ketelitian (carefulness)) ▪ Menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat 	- Tes Tulis	- Uraian	- Bacakan peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana	9 x 35 menit pert 1 - 3 (3 mingg u)	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Erlangga IPS Asy'ari hal. 1 - 10 - Buku pendamping - Peta / atlas


		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memperkecil peta provinsi dengan menggunakan skala ▪ Menugasi murid menunjukkan tempat-tempat penting ▪ Menjelaskan arah mata angin pada peta 	<p>tinggalnya pada peta seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain secara jujur (NK, Jujur (fairnes)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan daerah tempat tinggalnya (kabupaten/kota) ▪ Menunjukkan ibukota dan namanya di provinsi tempat tinggalnya ▪ Menggambar peta kabupaten/kota dan atau provinsi tempat tinggalnya dengan rnenggunakan skala sederhana 					
1.2.Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi serta hubungannya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kenampakan alam dan keragaman <ul style="list-style-type: none"> ▪ sosial budaya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan macam-macam Kenampakan alam ▪ Menyebutkan ciri-ciri kenampakan ▪ Menjelaskan manfaat kenampakan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam ▪ Menunjukkan ciri-ciri sosial dan budaya di kabupaten/kota provinsi tempat tinggalnya 	- Tes Tulis	- Uraian	Jelaskan ciri-ciri dan manfaat kenampakan	9 x 35 menit pert 4 - 6 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Erlangga IPS Asy'ari hal. 11 – 28 - Buku pendamping - Peta / atlas

dengan keragaman sosial budaya		alam di kabupaten/kota dan provinsi <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan penyebab terjadinya bencana alam di daerah setempat Menyebutkan ciri-ciri terjadinya suatu peristiwa alam 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan keanekaragaman sosial di daerahnya Menjelaskan keanekaragaman budaya di daerahnya Menunjukkan tempat suku bangsa yang ada di daerahnya Menunjukkan tempat budaya di daerahnya 			alam		
1.3.Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat	<ul style="list-style-type: none"> Sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang sumber daya alam Menemutunjukkan dalam peta tempat-tempat penghasil sumber daya alam Mencatat jenis-jenis sumber daya alam Mencatat tempat persebaran sumber daya alam dan jenis kegiatannya Menemutunjukkan dalam peta tempat penghasil persebaran 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam dan kaitannya dengan kegiatan ekonomi Menggunakan peta setempat untuk menunjukkan persebaran sumber daya alam Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di lingkungan setempat Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi 	- Tes Tulis	- Uraian	Sebutkan jenis-jenis sumber daya alam dan kaitannya dengan kegiatan ekonomi	9 x 35 menit pert 7 - 9 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS kelas IV Asy'ari Erlangga hal. 29 - 56 Buku pendamping Peta/gambar

		<p>sumber daya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan manfaat sumber daya alam ▪ Menjelaskan pentingnya sumber daya alam 	<p>di lingkungan tempat tinggalnya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan persebaran kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya ▪ Membuat daftar tentang kegiatan ekonomi dan pemanfaatannya di lingkungan tempat tinggalnya 					
<p>1.4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keragaman suku bangsa dan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia ▪ Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman budaya ▪ Mengidentifikasi bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat ▪ Memberikan contoh perilaku menghargai keragaman yang ada di masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika ▪ Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman budaya ▪ Membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat ▪ Memberikan contoh cara menghargai keragaman yang ada di masyarakat setempat 	<p>- Tes Tulis</p>	<p>- Uraian</p>	<p>Jelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika</p>	<p>9 x 35 menit pert 10 - 12 (3 minggu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS IV Asy'ari Erlangga hal. 57 - 74 - Buku pendamping - Gambaran suku bangsa dan hasil kebudayaan

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan contoh sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya setempat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya di masyarakat ▪ Menunjukkan keragaman budaya yang ada di daerahnya melalui peta 					
<p>1.5. Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjagakelestariannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peninggalan sejarah di lingkungan setempat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencari informasi dari buku tentang macam-macam peninggalan sejarah ▪ Mencatat / merangkum macam-macam peninggalan sejarah ▪ Menceritakan asal-usul terjadinya suatu tempat ▪ Menyebutkan jenis-jenis peninggalan sejarah yang ada di lingkungan setempat ▪ Menceritakan peninggalan sejarah yang ada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencatat peninggalan-peninggalan sejarah di lingkungan setempat ▪ Mengumpulkan informasi tentang asal-usul nama suatu tempat dari berbagai sumber ▪ Mengelompokkan jenis-jenis dan ciri-ciri peninggalan bersejarah di lingkungan setempat ▪ Menceritakan peninggalan bersejarah yang ada di lingkungan setempat ▪ Mengadakan 	- Tes Tulis	- Uraian	ceritakan peninggalan bersejarah yang ada di lingkungan setempat	9 x 35 ' (3 x pert)	<ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS - Kelas IV Asy'ari - Erlangga - Hal. 75 - 86

