



**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTU CANVA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI ASAL-USUL PADA KURIKULUM MERDEKA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Martiya Nurni Khairita¹, Ratnawati², Inka Febriani³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia.

Email: tiyakhairita@gmail.com mbakratna84@gmail.com
inkafebriani73@gmail.com

Received: Feb 10, 2022 Revised: March 17, 2022 Accepted: March 28, 2022

Abstrak: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul, elektronik modul merupakan media elektronik yang bisa dibuat lebih menarik, kreatif, dan interaktif.. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Jenis data yang diambil data Kuantitatif dan Kualitatif. Pengembangan intrumen yang dipakai berupa instrumen validitas, praktikalitas dan efektivitas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa analisis data validitas, praktikalitas dan efektivitas. Adapun hasil validasi media memperoleh persentase 96,87% pada kategori sangat valid. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase 87,5% pada kaegori sangat valid. Sedangkan untuk praktikalitas memperoleh persentase 94,79% pada kategori sangat praktis. Hasil analisis angket praktikalitas respon peserta didik memproleh rata-rata 84,85% pada kaegori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dari angket praktikalitas respon pendidik dan peserta didik memperoleh rata-rata 89,82% pada kategori sangat praktis yang berarti E-Modul mudah digunakan oleh peserta didik dan waktunya efisien. Efektifitas E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul yang di dapat dari tes akhir peserta didik memperoleh 90% pada kategori sangat efektif yang berarti E-Modul dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, E- modul, Pendidikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat. Secara harfiah arti

pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan penongkatan etika akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan kepada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dalam menjadi wabah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Pendidikan, 2022).

Di era Revolusi Industri 4.0, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. juga keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta tampil menggunakan informasi dan teknologi sangat di butuhkan (Ilmiah et al., 2020). Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan yang ada dalam diri peserta didik. Potensi-potensi dimaksud diharapkan agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan bangsa (U.S, 2015).

Salah satu bagian penting dari pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum mempunyai kependudukan yang strategis, karena pada umumnya kurikulum merupakan penjabaran dari visi, misi dan tujuan pendidikan bangsa, yang sekaligus meposisikan kurikulum sebagai pusat muatan nilai yang berubah bagi peserta didik. Pengembangan kurikulum pada hakikatnya adalah upaya untuk mengetahui bagaimana merencanakan dan menyusun tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan dalam penyelengaraan kegiatan pendidikan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengembangan kurikulum bertujuan untuk mencapai kesamaan nilai, konsep, masalah dan keterampilan, yang menjadi isi kurikulum yang terfokus pada nilai-nilai tersebut (Pahlawan et al., 2022).

Perubahan kurikulum sejak zaman kemerdekaan sampai pada tahun 2013 didasarkan pada perubahan dunia yang begitu cepat diberbagai bidang, termasuk pendidikan. Merdeka Belajar merupakan program untuk menggali potensi para pendidik dan peserta didik dalam berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Suryana et al., 2022). Merdeka Belajar yang digagasannya merupakan usaha untuk mewujudkan kemerdekaan dalam berfikir. Kebijakan ini dimulai dengan perbaikan standar mutu pendidikan. Merdeka belajar bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Adapun secara umum program ini bukan untuk menggantikan program yang telah berjalan, tujuan utamanya adalah memperbaiki sistem yang sudah ada. Merdeka belajar yang digagas Kemdikbud menawarkan proses pembelajaran yang lebih sederhana (Firdaus et al., 2022).

Penulis melakukan tanya jawab bersama wali kelas IV SD Negeri 04 Koto Baru pada tanggal 23 Februari 2023, pendidik menjelaskan bahwa saat proses pembelajaran sumber belajar yang digunakan masih terpaku pada buku paket yang di sediakan sekolah, metode yang digunakan pendidik menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, penugasan. Selain itu pendidik juga mengatakan belum pernah menggunakan modul elektronik saat proses pembelajaran hanya modul cetak biasa. Oleh karena itu penulis merasa bahwa E-Modul atau bisa juga di sebut elektronik modul ini sangat dibutuhkan di sekolah pada saat proses pembelajaran.

Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui *computer* atau *handphone*. Modul elektronik dapat mengurangi penggunaan kertas dalam

proses pembelajarannya. Selain itu modul elektrosnik ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efesien dan efektif, serta interaktif. Manfaat E-Modul bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi dirinya dalam belajar sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajarnya, sedangkan manfaat bagi pendidik adalah E-Modul berfungsi untuk mempermudah pembelajaran (Azkiya et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa kesulitan dan masalah yang banyak dihadapi oleh pendidik dalam kurikulum merdeka yaitu dalam pembuatan modul. Oleh karena itu penulis ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan E-Modul, elektronik modul merupakan media elektronik yang bisa dibuat lebih menarik, kreatif, dan interaktif.

Bahan ajar secara sederhana dapat diartikan semua sumber informasi yang dipergunakan dalam rangka menolong pengajar, dosen, pendidik, instruktur ketika menjalankan proses belajar mengajar. Bentuknya sangat banyak misalnya berbentuk buku, diktat, modul, lembar kerja peserta didik, video *compact disc*, *film*, dll. Bahan ajar adalah semua pokok persoalan atau informasi terkait materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang secara bersistem, yang dipergunakan seorang pendidik dalam akktivitas belajar mengajar. (Dikdaya, 2022). Bahan ajar adalah sebagai bahan-bahan yang secara sistematis disusun untuk mencerminkan kompetensi atau tujuan pembelajaran peserta didik. Bahan ajar digunakan dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta panduan penerapan pembelajaran (Ikashaum et al., 2022). Keberadaan bahan ajar merupakan bagian dari sistem yang tidak boleh dijadikan dalam pembelajaran. Apabila salah satu sitem itu tidak dihadirkan, maka akan mengganggu kelancaran sistem yang lainnya. Oleh karena itu, perlu dikemangkan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nilawijaya et al., 2022).

E-Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Smk & Wajo, 2020). Elektronik modul sebagai bahan jar otonom, dibuat dengan terstruktur yang dipergunakan pada aktivitas pembelajaran dengan harapan dapat menyelesaikan tujuan pembelajaran, yang ditampilkan dalam representasi elektronik dengan pedoman penggunaan secara mandiri, mencakup keseluruhan bahasa secara terpadu, dengan tanpa ketergantungan terhadap sumber belajar lainnya, serta mudah dalam penggunaan karena paraktis, ringan serta tanpa batasan ruang dan waktu yang didalamnya berisi materi pembelajaran (N. Isnaini et al., 2022). Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui computer atau handphone. Modul elektronik dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajarannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Jenis data yang diambil data Kuantitatif dan Kualitatif. Pengembangan intrumen yang dipakai berupa instrumen validitas, praktikalitas dan

efektivitas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa analisis data validitas, praktikalitas dan efektivitas.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Berdasarkan permasalahan yang ada di dalam latar belakang maka penulis menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluations*). Alasan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahap-tahap yang sistematis dan mudah dipelajari. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki tahap-tahap yang sistematis dan sederhana. ADDIE merupakan singkatan dari tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluations*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia, yang telah dilaksanakan di SD Negeri 04 Koto Baru. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan E-Modul Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Iandonesia Materi Asal-Usul Pada Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

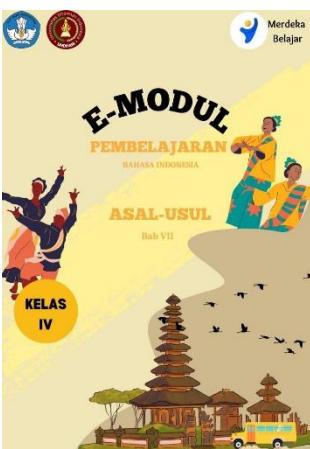
Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan di dalam belajar pada Bab 7 materi Asal-Usul di kelas IV SD Negeri 04 Koto Baru khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indoensia Bab 7 materi Asal-Usul. Didalam analisis kebutuhan mengenai buku di sekolah SD Negeri 04 Koto Baru menggunakan buku pendidik dan buku peserta didik dengan adanya E-Modul Bahasa Indonesia ini peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran dan di dalam E-Modul ada terdapat video pembelajaran agar mengetahui apa saja yang dipelajari, dengan adanya E-Modul tersebut dapat memberikan perubahan terhadap belajar peserta didik dan peserta didik lebih mudah untuk memahaminya.

