

PENGEMBANGAN MODUL IPS TEMA KERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU BERBASIS PENDEKATAN SOSIAL

By Siti Halimatus Sakdiyah



PENGEMBANGAN MODUL IPS TEMA KERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU BERBASIS PENDEKATAN SOSIAL

Siti Halimatus Sakdiyah¹⁾ Triwahyudianto¹⁾

¹⁾ Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

halimatus@unikama.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul IPS yang mengisripsikan kelayakan, kepraktisan serta respon siswa. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini yaitu 28 orang peserta didik kelas IV dan 1 guru kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini terdiri dari angket validasi materi, angket validasi bahasa, angket validasi media, angket kepraktisan guru, dan angket kepraktisan siswa. Hasil dari angket validasi materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 85,7% dengan kriteria "sangat layak", ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,8% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan berdasar uji kepraktisan guru mendapat persentase rata-rata 95% "sangat baik", dan hasil dari respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,5% dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa Modul IPS Tema Keragaman Budaya Bangsa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dapat dipergunakan sebagai bahan ajar karena telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, serta mendapatkan respon yang baik dari siswa kelas IV SD.

Kata kunci: Modul IPS, Keragaman Budaya Bangsa, Pendekatan Sosial

ABSTRACT: This study aims to develop a social studies module that describes the feasibility, practicality and student responses. In this development research using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were 28 fourth grade students and one fourth grade elementary school teacher. Data collection techniques from this research consisted of material validation questionnaires, language validation questionnaires, media validation questionnaires, teacher practicality questionnaires, and student practicality questionnaires. The results of the material validation questionnaire obtained an average percentage of 85.7% with the "very feasible" criteria, media experts obtained an average percentage of 96.8% with the "very feasible" category. Meanwhile, based on the practicality test, the teacher got an average percentage of 95% "very good", and the results of student responses obtained a percentage of 93.5% with the criteria "very good". Based on the results of these studies, the Social Studies Module with the Theme of Cultural Diversity of My Nation for Grade IV Elementary School Students can be used as teaching material because it has met the eligibility criteria, practicality, and received a good response from fourth grade elementary school students.

Keywords: Social Studies Module, Cultural Diversity of My Nation, Social Approach

PENDAHULUAN

Modul merupakan perangkat pembelajaran yang tersusun secara sistematis terdiri dari materi pembelajaran, tujuan pembelajaran serta latihan-latihan soal sehingga dapat melatih peserta didik menjadi lebih mandiri (Murdianti, 2012). Pada masa pandemi saat ini modul banyak diminati, sebab mampu dikerjakan seorang siswa sendiri tanpa harus sering bertanya pada guru. Diciptakannya modul, sebagai penunjang proses pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS

merupakan suatu ilmu yang membahas manusia dan lingkungan alam fisik seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, maupun ilmu politik (Aji, 2019). Mata pelajaran IPS mulai di ajarkan ditingkat sekolah dasar (SD) dengan tujuan mengenalkan lingkungan sosial di masyarakat. Tujuan dari IPS adalah melatih kepekaan terhadap permasalahan sosial sehingga dapat memecahkannya dengan tepat sesuai fakta sehingga dapat memahami perbedaan (Rahmad, 2016).

Pada pembelajaran IPS siswa diajak belajar beragam materi yaitu, kehidupan di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Kehidupan di lingkungan masyarakat contohnya belajar mengenai keberagaman budaya yang ada di sekitar. Banyaknya budaya membuat siswa membutuhkan banyak waktu untuk mempelajarinya. Sedangkan pada masa pandemi ini siswa cenderung malas belajar sehingga materi yang ditujukan kurang efisien. Penunjang pembelajaran berupa LKS dan buku paket kurang menginovasi siswa untuk giat belajar. Suasana belajar menjadi tidak efektif jika hanya sekedar membaca dan mencatat, yang nantinya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai (Dharin et al., 2020). Hal ini penulis temukan ketika sedang melakukan praktek mengajar melalui *zoom*, mereka mengatakan jika pembelajaran IPS membosankan dengan banyaknya materi yang harus dibaca sebelum mengerjakan latihan soal. Hal tersebut membuat siswa sulit memahami materi yang diajarkan, sehingga perlu media baru yang membuat siswa semangat belajar dan mudah mengerti isi materi.

Berdasarkan dari permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran IPS membuat guru harus membuat perangkat pembelajaran berupa modul IPS agar siswa tidak merasakan kejenuhan dalam mempelajari keragaman budaya. Modul dimaksudkan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sukaenah et al., 2019).

