

***E-modul* IPS Kekayaan Budaya Indonesia Berbasis Karakter Toleransi dan Cinta Tanah Air Untuk Kelas IV Sekolah Dasar**

Amalia Dwi Masitha,^{1*} Prihatin Sulistyowati,² Yulianti Yulianti,³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹amaliadwimasitha92169@gmail.com, ²prihatinsulistyowati@unikama.ac.id,

³yuliantibunda2@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 2024-09-03; Approved: 2024-09-23; Published: 2024-10-31

Abstract

This research is motivated by the limitations of teachers in utilizing technology to develop engaging and effective teaching materials, which impacts students' motivation and understanding of learning. The study aims to produce a valid, practical, and effective character-based IPS *e-module*. The research employs the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection involved validation instruments from material, language, and media experts, as well as practicality questionnaires for teachers, student response questionnaires, and pretest and posttest questions. Data analysis utilized both qualitative and quantitative techniques. Subjects included teachers and 20 fourth-grade students from a public elementary school in Malang Regency. Results showed validation scores of 92.3% from material experts, 95% from language experts, and 97.5% from media experts, all categorized as very valid. Teacher practicality was rated at 98%, and student responses at 92.5%, both deemed very practical. Effectiveness, measured by the *n-gain* test, scored 78.06, indicating effectiveness. These results indicate that the character-based IPS *e-module* provides engaging material, making it easier for students to understand the content, increasing motivation and learning outcomes, and fostering student character development. The *e-module* makes learning interactive, with students feeling enthusiastic and actively engaged. The character-based IPS *e-module* can be used as an innovative learning media by integrating character values, making learning more meaningful.

Keywords: *E-module*; Social Science; Students Character.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi adanya keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dan efektif, sehingga berdampak pada kurangnya motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* IPS berbasis karakter yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket kepraktisan guru dan respons siswa, soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Subjek penelitian yaitu guru dan 20 siswa kelas IV SD Negeri di Kabupaten Malang. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi diperoleh persentase 92,3%, ahli bahasa 95%, ahli media 97,5%, dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan guru 98%, respons siswa 92,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan melalui uji *n-gain* memperoleh nilai 78,06 dengan kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul*

IPS berbasis karakter memberikan sajian materi yang menarik, sehingga memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menumbuhkan karakter pada siswa. *E-modul* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, siswa merasa lebih antusias dan terlibat aktif. *E-modul* IPS berbasis karakter dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dengan mengintegrasikan nilai karakter di dalamnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kata Kunci: *E-modul*; Ilmu Pengetahuan Sosial; Karakter Siswa.

PENDAHULUAN

Memasuki era *society* 5.0, peran guru dalam mendidik dan mempersiapkan siswa menghadapi masa depan menjadi semakin kompleks. Kompleksitas itu merupakan akibat pengaruh kemajuan teknologi dan perubahan lingkungan (Ahmadi & Ibda, 2019). Hal itu juga merupakan indikator bahwa guru tetap mempunyai peranan besar dalam proses pembelajaran. Konsekuensinya, guru dituntut untuk mempunyai strategi dan kreativitas dalam pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran. Untuk itu, guru perlu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Salah satu bentuknya dapat diwujudkan dengan melakukan digitalisasi bahan ajar (Priyantoko & Hasanudin, 2022). Usaha tersebut merupakan bentuk dari pengembangan bahan ajar berbasis teknologi inovatif dan interaktif yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Digitalisasi bahan ajar dapat berupa modul elektronik (*e-modul*). *E-modul* memungkinkan guru untuk menyusun sumber belajar yang lebih bervariasi (Chairunisa & Zamhari, 2022). Selain memuat informasi dalam bentuk tulisan dan gambar, guru juga dapat menyertakan materi interaktif, aktivitas, dan video pembelajaran. Pengembangan *e-modul* dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dalam mendesain materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri et al., (2023) bahwa penggunaan Canva sebagai aplikasi desain *e-modul* yang menyediakan berbagai *template*, *font*, ilustrasi, elemen, dan animasi untuk menunjang kreativitas dalam mendesain. *E-modul* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang fleksibel dan menarik, serta memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan mereka, dapat mengatasi rasa jenuh, menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan terciptanya pembelajaran yang bermakna khususnya pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran IPS tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga diharapkan mampu membentuk perilaku dan sikap siswa yang sesuai dengan tantangan zaman saat ini (Amin, 2021). Meskipun demikian, masih banyak ditemukan perilaku siswa

yang tidak selaras dengan nilai-nilai sosial, seperti intoleransi dan kurangnya apresiasi terhadap keberagaman budaya di Indonesia (Widodo et al., 2020). Tantangan ini menuntut pembelajaran IPS yang lebih menekankan pada penanaman nilai karakter, khususnya karakter toleransi dan cinta tanah air pada siswa SD.

