



**PENGEMBANGAN MODUL CERITA BERGAMBAR BERBASIS *E-LEARNING*  
MATERI AKTIVITAS EKONOMI PADA MATA PELAJARA IPS**

Nopiani<sup>1</sup>, Nana Hendrapipta<sup>2</sup>, A. Syachruraji<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa /Serang, Indonesia

<sup>1</sup>[nopiani12345@gmail.com](mailto:nopiani12345@gmail.com), <sup>2</sup>[nanahendrapipta@untirta.ac.id](mailto:nanahendrapipta@untirta.ac.id) <sup>3</sup>[ahmadsyachruraji@untirta.ac.id](mailto:ahmadsyachruraji@untirta.ac.id)

**DEVELOPING PICTORIAL STORY MODULES BASED ON E-LEARNING FOR  
THE MATERIAL OF ECONOMIC ACTIVITIES ON SOCIAL SCIENCE SUBJECTS**

**ARTICLE HISTORY**

**Submitted:**  
11 Juni 2021  
11<sup>th</sup> June 2021

**Accepted:**  
20 Oktober 2021  
20<sup>th</sup> October 2021

**Published:**  
27 Desember 2021  
27<sup>th</sup> December 2021

**ABSTRACT**

**Abstract:** This research aimed to know the development and worthiness of the pictorial story modules based on e-learning for the materials of economic activities on the social science subject, and to know learners' responses to the pictorial story modules based on e-learning for the materials of economic activities on the social science subject. The method used in this study was the research and development (RND) from Borg & Gall. This development used only 6 steps out of 10 steps, because of the time limit and the cost of researchers. The product assessment for the module's worthiness test was conducted by three experts: media experts, linguists, and materials experts, with the test subjects of scale limited to 20 students at Class IV-B of SD Negeri 13. The results of the feasibility of the module were 88%, meaning that the percentage value was categorized as "very worthy" criteria. Meanwhile, the results of the questionnaire of the students' response obtained a percentage of 94%. Thus, it was categorized as "very worthy" criteria and exceeded the established research success criteria.

**Keywords:** IPS, e-learning, picture story module, economic activity

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan modul cerita bergambar berbasis e-learning materi aktivitas ekonomi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, serta mengetahui respon peserta didik terhadap modul cerita bergambar berbasis e-learning materi aktivitas ekonomi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dari Borg & Gall. Pengembangan ini hanya menggunakan 6 langkah dari 10 langkah, karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti. Penilaian produk untuk uji kelayakan modul dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan sasaran uji coba produk skala terbatas yaitu siswa kelas IV-B SD Negeri Serang 13 yang berjumlah 20 orang. Hasil dari uji kelayakan penelitian pengembangan modul cerita bergambar berbasis e-learning sebesar 88%, artinya nilai persentase tersebut termasuk kedalam kriteria "sangat layak". Sedangkan untuk hasil angket respon peserta didik yang telah diakumulasikan mendapatkan hasil persentase sebesar 94% dengan demikian hasil persentase tersebut termasuk kedalam kriteria "sangat layak" dan melampaui kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

**Kata Kunci :** IPS, e-learning, modul cerita bergambar, aktivitas ekonomi

**CITATION**

Nopiani, N., Hendrapipta, N., & Syachruraji, A. (2021). Pengembangan Modul Cerita Bergambar Berbasis *E-Learning* Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6), 1616-1626. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8345>

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan bantuan sumber belajar pada

suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, proses yang terjadi berisikan bantuan untuk peserta didik yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi perolehan ilmu pengetahuan, sikap



serta keterampilan pada peserta didik. Pemberian bantuan ini pula ditujukan agar peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan efisien. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat kita ketahui bahwasannya, dalam proses pembelajaran tentu sangat memerlukan sebuah bahan ajar yang tidak bisa dikesampingkan keberadaannya. Karena, pada dasarnya bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dapat berupa informasi, teks atau alat yang disusun secara runtun dan sistematis yang mencerminkan kompetensi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Bahan ajar ini dapat berbentuk, buku pelajaran, handout, modul, bahan ajar audio, LKS, bahan ajar interaktif dan lain sebagainya.