		<p>di lingkungan setempat</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi ciri-ciri peninggalan sejarah di lingkungan setempat ▪ Menyebutkan cara menjagakelestarian peninggalan sejarah ▪ Menyebutkan manfaat menjaga kelestarian peninggalan sejarah ▪ Melaporkan hasil kunjungan 	<p>kunjungan ke tempat bersejarah</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan cara menjaga kelestarian peninggalan sejarah ▪ Menjelaskan manfaat menjaga kelestarian peninggalan sejarah ▪ Membuat Melaporkan hasil kunjungan ke tempat-tempat bersejarah di lingkungan setempat 					
1.6. Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh dilingkungannya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneladani patriotisme dan pahlawan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan ciri-ciri sikap pahlawan dan patriotisme ▪ Mampu bersikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari ▪ Menyebutkan ciri-ciri sikap berjiwa besar ▪ Memberi contoh sikap bersedia menerima kekalahan dan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pentingnya memiliki sikap kepahlawanan dan patriotisme ▪ Memberi contoh rela berkorban ▪ Menunjukkan sikap positif atas jasa para pahlawan dalam membela bangsa dan negara ▪ Menghargai para pahlawan bangsa 	- Tes Tulis	- Uraian	Jelaskan pentingnya memiliki sikap kepahlawanan dan patriotisme	9 x 35 menit pert 16 - 18 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS kelas IV - Gambar pahlawan - gambar tempat bersejarah

		<p>kemenangan dengan jiwa besar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersedia meminta maaf dan memberi maaf 	<p>dengan mengingat jasa-jasa mereka</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan perlunya memiliki sikap berjiwa besar ▪ Memberi contoh sikap berjiwa besar dalam kehidupan sehari-hari 					
<p> Karakter peserta didik yang diharapkan :</p>		<p>Disiplin (<i>Discipline</i>), Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>), Tekun (<i>diligence</i>), Jujur (<i>fairnes</i>) dan Ketelitian (<i>carefulness</i>)</p>						



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B - 0199/ Un.16 / P1 /KT/V/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL BERBANTUAN APLIKASI ANYFLIP
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 MI**

NAMA	Karya NPM	FAK/PRODI
Rima Pertiwi	1811100428	FTK/PGMI

Bebas plagiasi sesuai dengan tingkat kemiripan sebesar 23%. Dan dinyatakan lulus dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 22 Mei 2023

Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I

NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL BERBANTUAN APLIKASI ANYFLIP BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 MI.

by Rima Pertiwi

Submission date: 22-May-2023 10:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 2098806117

File name: BAB_1,4,5_RIMA_PERTIWI.docx (3.08M)

Word count: 8766

Character count: 54707

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL BERBANTUAN APLIKASI ANYFLIP BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 MI.

ORIGINALITY REPORT

23% SIMILARITY INDEX	20% INTERNET SOURCES	5% PUBLICATIONS	11% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	11%
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	6%
3	journal.upgris.ac.id Internet Source	<1%
4	www.scribd.com Internet Source	<1%
5	media.neliti.com Internet Source	<1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
8	bioeducation.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1%

pt.scribd.com

9	Internet Source	<1 %
10	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	<1 %
11	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
12	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
13	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
15	Fadillah Salsabila, Aslam Aslam. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
16	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
17	docplayer.info Internet Source	<1 %
18	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %

kamini.id

19	Internet Source	<1 %
20	khafidalwi.wordpress.com Internet Source	<1 %
21	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.jptam.org Internet Source	<1 %
23	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
24	noahshaputra.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
27	Adi Pasah Kahar, Raudhatul Fadhilah. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA BERBASIS POTENSI LOKAL, LITERASI LINGKUNGAN DAN SIKAP KONSERVASI", Pedagogi Hayati, 2019 Publication	<1 %
28	Diah Ratnasari, Dewi Oktaviyanti, Sari Sri Sukmawati, Eny Setiyawati. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Program APPYPIE	<1 %

untuk Pembelajaran Fisika", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

- 29 Putri Ulfa Kamalia, Riza Yonisa Kurniawan, Retno Mustika Dewi, Ni'matush Sholikhah, Heni Purwa Pamungkas. "PELATIHAN PENGGUNAAN ANYFLIP UNTUK PENYUSUNAN E-BOOK BAGI GURU MGMP EKONOMI KABUPATEN BANGKALAN", SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2021

<1%

Publication

- 30 Siti Dewi Ambarwati, Uyu Mu'awwanah, Oman Farhurohman. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019

<1%

Publication

- 31 Swantyka Ilham Prahesti, Syifa Fauziah. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

<1%

Publication

- 32 eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1%

ngawangkong.com

33

Internet Source

<1%

34

Diah Kusumayanti, Cindy Cahyaning Astuti. "Android Based E-Module Development on Computer Learning and Basic Networks Class X TKJ", JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education), 2021

Publication

<1%

35

Merda Agustina, Pujiati Pujiati, Ryzal Perdana. "Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Berbasis Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On