Pengembangan karakter toleransi siswa melalui pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mengaplikasikan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan di sekitarnya (Sari et al., 2020). Melalui pembelajaran berbasis karakter toleransi, mereka diharapkan mampu menerapkan sikap menghargai, menghormati, terbuka, ramah, empati, cinta budaya, netral, dan positif dalam berinteraksi dengan semua orang tanpa memandang perbedaan (Kirana & Nugrahanta, 2021). Selain itu, dengan menghormati keragaman, siswa tidak hanya menunjukkan toleransi, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap Indonesia sebagai bangsa yang kaya akan budayanya.

Karakter cinta tanah air juga menjadi fokus penting dalam pengembangan *e-modul* IPS. Menanamkan karakter cinta tanah air dapat dimulai dengan mengenal, memahami, serta menghargai kebudayaan lokal di sekitar (Ardianti et al., 2019). Dengan mengenal dan menghargai kekayaan budaya lokal, siswa diharapkan dapat tumbuh menjadi generasi yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap Indonesia. Penerapan nilai karakter cinta tanah air melalui pembelajaran IPS dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya lokal, memiliki rasa persatuan dan kesatuan, serta meningkatkan partisipasi mereka dalam menjaga kekayaan budaya bangsa (Lismawati et al., 2022). Oleh karena itu, penerapan karakter cinta tanah air pada siswa sangat penting untuk menumbuhkan rasa cinta, kepedulian, dan kebanggaan terhadap berbagai hal yang dimiliki oleh Indonesia.

Penerapan nilai karakter dapat berjalan efektif melalui strategi pembelajaran yang melibatkan pemahaman materi oleh guru pada pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan nilai-nilai karakter, pertanyaan dan tugas yang mengarah pada pengembangan nilai-nilai karakter dan kegiatan yang menumbuhkan karakter baik pada siswa (Rahmi et al., 2021). Oleh karena itu, nilai karakter toleransi dan cinta tanah air dapat diterapkan pada materi IPS Kekayaan Budaya Indonesia yang dikemas dalam bentuk *e-modul*. Adanya penanaman nilai karakter toleransi dan cinta tanah air pada pembelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia diharapkan dapat mendorong siswa untuk menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati terhadap semua perbedaan baik budaya, agama, suku, dan ras, serta menumbuhkan rasa cinta dan peduli terhadap beragam kebudayaan lokal setiap daerah di Indonesia.

Merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ningrum et al (2022), *e-modul* berbasis *problem solving* dan karakter sangat valid karena memenuhi kriteria sangat valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V. Dijelaskan pula bahwa setelah menggunakan *e-modul* karakter mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, dan jujur siswa semakin meningkat. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nando et al (2023) bahwa *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis karakter mendapatkan kategori sangat valid dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fauziah et al (2024) menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran IPS bermuatan nilai karakter tanggung jawab dikategorikan valid untuk digunakan oleh siswa untuk belajar di sekolah atau di rumah, serta dapat meningkatkan karakter tanggung jawab yang tergolong sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat persoalan serupa pada dua Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Kabupaten Malang. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar seadanya seperti LKS, buku paket, dan buku perpustakaan yang tentunya kurang menarik bagi siswa. Bahan ajar tersebut hanya berisi penjelasan materi disertai gambar yang tidak berwarna, terdapat beberapa bahasa yang sulit dimengerti oleh siswa, yang dapat membuat siswa cepat bosan dan kurang memperhatikan selama pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menginformasikan adanya keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk mengejar target materi, sehingga membuat guru belum sepenuhnya dapat memanfaatkan secara maksimal fasilitas atau sarana yang disediakan sekolah yang sebenarnya dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif.

Sementara itu, hasil wawancara dengan guru menginformasikan bahwa siswa sebenarnya kurang tertarik, mudah bosan membaca materi di LKS dan buku paket. Mereka lebih suka sumber belajar dengan banyak gambar berwarna ataupun berbentuk visualisasi seperti video pembelajaran. Di sisi lain, guru juga belum mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS, terutama materi kekayaan budaya Indonesia. Pengintegrasian nilai karakter dalam pembelajaran IPS akan membantu menumbuhkan dan meningkatkan karakter yang lebih baik dalam diri peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukannya sebuah bahan ajar interaktif untuk menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu salah satunya dengan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi berupa *e-modul*.