Menurut Susilo et al. (2016) modul atau bahan ajar diciptakan dengan semenarik mungkin agar siswa lebih giat dalam belajar, tidak membosankan, dan tidak jenuh saat belajar. Salah satu cara agar siswa tidak jenuh adalah dengan adanya modul berbasis sosial untuk meningkatkan pengetahuan mengenai keragaman budaya dilihat dari lingkungan masyarakat. Modul ini berbasis sosial digunakan karena lebih menekankan kedekatan individu dengan masyarakat, (Dosen, 2017).

Pendekatan sosial yaitu pendekatan yang sudut pandangnya berupa masyarakat, titik fokus yang dilibatkan yaitu kehidupan masyarakat. Peserta didik difokuskan untuk mengamati lingkungan masyarakat serta menjalin hubungan yang erat dengan lingkungan masyarakat atau lingkungan sosialnya. Tujuan menjadikan lingkup sosial dalam pendekatan merupakan salah satu pengenalan lingkungan masyarakat terhadap peserta didik, karena pada era saat ini, seorang anak cenderung kurang dapat berinteraksi dengan masyarakat sekitar, hal ini dikarenakan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan ponsel mereka. Menurut (Dosen, 2017) "Pendekatan sosial yaitu mengutamakan hubungan sosial antara individu dengan masyarakat serta memusatkan pada lingkup sosial."

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Modul pembelajaran IPS tema Keragaman Budaya Bangsa Berbasis Pendekatan Sosial Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan modul pembelajaran IPS tema Keragaman Budaya Bangsa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap modul IPS tema keragaman budaya bangsa berbasis pendekatan sosial?

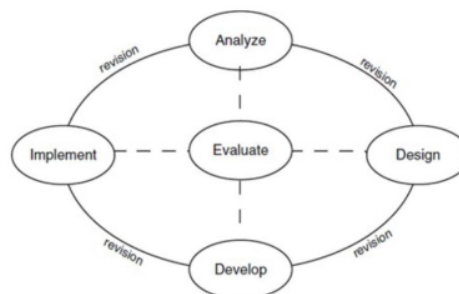
11 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN

a. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sholeh, 2019). Pada penelitian ini mengembangkan produk berupa modul pembelajaran IPS SD materi “Keragaman Budaya Bangsa Berbasis Sosial” untuk kelas IV SD, yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri.

b. Prosedur Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ini adalah ADDIE, penggunaan model tersebut dikarenakan metode ini memiliki urutan-urutan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar, (Tegeh et al., 2015). Metode ADDIE digunakan sebagai tahapan proses pembelajaran karena mampu meningkatkan kreativitas dari siswa, serta menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien. Menurut Cahyadi(2019) model penelitian model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Tahap Penelitian Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

Peneliti mengembangkan modul IPS tema Keragaman Budaya Bangsa untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun alasan penggunaan metode ADDIE yaitu, model ADDIE memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara

terus menerus pada setiap tahap yang dilalui, serta konsep yang terdapat pada model ADDIE jelas dan tidak rumit saat diimplementasikan. Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui setiap tahapan pada metode ADDIE ini selalu melakukan revisi sebelum menuju tahap yang lain.

Adapun fase-fase pada setiap tahapan dalam metode penelitian pengembangan ADDIE menurut Cahyadi (2019) yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan kegiatan mengamati lingkungan kerja untuk menemukan masalah yang terjadi, dalam tahap analisis adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Analisis kerja, yaitu untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran
- b. Analisis siswa, merupakan cara mengetahui karakteristik siswa untuk mengetahui bahan ajar yang sesuai
- c. Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan rangkaian untuk mengidentifikasi materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis
- d. Analisis tujuan pembelajaran, merupakan salah satu tahapan yang bertujuan untuk mengetahui arah tujuan sebuah pembelajaran

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap mendesain merupakan perencanaan pengembangan dari bahan ajar. Adapun langkah-langkah dalam tahapan mendesain, yaitu:

- a. Penyusunan bahan ajar bersal dari mengkaji kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian pembelajaran
- b. Merancang kegiatan pembelajaran dalam bahan ajar sesuai dengan pendekatan yang digunakan
- c. Pemilihan kompetensi pembelajaran
- d. Perancangan awal berdasar pada kompetensi mata pelajaran
- e. Merancang materi dan evaluasi pembelajaran sesuai dengan pendekatan pembelajaran

