

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS DISCOVERY LEARNING
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 6 SUBTEMA 1
HEWAN DI SEKITAR KU SD KELAS II**

Nini Sonia, Nila Kesumawati, Nora Sulmilasari

Surel: ninisonia16@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce an E-Module based on discovery learning in thematic learning of theme 6 sub-theme 1 for class II SD which is valid and practical and to determine the potential effects of development. This research is included in research and development, referring to the development of ADDIE. The research took place at SDN 199 Palembang. The research subjects were 24 second grade elementary school students. Data collection was carried out by means of a media and language expert validation questionnaire, material expert, mathematics teacher questionnaire, student response questionnaire, and student test result data. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the validation of the validators got an average validation score of 88.66% with a valid category. The results of student responses based on trials got an average score of 91.58% in the practical category. The results of the test questions distributed to 24 students contained 21 students who completed and 3 students did not complete, the average student score was 84.50% in the very good category or had a potential effect on student learning outcomes.

Keywords: *E-Module, ADDIE, Discovery Learning, Thematic Theme 6 Sub-theme 1*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-Modul berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 untuk kelas II SD yang valid dan praktis serta untuk mengetahui Efek Potensial pengembangan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan, mengacu pada pengembangan ADDIE. Penelitian bertempat di SDN 199 Palembang. Subjek penelitian yaitu 24 siswa kelas II SD. Pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi ahli media dan bahasa, ahli materi, angket guru mata pelajaran matematika, angket respons siswa, dan data hasil tes soal siswa. Data di analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan *bahwa* validasi para validator mendapat skor rata-rata validasi 88,66% dengan kategori valid. Hasil respons siswa berdasarkan uji coba mendapatkan skor rata-rata 91,58% dengan kategori praktis. Hasil tes soal yang dibagikan kepada 24 siswa terdapat 21 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas, rata-rata nilai siswa sebesar 84,50% dengan kategori sangat baik atau memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *E-Modul, ADDIE, Discovery Learning, Tematik Tema 6 Subtema 1*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari pengawasan pemerintah dilihat dari apa yang telah dilakukan pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan salah satunya bukti yaitu memperbaiki kurikulum pendidikan. Kurikulum pendidikan pada saat ini yang digunakan adalah kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 model pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntunan sekaligus kebutuhan utama pada sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Pembelajaran tematik intergratif ini merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian ini dilakukan melalui pendekatan intradisipliner, multidisipliner, interdisipliner, dan transdisipliner. (Prastowo, 2014). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu.

Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang ilmu pengetahuan social, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Dengan pembelajaran tematik anak didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran yang lain (Asrohah, 2014, p. 9). Pembelajaran

tematik dikurikulum 2013 ini ruang lingkungannya jauh lebih luas karena untuk kelas I sampai VI disekolah dasar. Salah satu tema didalam pembelajaran sekolah dasar yaitu tema 6 subtema 1 Hewan disekitarku terdapat dikelas II.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 079 Prabumulih dan pengalaman PPL ditemukan bahwa guru masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu guru adalah satu-satunya informan dalam pembelajaran, guru menyampaikan informasi sedangkan siswa hanya menerima informasi, siswa dilatih mengerjakan soal tanpa pemahaman dan siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Sehingga karakteristik cenderung memiliki sikap kurang tanggap/ aktif dan mandiri mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Pendidik hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah hal ini terlihat kurangnya kreatifitas dan pemahaman guru dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat memfasilitasi keaktifan dan kemandirian siswa.

Menurut Supardi (Sulistiyosari, 2018) kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan banyak terjadi, hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman guru terhadap bahan ajar yang sesuai dilakukan setiap proses pembelajaran sehingga tidak berjalan dengan efisien untuk itu guru dituntut lebih kreatif dalam menciptakan bahan ajar yang baru untuk membantu peserta didik memahami materi yang

di sampaikan oleh guru. Karena guru mempunyai peran penting untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif melalui perencanaan yang dilakukan dengan membuat perangkat salah satunya pembuatan bahan ajar yang berbentuk e-modul. Pengembangan e-modul dapat dilakukan dengan cara mengembangkan topik atau tema tertentu, kemudian dilengkapi, diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain.