Salah satu bahan yang dapat dipilih adalah modul. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Prastowo, 2012:106) dimana modul merupakan sebuah bahan ajar yang ditulis secara runtun dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan umur peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan dan bantuan minimal oleh pendidik. Penyesuaian dengan peserta didik ini, ditujukan agar modul memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, lebih lengkap dijelaskan oleh Andriani dalam (Prastowo, 2012:109) yang mengemukakan bahwa modul dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyedia informasi dasar, karena dalam modul menyajikan berbagai informasi dan materi pokok yang masih bisa dikembangkan kembali; dapat menjadi bahan intruksi dan petunjuk bagi peserta didik; serta menjadi bahan pelengkap yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar, foto yang bersifat komunikatif.

Modul cerita bergambar merupakan sebuah bahan ajar yang disusun untuk dapat memberikan sebuah materi pelajaran yang

menarik, dilengkapi dengan berbagai kata-kata yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga menjadi sebuah kesatuan yang saling berkaitan dan tidak berdiri sendiri dengan gambar pendukung yang dikemas sedemikian agar dapat menarik peserta didik dalam membacanya. Selain menambahkan berbagai gambar dalam sebuah modul untuk menggambarkan materi yang disampaikan, cara lain agar bahan ajar modul dapat lebih diminati peserta didik atau pembaca adalah dengan penggunaan modul elektronik. Modul elektronik merupakan tampilan berisi informasi atau naskah dalam format buku, yang disajikan secara elektronik dan dapat dibuka serta dibaca menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Serang 13 pada tanggal 27 November 2020 diketahui bahwa pembelajaran selama masa covid-19 guru menggunakan pembelajaran daring dan luring untuk mengumpulkan tugas. Pembelajaran daring dilakukan guru dan peserta didik melalui aplikasi *WhatsApp* dan terkadang menggunakan *GoogleForm*, dan pengumpulan dilaksanakan pada hari Jumat dengan tetap mengikuti protokol kesehatan yang telah ditentukan. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan pemberian materi pelajaran melalui *WhatsApp* dapat dilakukan dengan cara *Voicenote*, pemberian link youtube atau foto materi dari bahan ajar tambahan dari guru. Terdapat beberapa kesulitan yang dialami pada saat pembelajaran IPS selama pembelajaran jarak jauh ini diantara yaitu guru tidak bertemu secara langsung sehingga guru tidak bisa mengukur seberapa paham peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, dan guru tidak bisa memastikan apakah peserta didiknya belajar dengan sungguh-sungguh ataupun tidak. Kemudian ditambah guru hanya menggunakan satu bahan ajar yaitu buku tematik untuk siswa.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah

dengan melakukan pengembangan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* untuk meningkatkan semangat dalam belajar. Dengan dilakukannya pengembangan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* ini diharapkan siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar karena peserta didik dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Modul Cerita Bergambar Berbasis E-Learning Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar”**.

#### **KAJIAN TEORI**

Sebagai mata pelajaran yang diajarkan di satuan pendidikan atau persekolah, serta perpaduan dari beberapa ilmu sosial yang diintegrasikan menjadi sebuah bahan untuk mendidik warga negara Indonesia untuk mampu memahami hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara. pendidikan ilmu pengetahuan ini telah resmi dipergunakan sebagai mata pelajaran sejak tahun 1975. Soemantri dalam Jamaludin (2018:1) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial sebagai mata pelajaran yang berjalan dalam bidang sosial, program ilmu pengetahuan sosial memilih serta mengorganisasikan bahan pembelajaran dari berbagai disiplin ilmu yang disajikan secara psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut Hidayati dalam (Ariesta, 2018:26) pendidikan IPS bertujuan agar dapat membina peserta didik agar mampu menjadi warga negara yang baik dan memiliki kepedulian sosial yang berguna untuk dirinya sendiri, masyarakat dan negara.

Setiap mata pelajaran atau ilmu pengetahuan tentunya akan memiliki karakteristik masing-masing yang membedakan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya, tidak terkecuali mata pelajaran IPS. (Jamaludin, 2018:13) menyatakan bahwasanya konsep dalam sebuah pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut:

interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, kesamaan/keragaman/perbedaan, konflik dan konsesus, pola (porton), tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, kelangkaan (scarcity), keadilan dan pemerataan, budaya (culture), nasionalisme, kekhusuan. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pembeajaran IPS tentuah banyak slaah satunya yaitu materi aktivitas ekonomi dimana menurut (Sutoyo, 2009:108) Materi ini menjelaskan tentang bentuk aktivitas ekonomi beserta contohnya. Bentuk aktivitas ekonomi dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu aktivitas produksi, aktivitas distribusi dan aktivitas konsumsi. Matei ini disampaikan tentulah untuk memberikan pengetahuan mengenai keistimewaan yang dimiliki bangsa negara Indonesia yang sangat kaya sehingga peserta didik dibentuk dan diberikan pengetahuan untuk mampu meningkatkan dan melestarikan kekayaan yang ada.