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan yaitu merealisasikan kerangka konseptual di tahap desain untuk dijadikan produk yang nantinya dapat diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Adapun tujuan dalam tahap pengembangan, yaitu sebagai berikut:

2. Memproduksi dan merevisi bahan ajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran
2. Memilih bahan ajar yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Menggunakan bahan ajar di dalam kelas secara langsung merupakan bagian dari tahap implementasi. Penggunaan bahan ajar diterapkan pada kondisi sebenarnya sesuai dengan pembelajaran. Tujuan dari tahap implentasi yaitu:

1. Membimbing siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran
2. Memecahkan permasalahan yang sebelumnya dihadapi siswa saat proses pembelajaran
3. Membuat kemampuan siswa meningkat di akhir pembelajaran
5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan proses memberikan nilai kepada bahan ajar yang dikembangkan, hal tersebut untuk mengetahui kelayakan sebuah bahan ajar ketika dipergunakan secara langsung oleh siswa. Tahap terakhir pada metode ADDIE adalah evaluasi, di tahap ini terdapat dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Pada evaluasi formatif dapat dilakukan pada akhir proses pembelajaran, sedangkan sumatif merupakan evaluasi di akhir semester. Adanya evaluasi sumatif mampu mengetahui pencapaian pada tujuan pembelajaran. Setelah itu revisi dapat dilakukan sesuai hasil dari pengamatan.

c. Mengembangkan Produk Awal

Pengembangan modul IPS tema keberagaman budaya bangsa berbasis sosial pada Tema 1 untuk siswa kelas IV SD Semester I. Instrumen yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan Kurikulum 2013 (K13), dan kompetensi inti (KI) yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pengembangan produk awal harus melalui uji validasi dengan melibatkan ahli materi dan ahli media, agar dapat mengetahui kelayakan produk sehingga dapat di uji cobakan.

d. Uji Coba produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar kevalidan yang dihasilkan. Adapun uji coba dari produk ini sebagai berikut;

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba modul IPS tema keberagaman budaya bangsa melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, setelah uji coba tersebut dinyatakan valid, peneliti melakukan uji coba lapangan terbatas di sekolah dasar.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta siswa kelas IV SD.

e. Jenis Data

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data objektif yaitu berupa angka. Perolehan data kuantitatif didapatkan dari skor penilaian lembar validasi dari ahli materi, ahli media, serta siswa kelas IV SD. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari masukan ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

f. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan angket. Angket yang digunakan menggunakan skala Likert dengan kriteria: (1) Tidak baik, (2) Cukup baik, (3) Baik, (4) Sangat baik. Penilaian terhadap angket diperoleh dari para ahli (ahli modul, dan ahli materi) serta nilai dari siswa untuk mengetahui respon dalam penggunaan Modul IPS Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbasis Sosial untuk kelas IV SD.

1. Angket Validasi Materi

Angket validasi pada pengembangan modul ini mencakup beberapa aspek, yaitu: 1) Kelayakan isi, 2) Kelayakan penyajian, 3) Bahasa.

2. Angket Validasi Media

Angket validasi untuk media pada penelitian pengembangan ini mencakup beberapa aspek yaitu: 1) Desain sampul modul, 2) Desain isi modul.

3. Angket Kepraktisan Guru

Angket kepraktisan guru dari modul IPS materi keragaman budaya bangsa mencakup beberapa aspek, yaitu bahasa dan materi, penyajian, isi.

g. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Kelayakan Modul IPS Materi Keragaman Budaya Bangsa dapat diketahui melalui hasil validasi dari ahli (ahli materi dan ahli media). Data yang diperoleh berupa data kuantitatif, yaitu berupa skor yang akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \dots$$

Setelah hasil presentase kelayakan dihitung, untuk mengetahui kelayakan media dapat menggunakan tabel kelayakan berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2	21 - 40 %	Tidak Layak
3	41 - 60 %	Cukup Layak
4	61 - 80 %	Layak
5	81 - 100 %	Sangat Layak

Sumber : Ernawati, (2017)

2. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan adalah sesuatu yang memiliki sifat praktis dan efisien. Sifat praktis pada pengembangan modul ini adalah dimana dapat memudahkan bagi penggunaanya. Kepraktisan modul dapat diketahui dari lembar penilaian kepraktisan media, kemudian dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \dots$$

7 Untuk mengetahui kepraktisan media, dapat dilihat dari tabel kepraktisan berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Guru

