

No. Skripsi: 088/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENGEMBARA BERBASIS *ROLE*  
*PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH PADA  
FASE C SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Nadhira Safitri  
1902772

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENGEMBARA BERBASIS *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH PADA FASE C SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Nadhira Safitri**

1902772

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

© Nadhira Safitri

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

NADHIRA SAFITRI

PENGEMBANGAN E-MODUL PENGEMBARA BERBASIS *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH PADA FASE C SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Sandi Budi Iriawan, M.Pd.

NIP. 197910202008121002

Pembimbing II



Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.

NIP. 195910121981011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Ario Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENGEMBARA BERBASIS *ROLE*  
*PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH PADA  
FASE C SEKOLAH DASAR**

Nadhira Safitri

1902772

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilandasi oleh terbatasnya bahan ajar digital yang interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran dan rendahnya kemampuan kesadaran sejarah siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan E-Modul berbasis *role playing* untuk meningkatkan kesadaran sejarah pada fase C Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Designand Development* (D&D) dengan model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Skala yang digunakan dalam peneliti untuk penilaian angket menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 kategori yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Teknik analisis yang digunakan dalam mengolah data adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, terjadi peningkatan kesadaran sejarah siswa didukung oleh hasil uji N- Gain yang menunjukkan hasil 0,67 dan termasuk dalam kategori sedang, artinya E-Modul Pengembara efektif dalam meningkatkan kesadaran sejarah di Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** E-Modul, Pengembara, Kesadaran Sejarah, Imperialisme.

**DEVELOPMENT OF PENGEMBARA E-MODULE BASED ROLE PLAYING  
TO INCREASE HISTORICAL AWARENESS IN PHASE C ELEMENTARY  
SCHOOL**

Nadhira Safitri

1902772

**ABSTRACT**

*This research is based on the limited number of interactive digital teaching materials to be used in learning and the low ability of students' historical awareness. Based on this, the researcher aims to develop a Pengembara E-Module based role playing to increase historical awareness in phase C of elementary school. The research method used in this research is the Design and Development (D&D) method with the PPE (Planning, Production, and Evaluation) model. The data collection techniques used were observation, questionnaire, interview, and documentation. The scale used in researchers for questionnaire assessment uses a Likert scale consisting of 4 categories, namely strongly agree, agree, disagree, and strongly disagree. The analysis technique used in processing data is qualitative and quantitative data analysis. The subjects of this study were fifth grade elementary school students. The results of the validation of media, language, and material are included in the very feasible category. In addition, there is an increase in students' historical awareness supported by the results of the N-Gain test which shows a result of 0.67 and is included in the moderate category, meaning that the Pengembara E-Module is effective in increasing historical awareness in elementary schools.*

**Keywords:** *E-Module, Pengembara, Historical Awareness, Imperialism.*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1 Modul Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian E-Modul .....	6
2.1.2 Karakteristik E-Modul .....	6
2.1.3 Kerangka E-Modul.....	7
2.1.4 Tujuan Penyusunan E-Modul.....	9
2.1.5 Kelebihan E-Modul.....	9
2.1.6 Kekurangan E-Modul.....	10
2.2 Metode <i>Role Playing</i> .....	10
2.2.1 Pengertian metode <i>role playing</i> .....	10
2.2.2 Tujuan metode <i>role playing</i> .....	11
2.2.3 Langkah-langkah metode <i>role playing</i> .....	11
2.2.4 Kelebihan metode <i>role playing</i> .....	12
2.2.5 Kekurangan metode <i>role playing</i> .....	13
2.3 Kesadaran Sejarah .....	13
2.3.1 Konsep kesadaran sejarah .....	13
2.3.2 Indikator kesadaran sejarah.....	14
2.3.3 Upaya peningkatan kesadaran sejarah .....	14
2.4 Mata Pelajaran IPAS .....	15
2.4.1 Hakikat IPAS .....	15
2.4.2 Tujuan IPAS.....	15