Sistem pembelajaran yang dilaksanakan akan selalu berubah untuk menjadi lebih baik, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadi salah satu faktor terbentuknya sistem pembelajaran baru, bahkan perkembangan ilmu teknologi dan komuikasi juga dapat bermanfaat bukan hanya dalam pembelajaran namun dapat berguna untuk memudahkan setiap pekerjaan manusia. Dijelaskan oleh Soekartawi dalam (Darmawan, 2016:25) *e-learning* merupakan salah satu penerapan teknologi informasi yang baru, di Indonesia sendiri, *e-learning* mulai ada sejak dibukanya IndoInternet sebagai penyedia jasa layanan internet untuk yang pertama. *E-learning* tersusun dari dua bagian yaitu “e” dan “learning”. “e” memiliki kepanjangan ‘*electronic*’ dan “learning” memiliki arti ‘pembelajaran’ sehingga *e-learning* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang menggunakan bantuan/jasa perangkat elektronika, yaitu perangkat computer, dengan hal ini *e-learning* sering disebut juga dengan *on-line course*.

Selanjutnya (Harista, 2020:154) juga mengemukakan pendapatnya mengenai *e-learning*, *e-learning* merupakan suatu metode alternatif dalam pembelajaran untuk memberikan kemudahan pada proses belajar, *e-learning* merupakan cara yang relative cepat untuk mendistribusikan bahan ajar dan materi, *e-learning* juga dapat diperbaharui dengan cepat. Siahaan dalam (Darmawan, 2016:29) menjelaskan mengenai fungsi dan manfaat *e-learning* yaitu sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), substitusi (pengganti). Dari penjelasan mengenai *e-learning* di atas, dapat kita ketahui bahwasannya pembelajaran berbasis *e-learning* ini adalah suatu proses pembelajaran yang dimana dalam pembelajarannya dilakukan dengan berbantuan alat-alat elektronik agar mampu mengakses materi pembelajaran yang disajikan baik melalui video, e-book, blog, web.

(Prastowo, 2012:106) mengemukakan bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar yang ditulis secara runtun dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan umur peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan dan bantuan minimal oleh pendidik. Karakteristik dari sebuah modul dijelaskan oleh (Prastowo, 2012:110) yaitu sebagai berikut, dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri, program pembelajaran yang urut dan sistematis, memiliki tujuan, memiliki bahan, memiliki kegiatan, terdapat evaluasi, disajikan secara komunikatif cakupan bahasa yang terukur dan terfokus, diupayakan untuk dapat mengganti beberapa peran pendidik, dapat meningkatkan ektivitas pembelajaran. Fungsi modul dalam pembelajaran dijelaskan oleh (Prastowo, 2012:107) yang mengemukakan mengenai fungsi modul dalam pembelajaran.

1. Bahan ajar mandiri, artinya penggunaan modul berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mencari

informasi secara mandiri tanpa bergantung dengan kehadiran pendidik.

2. Pengganti fungsi pendidik,dalam hal ini sebuah modul harus bisa menjelaskan dengan baik kepada peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sesuai dengan pengetahuan dan usia peserta didik.
3. Sebagai alat evaluasi. Maksudnya, dengan menggunakan modul peserta didik dapat mengetahui tingkat kemampuan yang dimilikinya terhadap materi yang dielajari.
4. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.

Dalam sebuah modul cerita bergambar, terdapat dua komponen penyusun modul cerita bergambar tersebut yaitu teks dan gambar. teks dan gambar yang digunakan memiliki keterkaitan dan kesinambungan dalam penyampaian sebuah materi atau pesan yang akan disampaikan pada peserta didik sebagai sasaran awal dibuatnya sebuah modul.