No.	Skor Dalam Persen (%)	Kriteria
1	0-20 %	Tidak Praktis
2	21 - 40 %	Kurang Praktis
3	41 - 60 %	Cukup Praktis
4	61 - 80 %	Praktis
5	81 - 100 %	Sangat Praktis

Sumber : Yanto, (2019)

3. Analisis Respon Siswa

Respon siswa terhadap pengembangan modul IPS materi Keragaman Budaya Bangsaku dapat diketahui melalui angket respon siswa yang diberikan kepada peserta didik. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif, kemudian dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \dots$$

Untuk mengetahui respon siswa terhadap modul, dapat dilihat dari tabel respon siswa berikut.

9

Tabel 3. Kriteria Respon Siswa

No.	Skor Dalam Persen (%)	Kriteria
1	< 21 %	Sangat Tidak Baik
2	21 - 40 %	Tidak Baik
3	41 - 60 %	Cukup Baik
4	61 - 80 %	Baik
5	81 - 100 %	Sangat Baik

Sumber : (Suastika & Rahmawati, 2019)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Desain Awal Produk

Pengembangan Modul IPS tema Keberagaman Budaya Bangsaku Berbasis Pendekatan Sosial dikembangkan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah jabaran rinci dari tahapan model ADDIE sebagai berikut:

Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilaksanakan 2 tahapan yakni analisis awal, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Kerja

Pada tahap analisis kerja peneliti mencari tahu apa saja yang diperlukan untuk menghasilkan modul IPS materi keragaman bangsaku berbasis pendekatan sosial. Peneliti melakukan analisis kebutuhan bahan ajar dalam pembelajaran IPS. Bahan ajar yang digunakan pada saat ini lebih banyak terpaku pada buku yang diterbitkan oleh pemerintah dan tidak adanya bahan penunjang lain seperti modul yang dipergunakan. Oleh karena itu, bahan penunjang pembelajaran layaknya modul IPS materi kergaman budaya diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang efektif serta memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri.

b. Analisis Siswa

Setelah melakukan penelitian, dapat diketahui gambaran karakteristik siswa yang menjadi pengguna modul IPS materi keragaman budaya bangsaku adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang aktif saat dalam pembelajaran
- 2) Pada saat pembelajaran daring bahan ajar sangat jarang digunakan.
- 3) Pada saat diberikan bahan ajar yang menarik, siswa lebih antusias memperhatikan.
- 4) Pembelajaran IPS saat ini masih mengacu pada buku yang diterbitkan oleh pemerintah dan beberapa materi yang konteksnya luas tidak dipelajari secara menyeluruh oleh siswa.

c. Analisis Materi

Pada tahap ini merupakan awal, dimana peneliti mengidentifikasi kompetensi dasar dalam kurikulum 2013, yaitu K13. Analisi kompetensi dasar yang dilakukan oleh peneliti mengenai keragaman budaya bangsaku tercantum sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Muatan	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.4.1 Menjelaskan tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
		4.4.2 Mengidentifikasi tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Pada pengaplikasian modul IPS materi keragaman budaya bangsaku difokuskan pada pembelajaran muatan keragaman budaya bangsaku siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap Desain

Pada tahap desain peneliti³ melakukan pendesainan modul yang akan dikembangkan pada modul IPS tema keberagaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial untuk siswa kelas IV SD. Tahap ini merupakan lanjutan⁸ dari tahap analisis. Tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun Subtema 1 Keberagaman budaya bangsaku Subtema 2 Kebersamaan dalam keberagaman dan subtema 3 Bersyukur dalam keberagaman, kemudian di kreasikan serta disesuaikan dengan rancangan modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial yang ditulis oleh peneliti. Peneliti menggunakan aplikasi MS. Word 2010 untuk menulis rancangan modul IPS materi keragaman budaya bangsaku, serta Canva dan Corel Draw X6 untuk mendesain Cover dan Background halaman modul.

Produk berupa modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial dirancang oleh peneliti secara keseluruhan berkaitan tentang keragaman budaya di Indonesia. Pemilihan modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial dipilih karena dapat menarik perhatian siswa, memperdalam pemahaman siswa, serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga diharapkan modul ini memberikan manfaat bagi guru dan siswa.