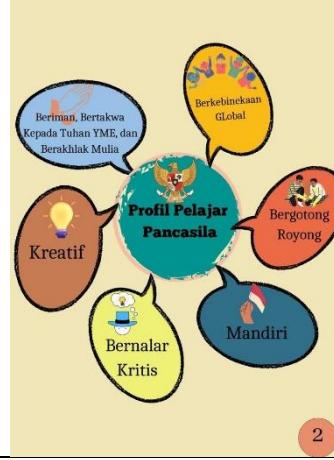
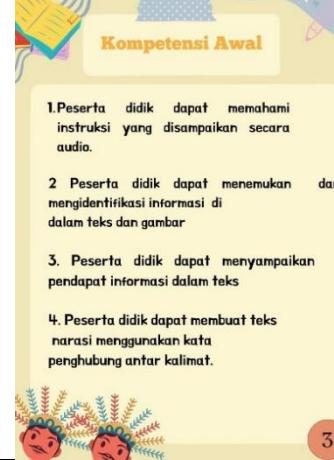
Analisis peserta didik pada tahap ini peneliti menganalisi karakteristik peserta didik dengan tujuan mengatahui kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan menelaah karakteristik yang sesuai dengan keadaan peserta didik yang menjadi pengguna produk pengembangan. Pesrta didik kelas IV sudah memasuki tahap operasional konkret. Menurut piaget peserta didik pada tahap operasinal konkret sudah mampu berfikir logis, akan tetapi hanya pada benda-benda yang bersifat konkret. Dengan demikian peserta didik sudah mampu mengingat dan berfikir kritis dan logis. Dengan adanya E-Modul dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep dengan cara berfikir secara logis. E-Modul ini dapat digunakan dalam membantu pembelajaran peserta didik.

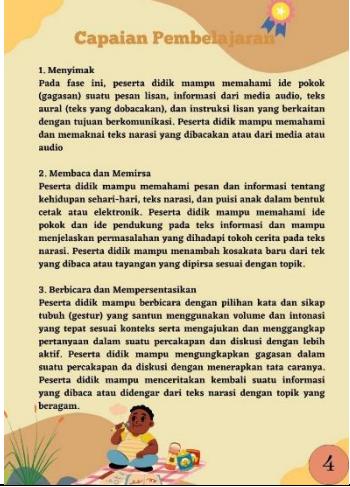
Tahap Perancangan (*Design*)

Lembar validasi terdapat petunjuk dalam pengisian, tiga aspek yang dinilai diantaranya aspek bahasa, aspek materi, dan terakhir media yang akan diisi oleh validator dan terdapat skor penilaian. Pada hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat petunjuk pengisian, aspek yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik dan skor penilaian.

Hasil Rancangan E-Modul Bahasa Indonesia penyajian disusun secara berurutan yang terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk, profil pelajar pANCASILA, kompetensi awal, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video, daftar pustaka. Dapat dilihat pada tabel berikut:

	<p>Pembuatan Cover</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul E-Modul 2. Mata pelajaran Bahasa Indonesia 3. Materi Asal-Usul 4. Kelas IV 5. Nama Pengarang
	<p>Pembuatan daftar isi ini adalah untuk mempermudah pembaca dalam mencapai halaman yang akan dituju.</p>
	<p>Pembuatan kata pengantar</p> <p>Kata pengantar didalam E-Modul Bahasa Indonesia berbentuk ungkapan pemikiran peneliti yang berisikan ungkapan pujian dan syukur kepada Allah SWT, ucapan terimakasih dan harapan-harapan yang ingin</p>

	disampaikan peneliti kepada pembaca.
	Petunjuk penggunaan E-Modul dapat membantu pembaca dalam menggunakan E-Modul.
	Pembuatan profil pelajara pancasila
	Pembuatan kompetensi awal dibuat peneliti berdasarkan buku Bahasa Indonesia kelas IV kurikulum merdeka.

