

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS GAYA
BELAJAR PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DAN
LEMBAGA SOSIAL KELAS VII SMP/MTs**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



**Oleh:
RAHMAT FAUZAN
NIM. 18004212**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS GAYA BELAJAR PADA
MATERI INTERAKSI SOSIAL DAN LEMBAGA SOSIAL KELAS VII
SMP/MTs**

Nama	: Rahmat Fauzan
NIM/BP	: 18004212/2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Januari 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd
NIP. 19870524 201404 2 003

Kepala Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M. Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

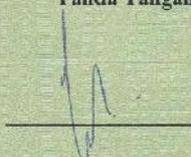
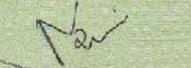
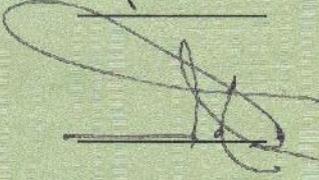
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Program
Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *E-Modul* Berbasis Gaya Belajar Pada
Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII
SMP/MTs
Nama : Rahmat Fauzan
NIM/BP : 18004212/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Januari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd NIP. 19870524 201404 2 003	
Anggota	: 1. Nofri Hendri, S.Pd., M. Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
	: 2. Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Fauzan
NIM/BP : 18004212/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *E-Modul* Berbasis Gaya Belajar Pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII SMP/MTs

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 30 Januari 2023
Saya Yang Menyatakan



Rahmat Fauzan
NIM. 18004212

ABSTRAK

Rahmat Fauzan. 2023. Pengembangan *E-Modul* Berbasis Gaya Belajar Pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII SMP/MTs. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian dan Pengembangan *E-Modul* Berbasis Gaya Belajar Pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII SMP/MTs dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi masalah belajar siswa yaitu, kurang variasi bahan ajar yang mendukung pembelajaran mandiri, kurangnya penggunaan media elektronik serta belum tersedianya bahan ajar yang mengakomodasi gaya belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial pada Mata Pelajaran IPS kelas VII yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 10 tahapan pengembangan. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri atas satu orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Ujicoba produk dilakukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 29 Sijunjung dengan jumlah 27 siswa untuk menguji kepraktisan produk *E-Modul* yang telah dirancang. Instrument yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi dan angket.

Berdasarkan hasil penilaian validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi materi rata-rata 4,9 dari skala 5,0 dengan persentase 98% dikategorikan **sangat valid**, hasil validasi dari ahli media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,2 dari skala 5,0 dengan persentasi 84% dikategorikan **sangat valid** dan hasil validitas dari ahli media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,8 dengan persentasi 95% dari skala 5,0 dikategorikan **sangat valid**. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata 4,7 dari skala 5,0 dengan persentase 94% dikategorikan **sangat praktis**. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* Berbasis Gaya Belajar Pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII SMP/MTs yang dikembangkan valid dan praktis sehingga layak digunakan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-Modul*, Gaya Belajar dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'Alamiin, segala puji dan syukur selalu tercurahkan kepada Allah SWT. Karena atas pertolongan dan kasih sayang-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan *E-Modul* Berbasis Gaya Belajar Pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII SMP/MTs.”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dari kebahagiaan dan wujud syukur yang penulis dapatkan ini juga tak lepas dari peran dari orang-orang yang penulis hormati dan cintai yang membantu membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd selaku dosen penguji pertama yang telah banyak membantu, membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dra. Eldarni, M. Pd selaku dosen Penguji Kedua yang telah banyak membantu, membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Septriyon Anugrah, S. Kom, M. Pd. T selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa kuliah.