Selanjutnya peneliti menggunakan instrumen penelitian yaitu angket ahli media dan ahli materi. Setelah modul IPS materi keragaman budaya bangsaku dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi maka dilakukan uji kepraktisan yang diberikan pada guru, serta uji efektifitas dan angket respon siswa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan perbaikan modul berdasar masukan para ahli. Perbaikan modul IPS yang mencakup materi keragaman budaya, dengan pengeditan materi pada isi modul serta latihan soal yang ada. Perbaikan produk dihasilkan dari penilaian para ahli (ahli materi dan media). Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial, dilakukan dengan memberikan lembar validasi dan modul IPS kepada para ahli (ahli materi dan media). Kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli akan dipergunakan sebagai perbaikan modul selama uji coba.

Tahap Implementasi

Uji coba lapangan atau implementasi dilaksanakan⁴ setelah melalui validasi dari ahli materi dan ahli media kemudian di uji cobakan pada guru kelas IV dan siswa kelas

IV sebagai subjek uji coba modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial. Uji coba di lakukan dengan memberikan modul kepada guru kelas IV Sekolah Dasar untuk menilai kepraktisan modul. Untuk mengetahui respon siswa juga diberikan modul kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk menilai respon siswa terhadap modul.

Tahap Evaluasi

Peneliti melakukan tahap evaluasi pada kelayakan dan kepraktisan modul.

PEMBAHASAN

Pengembangan Modul IPS Materi Kergaman Budaya Bangsaku Berbasis Pendekatan Sosial menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang mencakup dari 5 tahap penelitian yakni, 1) *Analysis*, kegiatan pembelajaran saat mempelajari materi keragaman budaya bangsaku siswa kurang antusias dan bersemangat, sehingga siswa mudah merasa bosan saat pembelajaran materi keragaman budaya bangsaku. Dalam hal ini diperlukan media bahan ajar untuk dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. 2) *Design*, pada tahap perencanaan ini diketahui desain awal Modul IPS Materi Keragaman Budaya Bangsaku Berbasis Pendekatan Sosial, sebelum dikembangkan. Kegiatan-kegiatan yang ada dalam isi modul guna memotivasi siswa agar lebih giat belajar. 3) *Development*, ditahap ini peneliti melakukan perbaikan atau revisi berdasarkan saran dari para ahli yaitu: ahli materi dan ahli media. 4) *Implementation*, tahap penerapan yaitu Modul IPS materi keragaman budaya bangsaku dinilai oleh guru kelas IV dan siswa kelas IV yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan serta respon siswa kelas IV pada modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial. 5) *Evaluation*, tahap evaluasi tidak dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan waktu.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa Modul IPS Materi Keragaman Budaya Bangsaku Berbasis Pendekatan Sosial pada Tema Subtema 1 Keberagaman budaya bangsaku, subtema 2 Kebersamaan dalam keberagaman dan subtema 3 Bersyukur atas keberagaman.. Modul ini berisikan mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia yaitu: suku, rumah adat, bahasa daerah, pakaian adat, dan tari khas daerah. Pemilihan pengembangan materi keragaman budaya bangsaku dipilih karena kurang tertariknya siswa ketika mempelajari dikarenakan banyaknya pembahasan yang ada. Modul ini dikemas agar dapat menarik perhatian siswa serta memotivasi siswa agar giat belajar dan juga mampu menumbuhkan rasa nasionalisme pada bangsa Indonesia yang merupakan bangsa majemuk.

Hasil total rata-rata validasi dari validator ahli materi dan ahli media menunjukkan kevalidan dari modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial yang diperoleh nilai total rata-rata dari validator materi sebesar 85,7%

dengan kategori Sangat Layak, dan nilai rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 96,8% dengan kategori Sangat Layak. Maka keduanya (materi dan media) digabungkan memperoleh nilai total rata-rata 88,5% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat dikatakan jika modul IPS materi keragaman budaya berbasis pendekatan sosial dari segi kelayakan materi dan media yaitu layak digunakan. Hasil validasi dari para ahli di atas yaitu ahli materi dan ahli media yang menandatangani nilai valid sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nila Aini Rosyida, 2019) yaitu mengembangkan modul pembelajaran dalam bentuk *magic disk* yang mendapat kategori valid.

Hasil dari angket kepraktisan yang diperuntukan untuk guru terhadap modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial mendapatkan rata-rata 98% dengan kriteria sangat baik atau praktis sehingga dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran didalam kelas. Sedangkan hasil dari angket repon siswa yaitu untuk mengetahui repon siswa terhadap modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial mendapatkan rata-rata 93,2% yang dikategorikan sangat layak berdasarkan angket dari 9 siswa yang menjadi subjek uji coba.