Untuk memfasilitasi keaktifan dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, tentunya dibutuhkan pendekatan yang tepat. Salah satu pendekatan yang diduga tepat untuk memfasilitasinya yaitu pendekatan *discovery learning*. *Discovery Learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran disekolah. Pendekatan *discovery learning* mengajarkan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan bisa mengembangkan atau menemukan hal baru atau pengetahuan baru apa yang sudah diberikan oleh pendidik. Hal ini didukung oleh penelitian Hermawan, (2015) bahwa data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemandirian siswa melalui pendekatan *discovery learning*.

Pengembangan e-modul berbasis *discovery learning* ini dapat membantu mengembangkan keaktifan dan kemandirian siswa hal ini dibuktikan oleh penelitian (Muslimah, 2019) mengemukakan

bahwa e-modul berbasis *discovery learning* dapat membantu siswa dalam memahami materi, dengan *Discovery Learning* siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan e-modul pembelajaran sehingga dapat dikategorikan produk dalam keadaan layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Febrianti & dkk, 2017) mengemukakan bahwa berdasarkan hasil analisisi kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar fisika untuk kurikulum 2013 digunakan sangat bermanfaat, dengan adanya modul berbasis *discovery learning*, peserta didik dapat termotivasi untuk mempelajari dan menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai didalam kelas, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri, meringatkan beban peserta didik karena modul tidak perlu dibeli dalam bentuk cetak, serta mendukung gerakan *Go Green* dalam upaya mengurangi efek pemanasan global karena mengurangi penggunaan kertas.

Pada saat ini pembelajaran dilakukan secara daring dikarenakan wabah *covid-19* yang mengakibatkan penggunaan teknologi sangat dibutuhkan, guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran supaya tujuan pembelajaran tercapai. Untuk mempermudah penyampaian materi secara jarak jauh maka diperlukan alat untuk memfasilitasinya. Salah satunya yaitu e-modul yang didesain khusus untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi ajar dan

menjadikan siswa lebih aktif dan mandiri. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang nyata dan tepat agar siswa lebih aktif dan mandiri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan sebuah modul elektronik yang berkualitas berbasis *discovery learning*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji valid atau tidak valid produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2014). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran E-Modul Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 Hewan Di Sekitarku Kelas II SD. Desain pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Desing, Development or Prooduction, Implementation or Delivery and Evaluation*.

ADDIE terdiri dari: *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (Evaluasi) Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan *e-modul* ini menggunakan beberapa jenis, yaitu wawancara, dokumentasi, kuesioner (angket). Teknik analisis data

dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran berupa modul berkualitas yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan analisis Keefektifan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis data validasi ini dilakukan berdasarkan hasil dari penyebaran angket validasi yang telah diisi oleh validator sesuai dengan aspek penilaian bagi ahli/pakar materi matematika yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, sedangkan untuk ahli media yaitu kelayakan kegrafisan, kelayakan bahasa, dan untuk pendidik/guru yaitu aspek perumusan tujuan pembelajaran, aspek kegrafisan, materi dan bahasa. Adapun hasil analisis lembar angket validasi dari tiga validator yang telah ditunjuk sebelumnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Analisis Angket Validasi

No.	Validator	Rata-Rata
1.	Validator 1	80%
2.	Validator 2	91%
3.	Validator 3	95%
Jumlah		266
Rata-Rata		88,66%

Dari hasil validasi kepada ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,66%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor pada tabel 3.4 (BAB III hal 40) dapat ditarik kesimpulan bahwasanya *e-modul* yang telah dikembangkan sebelumnya dikategorikan valid serta dapat

digunakan untuk proses pembelajaran baik sekolah maupun secara umum.

a. Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa

Setelah siswa yang dijadikan subjek penelitian setelah selesai menggunakan/mempraktekkan bahan ajar *e-modul* di kelas II yang telah dikembangkan, seluruh siswa yang ada di kelas II tersebut diberikan angket respon yang dimaksudkan untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti. Hasil angket siswa dapat diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa

Nama	Skor Berdasarkan Pernyataan																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AF	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5
AH	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4
BD	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
MB	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5
WS	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
AK	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5
BE	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
SK	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
NG	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4
FM	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4
NA	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
MS	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5
SD	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4
AM	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5
BE	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5
KL	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5
MA	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5
PS	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
AP	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5
SM	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4
BO	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5
MY	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5
KX	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4
WVN	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4
Jumlah	108	112	105	112	104	109	111	105	111	104	100	107	108	112	105	111	108	109	113	112	