2.4.3	Karakteristik IPAS .....	16
2.4.1	Capaian Pembelajaran IPAS .....	17
2.5	Penelitian Yang Relevan .....	17
2.6	Definisi Operasional.....	18
2.7	Kerangka Berpikir .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>20</b>
2.1	Metode Penelitian.....	20
2.2	Desain Penelitian .....	20
2.3	Prosedur Penelitian.....	20
2.4	Partisipan Penelitian .....	21
2.4.1	Ahli Materi .....	22
2.4.2	Ahli Bahasa .....	22
2.4.3	Ahli Media .....	22
2.4.4	Guru Kelas V Sekolah Dasar .....	22
2.4.5	Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar .....	22
2.5	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	22
2.5.1	Observasi.....	22
2.5.2	Angket.....	22
2.5.3	Wawancara.....	24
2.5.4	Dokumentasi .....	25
2.6	Teknik Analisis Data .....	25
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>28</b>
4.1	Desain Awal E-Modul Pengembara .....	28
4.1.1	Temuan dalam Desain Awal E-Modul Pengembara.....	28
4.1.2	Pembahasan dalam Desain Awal E-Modul Pengembara.....	43
4.2	Hasil Validasi E-Modul Pengembara .....	45
4.2.1	Temuan dalam Hasil Validasi E-Modul Pengembara.....	45
4.2.2	Pembahasan dalam Hasil Validasi E-Modul Pengembara.....	47
4.3	Hasil Peningkatan Kesadaran Sejarah.....	49
4.3.1	Temuan dalam Hasil Peningkatan Kesadaran Sejarah.....	49
4.3.2	Pembahasan dalam Hasil Peningkatan Kesadaran Sejarah.....	52
4.4	Desain Akhir E-Modul Pengembara .....	53
4.4.1	Temuan dalam Desain Akhir E-Modul Pengembara .....	53
4.4.2	Pembahasan dalam Desain Akhir E-Modul Pengembara .....	61

4.5	Keterbatasan Penelitian .....	62
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....		64
5.1	Simpulan.....	64
5.2	Saran .....	65
5.3	Rekomendasi .....	65
DAFTAR PUSTAKA .....		66
LAMPIRAN.....		69



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, G. P. (2020). Peranan pembelajaran sejarah untuk pembentukan karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 802-815.
- Akhmadi, M. N., & Hartono, H. (2022). Pengembangan Modul Digital IPS Materi Menghargai Peninggalan Sejarah Di Lingkungan Setempat. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 374-384.
- Alfarisyi, S. (2018). Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan *Contextual Teaching Learning* Pada Pokok Bahasan Aljabar Untuk Siswa MTS. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode *Role Playing* Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*. Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Detty, E., Tandililing, E., & Mahmudah, D. (2019). Media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi kalor. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(6).
- Fitriani, Y., & Fatmariza, F. (2022). Manfaat Kesadaran Sejarah dalam membangun karakter bangsa. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 278-283.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63-74.
- Kemendikbud. 2017. Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran.
- Lamato, S. A. (2016). Penanaman Kesadaran Sejarah dan Sikap Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Banggai. *ISTORIA Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 12(2).

- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Maslahah, W., & Rofiah, L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. In 32 /*Jurnal Agastya* (Vol. 9).
- Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292-304.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek No. 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada PAUD, Jenjang Dikdas, dan Jenjang Dikmen pada Kurikulum Merdeka.
- Nirmayani, L. H. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207-215.
- Purwanti, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Thinglink Pada Materi Kenampakan Alam Ips Kelas Iv Sekolah Dasar (Penelitian Desain Dan Pengembangan Materi Kenampakan Alam Di Kelas IV SDN 057 Binaharapan). (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Putrianata, D., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152-157.
- Rahayu, O., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Materi Momentum Dan Impuls Berbasis Mind Mapping Di Sman Kota Bengkulu. *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), 27-34.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217.

- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 6-11.
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman guru PJOK tentang standar kompetensi profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10-15.
- Sakdiyah, S. H., & Triwahyudianto, T. (2022). Pengembangan Modul Ips Tema Keragaman Budaya Bangsaku Berbasis Pendekatan Sosial. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1), 65–78.  
<https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.647>
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisataan*, 19(1), 26–37.  
<https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sulaiman, S. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Sejarah Melalui Model Pembelajaran Living History Untuk Membentuk Nasionalisme Peserta Didik.*
- Syahidah, F., & Setiawati, E. (2018). Pengembangan Modul Sejarah Lokal Kota Metro Untuk Memperkuat Kesadaran Sejarah. *Jurnal Swarnadwipa* (Vol. 2, Issue 3).
- Tumanggor, T. S. (2022). Pendekatan Heutagogi Berbasis *Learning Management System* Dalam Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Sejarah.
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, S., & Surya, R. A. (2022). Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah Peserta Didik. *Diakronika*, 22(1), 58–75.  
<https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss1/236>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.