

Pengembangan *E-Modul* IPS Berbasis Kontekstual Pada Materi Aktivitas Ekonomi Kelas V SD

Wijayanti Dora¹, Prihatin Sulistyowati², Yulianti³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email: wijayantidora3@gmail.com

Abstrak

Bahan ajar hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang diberikan karena berupa bacaan full text. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *e-modul* IPS berbasis kontekstual yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan instrumen angket. Analisis data pada tahap penelitian pengembangan ini meliputi teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V SDN Sukun 3 Malang. Produk *e-modul* IPS melalui uji kelayakan Media 85,71%, Materi 96,42% dan Bahasa 85%. Uji kepraktisan guru memperoleh nilai 97,11%, uji lapangan terbatas kelompok kecil memperoleh nilai 89,33% dan kelompok besar memperoleh nilai 97,5%. Hasil Uji keefektifan mendapatkan 84,8% kategori "Efektif". Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* IPS berbasis kontekstual yang dikembangkan sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan pada proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang ditunjukkan pada peningkatan hasil belajar siswa.

Sejarah Artikel

Submitted: 18 Juli 2025

Accepted: 24 Juli 2025

Published: 25 Juli 2025

Kata Kunci

E-Modul Kontekstual
Aktivitas Ekonomi

Perkenalan

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi semua manusia untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki sehingga bisa mewujudkan kehidupan yang lebih baik. Menurut Pristiwanti dkk, (2022) berpendapat bahwa pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan dampak positif pada perkembangan setiap individu. Sejalan dengan kemajuan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan harus mengalami perubahan yang lebih baik. Berkaitan dengan hal tersebut perkembangan dunia pendidikan menuntut guru harus tahu bagaimana cara mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan peserta didik pun dapat terfasilitasi pada abad 21 ini (Kimianti & Prasetyo, 2019).

Pembelajaran abad 21 mengintegrasikan tentang kemampuan literasi terhadap penguasaan pada teknologi. Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh khusus pada dunia pendidikan (Okrul dkk, 2020). Pendidik abad 21 harus dapat memfasilitasi peserta didik dengan berbagai inovasi teknologi seperti komputer, papan tulis elektronik, modul elektronik dan lainnya. Peserta didik memerlukan sumber belajar inovatif yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (Seruni dkk, 2019).

Menurut Ismawanti dkk, (2023) sumber belajar merupakan segala sumber baik itu berupa daya, data, orang, lingkungan dan wujud tertentu yang digunakan untuk mendukung proses terjadinya belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, diperlukan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran sehingga nantinya akan menghasilkan pembelajaran yang optimal. Pada umumnya bahan ajar yang tersedia di sekolah tidak dirancang oleh guru akan tetapi guru terlalu mengandalkan penggunaan buku guru dan buku siswa tanpa

disekuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa (Taufina & Ratih mastika, 2019). Hal tersebut jika dibiarkan tentu akan berdampak pada hasil pembelajaran yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik di dua sekolah berbeda diantaranya, SDN Sukun 3 Malang dan MI Miftahul Ulum Wonokoyo Malang khususnya dikelas V SD/MI, guru mengatakan bahwa terbatasnya bahan ajar bagi peserta didik, dimana bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket dari pemerintah dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang diberikan karena bahan ajar hanya berupa bacaan full text. Peserta didik lebih tertarik pada bahan ajar yang dilengkapi dengan gambar berwarna dan video. Sementara itu, kemampuan guru dalam membuat bahan ajar yang menarik masih kurang dikarenakan guru kurang dalam menggunakan teknologi. Peserta didik juga masih kesulitan mencontohkan materi di kehidupan sehari-hari sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar yang dikaitkan dengan pembelajaran kontekstual. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan bahan ajar yang mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi berkaitan kehidupan sehari-hari secara mudah dan tidak membosankan dengan dihasilkannya *e-modul* IPS berbasis kontekstual.