5. Ibu Risofni, S. Pd selaku guru di SMPN 29 Sijunjung dan validator ahli materi yang telah banyak membantu, membimbing dan memberikan masukan materi untuk produk *E-Modul* yang dikembangkan.
6. Bapak Dedi Supendra, S. Pd., M. A dan Ibu Winanda Amilia, S. Pd., M. Pd. T yang telah berkenan menjadi validator ahli media dan banyak memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi media.
7. Ibu Dr. Abna Hidayati, M. Pd selaku ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta Bapak dan Ibu Staf Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat.
8. Orangtua penulis Papa Darmizal dan Almarhumah Mama Ermayetti serta Almarhumah Nenek Zahara yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan do'a yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Saudara-saudara penulis (Abang Oktrial Budiarto, S. E, Abang Agustial Ananda, Kakak Putri Ayu, M. Sc dan Adik Yusril). Kepada Abang dan Kakak terimakasih telah menjadi orangtua bagi kami yang banyak sekali mendukung baik itu doa, materi, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Siswa kelas VII SMPN 29 Sijunjung yang telah membantu penulis dalam mensukseskan penelitian ini.
11. Terima kasih kepada kawan yang senasib dan seperjuangan selama perkuliahan menda, raifana cantik, bg fajar, naldi, ade dan bg rian serta semua

teman teman Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2018 yang telah membantu, membimbing dan mengarahkan dalam mengerjakan skripsi.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Akhir kata penulis mendo'akan agar skripsi ini sangat bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.

Padang, Januari 2023

Rahmat Fauzan

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Pentingnya Pengembangan	12
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. E-Modul	15
B. Gaya Belajar.....	29
C. <i>E-Modul</i> Berbasis Gaya Belajar.....	34
D. <i>Software Flip PDF Professional</i>	36
E. Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.....	38
F. Kriteria Pengembangan.....	39
G. Penelitian yang Relevan.....	42
H. Kerangka Konseptual	48
BAB III METODE PENGEMBANGAN	50
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Model Pengembangan.....	50
C. Prosedur Pengembangan	51
D. Instrumen Pengumpulan Data	57
E. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	65

A. Penyajian data Uji Coba.....	65
B. Analisis Data	96
C. Revisi Produk.....	104
D. Pembahasan.....	109
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran.....	115
DAFTAR RUJUKAN	117
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Prosedur Pengembangan Model <i>Borg and Gall</i>	52
Tabel 2. Instrumen Validasi Materi	59
Tabel 3. Instrumen Validasi Media.....	60
Tabel 4. Instrumen Angket Uji Coba Praktikalitas	61
Tabel 5. Kriteria interpretasi skor validitas.....	63
Tabel 6. Kriteria interpretasi skor praktikalitas.....	64
Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi oleh Guru.....	97
Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media 1	99
Tabel 9. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media 2	101
Tabel 10. Hasil Pengujian Praktikalitas dari siswa terhadap <i>e-modul</i> berbasis gaya belajar.....	103
Tabel 11. Hasil Akhir penilaian validitas dan praktikalitas <i>e-modul</i> berbasis gaya belajar Pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Mata Pelajaran IPS kelas VII.....	104
Tabel 12. Revisi Produk.....	105

