

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *BOOK*
CREATOR DENGAN TEMA KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SUMBER
BELAJAR MATERI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN KELAS X SMA
NEGERI 1 ANJIR PASAR**



SKRIPSI

Oleh:

VIONA ESTERLITA

1910113120004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2023

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *BOOK*
CREATOR DENGAN TEMA KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SUMBER
BELAJAR MATERI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN KELAS X SMA
NEGERI 1 ANJIR PASAR**

Oleh:

VIONA ESTERLITA

1910113120004

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juni 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viona Esterlita
NIM : 1910113120004
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *BOOK CREATOR* DENGAN TEMA KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN KELAS X SMA NEGERI 1 ANJIR PASAR”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya,

Banjarmasin, Juni 2023
Yang membuat pernyataan



Viona Esterlita

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Viona Esterlita

NIM : 1910113120004

Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Book Creator* dengan Tema Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Materi Sistem dan Alat Pembayaran Kelas X SMA Negeri 1 Anjir Pasar

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, Juli 2023

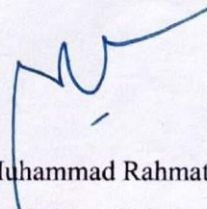
Pembimbing I,

Pembimbing II,



Maulana Rizky, SE, M.Acc., Ak.

NIP. 19890202 201504 1 003



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.

NIP. 19820413 200501 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Book Creator* dengan Tema Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Materi Sistem dan Alat Pembayaran Kelas X SMA Negeri 1 Anjir Pasar.

Yang disusun oleh: Viona Esterlita, NIM: 1910113120004, telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 03 Juli 2023.

Dewan Penguji

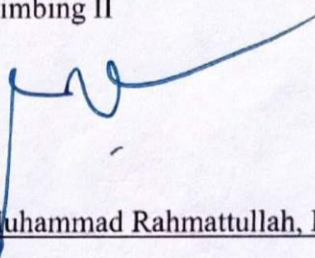
Pembimbing I



Maulana Rizky, SE, M.Acc., Ak.

NIP. 19890202 201504 1 003

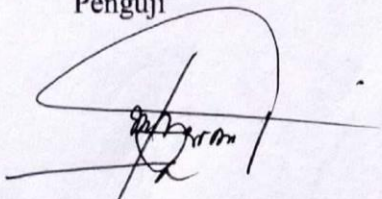
Pembimbing II



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.

NIP. 19820413 200501 1 001

Penguji



Dr. Basran Nor, M.Pd.

NIP. 19820321 200604 1 001

Mengetahui

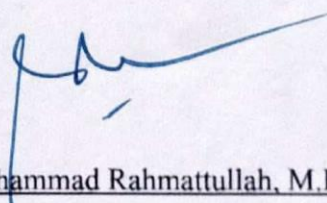
Ketua Jurusan,
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Syahrudin, S.Pd., M.A.

NIP. 19740301 200212 2 004

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.

NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Viona Esterlita, 2023. **PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *BOOK CREATOR* DENGAN TEMA KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN KELAS X SMA NEGERI 1 ANJIR PASAR**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. (Pembimbing I: H. Maulana Rizky, M.Acc., Ak. Pembimbing II: Dr. Muhammad Rahmattullah M.Pd.)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Anjir Pasar. Hal ini diakibatkan oleh kurang bervariasinya sumber belajar yang digunakan pendidik, dan rasa jenuh dalam belajar karena dampak belajar dari rumah saat *covid-19*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D dengan model 4D. Hasil penelitian ini pada validasi ahli media mendapatkan rata-rata 4,79 dengan kriteria sangat valid dan presentase 95,8% dengan kategori sangat praktis. Validasi ahli materi mendapatkan rata-rata 4,67 dengan kriteria sangat valid dan presentase 93,4% dengan kategori sangat praktis. Respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap *e-modul* interaktif berbasis *book creator* dengan tema kearifan lokal sebagai sumber belajar mendapatkan rata-rata 4,82 dengan kriteria sangat valid dan presentase 96,4% dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata 4,88 dengan kriteria sangat valid dan presentase 97,6% dengan kategori sangat praktis. *E-modul* interaktif berbasis *book creator* dengan tema kearifan lokal sebagai sumber belajar juga efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar berdasarkan hasil uji *independent sampel t-test* yang mendapatkan nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,005$ dan uji *paired sampel t-test* pada pair 1 mendapatkan nilai sig 2 tailed mendapatkan nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,005$ pair 2 mendapatkan nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,005$ dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan maka disimpulkan bahwa *e-modul* interaktif berbasis *book creator* dengan tema kearifan lokal sebagai sumber belajar sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan bagi peserta didik dapat mempelajari dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan *e-modul*, bagi pendidik dapat menjadikan *e-modul* interaktif berbasis *book creator* dengan tema kearifan lokal sebagai referensi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Kata Kunci: *e-modul, book creator, 4D*