Pengembangan *e-modul* dalam penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya karena pengembangan *e-modul* dalam penelitian berbasis pada nilai karakter toleransi dan cinta tanah air yang fokus pada pembelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia. Pada *e-modul* terdapat tiga materi pembelajaran, setiap materi pembelajaran menyajikan kegiatan atau aktivitas yang diharapkan dapat mendorong siswa untuk menumbuhkan nilai karakter melalui kegiatan menyimak, berdiskusi, belajar bahasa daerah, bernyanyi lagu nasional dan daerah, ayo berlatih, ayo menulis puisi, dan membuat poster. Secara khusus, *e-modul* menyajikan aktivitas dan tugas yang dirancang untuk menumbuhkan sikap toleransi dan cinta tanah air, seperti diskusi kelompok menemukan keberagaman budaya pada setiap daerah, menulis puisi tentang budaya lokal, dan membuat poster tentang pelestarian budaya. Selain itu, *e-modul* memuat kuis interaktif berupa *games find the match* berbantuan aplikasi *Wordwall* agar pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. *E-modul* juga dilengkapi dengan beragam gambar keragaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia serta video pembelajaran dari Youtube yang bisa diakses secara langsung pada *e-modul*. Pada sisi tampilan, *e-modul* dikembangkan sangat menarik dengan komposisi warna, animasi, *font*, dan *background* yang bervariasi.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan pengembangan *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air adalah untuk menghasilkan *e-modul* yang valid, praktis, dan efektif digunakan oleh guru sekaligus sebagai sumber belajar bagi siswa. Pengembangan *e-modul* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa juga dapat mengenali secara langsung berbagai keberagaman budaya Indonesia melalui penyajian materi yang didukung oleh gambar, video pembelajaran, dan kegiatan dalam *e-modul* tentang keragaman budaya. Selain itu, *e-modul* ini juga diharapkan mampu menumbuhkan nilai karakter toleransi dan cinta tanah air pada siswa. Fokus penelitian ini terletak pada validitas, kepraktisan, dan keefektifan *e-modul* IPS berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air untuk siswa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model ini diterapkan untuk mengembangkan produk berupa *e-modul* IPS berbasis karakter yang valid, praktis, dan efektif dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran. Subjek uji penelitian pengembangan ini terdiri dari guru kelas IV dan 20 siswa kelas IV SD.

Pengumpulan data menggunakan instrumen angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket kepraktisan guru, angket respons siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif merupakan data yang diperoleh pada tahap *review* dari para ahli berupa saran dan komentar sebagai bahan perbaikan *e-modul*. Analisis data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari tahap *review* ahli berupa skor pada lembar validasi untuk mengukur validitas dan kepraktisan *e-modul* yang dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* 1-4. Penilaian terhadap efektivitas *e-modul* diukur dengan menggunakan hasil tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* (*pretest-postest*) dan dihitung menggunakan uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun penjabaran tahapan model ADDIE yaitu sebagai berikut. Pertama, tahap *analysis*. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan merupakan kegiatan penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV SD. Hasil observasi pembelajaran di kelas IV, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah tanpa model pembelajaran bervariasi yang membuat pembelajaran menjadi monoton.

Pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar seadanya seperti LKS, buku paket, dan buku perpustakaan tentunya kurang menarik bagi siswa, sehingga membuat mereka cepat bosan dan kurang memperhatikan selama pembelajaran. Guru kelas juga mengungkapkan keterbatasan mereka dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dengan mengintegrasikan teknologi. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki untuk mengejar target materi, sehingga membuat guru belum dapat memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan media dan bahan ajar digital interaktif.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, ditemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar digital berupa *e-*

modul IPS. Pengembangan *e-modul* IPS bertujuan untuk membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia sekaligus sebagai bahan ajar mandiri siswa. Analisis kurikulum yang dilakukan mengacu pada kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) IPS yang akan digunakan dalam pengembangan *e-modul*. Pada analisis kurikulum dapat diintegrasikan nilai karakter pada *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air yang digunakan oleh guru kelas IV SD.

Kedua, tahap *design*. Tahap ini merupakan tahap perancangan produk berupa *e-modul* yang akan digunakan sebagai solusi dari hasil analisis sebelumnya. Langkah-langkah penyusunan produk berupa *e-modul* meliputi 1). Merancang konsep konten materi pada *e-modul* IPS berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air yang disesuaikan dengan CP dan TP pada muatan IPS; 2). Membuat desain produk dengan aplikasi *Canva* dan *Flipbook Maker Heyzine* yang terdiri dari tampilan *cover*, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, CP, TP, materi pembelajaran, kegiatan belajar, rangkuman materi, soal latihan, *games* aplikasi *Wordwall*, soal evaluasi, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka. Semua itu dilengkapi dengan gambar berbagai ragam budaya dari setiap daerah di Indonesia, video pembelajaran, animasi, dan *background* bervariasi agar semakin menarik. Aktivitas atau kegiatan yang disajikan dalam *e-modul* dirancang dengan mengintegrasikan nilai karakter toleransi dan cinta tanah air melalui pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia dengan menarik.