1. Gambar, Mengenai pengertian gambar (Aprilia, 2018:5) mengemukakan pendapatnya bahwa gambar adalah sebuah tiruan terhadap sesuatu seperti barang, tumbuhan, hewan dan lainnya. Pendapat lain dikemukakan oleh (Afnida, 2016:53) yang menyatakan, gambar merupakan sebuah media yang dapat menarik perhatian dan disukai peserta didik, karena di dalam sebuah gambar terdapat bentuk-bentuk objek dan warna yang jelas sehingga peserta didik akan dengan mudah dalam menggambarkan tokoh yang sebenarnya, gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pemahaman isi cerita.
2. Teks dalam pembuatan modul cerita bergambar, tentunya teks merupakan salah satu hal terpenting dalam penyampaian materi yang akan disampaikan kepada pembaca. Menurut (Sadiman,dkk 2019:93) mengemukakan pendapatnya bahwa terdapat 4 unsur kelayakan media teks (termasuk di dalamnya buku ajar bergambar), diantaranya:

- a) Komponen isi, mencakup kesesuaian dengan kurikulum pembelajaran, keakuratan dengan materi pendukung pembelajaran,
- b) Komponen kebahasaan, yakni kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan peserta didik, pemakaian bahasa yang komunikatif dan pemakaian bahasa memenuhi syarat keruntutan dan keterpaduan alur pikir,
- c) Komponen penyajian, meliputi teknik penyajian pembelajaran dan kelengkapan informasi,
- d) Komponen kegrafisan mencakup ukuran modul, desain kulit modul dan desain isi modul.

Modul cerita bergambar berbasis *e-Learning* yaitu sebuah modul yang dikemas untuk dapat digunakan dalam berbagai media elektronik, sebagai salah satu bentuk hasil dari kemajuan teknologi, sehingga bentuk akhir dari modul ini berupa elektronik modul atau elektronik buku yang dapat diakses melalui computer atau perangkat elektronik lainnya.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Serang 13, di kelas IV B dengan jumlah

siswa 44 orang dan sampel penelitian 20 orang, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui kelayakan pengembangan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* dalam proses pembelajaran dan mengetahui hasil respon peserta didik terhadap pengembangan modul cerita bergambar berbasis *e-learning*. Penelitian yang akan dilaksanakan dengan kurun waktu tujuh bulan yaitu pada bulan November 2020 - Mei 2021.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti mengacu pada desain penelitian metode pengembangan Borg & Gall dalam (Sugiyono, 2018:298). Dari sepuluh langkah yang ada, penelitian ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap uji coba produk, yang artinya penelitian kali ini masih dalam uji coba produk dalam skala kecil, hal ini tentunya dengan pertimbangan beberapa hal, langkah tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Langkah-Langkah Metode Penelitian**

#### 1. Potensi dan masalah

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti melakukan analisis masalah dengan menggunakan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi

- a) Analisa kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan berbagai

informasi yang digunakan sebagai bahan awal untuk penyusunan Modul berbasis *e-learning*. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan Teknik wawancara kepada guru wali kelas IV di SDN Serang 13 yaitu ibu Hj. Hadizah S.Pd.

- b) Analisis kurikulum, analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi kedalaman dan keluasan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dijabarkan dalam indikator pembelajaran.
- c) Analisis Materi, analisis materi dilakukan untuk menyusun modul agar sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan dan tujuan yang hendak dicapai. Materi disusun kembali secara sistematis dalam modul agar mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan kompetens inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum pembelajarann.

## 2. Pengumpulan data

Mengumpulkan berbagai informasi atau data untuk dijadikan sebagai bahan yang digunakan dalam melakukan pengembangan produk, yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Pengumpulan informasi ini peneliti melakukan dengan Teknik wawancara dan angket.

## 3. Desain produk

Setelah tahap analisis dn pengumpulan data dilaksanakan, maka selanjutnya adalah

tahap desain produk yang diharapkan tahap desain ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:

- membuat *Story Board* modul.
- mengumpulkan materi dan gambar.
- menyusun modul yang sesuai dengan sistematika penyusunan.