Tabel 9 diatas merupakan data hasil lembar respon angket siswa yang telah dilakukan sebelumnya dengan memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91,58 %. Dapat ditarik kesimpulan bahwan bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti dikategorikan praktis.

b. Hasil Analisis Uji Tes Soal Siswa

Setelah melakukan berbagai proses panjang mulai dari mendesain produk, tahap validasi produk kepada para ahli/pakar serta melakukan uji coba bahan ajar *e-modul* kepada siswa, untuk mengetahui *efek potensial* dari produk tersebut maka peneliti melakukan uji tes soal yang berkaitan dengan materi pecahan yang dikembangkan oleh peneliti, seluruh siswa yang ada di kelas v diberikan lembar soal yang terdiri dari 10 (soal) berbentuk esai. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil skor nilai siswa dapat di uraikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Tes Siswa

No	Nama	Berkas Soal										Total Skor	sk/KM	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AF	10	10	10	0	10	10	10	10	0	0	70	70	Tuntas
2	AH	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
3	BD	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
4	MB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
5	WS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
6	AK	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90	90	Tuntas
7	BE	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	100	100	Tuntas
8	SK	10	10	0	10	0	10	0	10	10	0	60	60	Rendah Tuntas
9	NG	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
10	FM	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	100	100	Tuntas
11	NA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
12	MS	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80	80	Tuntas
13	SD	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	80	80	Tuntas
14	AM	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	100	100	Tuntas
15	BE	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	100	100	Tuntas
16	KL	0	10	0	10	0	0	10	10	10	10	60	60	Rendah Tuntas
17	MA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
18	PS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
19	AP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90	90	Tuntas
20	SM	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	100	100	Tuntas
21	BO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	Tuntas
22	MY	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	90	Tuntas
23	KX	10	0	10	0	0	10	0	10	10	0	70	70	Rendah Tuntas
24	WVN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	80	80	Tuntas
Jumlah												2000		
Rata-rata												84,50%		

Berdasarkan data skor tes halis uji tes soal siswa diatas, didapatkan nilai rata-rata sebesar 84,50%. Mengacu berdasarkan kriteria interpretasi skor kelayaan analisis hasil belajar siswa memiliki *efek potensial* sebesar 84,50% dikategorikan kedalam hasil belajar yang sangat baik/sangat valid / sangat menarik.

Pembahasan

Bahan ajar yang dikembangkan ialah bahan ajar yang berbentuk *e-modul* yang berisikan materi pecahan matematika yang ada di kelas II dan menghasilkan *e-book* yang valid, praktis dan *efek potensial*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnia, 2020 dengan hasil Hasil peneliti yang diperoleh dari uji kelayakan rata-rata persentase sebesar 94,16% dari dosen ahli bahan ajar 82,36% dari dosen ahli materi. Uji kepartisan diperoleh 92,75% dari guru dan 84,79% dari siswa dan uji keefektifan diperoleh nilai 81.berdasarkan perolehan hasil nilai hasil tersebut maka *e-modul* tema 6 subtema berbasis issnkuri dinyatakan layak digunakan untuk sekolah dasar.

Penelitian ini dilakukan secara langsung/tatap muka dengan siswa yang ada di SDN 199 Palembang. Penelitian ini dilakukan 3 kali pertemuan dengan siswa uji coba yang berbeda, mulai dari *Small Group*, dan Kelompok Besar. Setiap melakukan penelitian di kelas siswa sangat antusias, untuk belajar dan menggunakan bahan ajar *e-modul* tersebut, itu dapat dilihat dari cara mereka aktif untuk bertanya pada materi pecahan dan mereka sangat bersemangat untuk belajar karna menggunakan metode baru seperti belajar menggunakan infokus, HP, saat di kelas, serta respon siswa terhadap bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan sangat baik, baik secara lisan langsung disampaikan maupun tertulis pada saat uji coba produk yang dilakukan. Alasan siswa

antusias dalam belajar menggunakan *e-modul* ini dikarenakan siswa anggap menarik karna dalam *e-modul* tersebut berisikan vidio penjelasan tentang cara menghitung materi pecahan dan berbeda metode dalam cara siswa yang telah diberikan guru sebelumnya.