Tabel 1. Integrasi Karakter Toleransi dan Cinta Tanah Air pada *e-modul*

Kegiatan	Deskripsi	Kegiatan	Deskripsi
	Tampilan <i>cover e-modul</i> IPS Kekayaan Budaya Indonesia dengan menampilkan berbagai keragaman budaya di Indonesia yang disajikan dengan sangat menarik.		Kegiatan menyanyikan lagu Indonesia raya, siswa dapat mengekspresikan rasa cinta dan kesetiaan terhadap Indonesia lambang nasionalisme. (karakter cinta tanah air)

Kegiatan	Deskripsi	Kegiatan	Deskripsi
	<p>Kegiatan menyanyikan lagu daerah, siswa berarti menghormati dan mengapresiasi kekayaan budaya dari daerah tersebut. (Karakter toleransi dan cinta tanah air)</p>		<p>Siswa diajak untuk menghargai dan mengenali keragaman bahasa daerah di Indonesia. Siswa belajar untuk menghormati perbedaan budaya yang tercermin dalam berbagai bahasa daerah. (Karakter toleransi dan cinta tanah air)</p>
	<p>Kegiatan menyimak video pembelajaran tentang keragaman budaya, siswa diajak untuk menghargai dan memahami keberagaman budaya yang ada di masyarakat. (karakter toleransi)</p>		<p>Kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat menentukan sikap yang tepat dalam menghadapi keberagaman budaya dan mencakup nilai toleransi terhadap perbedaan dan menghargai keberagaman. (karakter toleransi)</p>
	<p>Kegiatan ayo berlatih, siswa dapat menentukan sikap menghargai dan tidak menghargai keragaman budaya di sekitarnya, serta upaya siswa dalam melestarikan keragaman budaya. (karakter toleransi)</p>		<p>Kegiatan membuat video perkenalan diri menggunakan bahasa daerah asal, siswa dapat mengekspresikan identitas budaya dan kebanggaan terhadap daerah atau budaya mereka sendiri. (karakter cinta tanah air)</p>
	<p>Kegiatan menulis puisi, siswa dapat mengekspresikan penghargaan dan rasa cinta terhadap daerah Malang melalui tulisan mereka. (karakter cinta tanah air)</p>		<p>Kegiatan membuat poster tidak hanya mengajarkan penghargaan terhadap kekayaan budaya, tetapi juga menggalang rasa cinta terhadap tanah air dengan membangkitkan kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya bangsa. (karakter cinta tanah air)</p>

Ketiga, tahap *development*. Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap *design*. Di mana pada tahap ini merealisasikan hasil desain secara utuh dalam bentuk sebuah *e-modul* berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air pada IPS materi kekayaan budaya Indonesia yang sudah memuat materi dan media yang dibutuhkan. *E-modul* memuat total keseluruhan 80 halaman, berikut *link e-modul* yaitu (<https://heyzine.com/flip-book/5005ba4ec9.html>). Setelah itu, dilakukan validasi untuk menguji validitasnya pada dosen sebagai validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memperoleh saran masukan sebagai perbaikan untuk *e-modul*. Hasil uji validitas *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air yang diperoleh pada setiap validator adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Validasi	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	92,3%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	95%	Sangat Valid
3	Ahli Media	97,5%	Sangat Valid
Rata-Rata		94,9%	Sangat Valid

Tabel 2 menunjukkan penilaian ahli materi dari aspek *self instruction*, *self contained*, *adaptive*, dan *user friendly* memperoleh persentase 92,3% dengan kategori sangat valid. Ahli bahasa pada aspek bahasa, penggunaan kalimat, kesesuaian perkembangan siswa, dan penggunaan kaidah bahasa memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli media dari aspek teknis, daya tarik, teks, dan tampilan media memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan keseluruhan penilaian dari hasil validasi ahli memperoleh persentase sebesar 94,9% dengan kategori sangat valid.

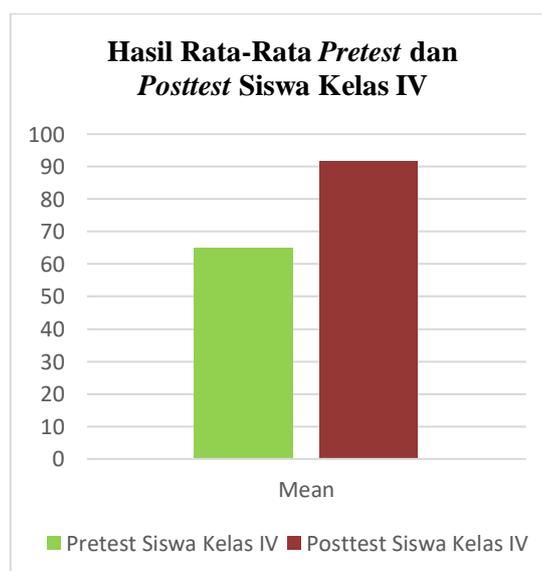
Keempat, tahap *implementation*. Setelah produk melewati uji validasi dan revisi, produk akan dilakukan uji coba di lapangan dengan melakukan uji kepraktisan pada guru dan siswa kelas IV di salah satu SD Negeri di Kabupaten Malang. Hasil uji kepraktisan *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air didapatkan dari hasil angket yang diberikan kepada guru kelas IV dan 20 siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun hasil uji kepraktisan guru dan siswa diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

No	Praktisi	Persentase	Kategori
1	Guru Kelas IV	98%	Sangat Praktis
2	Siswa Kelas IV	92,5%	Sangat Praktis
Rata-rata		95,25%	Sangat Praktis

Tabel 3 menunjukkan angket praktis guru kelas IV memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat praktis dan respons siswa memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata dari hasil kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95,25% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori “sangat praktis”.

Materi dan aktivitas kekayaan budaya Indonesia dalam *e-modul* memuat nilai karakter toleransi dan cinta tanah air dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Mereka sangat antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan *e-modul*, di mana *e-modul* memiliki desain yang menarik disertai berbagai gambar, animasi, video pembelajaran, aktivitas, kuis interaktif, dan soal latihan yang membuat siswa sangat tertarik dalam mempelajari materi kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, dengan penggunaan yang mudah dengan hanya mengakses *link* yang telah diberikan oleh guru, sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan *e-modul* sebagai bahan ajar mandiri mereka kapan saja melalui *smartphone*. Hal tersebut tentu dapat membantu siswa dalam belajar mandiri, mereka juga dapat mengulang materi sampai mereka benar-benar memahaminya. Kelima, tahap *evaluation*. Pada tahap terakhir, peneliti mengevaluasi hasil penelitian dengan memberikan soal evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* pada 20 siswa kelas IV SD untuk mengetahui efektivitas *e-modul* terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil *Pretest Posttest* Siswa Kelas IV

Gambar 1 menunjukkan hasil tes nilai *pretest* rata-rata siswa mendapatkan skor 64,75. Kemudian siswa diberikan lagi *posttest* setelah menggunakan *e-modul* dan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 91,75. Hal tersebut berarti, setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan. Hasil tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan uji *n-gain* untuk mengetahui keefektifannya.

Tabel 4. Hasil Rata-Rata *Pretest* dan *Postest* Melalui Uji *N-Gain*

Subjek	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>	Post-Pre	Skor Maks - Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)	Kategori/Tingkat N-Gain
20 Siswa Kelas IV	91,75	64,75	27	35,25	0,780615	78,06150794	Efektif

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji *n-gain* didapatkan hasil skor 0,7806 atau 78,06 dengan kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air efektif untuk digunakan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mendapatkan temuan yaitu *e-modul* memberikan dampak positif terhadap siswa. Siswa dengan mudah memahami materi yang ditunjukkan siswa dapat mendeskripsikan materi kekayaan budaya Indonesia dengan baik. Materi disajikan ringkas disertai dengan berbagai gambar ragam budaya dan bahasa daerah yang mudah dipahami. Siswa juga sangat senang belajar dengan berbagai kegiatan yang telah disajikan pada *e-modul*, seperti belajar bahasa daerah, bernyanyi, berdiskusi, dan bermain *games find the match* mencocokkan gambar keragaman budaya dengan asal daerahnya. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia yang mudah diakses dengan *link*.

Siswa mampu menerapkan sikap toleransi dengan menghargai pendapat dan saling bekerja sama dengan teman kelompoknya melalui kegiatan berdiskusi menemukan keragaman budaya dari suatu daerah dan diskusi menentukan sikap yang tepat terhadap keragaman di sekitarnya yang telah disajikan dalam *e-modul*. Mereka sangat antusias ketika kegiatan belajar bahasa daerah dan menyanyikan lagu daerah, hal tersebut menunjukkan bahwa karakter toleransi tumbuh dalam diri siswa dengan menghargai dan mengenali keragaman bahasa daerah di Indonesia. Mereka juga dapat menyalurkan

keaktivitas dan mengekspresikan rasa cinta terhadap budaya Indonesia mereka melalui kegiatan menggambar poster dan menulis puisi dengan tema keragaman budaya.

