



PENGEMBANGAN E-MODUL BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI DALAM MATERI TOKOH CERITA TEKS NARASI KELAS IV

*Development of an Illustrated E-Module Based on Kediri Local Wisdom for Fourth-
Grade Narrative Text Learning*

Dyah Anggy Guretno^{1*}; Abdul Aziz Hunaifi²; Elis Irmayanti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2} Pendidikan
Ekonomi, Universitas Nusantara PGRI Kediri³

*Corresponding author: dyahanggy1234@gmail.com; hunaifi@unpkdr.ac.id;
elis@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan proses belajar mengajar di kelas IV SDN Mrican 1 pada materi tokoh cerita teks narasi, yang menunjukkan bahwa banyak siswa tidak menyimak saat guru menyampaikan materi dan lebih memilih berbicara dengan teman. Siswa juga kesulitan menjawab pertanyaan mengenai materi, serta hasil belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata nilai 60, di bawah KKTP yang ditetapkan yaitu 75. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri dalam materi tokoh cerita teks narasi kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dengan subjek penelitian yaitu guru dan 25 siswa kelas IV SDN Mrican 1. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, lembar respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest, yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul sangat valid, dengan skor ahli materi 94% dan ahli media 84%. Kepraktisan media juga sangat praktis, berdasarkan respon guru (96%), respon siswa skala terbatas (80%), dan respon siswa skala luas (85,8%). Hasil uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar: pada skala terbatas, rata-rata pretest 65,6 (ketuntasan klasikal 25%) meningkat menjadi rata-rata posttest 88 (ketuntasan klasikal 100%); pada skala luas, rata-rata pretest 67,65 (ketuntasan klasikal 41%) meningkat menjadi rata-rata posttest 90,6 (ketuntasan klasikal 100%). Dengan demikian, E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi tokoh cerita teks narasi di kelas IV SDN Mrican 1.

Kata Kunci: E-modul, kearifan lokal, tokoh cerita teks narasi

Abstract

This research is based on classroom observations in grade IV of SDN Mrican 1 on the material of characters in narrative texts, which revealed that many students did not pay attention when the teacher explained the material and preferred talking with friends. Students also had difficulty answering questions about the material, and their learning outcomes were low, with an average score of 60, below the established KKTP (Learning Achievement Criteria) of 75. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of an illustrated E-module based on the local wisdom of Kediri City for teaching narrative text characters to fourth-grade students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving a teacher and 25 fourth-grade students as subjects. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, teacher and student response sheets, and pretest-posttest scores, then analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results show that the E-module is very valid, with scores of 94% from the material expert and 84% from the media expert. Practicality is categorized as very practical, based on teacher response (96%), limited-scale student response (80%), and broad-scale student response (85.8%). The effectiveness test shows an increase in learning outcomes: in the limited-scale trial, the pretest average was 65.6 (25% classical completeness) and the

posttest average was 88 (100% classical completeness); in the broad-scale trial, the pretest average was 67.65 (41% classical completeness) and the posttest average was 90.6 (100% classical completeness). Therefore, the illustrated E-module based on Kediri City's local wisdom is valid, practical, and effective for use in teaching narrative text character material in grade IV of SDN Mrican 1

Keywords: E-module, local wisdom, narrative text characters

PENDAHULUAN

Teks naratif sangat populer di kalangan pelajar karena mengandung cerita yang menawan. Narrative text merupakan bentuk tulisan yang menceritakan suatu peristiwa dengan tujuan memberikan pengalaman menyenangkan kepada pembaca (Alimah & Indihadi, 2022). Karya sastra menampilkan tokoh-tokoh yang mengalami pengalaman atau konflik dalam alurnya. Penggambaran tokoh oleh pengarang disebut penokohan, yang dapat disampaikan melalui teknik analitis maupun teknik dramatis (Aisyah & Abdurrahman, 2019). Kenyataannya, tokoh cerita teks narasi bersifat abstrak sehingga menyulitkan siswa dalam belajar, dan kondisi ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada materi tokoh cerita teks narasi.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN Mrican 1 pada materi tokoh cerita teks narasi, diketahui bahwa banyak siswa yang tidak menyimak saat guru menyampaikan materi. Sebagian siswa lebih suka berbicara dengan temannya ketimbang menyimak materi. Saat guru memberikan pertanyaan mengenai materi tokoh cerita teks narasi, banyak siswa kesulitan menjawab. Selain itu, hasil belajar siswa pada materi tokoh cerita teks narasi tergolong rendah, yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60. Nilai tersebut berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan untuk kelas IV, yaitu 75.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV juga menunjukkan bahwa banyak siswa kurang antusias untuk berpartisipasi di kelas. Guru hanya menggunakan buku teks yang disediakan oleh lembaga dan menyampaikan materi tokoh cerita dengan metode ceramah. Kurangnya keragaman dalam penyajian materi tokoh cerita ini turut memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Mengingat permasalahan tersebut, solusi yang diusulkan adalah dengan memanfaatkan E-modul bergambar. Istilah E-modul bergambar berasal dari gabungan dua istilah, yaitu e (elektronik) dan modul. Modul merupakan unit pembelajaran yang dirancang secara cermat untuk memfasilitasi pencapaian tujuan belajar siswa dengan mengintegrasikan informasi pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik individu, sehingga dapat meningkatkan kapasitas kognitif siswa serta menciptakan lingkungan

belajar yang mendorong pengembangan keterampilan secara personal (Ricu Sidiq & Najuah, 2020). Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terjadi transisi dari media cetak tradisional ke media digital, sehingga modul pembelajaran diubah ke dalam format elektronik yang disebut e-modul bergambar. Penelitian terdahulu oleh Rahmah et al. (2021) menunjukkan bahwa e-modul bergambar berada pada kategori Sangat Layak untuk digunakan dan dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian relevan lainnya yang dilakukan oleh Ricu Sidiq & Najuah (2020) dengan judul "Pengembangan E-modul Bergambar Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar" menghasilkan produk yang memperoleh validasi dari para ahli materi sebesar 93% dalam kategori sangat valid, dari para ahli desain pembelajaran sebesar 82% dalam kategori valid, dan dari para ahli media sebesar 86% dalam kategori valid, dengan tingkat efikasi 86% untuk penggunaan media. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat menumbuhkan, merangsang, dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar mandiri, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan produk E-modul bergambar. Perbedaannya terletak pada materi yang dijadikan objek penelitian dan bentuk E-modul bergambar yang dikembangkan; penelitian terdahulu membahas materi strategi belajar mengajar dengan produk berbentuk aplikasi Android, sedangkan penelitian ini membahas materi tokoh cerita dengan produk yang dikembangkan berbentuk multimedia yang dapat diakses melalui berbagai perangkat lunak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan E-modul Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Kota Kediri dalam Materi Tokoh Cerita Teks Narasi Kelas IV SD Negeri Mrican 1". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi tokoh cerita teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi tokoh cerita teks narasi kelas IV SD adalah Research and Development. Menurut Sugiyono (2016:407), metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang biasa digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (analysis, design, development, implementation, evaluation).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mrican 1, Kelurahan Mrican, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Mrican 1 yang berjumlah 25 siswa. Uji coba yang dilakukan terdiri atas 2 tahap, yaitu uji coba skala terbatas yang melibatkan 8 siswa kelas IV SDN Mrican 2 dan uji coba skala luas yang melibatkan 20 siswa kelas IV SDN Mrican 1.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

No	Data Penelitian	Instrumen yang Digunakan	Responden
1	Analisis Awal	Observasi	Guru dan Siswa
		Wawancara	Guru
		Angket	Siswa
2	Kevalidan Produk	Angket validasi ahli materi	Dosen ahli materi
		Angket validasi ahli media	Dosen ahli media
3	Kepraktisan Produk	Angket respon guru	Guru
		Angket respon siswa	Siswa
4	Keefektifan Produk	Pretest dan Posttest	Siswa

Pada data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dianalisis secara kuantitatif dengan rumus sebagai berikut.

Menurut Riduwan (2015:15) data kevalidan modul ajar *FlipHTML5* berbasis kearifan lokal kota Kediri dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Rumus Kepraktisan Dengan menggunakan rumus digunakan untuk mengetahui nilai aspek kepraktisan sebagai berikut

$$X = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

X = Nilai aspek kepraktisan

Untuk menentukan kriteria kevalidan dan kepraktisan menurut Eko, Nuryanti (2020:25) menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kategori Kevalidan	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid	Valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% - 60%	Cukup valid	Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan besar
21% - 40%	Kurang valid	Kurang valid dan tidak dapat digunakan
0% - 40%	Sangat kurang valid	Tidak valid dan tidak dapat digunakan

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori Kepraktisan	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Baik	Praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% - 60%	Cukup baik	Cukup praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan besar
21% - 40%	Kurang baik	Kurang praktis dan tidak dapat digunakan
0% - 40%	Sangat kurang Baik	Tidak praktis dan tidak dapat Digunakan

Keefektifan digunakan untuk mengetahui berapa hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Rumus yang digunakan sebagai berikut. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan.