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Produk	49
Gambar 2. Pengembangan <i>Borg and Gall</i> (Sugiyono, 2015)	51
Gambar 3. Klasifikasi Gaya Belajar Siswa	67
Gambar 4. Persentase dari Gaya Belajar Siswa	68
Gambar 5. Wajah Awal <i>E-Modul</i> Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial	73
Gambar 6. Wajah Awal <i>E-Modul</i> Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial	73
Gambar 7. Wajah pada pembatas materi pembelajaran	74
Gambar 8. Tampilan Petunjuk Penggunaan <i>E-Modul</i>	75
Gambar 9. Tampilan Daftar Isi <i>E-Modul</i>	76
Gambar 10. Tampilan Daftar Isi di dalam Aplikasi <i>E-Modul</i>	76
Gambar 11. Tampilan Daftar Tabel <i>E-Modul</i>	77
Gambar 12. Tampilan Daftar Gambar <i>E-Modul</i>	78
Gambar 13. Silabus Pembelajaran IPS	79
Gambar 14. Tampilan Profil Perancang <i>E-Modul</i>	80
Gambar 15. Tampilan Indikator dan Tujuan Pembelajaran <i>E-Modul</i>	82
Gambar 16. Tampilan Uraian Pembelajaran <i>E-Modul</i>	83
Gambar 17. Tampilan Podcast Pembelajaran <i>E-Modul</i>	84
Gambar 18. Tampilan Video Pembelajaran <i>E-Modul</i>	84
Gambar 19. Tampilan dari Aktivitas Pembelajaran <i>E-Modul</i>	85
Gambar 20. Tampilan rangkuman Pembelajaran <i>E-Modul</i>	86
Gambar 21. Tampilan Latihan Pembelajaran <i>E-Modul</i>	87
Gambar 22. Tampilan Tes Formatif <i>E-Modul</i>	88
Gambar 23. Tampilan Evaluasi Akhir <i>E-Modul</i>	89
Gambar 24. Tampilan Kunci Jawaban Bagian Latihan Pembelajaran	90
Gambar 25. Tampilan Kunci Jawaban <i>Bagian Evaluasi Akhir E-Modul</i>	91
Gambar 26. Tampilan Daftar Pustaka <i>E-Modul</i>	92
Gambar 27. Tampilan Glosarium <i>E-Modul</i>	93
Gambar 28. Validasi Materi <i>E-Modul</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh Validator Ahli Materi Ibu Risofni, S. Pd	158
Gambar 29. Validasi Media <i>E-Modul</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh Validator Ahli Media 1 Bapak Dedi Supendra, S. Pd., M. A	158
Gambar 30. Validasi Media <i>E-Modul</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh Validator Ahli Media 2 Ibu Winanda Amilia, S. Pd., M. Pd. T	159
Gambar 31. UjiCoba Produk Media <i>E-Modul</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa	160
Gambar 32. UjiCoba Produk Media <i>E-Modul</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa	160
Gambar 33. Pengisian Angket Kepraktisan Media <i>E-Modul</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh siswa	161

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran IPS Semester 1 Kelas VII	122
Lampiran 2. Flowchart	125
Lampiran 3. Surat Penugasan Validasi Ahli Media	126
Lampiran 4. Surat Izin Observasi Penelitian.....	127
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari SMPN 29 Sijunjung.....	129
Lampiran 7. Hasil Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi Oleh Guru Mata Pelajaran.....	130
Lampiran 8. Hasil Penilaian Hasil Validasi Ahli Media 1 Tahap I	133
Lampiran 9. Hasil Penilaian Hasil Validasi Ahli Media 1 Tahap II	137
Lampiran 10. Hasil Penilaian Hasil Validasi Ahli Media 2 Tahap I	141
Lampiran 11. Hasil Penilaian Hasil Validasi Ahli Media 2 Tahap II	145
Lampiran 12. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Siswa	149
Lampiran 13. Hasil Penilaian Angket Analisis Gaya Belajar oleh Siswa.....	155
Lampiran 14. Data Hasil Kepraktisan oleh Siswa	157
Lampiran 15. Dokumentasi.....	158

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 telah menjadi dasar dalam kehidupan manusia sekarang, di mana setiap kegiatan dilakukan dengan sistem digital tanpa batas dan perantara. Era teknologi sekarang sangat berpengaruh setiap aspek kehidupan dari politik, budaya, ekonomi dan termasuk dunia pendidikan (Khairinal, 2021).

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam suatu negara. Kualitas sumber daya sebagai pelaksana pembangunan semakin meningkat seiring dengan tingginya kualitas pendidikan sebuah negara. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain, serta menciptakan generasi yang berfikir cerdas dan inovatif. Untuk itu, pembaharuan pendidikan sangat dibutuhkan dan menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Khairinal, Suratno, & Aftiani, 2021). Salah satu komponen dalam pendidikan adalah pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada siswa. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Menurut Khairinal (2021) keberhasilan sebuah

pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antara komponen belajar. Jadi salah satu cara untuk membentuk komunikasi efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Menurut Hamid (2020) media pembelajaran merupakan perantara pengantar pesan dengan penerima pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Media dengan perangkat pembelajaran yang baik, akan menuntun siswa dalam proses pembelajaran (Khairinal et al., 2021).