E-modul didesain dan dikembangkan dengan menarik agar siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari kekayaan budaya Indonesia semakin meningkat. *E-modul* dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama siswa memiliki koneksi internet. Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, sehingga sangat membantu siswa yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami materi. Hal tersebut berarti bahwa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar sekaligus sumber belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih baik pada pembelajaran IPS di kelas IV SD.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air untuk kelas IV SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. *E-modul* ini telah dilakukan uji validitas pada tahap pengembangan. Berdasarkan hasil uji validasi validitas dari dosen ahli materi memperoleh persentase 92,3% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid, serta ahli media memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan penilaian dari ahli validasi memperoleh persentase 94,9% dengan kategori sangat valid. Dapat dinyatakan bahwa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air dari segi validitas materi, bahasa, dan media sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. *E-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air ini tentunya didesain dengan sangat menarik.

Temuan tersebut sejalan dengan pernyataan Sulistyowati et al (2019) bahwa bahan ajar yang menarik yaitu bahan ajar yang didesain secara unik dan tidak monoton, materi disajikan ringkas dan rinci, serta penggunaan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa. *E-modul* juga dilengkapi dengan gambar, video, serta *games* yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian siswa, mendorong minat belajar siswa, mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, dan terciptanya pembelajaran yang bermakna (Putra & Wulandari, 2022). Hal ini berarti bahwa penyajian *e-modul* yang menarik tentunya memiliki dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa, sehingga mereka mampu memahami cakupan materi secara lebih luas yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman (Purwaningtyas & Mardati, 2020).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiamsa et al (2019) yang mengembangkan *e-modul* berbasis karakter nasionalisme pada materi proklamasi kemerdekaan bahwa secara keseluruhan mendapatkan penilaian dari para ahli dengan skor 92,36% dengan kategori valid digunakan dalam pembelajaran. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Junia & Sujana (2023) yang mengembangkan *e-modul* interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia mendapatkan rata-rata skor validasi ahli 90,33% dengan kualifikasi sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* tersebut valid untuk diterapkan pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD. Penelitian lainnya oleh Nando et al (2023) yang mengembangkan *e-modul* pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis karakter mendapatkan hasil validasi ahli dengan keseluruhan mendapatkan rata-rata sebesar 85,58 dengan kategori sangat valid maka, *e-modul* berbasis karakter tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

Hasil uji kepraktisan pada tahap implementasi dilakukan dengan memberikan lembar angket kepraktisan guru dan lembar angket respons siswa kelas IV SD pada uji coba di lapangan. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan oleh guru mendapatkan persentase 98% dengan kategori sangat praktis. Hasil penilaian kepraktisan oleh 20 siswa mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan hasil penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa kelas V mendapatkan nilai persentase 95,25% dengan kategori sangat praktis. Dapat dinyatakan bahwa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air yaitu sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa kelas IV SD dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Selain itu, *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia juga mendapatkan respons positif dari siswa. *E-modul* yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam memberikan penjelasan materi kepada peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Azkiya et al., 2022).

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan memiliki ketertarikan pada proses pembelajaran. *E-modul* mudah diakses dan dapat digunakan oleh siswa secara mandiri serta mampu membantu guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi yang menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Salsabila & Amalia Dwi Masitha et al., *E-modul IPS Kekayaan Budaya Indonesia Berbasis Karakter Toleransi dan Cinta Tanah Air untuk Kelas IV Sekolah Dasar*

Syaban, 2022). Hal ini didukung oleh penelitian Manzil et al (2022) yang mengembangkan *e-modul* interaktif *Heyzine Flipbook* berbasis *scientific* hasil kepraktisan guru dan siswa memperoleh kategori sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar IPA dan mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Penelitian serupa lainnya oleh Meilasari et al (2024) yang mengembangkan *e-modul* bermuatan karakter mandiri, hasil uji kepraktisan guru dan siswa mendapatkan kategori sangat praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa kelas V dalam pembelajaran. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Pratama et al (2021) yang mengembangkan *e-modul* berbasis karakter nasionalis pada muatan PPKN kelas 4 memperoleh penilaian hasil praktisi guru dan siswa mendapatkan kriteria sangat baik, yang artinya *e-modul* praktis dalam penggunaannya.