ABSTRACT

Viona Esterlita, 2023. **DEVELOPMENT OF BOOK CREATOR-BASED INTERACTIVE E-MODULES WITH THE THEME OF LOCAL WISDOM AS A LEARNING RESOURCE SYSTEM MATERIALS AND PAYMENT TOOLS FOR CLASS X SMA NEGERI 1 ANJIR PASAR**. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. (Supervisor I: H. Maulana Rizky, M.Acc., Ak. Advisor II: Dr. Muhammad Rahmattullah M.Pd.)

This research is motivated by the problem of low learning outcomes obtained by class X students at SMA Negeri 1 Anjir Pasar. This is caused by the lack of variety of learning resources used by educators, and the feeling of boredom in learning due to the impact of learning from home during Covid-19. This study uses research and development or R&D methods with a 4D model. The results of this study on the validation of media experts get an average of 4.79 with very valid criteria and a percentage of 95.8% in the very practical category. Material expert validation gets an average of 4.67 with very valid criteria and a percentage of 93.4% in the very practical category. The response of students in the small group trial to the interactive e-module based on the book creator with the theme of local wisdom as a source of learning obtained an average of 4.82 with very valid criteria and a percentage of 96.4% in the very practical category. The large group trial obtained an average of 4.88 with very valid criteria and a percentage of 97.6% in the very practical category. Book creator-based interactive e-modules with the theme of local wisdom as a learning resource are also effectively used in improving learning outcomes based on the results of the independent sample t-test which gets a sig 2 tailed value of $0.000 < 0.005$ and paired sample t-test on pair 1 gets a score sig 2 tailed got a sig 2 tailed value of $0.000 < 0.005$ pair 2 got a sig 2 tailed value of $0.000 < 0.005$ it can be concluded that there is a difference in the average value between the experimental class and the control class. Based on the results that have been obtained, it can be concluded that the book creator-based interactive e-module with the theme of local wisdom as a learning resource is very valid, very practical, and effective for use in learning. Suggestions that can be submitted for students can learn and increase understanding of the use of e-modules, for educators can make interactive e-modules based on book creators with the theme of local wisdom as a reference for learning resources in learning activities to help students achieve the desired learning outcomes.

Keywords: e-module, book creator, 4D

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *BOOK CREATOR* DENGAN TEMA KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN KELAS X SMA NEGERI 1 ANJIR PASAR”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
2. Bapak Dr. Syaharuddin, M.A. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin dan selaku tim penguji skripsi.
4. Bapak H. Maulana Rizky, M.Acc., Ak. selaku Pembimbing I yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. selaku Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, dan bimbingan saat perkuliahan.
7. Kepala SMA Negeri 1 Anjir Pasar yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
8. Seluruh validator ahli media dan ahli materi pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *book creator* dengan tema kearifan lokal sebagai sumber belajar materi sistem dan alat pembayaran, yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penelitian.
9. Para peserta didik SMA Negeri 1 Anjir Pasar yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
10. Nenek dan mama yang selalu memberikan doa dan semangat dalam pengerjaan skripsi.
11. Teman-teman Bajak Laut, Kulof, dan seluruh angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Pemilik NIM 1910130210025 yang selalu menemani, memberi dukungan, dan semangat dalam pengerjaan skripsi.
13. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, Juni 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Hakikat pembelajaran Ekonomi	11
2. Kurikulum Merdeka	13
3. Teori Belajar.....	14
4. Proses pembelajaran	18
5. Media pembelajaran	21

6. Modul dalam Pembelajaran.....	27
7. Kearifan Lokal.....	30
8. Hakikat Hasil Belajar	31
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	36
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
D. Prosedur Penelitian	38
E. Jenis Data	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Instrumen Penelitian	45
H. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Deskripsi Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	63
BAB V.....	102
PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	109