Berdasarkan dari hasil analisis kriteria-kriteria dapat diketahui kualitas Modul IPS materi keragaman budaya bangsaku telah terpenuhi, maka modul IPS materi keragaman budaya bangsaku melalui pendekatan sosial telah memenuhi kelayakan dan kepraktisan serta mendapatkan respon yang baik dari siswa kelas IV SD. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sukaenah et al., 2019) yakni mengembangkan modul budaya pada mata pelajaran IPS dengan kategori praktis dan baik. Dengan demikian, maka modul IPS materi keragaman budaya bangsaku yang telah dikembangkan adalah media yang layak dan praktis ataupun baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi serta mendorong minat belajar siswa kelas IV SD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial dapat disimpulkan:

1. Modul IPS tema keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial untuk siswa kelas IV sekolah dasar merupakan prosuk yang dikembangkan berdasarkan model penelitian ADDIE yaitu: 1) Tahap analisis (*analysis*), 2) Tahap desain (*design*), 3) Tahap pengembangan (*development*), 4) Tahap implementasi (*implementation*), 5) Tahap evaluasi (*evaluation*).
2. Modul IPS tema keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial untuk siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak atau valid berdasarkan hasil dari

para ahli validator yaitu: ahli materi dan ahli media dengan persentase 88,5% dengan kriteria sangat layak.

3. Modul IPS tema keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial untuk kelas IV sekolah dasar dinyatakan praktis dan baik. Hal tersebut berdasarkan hasil penilaian kepraktisan oleh guru kelas IV dan repon siswa kelas IV yang memperoleh masing-masing 98% dan 93,2% dengan kriteria sangat praktis dan baik.

Saran

1. Bagi guru
Modul IPS ini dapat menjadi pendamping bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa sekaligus mampu menumbuhkan rasa toleransi terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
2. Bagi siswa
Modul IPS materi keragaman budaya bangsaku berbasis pendekatan sosial ini mampu meningkatkan kepekaan dan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitarnya serta dapat meningkatkan rasa toleransinya terhadap perbedaan di lingkungan sekitarnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian dan pengembangan modul ini hanya terbatas pada beberapa keragaman yang ada di Indonesia, oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat melengkapi materi keragaman budaya di Indonesia sehingga cakupan pembahasan akan lebih luas, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap banyaknya ragam budaya di Indonesia.

REFERENCE

- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaga: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 92–110. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/download/1158/922>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*,

2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Kardiman, Y. (2014). Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Kelompok Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 14(1), 1–13.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses. 2011*, 1–13.
- Kurniawan, A., & Astuti, A. P. (2017). Deskripsi Kompetensi Pedagogik guru dan Calon Guru Kimia SMA Muhammadiyah 1 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1–7.
- Meilina, F., & , Fadli Surahman, M. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK MINIATUR RUMAH ADAT PADA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN 002 TEBING KABUPATEN KARIMUN. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Meldina, T., Agustin, A., & Harahap, S. H. (2020). *Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Institut Agama Islam Negeri Curup Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman PENDAHULUAN Pendidikan semestinya sudah dilakukan sedari dini yaitu dengan melakukan pendidikan dasar . Pada Undang-undang No. 4(1).*

PENGEMBANGAN MODUL IPS TEMA KERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU BERBASIS PENDEKATAN SOSIAL

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	eprints.walisongo.ac.id Internet	59 words — 2%
2	ojs.umsida.ac.id Internet	52 words — 1%
3	eprints.umm.ac.id Internet	45 words — 1%
4	repository.usd.ac.id Internet	44 words — 1%
5	ejournal.uin-suka.ac.id Internet	36 words — 1%
6	online-journal.unja.ac.id Internet	34 words — 1%
7	jpfis.unram.ac.id Internet	33 words — 1%
8	mrbw.itescalo.it Internet	32 words — 1%
9	ejournal.radenintan.ac.id Internet	29 words — 1%

10	www.scribd.com Internet	28 words — 1%
11	repository.radenintan.ac.id Internet	27 words — 1%
12	text-id.123dok.com Internet	22 words — 1%
13	www.fkip.ummetro.ac.id Internet	22 words — 1%
14	zombiedoc.com Internet	22 words — 1%
15	eprints.umg.ac.id Internet	20 words — 1%
16	id.scribd.com Internet	20 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE MATCHES

< 1%

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON