**VALIDITAS E-MODUL *LECTORA INSPIRE* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MUATAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Yulfia Nora1, Ira Rahmayuni Jusar2, Ade Fitri Rahmadani3, Tiwi Aulia Safitri4

124Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta

3Program Studi PTIK, Universitas Bung Hatta

1[yulfianora@bunghatta.ac.id](mailto:yulfianora@bunghatta.ac.id), [2irarahmayunijusar@bunghatta.ac.id](mailto:2irarahmayunijusar@bunghatta.ac.id), [3adefitri.rahmadani@bunghatta.ac.id](mailto:3adefitri.rahmadani@bunghatta.ac.id), 4auliasafitritiwi@gmail.com

**Abstrak:** Pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid-19 yang dilakukan guru, cenderung hanya memanfaatkan aplikasi *whatsapp* sebagai media dalam pemberian tugas dan pengumpulan tugas oleh siswa. Selain itu, sumber belajar yang digunakan siswa di rumah belum inovatif, hanya bersumber dari buku dan Lembar Keja Siswa (LKS). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research anda Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Intrumen pengumpulan data penelitian yaitu berupa lembar angket validitas. E-modul divalidasi oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh validitas aspek materi sebesar 89% dan validitas aspek desain sebesar 83% dengan rata-rata 86% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: e-modul IPS, lectora, discovery learning

***VALIDITY OF LECTORA INSPIRE E-MODULE BASED ON DISCOVERY LEARNING ON SOCIAL STUDIES CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL***

***Abstract:*** *The implementation of online learning during the COVID-19 pandemic, which was carried out by teachers, tended to only use the WhatsApp application as a medium in assigning assignments and collecting assignments by students. In addition, the learning resources used by students at home are not yet innovative, only sourced from books and Student Worksheets (LKS). This research aims to describe the validity of the Lectora Inspire e-module based on discovery learning in the fourth grade social studies content of elementary schools. The research method used is Research and Development (R&D). Research and development is a research method used to find, develop and validate a product. The instrument for collecting research data is in the form of a validity questionnaire sheet. The e-module is validated by two experts, namely a material expert and a design expert. Based on the results of data analysis, the validity of the material aspect is 89% and the validity of the design aspect is 83% with an average of 86% with very valid criteria. Thus, the discovery learning-based Lectora Inspire e-module on the social studies content for grade IV elementary schools that was developed can be used in learning.*

Keywords: e-module, IPS, lectora, discovery learning

**PENDAHULUAN**

Awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan merebaknya pandemi global *coronavirus disease* 2019 (covid-19) yang menjangkiti mayoritas negara di belahan dunia termasuk Indonesia. Virus ini dianggap serius karena berkembang sangat cepat, yang dapat menyebabkan infeksi parah dan gagal organ. Pada tanggal 11 maret WHO menetapkan virus corona sebagai pandemi. Untuk menekan penyebaran covid-19, pemerintah Indonesia melakukan berbagai upaya salah satunya dengan memberlakukan *lockdown* dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Hairiyah, 2020). Dengan diberlakukannya kebijakan tersebut, mengakibatkan kegiatan di lembaga pendidikan formal maupun non formal di rumahkan.

Lembaga pendidikan termasuk sekolah mau tidak mau harus beradaptasi, dimana kegiatan belajar mengajar tidak lagi secara tatap muka, melainkan secara *online*. Pembelajaran secara online atau yang disebut juga dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) cenderung memanfaatkan teknologi informasi sebagai medianya. Pada semester kedua *tahun* ajaran 2020/2021 pada awal Januari lalu, beberapa pemerintah daerah di Indonesia termasuk kota Padang sudah mengizinkan pelaksanaan pembelajaran secara luring dengan syarat tetap mengikuti protokol kesehatan. Namun pembelajaran luring tidak *full* dilakukan dalam satu minggu, hal ini tergantung kebijakan sekolah. Artinya pada saat ini pembelajaran daring tetap dilakukan. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar pembelajaran daring dilakukan 2 atau 3 kali dalam seminggu. Akibat dari kondisi ini, guru menghadapi berbagai permasalahan, mulai dari sulitnya beradaptasi dengan teknis pembelajaran daring, kurangnya kerjasama orang tua siswa hingga membengkaknya biaya kuota.

Studi pendahuluan yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar (SD) Negeri di kelurahan Sungai Sapih Padang (SD Negeri 10, 11 dan 12 Sungai Sapih), ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring cenderung dengan memanfaatkan aplikasi *whatsApp*. Aplikasi *whatsApp* dimanfaatkan oleh sebagian besar guru kecenderungan hanya untuk pemberian tugas dan pengumpulan tugas oleh siswa. Sebagaian guru lainnya memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mengirimkan video pembelajaran, dimana video pembelajaran tersebut didapat guru dari internet bukan disiapkan sendiri. Dengan fasilitas yang disediakan sekolah seperti komputer atau laptop, guru pada dasarnya dapat membuat video pembelajaran sendiri dengan memperhatikan kurikulum, kebutuhan dan karakteristik siswa. Jika saja guru dapat memanfaatkan fasilitas tersebut, materi yang disajikan akan tepat sasaran dan sesuai kurikulum. Diketahui juga bahwa sumber belajar yang digunakan siswa di rumah yaitu hanya berupa buku tematik dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Pemanfaatan sumber belajar berupa buku tentu tidak dapat menciptakan pembelajaran interaktif. Kemungkinan sebagian besar siswa tidak berminat untuk membacanya, apalagi untuk mata pelajaran tertentu seperti IPS yang isinya berupa uraian panjang. Dari buku yang digunakan siswa khususnya pada kelas IV, juga diketahui bahwa materi yang disajikan secara tematik. Dimana diketahui bahwa tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa konsep antar matapelajaran dalam satu tema. Pembelajaran IPS merupakan bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat di tinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Sardjiyo,2009). Selanjutnya Kristin (2016) menyatakan bahwa “IPS merupakan terjemahan *social studies*. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala pertimbangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2014)

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka perlu adanya upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran kearah yang lebih baik, inovatif, efektif dan efisien. Tren penggunaan ICT dalam dunia pendidikan semakin marak. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung telah banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan. Seorang guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien (Shalikhah, N.D, 2016). Salah satu pembelajaran efektif dan efisien tersebut yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik atau e-modul pada muatan IPS dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* berbasis *discovery learning*. Bahan ajar merupakan semua bahan baik berupa informasi, alat, dan teks yang terstruktur menampilkan secara utuh kompetensi yang akan dikuasai siswa pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Bahan tersebut bisa berupa buku pelajaran, modul, handout, LKS, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan lain sebagainya (Suarsana & Mahayukti, (2013). E-Modul merupakan sarana bahan ajar untuk pembelajaran yang di dalamnya berisi materi pembelajaran, metode, dan cara evaluasi secara tersusun dan menarik untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan secara eletronik (Pratama, Yuniasih, Sulistyowati, 2019). Modul elektronik atau disebut dengan e-modul merupakan contoh dari implemnetasi pengembangan teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan (Prastowo, 2014). E-modul adalah salah satu contoh bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri (Fajriati, 2018). E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, kelebihannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana, Mahayukti, 2013).

Karakteristik modul yaitu, (1) modul dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri, (2) modul merupakan program pembelajaran yang utuh dan sistematis, (3) modul mengandung tujuan, bahan atau kegiatan dan evaluasi, (4) modul disajikan secara komunikatif dua arah, (5) modul diupayakan agar dapat mengganti beberapa peran mengajar, (6) modul memiliki cakupan terukur dan terfokus, (7) modul mementingkan aktifitas belajar pemakai (Daryanto, 2013). Salah satu fungsi modul yaitu, meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa harus melalui tahap muka secara teratur (Pratama, Yuniasih, Sulistyowati, 2019). *lectora inspire* adalah perangkat lunak *authoring tool* dalam pengembangan konten *e-learning*  yang dikembangkan oleh *Trivants corporation. Software Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menyisipkan video, menyisipkan gambar, menyisipkan suatu lembar tes berupa soal soal pertanyaan, dan *software Lectora Inspire* ini sangat mendukung untuk membuat sebuah e-modul (Kiruna, Subekti, Genroyono, 2018).

E-Modul pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat disajikan secara *online* maupun *offline*. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara mandiri baik di sekolah ataupun di rumah melalui e-modul tersebut. Efektivitas penggunaan modul elektronik berbasis *lectora inspire* lebih besar dari efektivitas kelas tanpa menggunakan modul dalam meningkatkan hasil belajar (Kiruna, Subekti, Genroyono, 2018). Materi uji atau evaluasi yang terdapat dalam *lectora inspire*  dapat menamplikan *feedback* dan skor yang bisa diketahui langsung (Handoyono, Suparmin, Nugroho, 2020). *Discovery learning* adalah sebuah model pembelajaran dan tertuju pada sejumlah acuan untuk melaksanakan pembelajaran serta memiliki perbedaan pada tingkatan tertentu berdasarkan pengalaman penemuan dari pengalaman pembelajaran sebelumnya (Darmawan & Wahyudin, 2018). Model *discovery learning* banyak memberikan kesempatan bagi para perserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, kegiatan seperti itu akan lebih membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri. Model *discovery learning* ini menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik para anak didik yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi mereka dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Rosarina, Sudin, Sujana, 2016). *D*iscovery *learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah (Yuliana, 2018). Jadi, keunggulan dari e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* ini yaitu dapat diakses secara *offline* ataupun *online* dan siswa dapat belajar secara mandiri di rumah ataupun di sekolah melalui langkah-langkah model *discovery learning* yang terdapat atau yang terintegrasi di dalam e-modul.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mendeskripsikan validitas e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar pada aspek materi/konten dan desain/tampilan.

**METODE**

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian ini melalui 3 tahap yaitu tahap *define, design, dan develop*. metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket dan insrumen pengumpul datanya yaitu menggunakan lembar angket validitas.