## 4. Validasi desain

Tahap validasi desain ini dalah tahap penilaian produk yang telah dibuat untuk mengetahui apakah produk yang dirancang sudah memenuhi kriteria dan layak untuk uji coba atau masih harus diperbaiki. Validasi desain ini dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli yaitu: ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang sudah berpengalaman. Data validasi dari para ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 dengan keterangan sebagai berikut: 1) skor 1 mewakili pernyataan tidak layak, 2) skor 2 mewakili kurang layak, 3) skor 3 mewakili pernyataan cukup layak, 4) skor 4 mewakili layak, dan 5) skor 5 mewakili pernyataan sangat layak.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Ahli Media**

Aspek penilaia	Indikator
Desain Sampul Modul	Tata Letak Kulit Modul Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca Ilustrasi sampul modul Konsistensi tata letak
Desain isi modul	Unsur tata letak lengkap Tipografi isi buku sederhana Ilustrasi isi

Sumber modifikasi (Purwono, 2008)

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Ahli Materi**

Aspek penilaian	Indikator
Kelayakan isi	Kesesuaian Materi Pembelajaran dengan KD Keakuratan Materi Pendukung Materi Pembelajaran
Kelayakan penyajian	Pendukung penyajian Kelengkapan Penyajian

(Purwono, 2008)

**Tabel 3. Kisi-kisi instrumen angket penilaian validasi ahli bahasa**

Aspek penilaian	Indikator
Kelayakan Bahasa	Lugas Komunikatif Dialogis dan Interaktif Kesesuaian Dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa Indonesia Penggunaan Istilah, Simbol dan Ikon

(Purwono, 2008)

**Tabel 4. Kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik**

No.	Aspek penilaian	Indikator
1.	Tampilan media	Kemenarikan gambar Kejelasan teks Kejelasan gambar Kesesuaian gambar dengan materi
2.	Penyajian materi	Penyajian materi Kejelasan kalimat

Penilaian angket validasi ahli dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan: NP = Nilai presentse kelayakan yang diharapkan, R = Skor mentah yang diperoleh, SM = Skor maksimal tiap kriteria.

Angket respon siswa diberikan kepada siswa yang menjadi subyek uji coba sebanyak 20 siswa. Analisis angket respon siswa menggunakan Skala Guttman dengan keterangan sebagai berikut: skor 1 mewakili pernyataan “ya”, dan skor 0 mewakili

pernyataan “tidak”. Penilaian angket respon peserta didik dapat dihitu ng menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P : Presentase sikap peserta didik setiap indikator, n : Jumlah skor perolehan untuk setiap indikator, N: Jumlah skor total setiap indikator. Dari hasil validasi ahli dan angket repon peserta didik dikonversi kedalam kriteria penilan untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dan hasil respon yang didapatkan, kriteria kategori interpretasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Kriteria Kategori Interpretasi**

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak,
41%-60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

(Riduwan, 2019)

Dari angket validasi ahli dan angket respon peserta didik dapat diketahui dan penarikan kesimpulan bahwa bahan ajar yang dianggap layak untuk digunakan apabila memenuhi nilai interpretasi  $\geq 61\%$ .

### 5. Revisi desain

Pada tahap revisi atau perbaikan desain, setelah peneliti melakukan validasi desain dengan beberapa ahli yang dibutuhkan serta telah mendapatkan hasil dari penilaian tersebut, apabila peneliti mendapatkan sebuah kekurangan atau kelemahan dari desain tersebut maka hal yang dilakukan adalah mengurangi kelemahan tersebut dengan melakukan perbaikan desain dengan masukan-masukan yang didapatkan.

### 6. Uji coba produk

Setelah produk telah melakukan perbaikan desain maka langkah berikutnya. Data dan sumber data yang digunakan peneliti saat ini dapat dilihat dari sumber datanya dapat menggunakan data primer dan data sekunder, seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2018:137) mengatakan bahwa pengumpulan data dapat menggunakan data primer dan data sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang diberikan secara tidak langsung berupa dokumen ataupun orang lain. Uji coba produk terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dibuat tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan produk terdahulu

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang telah dilakukan

oleh Borg and Gall dengan 10 langkah. Namun, karena keterbatasan peneliti sehingga pengembangan ini hanya dilakukan hingga tahap 6 tahap pertama yaitu menemukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba produk.

Modul yang telah dibuat oleh peneliti terdiri dari cover depan, halaman judul, kata pengantar, daftar isi, deskripsi singkat, kompetensi dasar, peta konsep, petunjuk penggunaan modul, materi yang didalamnya terdapat lembar kerja peserta didik, kesimpulan, evaluasi, kunci jawaban, tindak lanjut dan refleksi, glosarium, daftar pustaka, profil penulis dan profil pembimbing, dan halaman terakhir cover belakang.