E-modul merupakan sarana pembelajaran yang telah disusun secara terstruktur serta menarik dari segi materi, metode dan juga cara mengevaluasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan (Maulidah dkk, 2023). Penggunaan *e-modul* dapat digunakan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, *smartphone* sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses *e-modul*. Bahan ajar yang menggunakan *e-modul* akan mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan menuntun untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami kelemahan dalam mencerna dan memahami sebuah pembelajaran, karena *e-modul* diartikan juga sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik atau visualisasi (Erdi dkk, 2022). *E-modul* juga dapat diaplikasikan pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosiasal (IPS) di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Mata pelajaran IPS memiliki peranan yang penting untuk mendidik peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat berperan secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Aulia & Wandini, 2023). Tujuan pembelajaran IPS membuat guru harus menciptakan pembelajaran IPS yang dapat membuat peserta didik melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat diajak memahami permasalahan yang ada di masyarakat secara kontekstual. Menurut Utama (2022) berpendapat bahwa harapannya dengan memberikan penjelasan secara kontekstual akan lebih memudahkan peserta didik dalam menangkap konsep yang sedang dipelajari. Beberapa metode atau pendekatan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS salah satunya pendekatan kontekstual.

Menurut Sulistyowati & Putri, (2018) pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu siswa membangun pengetahuan sendiri berdasarkan peristiwa yang dialaminya yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Bahan ajar kontekstual yang memadukan materi dengan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari akan membantu siswa lebih mandiri dan aktif (Widiastuti, 2020). Melalui pembelajaran secara kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar sehingga hal ini akan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPS.

Merujuk dari peneliti sebelumnya oleh Andini dkk, (2021) bahwa penggunaan *e-modul* berbasis kontekstual menggunakan aplikasi *exe-learning* pada materi usaha dan energi dapat membantu untuk belajar mandiri dirumah dan mampu memotivasi peserta didik, isi dari media yang dikembangkan oleh penelitian tersebut yaitu adanya materi dan evaluasi. Adapun juga

penelitian sebelumnya oleh Cristiana dkk, (2021) bahwa modul berbasis kontekstual memperoleh hasil valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Modul yang dikembangkan berisi petunjuk belajar, kompetensi isi dan kompetensi dasar, informasi pendukung dan evaluasi sebagai bahan latihan siswa.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh (Suherja dkk, 2022) bahwa bahan ajar berbasis kontekstual layak digunakan sehingga siswa aktif dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan lingkungan tempat tinggal siswa, isi media yang dikembangkan yaitu adanya cover dan evaluasi. Adapun perbedaan dari peneliti sebelumnya yaitu peneliti hendak mengembangkan *e-modul* berbasis kontekstual dan berfokus pada mata pelajaran IPS materi aktivitas ekonomi kelas V SD. Dengan adanya konten berupa materi, gambar berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, video pembelajaran berisi pemantik, soal latihan di setiap materi, yang memudahkan siswa mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Tujuan pengembangan bahan ajar ini adalah mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kelas V SD yang dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. *E-modul* dilengkapi dengan pemantik, video pembelajaran, gambar yang menarik, gambar berkaitan dengan kehidupan nyata agar memotivasi siswa dalam belajar sehingga memahami materi dengan mudah. Canva dan aplikasi heyzine dipilih peneliti untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi berbentuk flipbook atau buku digital sehingga dapat digunakan kapan saja saat terhubung dengan internet.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk (Syahputri dkk, 2023). Metode R&D secara umum menggunakan uji validitas, kepraktisan, dan efektifitas terhadap produk yang diuji melalui pakar dan praktisi terkait. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : (1) Analysis (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Develop (Pengembangan), (4) Implement (Implementasi), (5) evaluate (evaluasi). Adapun tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 Bagan ADDIE (Hafshari & Arini, 2023)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan instrumen. Pengumpulan data yang digunakan melalui instrumen angket dengan jawaban menggunakan skala. Skala skor yang diberikan memberikan makna yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju) dan TS (tidak setuju). Instrumen ini disusun bertujuan mengukur produk yang dikembangkan untuk memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Kriteria kelayakan diperoleh dari hasil penilaian oleh para ahli validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun subjek uji coba yakni guru dan siswa kelas V SD. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan melibatkan guru, 10 siswa (kelompok kecil), 20 siswa (kelompok besar) untuk menentukan kriteria kepraktisan. Uji coba lapangan melibatkan 20 siswa kelas V SDN Sukun 3 Malang untuk menentukan kriteria keefektifan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan peneliti untuk menganalisis saran dan masukan dari para validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta masukan