E-modul yang sudah didesain dan dikembangkan divalidasi oleh dua orang ahli/pakar yaitu ahli materi (konten) dan ahli desain. Uji validitas bertujuan untuk memeriksa kesesuaian isi modul dengan kurikulum yang berlaku, kebenaran konsep-konsep, dan tampilan modul. Validitas dilakukan oleh pakar dan ahli pendidikan sesuai bidang kajiannya. Kritikan, masukan, dan saran dari validator akan menjadi bahan untuk merevisi e-modul yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan dari e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar. Informasi yang diperoleh dari hasil validitas e-modul dianalisis secara kualitatif. Sedangkan untuk data dari hasil lembar validasi e-modul dianalisis secara kuantitatif, kemudian digunakan teknik deskriptif untuk menarik kesimpulan yang bersifat kualitatif. Analisis penilaian e-modul diolah menggunakan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | |  | |
| Sumber: Riduwan (2015)  x100% |

Hasil dari persentase tersebut kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan kriteria interpretasi berikut ini.

Tabel 1. Kriteria persentase validitas e-modul

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Presentase | Kriteria |
|  | 0%-20% | Tidak valid |
|  | 21%-40% | Kurang valid |
|  | 41%-60% | Cukup valid |
|  | 61%-80% | Valid |
|  | 81%-100 | Sangat valid |

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

***Hasil***

* + - * 1. Penyajian hasil penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar yang sudah dicapai meliputi tahap *define, design dan develop*. Berikut uraian dari setiap tahap penelitian yang sudah dilakukan.

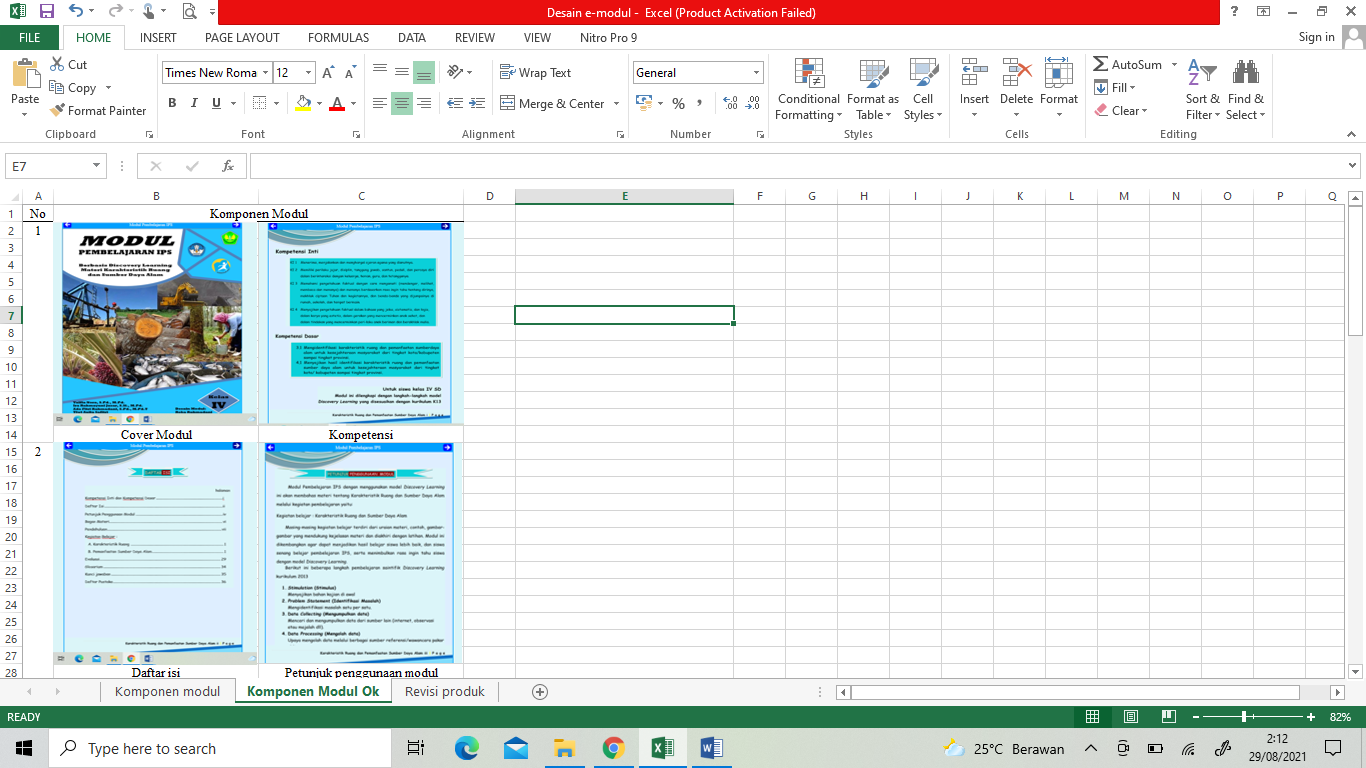
1. Tahap *define*

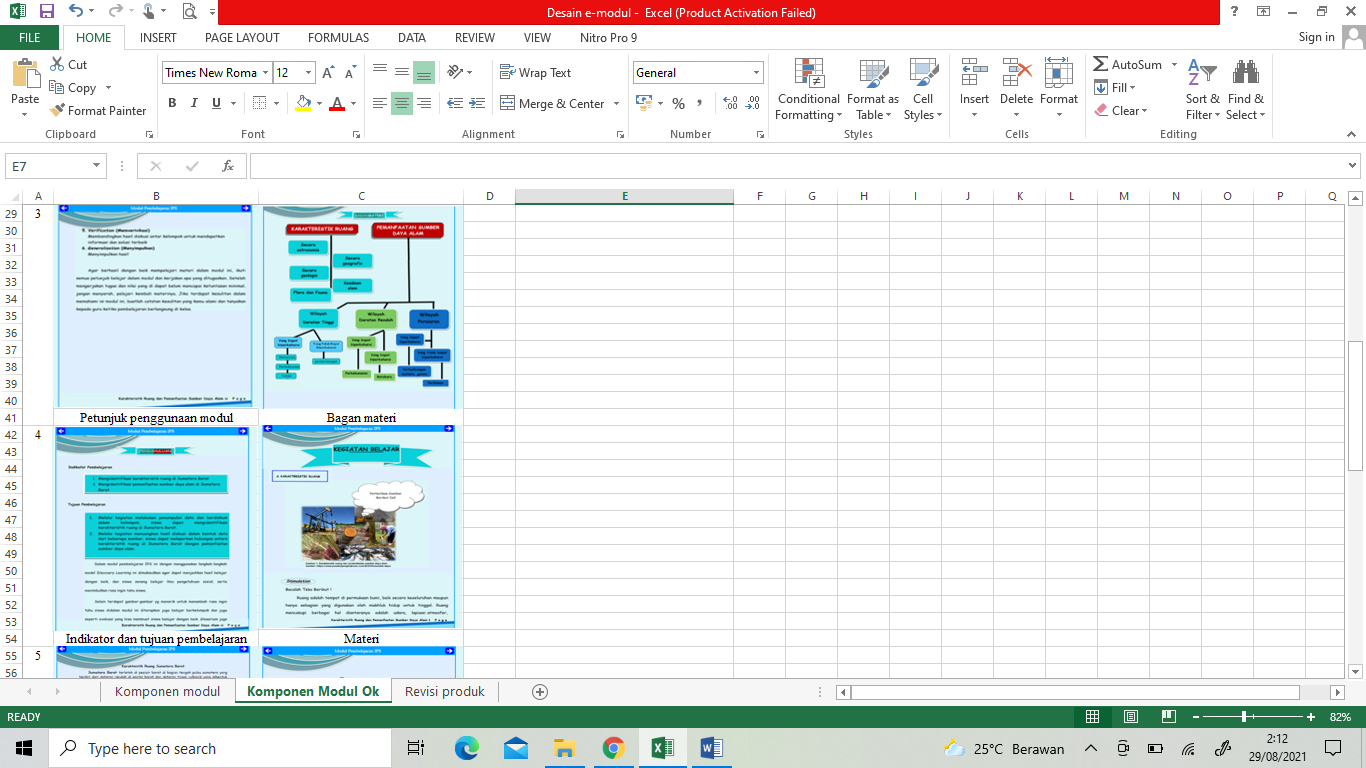
Pada tahap *define* dilakukan (1) Analisis kurikulum IPS kelas IV sekolah dasar yang meliputi analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, merumuskan indikator, tujuan pembelajaran. (2) Analisis konsep. Analisis konsep dilakukan sebagai langkah awal dalam mengembangkan materi. Materi dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama dari materi yang akan dikembangakan menjadi e-modul *lectora inspire* berbasis *Discovery Learning.* (3)Analisis siswa. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa sehingga modul yang dikembangkan setidaknya sesuai denganperkembangan kognitif dan usia siswa. Dari hasil analisis siswa diketahui bahwa siswa kelas IV sekolah dasar berada pada rentang usia 9 sampai 10 tahun. Tahap perkembangan kognitif usia kelas IV ini berada pada tahap operasional konkrit yang artinya siswa dapat memahami segala sesuatu jika materi yang disajikan secara konkrit.

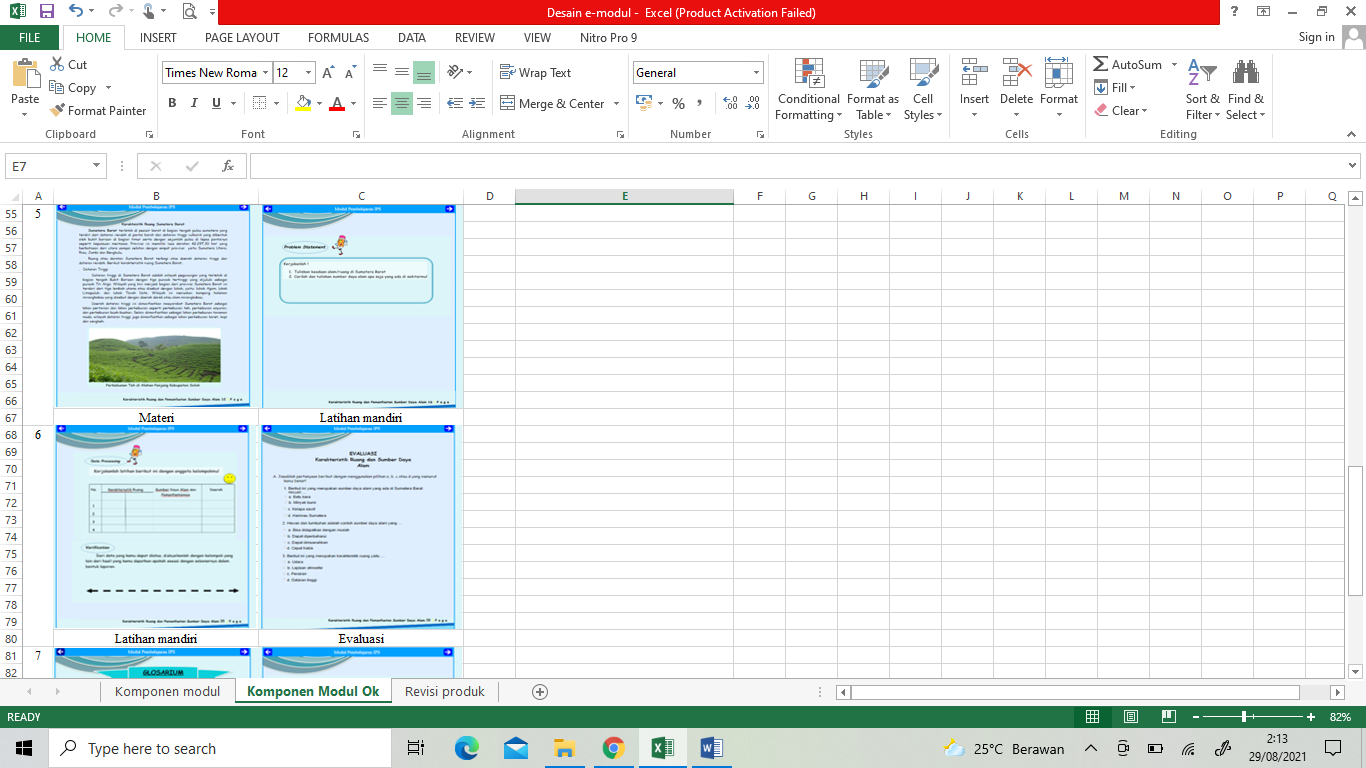
1. Tahap *design*

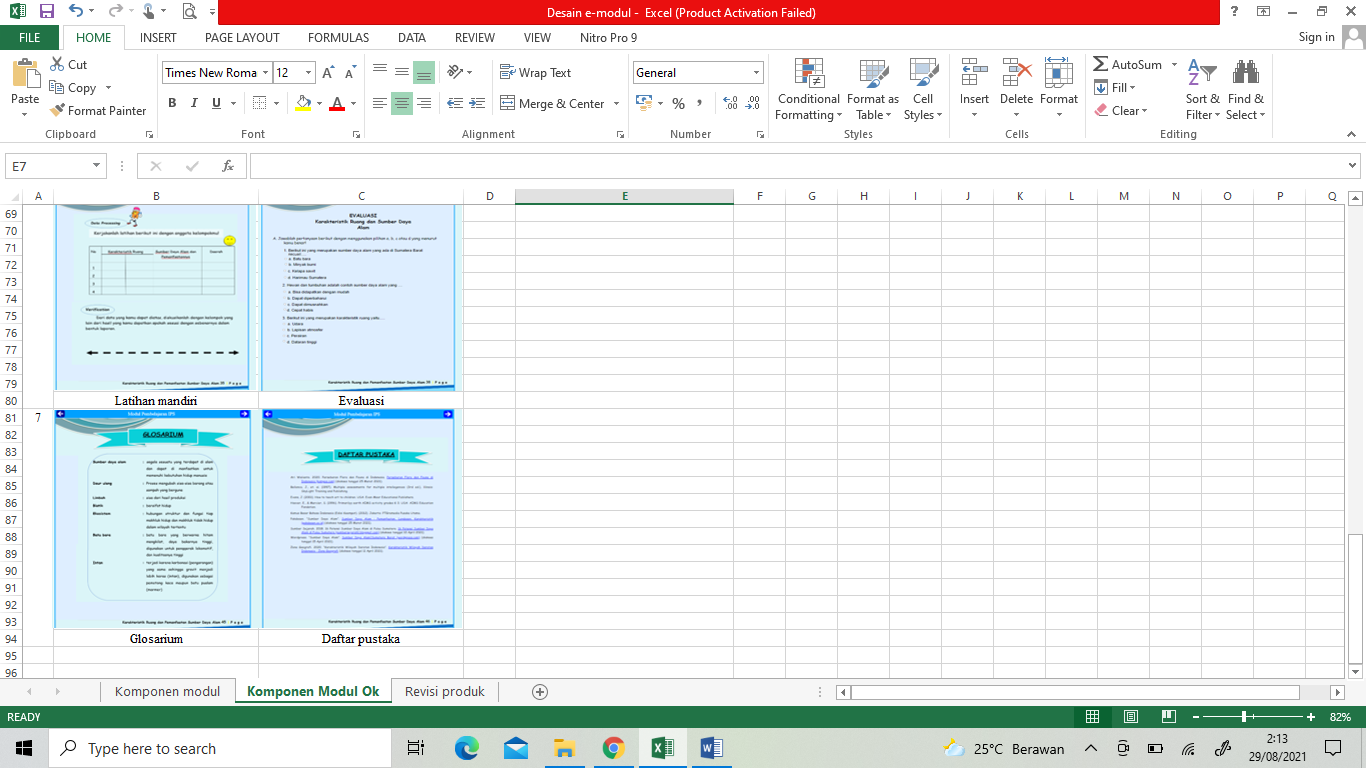
Tahap *design* meliputi kegiatan perancangan dan penyusunan e-modul berbasis *discovery learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Aplikasi *lectora inspire* yang digunakan adalah versi 18. E-modul di desain dengan semenarik mungkin dengan mnggunakan warna-warna kontras dan menampilkan berbagai gambar yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Desain e-modul yang dikembangkan dapat di lihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Komponen e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning*