Berdasarkan kurikulum 2013 siswa dituntut untuk bisa belajar mandiri dengan salah satunya menggunakan media pembelajaran seperti modul dan bahan ajar (Dirjen Pendidikan dasar dan menengah, 2017). Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dikemas menarik dalam media pembelajaran adalah suatu yang hal yang baik untuk karakteristik siswa. Namun ketersediaan bahan ajar di kelas masih sangat terbatas, selain jumlahnya tidak mencukupi kebutuhan siswa, bahan ajar yang tersedia hanya sebatas menyampaikan materi dan kurang mampu mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri. Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yakni media pembelajaran berbentuk digital. Menurut Prasetyono & Hariyono (2020)

mengungkapkan bahwa perlu dilakukan pengembangan teknologi dan pengembangan media pembelajaran berupa perbaikan cetak menjadi digital. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan berbasis digital adalah *e-modul* pembelajaran.

E-modul merupakan modul yang berbentuk elektronik yang dilengkapi dengan produk interaktif seperti animasi, video, gambar dan audio (Widiana, 2021). Menurut Rahmi (2019) *E-modul* merupakan bahan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk elektronik yang berbentuk interaktif yang dapat membantu guru dan khususnya siswa yang dapat belajar secara mandiri. Pengembangan *e-modul* ini sangat membantu guru dalam mengajar di kelas dan bagi siswa dapat membantu siswa belajar secara mandiri baik itu di sekolah maupun di rumah. Beberapa hasil penelitian menjelaskan mengenai kelebihan dari penggunaa *e-modul*. Hasil penelitian Lestari, Nulhakim, & Indah Suryani (2022) kelebihan dari penggunaan *e-modul* yakni kemudahan membaca dan belajar tanpa membawa buku tebal. Dalam penelitian Rama, Putra, dkk (2022) kelebihan dari *e-modul* berbasis *multimedia* mampu menarik perhatian mahasiswa dan membuat mahasiswa paham terhadap materi serta membuat mahasiswa mampu bekerjasama dalam berkelompok. Selain itu, penelitian Febrianti (2021) *e-modul* kelebihan di mana dapat membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada Mata Pelajaran IPS Ibu Risofni, S. Pd pada hari jum'at tanggal 4 Agustus 2022 di SMPN 29 Sijunjung, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi, seperti: 1) siswa hanya terbatas dengan materi yang disampaikan oleh guru di saat proses pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung siswa untuk belajar di sekolah maupun belajar secara mandiri. Adanya kemandirian belajar pada siswa, siswa dapat berpikir dan mengambil tindakan yang tepat dan cepat dalam mengatasi perkembangan zaman yang begitu pesat (Sa'diyah, 2017). 2) penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media cetak. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa hanya menggunakan buku cetak terbitan kemendikbudristek atau beberapa LKS cetak. 3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik. di kelas guru mengajar menggunakan PPT yang seadanya dan kurang menarik minat siswa 4) Belum tersedianya penggunaan *e-modul* berbasis gaya belajar, di mana guru sebelumnya ketika pelaksanaan pembelajaran hanya menggunakan buku atau modul yang berbentuk *Pdf* yang dominan berisikan tulisan dan tidak terdapat media pendukung gaya belajar siswa yang berbeda serta belajar secara mandiri di rumah.

Menurut Mertayasa (2020) *e-modul* yang sudah ada saat ini hanya berfokus penyampaian konten materi pembelajaran dengan mengasumsikan semua pengguna sama. Artinya *e-modul* yang beredar sekarang lebih berfokus kepada penyampain dari isi materi pembelajaran tanpa