dari guru. Analisis data kuantitatif dilakukan peneliti untuk menganalisis skor angket yang telah diberikan oleh para ahli validator, guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan. Data kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan melalui hasil skor pretest dan postest yang diperoleh siswa.

Hasil dan Diskusi

Pengembangan *e-modul* IPS berbasis kontekstual bertujuan untuk memudahkan siswa dalam dalam belajar yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata sehingga siswa dapat menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pengembangan ini menggunakan metode R&D dengan tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisa terhadap beberapa permasalahan yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama di sekolah. Pada tahapan ini, kegiatan wawancara dan observasi dilakukan kepada guru dan siswa kelas V SDN Sukun 3 Malang dengan tujuan untuk memperkuat analisis masalah. Hasil analisis masalah yang diperoleh adalah analisis kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka berbasis teknologi yang memberikan kebebasan siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja, analisis karakteristik siswa kelas V yaitu siswa merasa bosan karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik, analisis karakteristik guru yaitu guru kurang mampu dalam membuat bahan ajar yang menarik karena kurang mampu dalam menggunakan teknologi, analisis bahan ajar yaitu bahan ajar yang digunakan masih menggunakan LKS dan buku paket yang berisi tulisan full text tanpa gambar yang menarik. Sejalan dengan penelitian Riani dkk, (2019) bahwa diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk menumbuhkan minat peserta didik agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis permasalahan tersebut dibutuhkan bahan ajar yang menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Pada penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan berupa *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kelas V SD.

Tahap desain, pada tahap perancangan *e-modul* IPS berbasis kontekstual disesuaikan dengan hasil analisis. Tahap pertama perancangan yaitu dengan membuat materi yang menunjang aktivitas ekonomi disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada muatan IPS. Pada perencanaan materi dibuat menggunakan template pada aplikasi canva yang terdiri dari gambar, isi materi, dan latihan soal kemudian di ekspor dalam bentuk pdf. Tahap kedua, setelah diekspor dalam bentuk pdf diunggah ke aplikasi heyzine untuk menambahkan audio, *baksound*, link, video pembelajaran agar menjadi flipbook atau buku digital yang interaktif. Latihan soal pada *e-modul* digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, juga dilengkapi dengan link yang menuju ke google form agar siswa dapat mengerjakan latihan soal secara langsung. Sejalan dengan penelitian Junia & Sujana (2023) bahwa media pembelajaran dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian dan minat siswa. Hasil rancangan *e-modul* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Desain rancangan produk *e-modul* IPS berbasis kontekstual

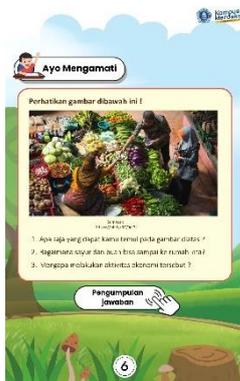
Gambar Desain	Deskripsi	Gambar Desain	Deskripsi
	Cover produk dilengkapi dengan logo, judul, materi, mata pelajaran, pendekatan dan kelas		Materi pokok aktivitas ekonomi yaitu terdiri 3 materi yaitu aktivitas ekonomi, jenis aktivitas dan faktor pendukung



Pertanyaan pemantik materi disertai dengan video



Materi disertai dengan video pembelajaran dan barcode video yang dapat diakses



Terdapat latihan soal dari materi aktivitas ekonomi dan siswa mengerjakan soal pada tombol yang telah di sediakan