1. Tahap *develop*

Pada tahap *develop* dilakukan uji validitas e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning.* Uji validitas dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli desain dengan memberikan penilaian terhadap e-modul melalui lembar angket validitas. Pada aspek materi, indikator penilaiannya terkait dengan kesesuaian dengan kompetensi, kebenaran konsep, kejelasan, keterbacaan dan kemenarikan. Untuk aspek desain, indikator penilaiannya terkait dengan tata letak, teks, warna, gambar dan pemakaian.

* + - * 1. Analisis data

Data pada penelitian ini berupa data validitas yang diperoleh dari hasil analisis data validitas aspek materi dan desain. Hasil analisis data validitas materi dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Analisis data validitas aspek materi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek penilaian | Skor yang diperoleh | Skor Maks. | Persentase |
| 1 | Kesesuaian | 15 | 20 | 75% |
| 2 | Kebenaran konsep | 8 | 10 | 80% |
| 3 | Kejelasan | 15 | 15 | 100% |
| 4 | Keterbacaan | 10 | 10 | 100% |
| 5 | Kemenarikan | 10 | 10 | 100% |
|  | Rata-rata | 58 | 65 | 89% |

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa validitas e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery* learning aspek materi diperoleh sebesar 89% dengan kriteria sangat valid. Valid artinya bahwa e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil analisis data validitas aspek desain dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Analisis data validitas aspek desain

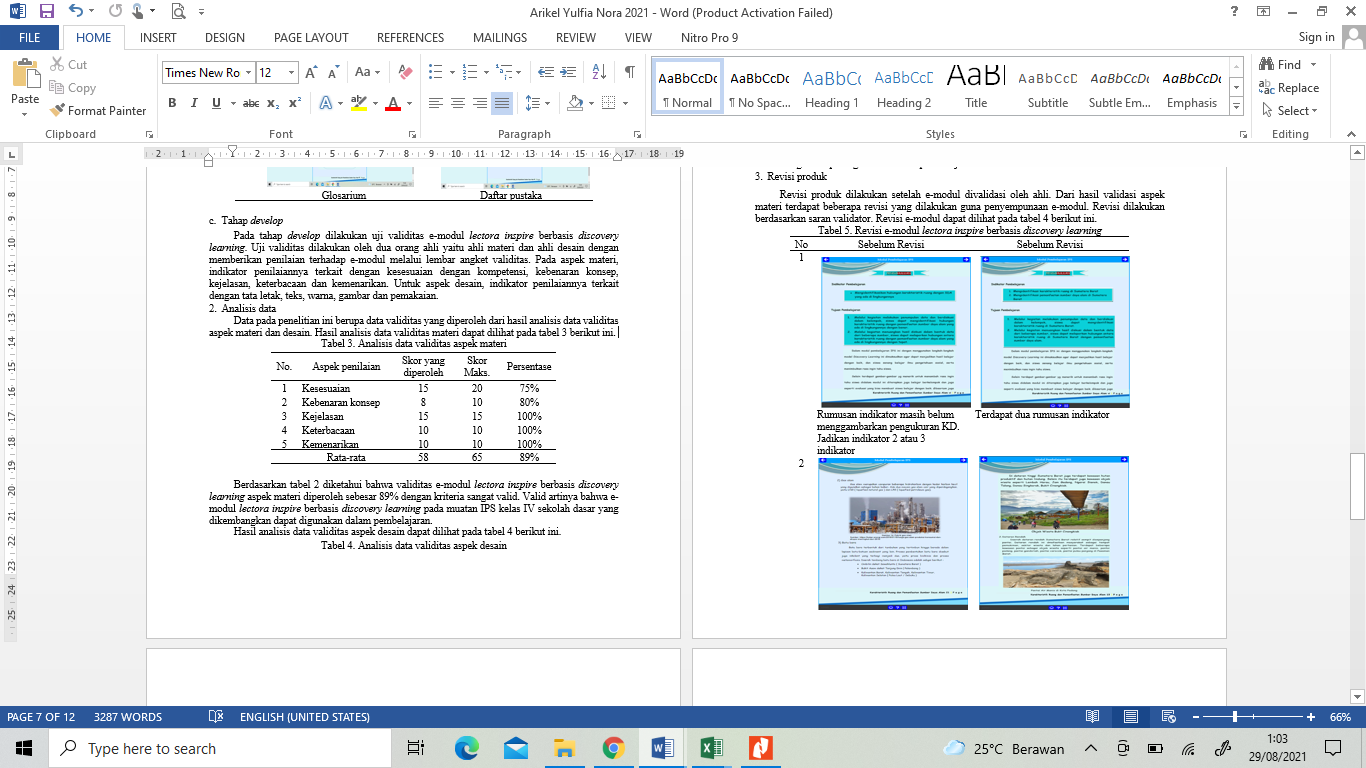
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek penilaian | Skor yang diperoleh | Skor Maks. | Persentase |
| 1 | Tata letak | 8 | 10 | 80% |
| 2 | Teks | 8 | 10 | 80% |
| 3 | Warna | 8 | 10 | 80% |
| 4 | Gambar | 12 | 15 | 80% |
| 5 | Keterpakaian | 18 | 20 | 90% |
|  | Rata-rata | 54 | 65 | 83% |