- a. Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus

$$\text{Nilai Hasil Belajar Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- b. Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Lulus KKM}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari.Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Keefektifan

Presentase Keefektifan (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020:25)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analyze

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yaitu E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi tokoh cerita teks narasi di kelas IV SDN Mrican 1. Pengembangan E-modul ini guna membantu siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran, dengan gambar-gambar kearifan lokal yang menarik. E-modul dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh cerita teks narasi..

Design

Peneliti merancang kegiatan pada tahap desain sebelum masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah merancang struktur dan elemen-elemen pembelajaran yang akan dimuat dalam E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri, di antaranya menentukan capaian pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi, menentukan gambar kearifan lokal yang akan dimasukkan, menentukan soal-soal evaluasi, menentukan tema E-modul, serta menentukan struktur dan artistik E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri.

Development

Pada tahap development, E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri dirancang dan dibentuk oleh peneliti berdasarkan desain yang disusun pada tahap sebelumnya sebagai berikut.

Tabel 5. Desain Akhir Media

Keterangan	Desain Awal	Desain Akhir
Halaman sampul E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri		
Halaman Pendahuluan		
Halaman Daftar Isi		

Keterangan	Desain Awal	Desain Akhir
Halaman Kata Pengantar		
Halaman Petunjuk Penggunaan / arahan		
Halaman komik sungai serinjing		

Keterangan	Desain Awal	Desain Akhir
		
		
		

Keterangan	Desain Awal	Desain Akhir
Halaman materi tokoh cerita teks narasi		
		
Halaman game kuis edukasi		
Halaman penutup		

Keterangan	Desain Awal	Desain Akhir
Halaman identitas pengembang (Revisi: mengubah letak identitas yg awalnya di bagian depan menjadi di bagian akhir)		

Tabel 6. Hasil Angket kevalidan materi

No	Indikator	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Relevansi materi E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓
2	Materi yang disajikan sistematis				✓	
3	Struktur kalimat dan Bahasa pada E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sudah tepat					✓
4	Materi E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5	Materi E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
6	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
7	Bentuk tulisan pada E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri menarik dan proporsional				✓	
8	Materi E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri jelas dan spesifik					✓
9	Penyajian materi mendukung siswa untuk aktif dalam menggunakan E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri					✓
10	Isi materi sesuai dengan jenjang pendidikan kelas IV Sekolah Dasar					✓
Total Skor					12	35
Jumlah Skor		47				
Skor Maksimal		50				
Presentase		94%				
Kriteria		Sangat Valid				

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Tabel 7. Hasil Angket kevalidan media

No	Indikator	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Terdapat kombinasi warna yang menarik digunakan dalam E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri				✓	
2	Desain E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				✓	
3	Desain E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri yang dapat menarik minat belajar siswa					✓
4	Gambar E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri yang digunakan mudah untuk dipahami siswa					✓
5	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri mudah diakses				✓	
6	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri mudah untuk digunakan dan dibawa dimana saja				✓	
7	Petunjuk penggunaan E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sangat jelas				✓	
8	Desain E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri rapi				✓	
9	Pengaturan tata letak E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sangat baik				✓	
10	Penyajian soal dalam E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sudah sesuai dengan kemampuan belajar siswa kelas IV				✓	
Total Skor					32	10
Jumlah Skor		42				
Skor Maksimal		50				
Presentase		84%				
Kriteria		Sangat Valid				

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Tabel 8. Hasil Angket kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sangat membantu dalam proses pembelajaran dikelas.					✓
2.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
3.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sesuai dengan perkembangan belajar siswa.					✓
4.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.					✓
5.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri				✓	

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	dapat memotivasi siswa dalam belajar.					
6.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.					✓
7.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri dapat membantu meningkatkan pemahaman belajarsiswa.				✓	
8.	Cerita pada E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri sistematis.					✓
9.	E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri dapat memberikan pengalaman yang bersifat konkrit.					✓
10.	Bentuk E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri dapat menarik perhatian siswa.					✓
Jumlah skor		-	-	-	8	40
Total jumlah skor		48				
Presentase		96%				
Kriteria		Sangat praktis				

Tabel 9. Hasil Angket kepraktisan siswa

No.	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu suka dengan E-modul bergambar ini?	25	0
2	Apakah kamu tertarik dengan E-modul bergambar ini?	21	4
3	Apakah perasaan kamu senang saat belajar menggunakan E-modul bergambar ini?	24	1
4	Apakah E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan?	21	4
5	Apakah E-modul bergambar sangat mudah digunakan?	18	7
6	Apakah gambar pada E-modul bergambar sangat bagus?	21	4
7	Apakah petunjuk penggunaan E-modul bergambar ini sudah jelas?	19	6
8	Apakah E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri ini sangat rapi?	20	5
9	Apakah E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri memberikan informasi yang baik?	22	3
10	Apakah soal di E-modul bergambar berbasis kearifan lokal kota kediri mudah untuk dikerjakan?	19	6
Total Skor		210	
Skor Maksimal		250	
Persentase Skor		84%	

$$X = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{210}{250} \times 100\%$$