Soal evaluasi yang diakses melalui tombol yang telah disediakan

Tahap pengembangan, yaitu lanjutan dari tahap desain dengan mengkonkretkan semua konsep yang telah dirancang selanjutnya *e-modul* IPS berbasis kontekstual sudah siap dilakukan uji coba terkait kelayakan yang dilakukan oleh dosen ahli validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sejalan dengan penelitian Dewi & Handayani (2021) bahwa dilakukannya uji validasi oleh tim ahli untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang telah dikembangkan dan melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran tim ahli sebelum diterapkan. Adapun hasil uji coba kelayakan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Kelayakan

Penilaian	Validator	Nilai	Kategori
Kelayakan	Ahli Media	85,71%	Sangat Layak
	Ahli Materi	96,42%	Sangat Layak
	Ahli Bahasa	85%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validitas dari para ahli melalui angket untuk mengetahui uji kelayakan *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kelas V SD ahli media mendapatkan presentase 85,71% dengan kategori “Sangat Layak”, komentar atau saran dari ahli media yaitu kerapian teks dan pewarnaan secara umum dapat ditingkatkan. Sejalan dengan penelitian Maulidah dkk, (2023) bahwa hasil validasi media mendapatkan presentase 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli materi mendapat presentase 96,42% dengan kategori “Sangat Layak”, komentar atau saran dari ahli materi yaitu menambahkan latihan soal mengenai jual beli aktivitas ekonomi di pasar. Sejalan dengan penelitian Salsabila & Aslam (2022) bahwa hasil validasi materi mendapatkan presentase 79% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli bahasa mendapat presentasi 85% dengan kategori “Sangat Layak”, komentar atau saran dari ahli bahasa yaitu menambahkan soal latihan disetiap materi dan memperhatikan penggunaan tanda baca. Sejalan dengan penelitian Yulianti dkk, (2019) bahwa hasil validasi

bahasa mendapatkan presentase 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian dari para ahli validator tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* IPS berbasis kontekstual sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan Yulianti dkk, (2019) bahwa teknologi informasi ditawarkan bukan hanya pada faktor kecepatan mendapatkan informasi penting namun juga fasilitas media pembelajaran yang dapat membuat belajar menjadi lebih menarik salah satunya yaitu *e-modul*. Hasil pengembangan media pembelajaran yang layak akan dapat memberikan pemahaman materi pada siswa (Sulistyowati dkk, 2020). Dilihat dari hasil validasi *e-modul* yang telah dibuat, sejalan dengan penelitian Lestari & Ngazizah, (2022) bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual mendapat kategori “sangat layak” digunakan siswa lebih tertarik memahami materi pada proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementasi produk yang telah dikembangkan dilakukan uji coba terbatas dengan subjek uji coba yaitu kelompok kecil berjumlah 10 siswa, kelompok besar berjumlah 20 siswa dan guru kelas V SDN Sukun 3 Malang. Peneliti mengajarkan *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kepada siswa kemudian guru dan siswa diberi angket untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat. Sejalan dengan penelitian Rusdiana & Wulandari (2022) bahwa dilakukannya uji coba untuk mengetahui tanggapan siswa dari pandangan kelayakan dan kemenarikan media. Adapun hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Coba Kepraktisan

Penilaian	Validator	Nilai	Kategori
Kepraktisan	Guru	97,11%	Sangat Praktis
	Siswa kelompok kecil	98,33%	Sangat Praktis
	Siswa kelompok besar	97,5%	Sangat Praktis

Hasil kepraktisan *e-modul* IPS berbasis kontekstual dapat diketahui melalui angket guru dan siswa kelas V. Berdasarkan hasil respon guru memperoleh 97,11% dengan kategori “Sangat Praktis”. Penilaian yang dilakukan oleh siswa pada kelompok kecil memperoleh 98,33% dengan kategori “Sangat Praktis, dan penilaian oleh siswa kelompok besar memperoleh 97,5% dengan kategori “Sangat Praktis”, yang terlihat pada siswa antusias menggunakan *e-modul* karena penggunaannya lebih mudah dalam memahami materi, siswa lebih mudah dalam memahami latihan soal dan video pembelajaran yang membantu memahami materi serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kelas V SD sangat praktis digunakan pada pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Rohmah dkk, (2022) yang mengembangkan *e-modul* interaktif berbasis kontekstual pada materi volume bangun ruang SD/MI dinyatakan sangat praktis dan dapat di implementasikan dalam pembelajaran. Selain itu sejalan juga dengan penelitian Putri dkk, (2023) yang mengembangkan modul berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA kelas V SD juga dinyatakan sangat praktis digunakan.