Selain komponen diatas modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi juga memiliki ikon *thumbnails* yaitu untuk melihat halaman secara keseluruhan, ikon untuk memperbesar dan memperkecil halaman, ikon auto flip yaitu agar modul secara langsung berpindah halaman dari satu halaman kehalaman lainnya tanpa menekan layar handphone, ikon untuk memutas dan mematikan *background* musik, ikon video galeri, ikon untuk mencetak modul dan terakhir informasi mengenai aplikasi FLIPHTML5.

Untuk menguji kelayakan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi yang telah di buat maka dilakukan penilaian dari beberapa ahli yang berkompeten di bidangnya, penilaian ini dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil pengolahan data validasi dari setiap ahli mengenai modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi terangkum dalam tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli**

No.	Tim Ahli	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ahli media 1 dan 2	91%	Sangat layak
2.	Ahli bahasa 1 dan 2	83%	Sangat layak
3.	Ahli materi 1 dan 2	86%	Sangat layak



Rata-rata keseluruhan

86%

Sangat Layak

Sumber: Data Diolah Peneliti (2021)

Hasil uji coba terbatas pada 20 orang peserta didik kelas IV-B SDN Serang 13

diperoleh data respon peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Aspek penilaian	Presentase (%)		Kriteria
		Pernyataan negatif	Pernyataan positif	
1.	Tampilan media			
2.	Penyajian materi	87 %	98 %	
3.	penggunaan			Sangat Layak
	Rata-rata keseluruhan		94 %	

Sumber: Data Diolah Peneliti (2021)

### Pembahasan

Penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berupa modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk siswa kelas IV sekolah dasar telah di SD Negeri Serang 13, di kelas IV B dengan jumlah siswa 44 orang dan sampel penelitian 20 orang, dengan melewati beberapa tahap penelitian seperti yang dilakukan oleh Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2018:298) yang diawali dengan menemukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba produk.

Tahap pertama yaitu potesi dan masalah, penentuan potensi dan masalah adalah langkah awal untuk memulai penelitian, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara mengenai analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi yang akan digunakan dalam pengembangan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi untuk kelas IV sekolah dasar,

Tahap kedua yaitu tahap pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan Teknik wawancara dan angket, kedua teknik ini juga telah dilakukan pada tahap awal yaitu tahap analisis potensi dan masalah. Selain menggunakan teknik wawancara dan angket, untuk lebih memperdalam dan keluasan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan modul cerita bergambar

berbasis *e-learning* peneliti juga menggunakan beberapa referensi materi yang akan digunakan, referensi ini berupa buku guru, buku siswa Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku), buku paket KTSP 2006 mata pelajaran IPS Kelas IV SD/MI. Selain pengumpulan referensi untuk materi, peneliti juga mengumpulkan bahan-bahan pendukung lainnya

Tahap ketiga yaitu desain produk, pembuatan produk dimulai dengan perancangan cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi ini dilakukan untuk lebih memperjelas konsep pembuatan modul. Setelah membuat *storyboard* modul, tahap selanjutnya yaitu penyusunan dan pembuatan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* dengan menggunakan beberapa bantuan aplikasi yaitu *power point*, *background eraser*. Aplikasi *power point* digunakan untuk membuat modul mulai dari *background*, isi materi, gambar atau ilustrasi yang digunakan, disatukan dalam aplikasi *power point*, aplikasi *background eraser* digunakan untuk menghilangkan *background* gambar yang digunakan sehingga sesuai dengan yang diinginkan penulis. Setelah modul cerita bergambar berbasis *e-learning* sudah dibuat maka langkah selanjutnya yaitu mengubah bentuk modul dari bentuk awal PPT diubah menjadi bentuk PDF, kemudian modul ini dipublikasi secara online dengan menggunakan aplikasi FLIPHTML5

sehingga bentuk akhir setelah melakukan publikasi modul ini dapat berupa html atau link yang mampu diberikan dan disebarluaskan kepada khalayak umum atau pembaca terutama peserta didik.

Setelah membuat dan menyusun modul cerita bergambar berbasis *e-learning*. Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi dengan beberapa ahli diantaranya yaitu: ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh masukan, pendapat, saran dan evaluasi terhadap modul cerita bergambar berbasis *e-learning* yang telah dibuat, sehingga pembuatan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* ini dapat dibuat dengan lebih baik. Validasi ini dilakukan dengan ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Penilaian validasi ahli media yang dilakukan kepada dua ahli jumlah skor penilaian dari ahli media 1 sebesar 117 dari jumlah maksimal 150 dengan persentase 93%. Sedangkan skor penilaian validasi ahli media 2 didapatkan 117 dari nilai maksimal 150 dengan persentase 93% dan nilai rata-rata dari kedua ahli media sebesar 91%. Berdasarkan kategori interpretasi menurut (Riduwan, 2019:89) nilai tersebut termasuk kedalam kriteria “sangat layak”.