Presentase = $0,84 \times 100\%$

Presentase = 84%

Implementation

Tabel 10. Hasil Uji Coba Terbatas

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Ket.	Nilai Posttest	KKTP	Ket.
1.	ARR	75	T	85	75	T
2.	EA	60	TT	100	75	T
3.	BIN	70	TT	90	75	T
4.	DAF	65	TT	80	75	T
5.	ILF	55	TT	100	75	T
6.	AIS	60	TT	75	75	T
7.	CHW	75	T	90	75	T
8.	AZP	65	TT	85	75	T
Rata- rata Nilai		65,6	TT	88	T	
Jumlah Siswa Tuntas		2		8		
Persentase ketuntasan Klasikal		25%		100%		

Tabel 11. Hasil Uji Coba Luas

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Ket.	Nilai Posttest	KKTP	Ket.
1.	FAT	60	TT	100	75	T
2.	AVR	65	TT	90	75	T
3.	SAA	75	T	85	75	T
4.	EHR	60	TT	100	75	T
5.	EAN	75	T	100	75	T
6.	AKM	55	TT	80	75	T
7.	NDA	70	TT	85	75	T
8.	JSJ	60	TT	75	75	T
9.	ABI	60	TT	90	75	T
10.	LCA	75	T	95	75	T
11.	KRF	80	T	100	75	T
12.	RDO	65	TT	95	75	T
13.	YDA	80	T	100	75	T
14.	YAA	55	TT	80	75	T
15.	ADT	75	T	90	75	T
16.	MWT	60	TT	80	75	T
17.	APR	80	T	95	75	T
Rata- rata Nilai		67,65	TT	90,6	T	
Jumlah Siswa Tuntas		7		17		
Persentase ketuntasan klasikal		41%		100%		

Keterangan:

T= Tuntas

TT = Tidak Tuntas

1. Hasil Uji Kevalidan

Kevalidan E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri diperoleh dari hasil penilaian validator materi dan validator media. Pada validasi materi memperoleh skor 94% dengan kriteria sangat valid, sehingga dapat digunakan tanpa adanya perbaikan. Kemudian pada validasi media memperoleh skor 84% dengan kriteria sangat valid, sehingga dapat digunakan tanpa adanya perbaikan. Hasil penilaian dari validator materi dan validator media kemudian direkapitulasi dan didapatkan nilai rata-rata dengan skor 89% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan.

2. Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Pada uji coba, angket respon guru memperoleh skor 96% dan angket respon siswa memperoleh skor 84% dengan kriteria sangat baik/sangat praktis. Maka E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri dapat dikatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikategorikan tinggi. Hal ini dibuktikan pada uji coba skala terbatas, nilai rata-rata pretest sebesar 65,6 (ketuntasan klasikal 25%) meningkat menjadi rata-rata posttest sebesar 88 (ketuntasan klasikal 100%). Sementara pada uji coba skala luas, nilai rata-rata pretest sebesar 67,65 (ketuntasan klasikal 41%) meningkat menjadi rata-rata posttest sebesar 90,6 (ketuntasan klasikal 100%). Berdasarkan data tersebut, E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan diklasifikasikan efektif.

KESIMPULAN

E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri sangat valid, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai oleh validator ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk aspek kepraktisan, hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai respon guru dan siswa. Sementara dari keefektifan E-modul bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan klasifikasi tinggi, hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest disarankan pengguna E-modul bergambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri digunakan sebagai media pembelajaran yang berguna bagi proses belajar dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, I., & Abdurrahman, A. (2019). Tokoh Dan Penokohan Dalam Teks Cerpen Karya Siswa Kelas Ix Smp Negeri 21 Padang. *Pendidikan Bahasa*

- Indonesia*, 8(3), 158. <https://doi.org/10.24036/107473-019883>
- Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis Teks Narasi Implementasi Strategi Mind Mapping Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5512–5519.
- Rahmah, N. A., Fadilah, S. R. N., & Ratnaningsih, N. (2021). Pengembangan E-modul bergambar FLIPHTML Bangun Ruang Sisi Datar berbasis Cerita Bergambar. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–173. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i2.7991>
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-modul bergambar Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi*
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). In *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Suparlan. (2020a). Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(September 2020), 245–258.
- Suparlan. (2020b). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(02), 245–258. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Sureni, Leksono, S. M., & Biru, L. T. (2023). Pengembangan Modul Elektronik (E-modul bergambar) Berbasis Flip PDF Profesional pada Tema Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13, 350–356.