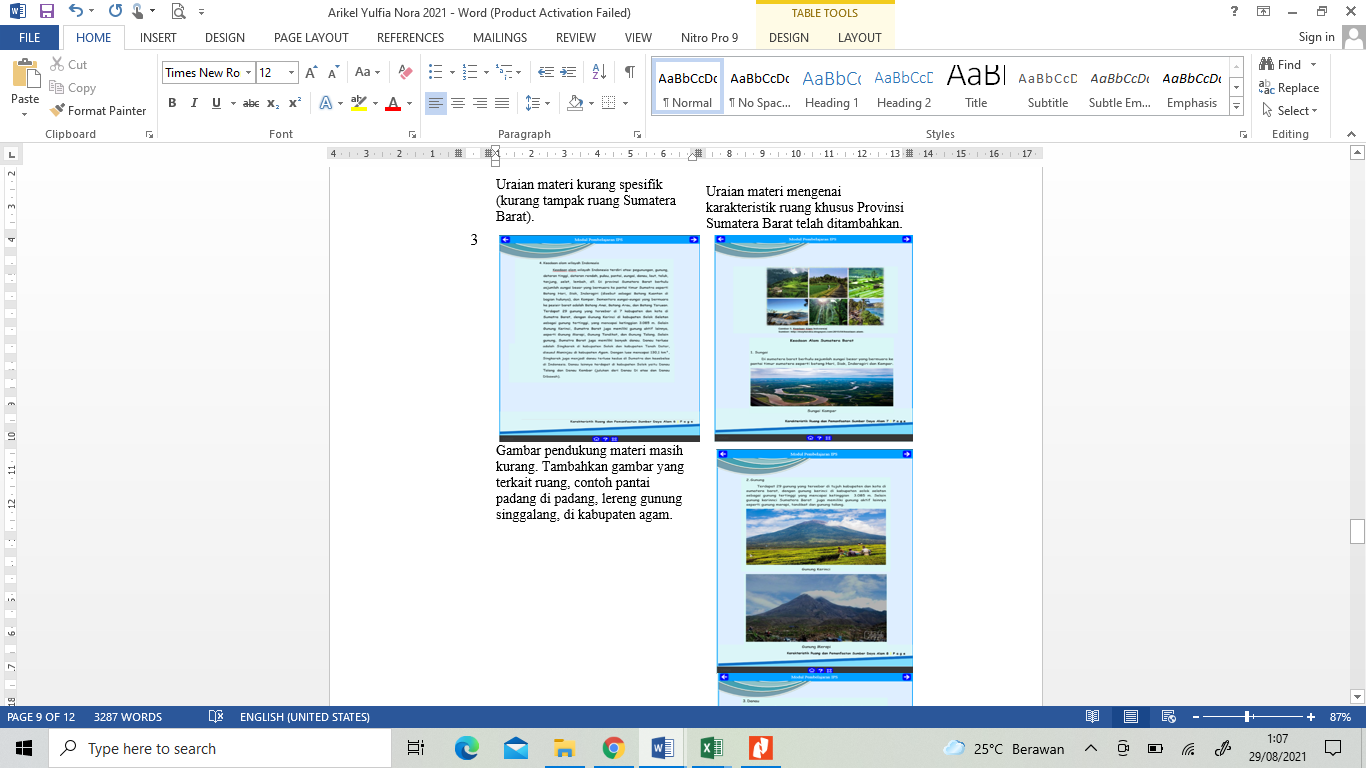
Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa validitas e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* aspek desain diperoleh sebesar 83% dengan kriteria sangat valid. Valid artinya bahwa e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