Penilaian validasi ahli bahasa didapatkan dengan jumlah skor penilaian dari ahli bahasa 1 sebesar 52 dari jumlah maksimal 60 dengan persentase 83%. Sedangkan skor penilaian validasi ahli bahasa 2 didapatkan 48 dari nilai maksimal 60 dengan persentase 80% dan nilai rata-rata dari kedua ahli bahasa sebesar 83%. Dengan demikian, berdasarkan kategori interpretasi menurut (Riduwan, 2019:89) nilai tersebut termasuk kedalam kriteria “sangat layak”. penilaian validasi ahli materi diatas, didapatkan bahwa jumlah skor penilaian dari ahli materi 1 sebesar 80 dari jumlah maksimal 100 dengan persentase 80%. Sedangkan skor penilaian validasi ahli materi 2 didapatkan 92 dari nilai maksimal 100 dengan persentase 92% dan nilai rata-rata dari kedua ahli materi sebesar 86% sehingga termasuk kedalam kategori sangat layak.

Setelah dilakukannya uji validasi terhadap modul cerita bergambar berbasis *e-learning*, tahap berikutnya yaitu revisi produk. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi dan perbaikan atas arahan dari setiap validator ahli pada saat melakukan validasi, tahap ini bertujuan untuk melengkapi kekurangan-kekurangan pada modul cerita bergambar berbasis *e-learning* sehingga produk yang dihasilkan dapat sempurna.

Tahap terakhir adalah uji coba produk secara terbatas yang dilakukan di SDN Serang 13, modul ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV B sebanyak 20 orang peserta didik. Pada uji coba produk ini, peneliti dan guru kelas IV B melaksanakan pembelajaran secara daring melalui aplikasi *WhathsApp* pada materi Aktivitas ekonomi dengan menggunakan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* dengan jumlah sampel 20 orang peserta didik. Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada peserta didik hasil skor penilaian dari pernyataan negatif 87 dari jumlah maksimal 100 dengan persentase 87%. Sedangkan skor penilaian dari pernyataan positif didapatkan 197 dari nilai maksimal 200 dengan persentase 98% dan nilai rata-rata dari pernyataan positif dan negatif sebesar 94%. Dengan demikian, berdasarkan kategori interpretasi menurut (Riduwan, 2019:89) nilai tersebut termasuk kedalam kriteria “sangat baik”.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Prosedur penelitian dan pengembangan terhadap modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi yang dilaksanakan melalui enam tahap yaitu, yang diawali dengan menemukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk terhadap validator ahli (ahli media, bahasa dan materi), revisi produk dan uji coba produk (terbatas).

Kelayakan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi setelah melalui validasi ahli didapatkan hasil sebesar 86% hal ini menunjukkan bahwa



kelayakan modul cerita bergambar berbasis *e-learning* materi aktivitas ekonomi termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Respon peserta didik berdasarkan uji coba produk secara terbatas pada kelas IV B SDN Serang 13 mendapatkan nilai persentase angket respon peserta didik sebesar 94% yang masuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

### Rekomendasi

Berdasarkan pada pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian menyarankan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan modul cerita bergambar berbasis *e-learning*, diharapkan dapat mengembangkan berbasis teknologi lain yang dibutuhkan oleh pengguna serta dengan menggunakan pokok bahasan yang berbeda agar menambah ketersediaan bahan ajar bagi pengguna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Teka A Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 53.
- Aprilia, N. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas II SD*. universitas Jambi.
- Ariesta, F. W. dan E. N. K. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 26.
- Darmawan. (2016). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. PT Remaja Rosdakarya.
- Harista, A. Q. Q. (2020). Efektivitas Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 4(1), 154.
- Jamaludin, U. (2018). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi Bagi Guru dan Mahasiswa*. Penerbit Nurani.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Kreatif*. DIVA Press.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Buku Pelajaran*. Universitas Terbuka.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. ALFABETA.
- Sadiman. (2019). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutoyo. (2009). *IPS 4 untuk SD/MI Kelas 4*. usat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.