Penyajian data dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 antara lain: (1) penyajian data dari hasil validasi yang diperoleh dari validator sebelumnya dengan memberikan lembar validasi wolkroun dan angket validasi, (2) penyajian data dari dari hasil ujicoba kelompok kecil (*small grrup*) dan kelompok besar yang diperoleh melalui respon angket siswa yang telah diisi oleh siswa sebelumnya, dan (3) penyajian data dari hasil uji tes soal kepada siswa, data tersebut diperoleh melalui hasil kerja siswa dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh peneliti.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka untuk itu peneliti mendapat nilai hasil dari lembar angket respon siswa yang telah di isi oleh siswa yang digunakan sebagai subjek dengan keseluruhan siswa 1 (satu) kelas yang berjumlah 24 orang siswa yang ada di kelas II memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,58 % dan juga disertakan tanggapan siswa mengenai *e-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan hasil rata-rata kevalidan dari para validator yang diperoleh dari niali hasil angket validasi sebesar 84,50 %, dengan masing- masing setiap validator 1 sebesar 80 %, validator 91 %, dan

validator 3 sebesar 95 %. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari lembar angket validasi dapat disimpulkan bahwa *e-modul* dapat dikatakan valid dan praktis. Sedangkan hasil nilai rata-rata *efek potensial* yang didapat melalui uji tes soal kepada siswa sebesar 84,50% dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* sangat *efek potensial*. Berdasarkan hasil pengembangan *e-modul* pada tematik tema 6 yang ada pada kelas II sekolah dasar, mulai dari *Prototype I*, *Prototype II*, dan *Prototype III* dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Validitas

Dari hasil validasi *Prototype I* bersama pakar/ahli maka dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran sehingga ahli sehingga mendapatkan *Prototype II*. Pada *prototype II* kembali divalidasi kepada pakar dengan menyertakan lembar angket validasi guna untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah direvisi oleh peneliti. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli selanjutnya melakukan perhitungan kevalidan berdasarkan presentase interpretasi skor, peneliti memperoleh nilai rata-rata total validasi sebesar 8,66 % berdasarkan presentase nilai yang diperoleh berada diantara 80,00%-100% maka dapat disimpulkan produk bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan valid.

Sejalan dengan penelitian terdahulu relevan yang dilakukan oleh

Komang Wisnu Baskara Putra (2017) menghasilkan *e-modul* menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan *e-modul* yang berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sistem komputer, untuk mengetahui sistem respon guru dan siswa terhadap pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran sistem komputer. Hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa (1) hasil rancangan dan implemtasi *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang telah dikembangkan dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan (2) hasil analisis respon guru menunjukkan bahwa didapatkan rata-rata skor respon sebesar 41, jika dikonversikan ke dalam tabel pengolongan respon maka termasuk pada katagori positif. Sedangkan untuk respon siswa terhadap pengembangan *e-modul* sebesar 64,74, jika dikonvirsikan kedalam tabel pengolongan respon siswa termasuk katagori positif.

2) Praktis

Bahan Ajar *E-modul* yang telah dilakukan proses validasi kepada para pakar/ahli sehingga menghasilkan *prototype II* dan dinyatakan valid maka dilakukan uji coba kelompok kecil (*small group*) setelah kelompok kecil selesai di uji cobakan dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa selama uji coba produk yang telah dilakukan, peneliti memperoleh

rata-rata total angket respon siswa sebesar 91,58 % dalam hal ini presentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 80,00% - 100% maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan. Sehingga *e-modul* ini sesuai dengan teori menurut (Hasjiandito, 2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat peserta didik mempermudah dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas.

Sejalan dengan penelitian Isnia, 2020 Hasil peneliti yang diperoleh dari uji kelayakan rata-rata persentase sebesar 94,16% dari dosen ahli bahan ajar 82,36% dari dosen ahli materi. Uji keparaktisan diperoleh 92,75% dari guru dan 84,79% dari siswa dan uji keefektifan diperoleh nilai 81.berdasarkan perolehan hasil nilai hasil tersebut maka *e-modul* tema 6 subtema berbasis issnkuri dinyatakan layak digunakan untuk sekolah dasar.

3) *Efek potensial*

Efek *potensial* dari bahan ajar *e-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam tes dapat diketahui berdasarkan ketuntasan KKM , siswa yang tuntas dalam tes ini terdiri dari 21 siswa dan 3 orang siswa tidak mencapai nilai KKN. Dari hasil tes soal yang telah dilakukan peneliti memperoleh nilai rata – rata *efek potensial* sebesar 84,50 %, dalam hal ini presentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 80,00% - 100% maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* yang telah dikembangkan

oleh peneliti dikategorikan sangat *efek potensial* untuk dapat digunakan.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2014) yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan penyajian dan informasi yang jelas suatu media pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asmawati (2019), hasil dari penelitian dan pengembangan ini perencanaan berupa cara membuat *e-modul* matematika. Hasil tahap 1 pengujian kelayakan ahli materi sebesar 3,82 dan 76,40 %, bahasa sebesar 3,75 dan 75%, ahli media 3,83 dan 76,60%, dan uji coba lapangan sebesar 81,6 %, sehingga rata-rata skor yang diperoleh sehingga 3,8 dan 77,4 % dengan katagori cukup , kemudian dilakukan uji tahap 2 ahli materi sebesar 4,61, dan 92,2% ahli bahsa 4,4 dan 88,33%, ahli media sebesar 4,03 dan 80,7% dan uji lapangan sebesar 83,52%, sehingga rata-rata skor 4,34 dan 86,18% dengan katagori “layak” selanjutnya diadakan tes tertulis dengan rata-rata nilai *post-test* pada revisi produk akhir adalah 75. Sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aprianti, Desnita & Budi, 2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa *e-modul* dapat digunakan sebagai bahan alternatif yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis discovery learning yang telah

dikembangkan mempunyai efek potensial yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dikelas.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan *e-modul* modul berbasis *discovery learnig* yang telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desing, Development or Prooduction, Implementation or Delivery and Evaluation*) menghasilkan pengembangan bahan ajar berbentuk *e-modul* berbasis *discovery learnig* yang ada di kelas II di SD Negeri 199 Palembang adalah valid. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya persentase hasil analisis nilai rata-rata kevalidan dari validator melalui lembar angket validasi sebesar 88,66 %. Hasil pengembangan bahan ajar berbentuk *e-modul* berbasis *discovery learnig* yang ada di kelas II adalah praktis. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya hasil analisis persentase nilai rata-rata kepraktisan yang telah didapat dari siswa uji coba lembar angket siswa sebesar 91,58 %. Hasil pengembangan bahan ajar berbentuk *e-modul* berbasis *discovery learnig* yang ada di kelas II adalah *efek potensial*. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya hasil analisis persentase nilai rata-rata dari *efek potensial* yang telah didapat dari siswa uji coba melalui uji tes soal sebesar 84,50 %.

Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan *e-modul* berbasis *discovery learning* pada

pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 hewan di sekitarku SD kelas II dapat disimpulkan bahwa *e-modul* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S dan Jabar, C.A. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan; Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahapeserta didik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmawati, S. H. 2019. *Pengembangan E-Modul Matematika untuk siswa SD. Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sulatan Ageng Tritasya*.
- Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiarti, W. N., & dkk. 2021. *Pengembangan Modul Elektronik (E MODUL) Keterampilan Berbahasa Dan Sastra Indonesia SD Untuk Meningkatkan Keterampilan*. Elementary School, Vol.1.
- Febrianti, K. V., & dkk. 2017. *Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning Pada pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus*. Jurnal Wahana Fisika, Vol.2, 18-26.
- Fhina Haryanti, B. A. 2016. *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga*. Jurnal

- Pendidikan Matematika
Universitas PGRI Semarang,
Vol.1.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Imelda Uma Riwu, d. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Mahluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di Kabupaten Ngada*. Jurnal of Education Technolgy, Vol.2 (2) pp 56-64.
- Iren Maria Juli Astuti, F. S. 2017. *Buku Tematik 2013 Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan*. Jakarta: KDT.
- Isniah, H. W. 2020. *Pengembangan e-modul Tema 6 subtema 1 berbasis isknkuri untuk siswa kelas III Sekolah Dasar*. Malang : Universitas Kanjuruhan Malang Indonesia, Vol.4.
- Komang Wisnu Baskara Putra, M. A. 2017. *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran "Sistem Komputer" Untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*. Bandung: Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.14.
- Kuncahayo. 2018. *Pengembangan e-modul atau (modul digital) dalam pembelajaran tematik disekolah dasar*. Malang: Universitas Muhamadiyah malang.
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Rohaeti, e. e. 2019. *Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyosari, Y. 2018. *Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar IPS Pada SMP/MTS Se-kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung*. Harmony, Vol.3.
- Zainal, A. 2011. *Konsep dan model pengembangan kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.