* + - * 1. Revisi produk

Revisi produk dilakukan setelah e-modul divalidasi oleh ahli. Dari hasil validasi aspek materi terdapat beberapa revisi yang dilakukan guna penyempunaan e-modul. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator. Revisi e-modul dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 5. Revisi e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning*





***Pembahasan***

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain dengan melakukan penilaian pada lembar angket validitas e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar. Setelah e-modul divalidasi, e-modul diperbaiki sesuai saran yang diberikan oleh validator. Pada lembar angket validitas aspek materi terdapat tiga saran perbaikan terhadap e-modul. Berdasarkan saran tersebut e-modul direvisi atau diperbaiki. Sedangkan untuk data yang terdapat pada lembar angket diolah dan dianalisis. Dari hasil analisis data kedua aspek validitas sebagaimana yang terdapat pada tabel 3 dan 4 diperoleh hasil validasi aspek materi sebesar 89% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi aspek desain sebesar 83% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata dari kedua aspek validitas diperoleh sebesar 86% dengan kriteria valid. Untuk lebih jelasnya rata-rata validitas kedua aspek dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Rata-rata validitas e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang divalidasi** | **Jumlah Skor Validasi** | **Skor max** | **Persentase (%)** | **Keterangan** |
| 1 | Aspek Materi | 58 | 65 | 89% | Sangat valid |
| 2 | Aspek Media | 54 | 65 | 83% | Sangat Valid |
| **Rata-rata** | | | | **86%** | **Sangat valid** |

Berdasarkan data rata-rata validitas tersebut, diketahui bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, yang artinya e-modul layak atau dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Penelitian pengembangan adalah menciptakan sebuah produk atau memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan dan produk yang telah ada. produk tersebut dapat dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur serta mencapai nilai validasi 60% sampai 80% (Sugiyono, 2014). E-modul sebagai sumber belajar siswa pada saat pembelajaran dapat menambah dan memeperluas pengetahuan serta dapat mendorong siswa untuk lebih berfikir kritis (Satriawati & Haryanto, 2016). Materi uji atau evaluasi yang terdapat dalam *lectora inspire*  dapat menamplikan *feedback* dan skor yang bisa diketahui langsung (Handoyono, Suparmin, Nugroho, 2020). Penggunaan e-modul berbasis *lectora* merupakan bagian dari pembelajaran *e-learning* yang dapat menyesuaika minat, kecerdasan, dan gaya belajar siswa (Trianto, 2012). Dengan e-modul *lectora* *inspire* siswa diberi kebebasan dalam mencari informasi atau pemecahan masalah sehubungan dengan materi (Handoyono, Suparmin, Nugroho, 2020). *D*iscovery *learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah (Yuliani, 2018). Dengan demikian, e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* dapat membantu siswa dalam menggali informasi dan memahami materi pembelajaran menjadi lebih bermakna.

**PENUTUP**

Penutup berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan. Agar template ini Berdasarkan rata-rata data validitas aspek materi dan desain yang diperoleh sebesar 86% maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul *lectora inspire* berbasis *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai salah satu sumber atau bahan ajar.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian ini merupakan hibah penelitian internal tahun 2021 yang didanai oleh LPPM Universitas Bung Hatta. Untuk itu penuls mengucapkan terimakasih.

**DAFTAR PUSTAKA**

Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Daryanto. (2013). *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava media.

Fajriati, I. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis *Lectora Inspire* Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan pada Siswa Kelas XI APK di SMA PGRI 2 Sidoarjo. Jurnal Administrasi Perkantoran, 6(2), Hlm. 132-137.

Hairiyah. (2020). “Potret Pendidikan dan Guru di Masa Pandemi Covid-19”. <http://fai.almaata.ac.id/potret-pendidikan-dan-guru-di-masa-pandemi-covid-19/> pada tanggal 15 Februai 202.

Handoyono, N. A Suparmin., Nugroho, H. (2020). “Pengembangan E-Modul Berbasis Lectora Pada Sistem Rem”. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 17(2), Hlm. 156-165.

H, Satriawati & Haryanto. (2016). Pengembangan E- Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta. *Program Studi Pendidikan Informatika*, *6*(3), 188–196.

Kiruna, H., Subekti, M., Genroyono, P. (2018). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. Journal of Electrical Vocational Education and Technology, 3(1). Hlm. 12-17.

Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di Tinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD. Jurnal Scholaria, 6(2). Hlm. 74-79

Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.

Pratama, D. K. G., Yuniasih, N., Sulistyowati, P. (2019). E-Modul tematik Berbasis *Inquiry* Menggunakan Aplikasi *Software Lectora Inspire*. Proseding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>, Vol. (3). Hlm. 219-228.

Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda”. Jurnal Pena Ilmiah, 1(1). Hlm. 371-380.

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Valiabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sardjiyo. (2009). *Pendidikan IPS di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Shalikhah, N.D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Cakrawala: Jurnal Studi Islam, 11(1). Hlm. 101-115.

Suarsana, I.M., Mahayukti, G.A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(2). Hlm. 264-275.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta

Susanto, A. (2014). Teori *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.

Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1). Hlm. 21-28.