Hasil uji efektivitas *e-modul* berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air dapat dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang telah dilakukan oleh siswa. Pada nilai *pretest* rata-rata siswa mendapatkan skor 64,75. Siswa kemudian diberikan *posttest* setelah menggunakan *e-modul* berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air dan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 91,75. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan pembelajaran *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan. Berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dilakukan uji keefektifan dengan menggunakan rumus *n-gain* memperoleh nilai rata-rata 0,7806 atau 78,06 dan mendapatkan kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri et al (2021) yang mengembangkan *e-modul* berbasis pendidikan karakter memperoleh hasil uji keefektifan sebesar 88,6% dengan kriteria sangat efektif, dengan hasil perolehan nilai yang didapatkan menunjukkan hasil ketuntasan belajar yang dilakukan oleh siswa. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Denay et al (2021) yang mengembangkan *e-modul* berbasis karakter toleransi dan gotong royong, memperoleh rata-rata nilai 84 dengan kriteria sangat tinggi, sehingga *e-modul* tersebut efektif digunakan oleh siswa dalam pembelajaran di kelas IV SD. Penelitian lainnya oleh Ningrum et al (2022) yang mengembangkan *e-modul* berbasis *problem solving* dan karakter memperoleh hasil keefektifan 90% dengan kriteria sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan karakter siswa yang semula masih kurang baik setelah menggunakan *e-modul* karakternya semakin meningkat.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar elektronik dalam proses pembelajaran di kelas IV SD. *E-modul* IPS berbasis karakter dinilai sebagai media digital interaktif yang dapat menyajikan materi berupa tulisan, video pembelajaran yang dapat dibuat secara mandiri atau mengambil dari Youtube, kuis berisi soal HOTS sehingga siswa tidak cepat bosan dan meningkatnya motivasi belajar siswa (Endaryati et al., 2021).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Roemintoyo & Budiarto (2021) bahwa penggunaan bahan ajar digital yang inovatif akan mampu membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* berbasis karakter dapat melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama, mandiri, disiplin, dan komunikatif melalui pembelajaran yang dikonsepsikan di dalam *e-modul* (Antari et al., 2023). Pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran untuk mengarahkan pada cara berpikir dan perilaku siswa yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa (Asa, 2019). Tujuan mengimplementasikan pendidikan karakter yaitu untuk menanamkan kebiasaan berperilaku baik dalam hal moral ataupun tingkah laku sehari-hari siswa yang mencerminkan karakter baik sebagai bekal hidup bermasyarakat (Susilo et al., 2022). Penanaman karakter pada siswa dapat dilakukan melalui nasihat, pembiasaan, keteladanan, dan penguatan (Anisyah et al., 2023). Selain itu, penerapan nilai karakter dikaitkan dengan nilai-nilai karakter, pertanyaan dan tugas yang mengarah pada pengembangan karakter siswa, dan kegiatan yang menumbuhkan karakter baik bagi siswa (Rahmi et al., 2021).

E-modul IPS berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air menyajikan berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran pada materi kekayaan budaya Indonesia yang diharapkan dapat menumbuhkan nilai karakter toleransi dan cinta tanah air pada diri siswa. Adanya pembiasaan melalui aktivitas kegiatan pembelajaran maka dapat membentuk pola pikir siswa, sehingga membentuk karakter toleransi dan mencegah sikap intoleransi (Tamaeka, 2022). Oleh karena itu, karakter toleransi sangat penting ditanamkan pada siswa. Di mana siswa berasal dari lingkungan yang beragam, sehingga untuk menciptakan kesadaran dan penerimaan setiap keberagaman guna terjalinnnya kerukunan yang harmonis antar sesama dan menghargai setiap perbedaan pendapat (Sari et al., 2020). Karakter cinta tanah air merupakan sikap yang menunjukkan rasa bangga terhadap bangsa Indonesia (Lismawati et al., 2022). Sikap cinta tanah air berarti dengan mencintai produk dalam negeri, rajin belajar

demokrasi kemajuan bangsa, mencintai lingkungan hidup, hidup bersih dan sehat, mengenal wilayah tanah air, dan kesadaran akan keragaman budaya Indonesia (Atika et al., 2019).