memperhatikan karakteristik dari setiap siswa yang berbeda-beda (visual, auditori dan kinestetik) sebagai pengguna dari *e-modul*. Menurut Royhanin (2021) *e-modul* berbasis gaya belajar adalah *e-modul* yang medianya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan gaya belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Artinya perlu dilakukan pengembangan *e-modul* berbasis gaya belajar yang didalamnya dapat memfasilitasi siswa yaitu dengan memadukan semua media yang mencakup modalitas gaya dan cara belajar siswa yang berbeda serta beragam untuk dapat memahami konsep pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Sedangkan hasil wawancara dengan siswa didapat hasil bahwa guru mengajar hanya menggunakan buku, papan tulis, poster pendukung dan ppt pembelajaran yang seadanya dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap pembelajaran IPS. Hasil observasi yang penulis dapatkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran guru mengajar hanya mengandalkan buku cetak, lks, papan tulis sebagai media, gambar poster pendukung serta ppt yang kurang menarik. Pada saat pembelajaran didapatkan bahwa karakteristik siswa yang tidak memperhatikan guru, banyak bermain dan banyak berbicara dengan teman sebangku. Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru tidak menarik minat dan motivasi belajar siswa, sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ada di lapangan seperti yang telah dipaparkan di atas, penulis ingin memberikan solusi pemecahan masalah yang terjadi di kelas VII dengan bantuan media pembelajaran yaitu *e-modul* berbasis gaya belajar yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri di manapun berada yang mendukung seluruh gaya belajar siswa yang berbeda sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting dilakukan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan *e-modul* berbasis gaya belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas VII dengan judul penelitian” **Pengembangan *E-Modul* Berbasis Gaya Belajar pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII SMP/MTs**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pengembangan *e-modul* diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa terbatas dengan materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran dikarenakan kurang variasi bahan ajar yang mendukung siswa untuk belajar di sekolah.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara mandiri.

3. Kurangnya penggunaan media berbasis elektronik, sehingga motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran menurun.
4. Belum tersedianya bahan ajar yang mengakomodasi gaya belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. *E-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial kelas VII SMP/MTs.
2. *E-Modul* yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.
3. *E-Modul* yang dapat mengakomodasi gaya belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial kelas VII?
2. Bagaimana hasil pengujian validitas *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial kelas VII?
3. Bagaimana hasil pengujian praktikalitas *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan dari *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial kelas VII.
2. Menghasilkan *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial kelas VII yang valid.
3. Menghasilkan *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial kelas VII yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk materi interaksi sosial dan lembaga sosial pada Mata Pelajaran IPS kelas VII.
 - b. Sebagai sumber rujukan belajar mandiri.
2. Bagi guru Mata Pelajaran IPS
 - a. Sebagai salah satu bahan ajar alternatif yang digunakan dalam mengajar Mata Pelajaran IPS dan digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa ketika guru tidak dapat hadir di kelas.
 - b. Sebagai *e-modul* yang mendukung gaya belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa Sekolah Menengah Pertama.

4. Bagi penulis

- a. Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama berada di bangku perkuliahan mengenai pengembangan bahan ajar, media dan sumber pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.
- b. Untuk menambah wawasan pemanfaatan aplikasi dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif.
- c. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

G. Spesifikasi Produk

Secara umum produk yang dikembangkan adalah *e-modul* pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Flip PDF Professional* dalam *Soft File* dengan Format EXE dan bentuk Link format HTML5 yang dapat diakses dengan jaringan internet di *Web Browser*. Media pembelajaran ini dibuat untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri.

Secara khusus spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut: di mana

1. Aspek Materi

Materi yang disajikan dalam pengembangan *e-modul* untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Semester I berfokus pada Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Pokok-pokok bahasan materi interaksi sosial dan lembaga sosial yaitu tentang pengertian dan syarat interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial, pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, pengertian lembaga sosial, fungsi lembaga sosial dan jenis-jenis lembaga sosial.

Materi pada *e-modul* berbasis gaya belajar disajikan dalam bentuk tulisan atau teks, audio pembelajaran, dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi serta video pembelajaran.

2. Aspek Media

E-modul pembelajaran ini untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII Semester I pokok bahasan interaksi sosial dan lembaga sosial yang dibuat menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* dan juga menggunakan aplikasi *Microsoft Word* untuk membuat materi dan *Adobe Illustrator* untuk mendesain segala keperluan yang nantinya akan dijadikan PDF. Selanjutnya audio, video dan gambar penunjang didapatkan dari aplikasi *youtube* dan *Google*. Di dalam *e-modul* ini selain menyajikan materi-materi

berupa teks, *e-modul* ini juga dilengkapi dengan gambar, audio, video dan animasi yang menjadi keunggulan tersendiri dari *e-modul e-modul* yang dikembangkan ini.