Pada tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan, adapun hasil keefektifan *e-modul* IPS berbasis kontekstual diperoleh dari hasil pretest dan posttest setelah *e-modul* ini diuji cobakan kepada kelompok besar siswa kelas V SDN Sukun 3 Malang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Rata-Rata Pretest dan Posttest

Penilaian	Nilai	Rata-Rata
Keefektifan	Pretest	35
	Posttest	90,5

Berdasarkan hasil rata-rata pretest dengan nilai 35 dan posttest dengan nilai 90,5 untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman kemampuan siswa dalam memahami materi aktivitas ekonomi menggunakan *e-modul* IPS berbasis kontekstual. Keefektifan *e-modul* menggunakan

nilai pretest dan posttest dihitung menggunakan rumus N-gain. Perhitungan N-Gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Rata-Rata Perhitungan N-Gain

No	Nilai	Rata-Rata
1	Post-pre	55,5
2	Skor ideal-pre	65
3	N-gain Score	0,8480
4	N-gain Score Persen	84,8%

Hasil uji keefektifan *e-modul* berbasis kontekstual dilihat dari kegiatan pretest dan posttest yang dilakukan siswa kelas V. Hasil pretest memperoleh rata-rata 35 dan hasil posttest memperoleh rata-rata 90,5 dengan hasil peningkatan rata-rata 55,5. Perolehan nilai yang didapatkan dapat menunjukkan bahwa siswa telah meningkatkan hasil belajarnya yang ditunjukkan dengan hasil uji keefektifan mendapatkan rata-rata 84,8% dengan kategori “Efektif”, yang terlihat pada siswa memperoleh peningkatan pada hasil pretest dan posttest sehingga *e-modul* IPS berbasis kontekstual efektif digunakan dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang ditunjukkan pada peningkatan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan Yulianti dkk, (2023) *e-modul* mendukung kegiatan pembelajaran supaya dapat berjalan secara interaktif dan dapat digunakan peserta didik dengan mandiri sehingga hasil belajar dapat meningkat. Selain itu sejalan dengan penelitian Billah & Maslikhah (2022) yang mengembangkan *e-modul* berbasis kontekstual menggunakan aplikasi flipbook maker dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tahap akhir yaitu evaluasi, tahap ini dilakukan untuk penyempurnaan produk yang telah dikembangkan. Penyempurnaan produk pada tahap ini diperoleh dari uji kelayakan berdasarkan hasil penilaian validator berupa saran atau masukan terhadap produk, uji kepraktisan produk diperoleh melalui angket respon guru dan siswa, uji keefektifan diperoleh dari hasil nilai pretest dan posttest siswa yang mengalami peningkatan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa selanjutnya produk dapat digunakan secara luas pada pembelajaran IPS di kelas V SD. Sejalan dengan penelitian bahwa Salsabila & Aslam (2022) pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan produk terakhir untuk menyempurnakan kekurangan agar menghindari kendala untuk kedepannya ketika media digunakan.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kelas V SD yang dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Pengembangan *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kelas V SD sangat layak digunakan dengan perolehan nilai hasil uji validasi oleh tiga dosen ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan hasil “Sangat Layak”. Produk *e-modul* juga dilakukan uji kepraktisan kepada guru dan siswa melalui angket respon dengan perolehan hasil kategori “Sangat Praktis”. Keefektifan *e-modul* IPS berbasis kontekstual memperoleh hasil “Efektif” melalui hasil pretes dan posttest siswa kelas V SDN Sukun 3 Malang. Berdasarkan hal tersebut diperoleh kesimpulan bahwa *e-modul* IPS berbasis kontekstual pada materi aktivitas ekonomi kelas V SD sangat layak, sangat praktis dan efektif digunakan pada proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang ditunjukkan pada peningkatan hasil belajar siswa.