Secara tidak langsung, siswa diajarkan untuk mengenal dan mencintai Indonesia yang dapat diintegrasikan ke dalam setiap mata pelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia. Penggunaan *e-modul* IPS dengan mengintegrasikan nilai karakter toleransi dan cinta tanah air memberikan dampak positif dalam pembelajaran di kelas (Agung et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan *e-modul* IPS berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat menumbuhkan nilai karakter toleransi dan cinta tanah air dalam diri siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan *e-modul* IPS kekayaan budaya Indonesia berbasis karakter toleransi dan cinta tanah air untuk kelas IV dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Hasil penelitian kevalidan *e-modul* oleh ahli materi memperoleh nilai 92,3%, ahli bahasa 95%, dan ahli media 97,5% dengan memperoleh kategori sangat valid. Kepraktisan *e-modul* dinyatakan sangat praktis oleh guru memperoleh nilai 98% dan respon siswa memperoleh nilai 92,5%, sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan kriteria efektif. *E-modul* ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta berperan dalam menumbuhkan karakter toleransi dan cinta tanah air pada siswa. Penggunaan *e-modul* IPS berbasis karakter ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan menumbuhkan karakter siswa secara lebih baik. *E-modul* dapat menjadi bahan ajar mandiri yang membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini terbatas pada materi kekayaan budaya Indonesia, sehingga pengembangan materi lain atau penggunaan platform berbasis web maupun aplikasi untuk akses yang lebih luas dan mudah bagi siswa perlu dipertimbangkan dalam penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Adiama, P., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Nasionalisme Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(November), 149–157. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>
- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model

- STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42657>
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). *Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*.
- Amin, M. (2021). Peran Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 549–552.
- Anisyah, N., Marwah, S., & Yumarni, V. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Akhlak Anak Pra Sekolah. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 287–295. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.164>
- Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60236>
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3503>
- Asa, A. I. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Ki Hadjar Dewantara Dan Driyarkara. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 245–258. <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i2.25361>
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 610–618. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.50>
- Azkiya, H., Tamrin, M., Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Denay, R. S. S., Delawanti, D., & Romadhon. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Toleransi dan Gotong Royong di Kelas IV SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 371–380.
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., Slamet, S. Y., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56190>
- Fauziah, T. N., Hidayat, S., & Setiadi, P. M. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS Bermuatan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of ...*, 07(02), 264–273. <http://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/22516%0Ahttp://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/download/22516/6353>
- Junia, N. M. I., & Sujana, I. W. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.60243>
- Kirana, K. D. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Amalia Dwi Masitha et al., *E-modul IPS Kekayaan Budaya Indonesia Berbasis Karakter Toleransi dan Cinta Tanah Air untuk Kelas IV Sekolah Dasar*

- Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Toleransi Anak Usia 6-8 Tahun. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 136–151. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.2886>
- Lismawati, A., Adya Pribadi, R., & Rahman Hakim, Z. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Dalam Kegiatan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Sdit Al-Muhajirin. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 74–89.
- Manzil, E. F., Sukanti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>
- Meilasari, S., Kurniawan, Y., & Ahadianto, E. (2024). Pengembangan E-Modul Dengan Bermuatan Karakter Mandiri Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dalam Bidang Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(1), 52–67.
- Nando, P., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Persatuan Dan Kesatuan Berbasis Karakter Kelas IV SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 09(Desember), 9–17. <http://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/article/view/5520%0Ahttp://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/article/download/5520/3521>
- Ningrum, D. S., Ratnaningsih, A., & Ngazizah, N. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Problem Solving dan Karakter Kelas V Peristiwa dalam Kehidupan di SD Negeri Kliwonan. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 265–280. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/7578>
- Pratama, A. S., Yulianti, & Romadhon. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Nasionalis Pada Muatan PPKN Kelas 4 Di SDN Gadang 1 Kota Malang Universitas. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(3), 248–253.
- Priyantoko, & Hasanudin, C. (2022). Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan 5C Siswa di Era Society 5.0. *Senada (Seminar Nasional Daring)*, 2(1), 356–365.
- Purwaningtyas, A. H., & Mardati, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (Katar) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas Ii Sd. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i1.2270>
- Putra, I. W. D., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Modul Interaktif Berorientasi Karakter Peduli Lingkungan untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 185–196. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.45886>
- Putri, Elsa Savrina, Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Elementary*, 6(1), 104–108. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>
- Putri, Eni Septiana, Yulianti, & Romadhon. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi IPS Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(November), 381–388. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/665>
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan*, 3(6), 5136–5142. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1640>
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896–7905. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam Implementasi Karakter Toleransi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 382. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2824>
- Sulistiyowati, P., Wahidiyah, D. M. N., & Setiawan, D. A. (2019). Membangun Karakter Nasionalisme Melalui Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia pada Materi Tokoh-tokoh Proklamasi. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(1), 32–37. <https://doi.org/10.21067/jmk.v4i1.3392>
- Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., & Yuningsih, Y. (2022). Character Education Trend in Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 180–188. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20411>
- Tamaeka, V. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Toleransi Melalui Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *TOLERANSI: Media Komunikasi Umat Beragama*, 14(1), 14–22.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>