Tampilan pada *e-modul* berbasis gaya belajar berbentuk animasi *flip* seperti membuka lembaran dari buku asli. *E-modul* dilengkapi dengan cover depan, belakang, foto profil dari pengembang dan latar belakang *e-modul* yang menarik. Pada tampilan isi *e-modul* di lengkapi dengan gambar yang menarik, podcast pembelajaran, video pembelajaran dan materi pembelajaran. Pada bagian daftar isi, gambar dan tabel menggunakan *hyperlink* yang terkoneksi langsung dengan tujuan yang diinginkan. Dengan beberapa unsur media yang digunakan, *e-modul* ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

3. Aspek Gaya Belajar

Pada aspek gaya belajar ini, modalitas gaya belajar yang digunakan adalah gaya belajar VAK (Visual, Auditori dan Kinestetik). Gaya belajar visual pada *e-modul* ini menggunakan media gambar pendukung materi pembelajaran dan video pembelajaran. Gaya belajar auditori pada *e-modul* ini menerapkan podcast pembelajaran serta musik pendukung. Sedangkan pada gaya belajar kinestetik menerapkan aktivitas pembelajaran berupa kegiatan prosedur dan praktek yang dapat dikerjakan siswa secara berkelompok dan pribadi.

4. Aspek Evaluasi

Pada aspek Evaluasi ini, *e-modul* pembelajaran menerapkan aktivitas, latihan dan tes formatif setiap pokok bahasan. Pada aktivitas pembelajaran berupa praktek yang dikerjakan dengan diskusi berkelompok dan pribadi yang dapat dikumpulkan dengan cara mengirim ke *link google fomulir* yang telah disediakan. Pada latihan yang berupa essay yang dikerjakan secara pribadi. Pada tes formatif berisikan soal berbentuk pilihan ganda dapat langsung dijawab dengan cara mengklik *link* dan dapat menampilkan nilai. Sedangkan pada akhir *e-modul* berupa evaluasi akhir dapat langsung dijawab dengan cara mengklik *link* dan dapat menampilkan nilai. Penerapan evaluasi ini diharapkan guru dapat memperoleh hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *e-modul* ini dilakukan sebagai upaya mengatasi kebutuhan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran pada materi interaksi sosial pada mata pelajaran IPS di SMP 29 Sijunjung Melalui pengembangan *E-modul* berbasis gaya belajar ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkualitas.

Pengembangan *e-modul* dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran. Melalui pengembangan *e-modul* ini diharapkan dapat mentransformasi pembelajaran yang konvensional menjadi

menyenangkan yang dapat dilakukan kapan saja, di mana saja dan belajar secara mandiri. Pengembangan *e-modul* ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang mendukung seluruh gaya belajar siswa sehingga nantinya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pengembangan *e-modul* ini menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*. *E-modul* tidak hanya menyajikan teks dan gambar saja, tetapi juga menyajikan suara atau musik, video dan animasi yang diharapkan dapat membuat materi pembelajaran bias lebih menarik dan berkesan karena dalam *e-modul* ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa yang memungkinkan siswa mudah untuk memahami materi tentang apa yang dipelajari. *E-Modul* nanti diharapkan dapat berbentuk tautan Internet sehingga nantinya siswa dapat membuka *e-modul* di mana dan kapanpun tanpa perlu menginstal dan menyimpan aplikasi. Pengembangan *e-modul* ini diharapkan mampu menunjang pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah, *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar untuk proses belajar mengajar di dalam kelas yang dapat mengakomodasi tiga gaya belajar

siswa serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan *e-modul* berbasis gaya belajar pada materi interaksi sosial dan lembaga sosial adalah di mana dalam proses pengembangan diharapkan dilakukan pengujian validitas, praktikalitas dan efektifitas. Namun dalam penelitian ini hanya sampai uji praktikalitas, sehingga tidak bisa melihat keefektifan dari pengembangan *e-modul* ini.

Keterbatasan lainnya dalam pengembangan *e-modul* berbasis gaya belajar materi interaksi sosial dan lembaga sosial adalah cara penggunaan aplikasi di mana penulis belum pernah menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* dan aplikasi pendukung sebelumnya, sehingga penulis mempelajari secara mandiri pengoperasiannya melalui internet.