E-modul IPS berbasis kontekstual memiliki kelemahan yakni soal latihan yang ada disetiap materi tidak bisa dikerjakan langsung pada halaman *e-modul* dan harus ke halaman selanjutnya sehingga saran peneliti lain agar mengembangkan *e-modul* yang lebih interaktif sehingga soal latihan dapat dikerjakan langsung di dalamnya.

Referensi

- Andini, K., Yuliani, H., & Syar, N. I. (2021). Pengembangan *E-Modul* Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi eXe-Learning Pada Materi Usaha dan Energi. *Kappa Journal*, 5(1), 68–79. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/kpj/index>
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4035–4040.
- Billah, M., & Maslikhah. (2022). Pengembangan *E-Modul* Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker pada Subtema Lingkungan Sekolahku. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 565–570. <http://jurnaledukasia.org>
- Cristiana, D. I., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Materi Suhu dan Kalor di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 2(2).
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Erdi, P. N., Padwa, T. R., Teknologi, P., & Kejuruan, D. (2022). Penggunaan *E-Modul* Dengan Sistem Project Based Learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1 No. 1, 23–27. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1>
- Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 467–479. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1643>
- Ismawanti, A., Putri, D. C., Azzahra, F. D., Magdalena, I., & Nurvitasari, N. (2023). Analisis Sumber Belajar Cetak IPA dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas 4 SDN Periuk Jaya Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(5), 847–855. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1402>
- Junia, N. M. I., & Sujana, I. W. (2023). *E-Modul* Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v11i1.60243>
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan *E-Modul* IPA Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p91--103>
- Lestari, D. D., & Ngazizah, N. (2022). Pengembangan *E-Modul* Berbasis Kontekstual dan Karakter Tema 7 Indahnya Keragaman Dinegeriku Kelas IV SDN Kepatihan Universitas DanPahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konesiling Universita Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4, 5018–5027.
- Maulidah, L., Kurnia, D., Anjaswuri, F., Universitas, P., & Bogor, P. (2023). Pengembangan *E-Modul* Menggunakan Flipbook Pada Tema 9 Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09 Nomor 02, 5479–5491.
- Okrul, W., Samiha, Y. T., Asnilawati, Riswanda, J., & Nurkohman, A. (2020). Pengembangan Eletronik Lembar Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis Multimedia Interaktif di Lengkapi Education Game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Pristiwanti Desi, Badariah Bai, Hidayat Sholeh, & Dewi Sari Ratna. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7911–7915. <http://repo.iain->

- Putri Anjani, K., Lokaria, E., Asri Purwasi, L., Kunci Pengembangan, K., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal MIPA & Pembelajaran*, 1(2), 90–96.
- Riani, R. P., Huda, C., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173–184.
- Rohmah, F., Amir, Z., & Zulhidah, Z. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Volume Bangun Ruang SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1947–1958. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2262>
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i1.45180>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Seruni, R., Munawaoh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-MODULE) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip PDF Professional. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i1.4672>
- Suherja, A., Winarni, E. W., & Koto, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Dengan Materi Hubungan antar Komponen Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan di Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5, 295–305.
- Sulistiyowati, P., Fathanah, D., & Setiawan, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook in Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 5 Nomor 2*, 29–36.
- Sulistiyowati, P., & Putri, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas IV Tema 3 Subtema 1. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p1-6>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Taufina, & Ratih mastika. (2019). “Innovation in Islamic Education: Challenges and Readiness in Society 5.0” Taufina¹, Maistika Ratih². *H International Conference on Education*, 253–260.
- Utama, N. (2022). Metode Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukatif*, 8, 172–179. <http://ojs.iainsambas.ac.id/tarbiyah.islamic>
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Dengan Konsep Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Yulianti, Maharani, N. A. F. D., & Kumala, F. N. (2019). Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Islamic Global School Malang. *Elementary School*, 6, 112–119.
- Yulianti, Ngui, H. H., & Ladamay, I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 10, 34–53. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>