 <p>Capaian Pembelajaran</p> <p>1. Menyimak</p> <p>Pada fase ini, peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media atau audio</p> <p>2. Membaca dan Memintar</p> <p>Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasi dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipisra sesuai dengan topik yang beragam.</p> <p>3. Berbicara dan Mempersentasikan</p> <p>Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh (gesture) yang sesuai dengan tujuan percakapan dan situasi yang penting sesuai lingkardan serta mengajukan dan mengungkapkan pertanyaan dalam suatu percakapan dan dibuktikan dengan lebih aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan menerapkan tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam.</p> <p>4</p>	<p>Pembuatan capaian pembelajaran juga sesuai pada buku guru kelas IV.</p>
 <p>Tujuan Pembelajaran (TP) B2B 7</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami instruksi yang disampaikan secara audio. 2. Menemukan dan mengidentifikasi informasi di dalam teks dan gambar. 3. Menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks 4. Membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antar kalimat <p>5</p>	<p>Pembuatan tujuan pembelajaran sesuai buku pedoman guru kelas IV kurikulum merdeka.</p>
 <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Asal-usul nene moyang bangsa indonesia menurut sejarah, nene moyang bangsa indonesia berasal dari Yunan, China Selatan. Mereka bermigrasi keberbagai wilayah termasuk Indonesia. Proses kedatangan mereka dibagi dalam dua gelombang yaitu proto melayu (melayu tua) dan deutro melayu (melayu muda).</p> <p>Asal-Usul</p> <p>Batik Basurek</p> <p>Batik Basurek diperkenalkan oleh para saudagar dan seniman batik dari Demak. Namun, ada pula yang berpendapat bahwa masayarakat Bengkulu mengenal batik dari Hijrahnya Sento Ali Basyah, panglima perang Pangongan Diponegoro, dari Jawa ke Bengkulu.</p> <p>6</p>	<p>Pembuatan materi pembelajaran</p>
	<p>Video pembelajaran</p>

	Pembuatan daftar pustaka
---	--------------------------

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki masing-masing tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan E-Modul Bahasa Indonesia materi asal-usul bab 7 berbantu canva yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 04 Koto Baru, dengan jumlah peserta didik 10 orang pada semester genap tahun ajaran 2023. Penyajian data produk E-Modul Bahasa Indonesia materi asal-usul bab 7 berbantu canva ada beberapa tahap:

Tabel 1. Hasil Validasi Media, Bahasa, dan Materi E-Modul

No	Validator	Keterangan	Penilaian (%)	Kategori
1.	Dr. Raimon Efendi, M. Kom	Ahli Media	96, 87%	Sangat Valid
2.	sAprimadedi, M. Pd	Ahli Bahasa	87,5 %	Sangat Valid
3.	Rendi Marlianda, M. Pd	Ahli Materi	100%	Sangat Valid
Rata-rata			94,79%	Sangat Valid

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tabel 2. Data Angket Respon Pendidik

No	Praktisi	Keterangan	Penilaian	Kategori
1.	Yusuf, S. Pd	Guru Kelas IV	100%	Sangat Praktis
2.	Mawardi, S. Pd	Guru Kelas II	88,57%	Sangat

				Parktis
	Rata-rata	94,28%	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel 2. dapat dilihat analisis data penilaian kepraktisan E-Modul Bahasa Indonesia oleh praktisi 1 dengan hasil 100% dan praktisi 2 dengan hasil 88,57% memperoleh rata-rata 94,28% dengan kategori sangat parktis.

Tabel 3. Data Angket Respon Peserta Didik

No	Nama	Penilaian	Kategori
1.	Raffi Fahrizki	80%	Sangat Praktis
2.	Fiki Taufiqqurafman	91,42%	Sangat Praktis
3.	Agan Alvaro	88,57%	Sangat Praktis
4.	Abdul Hamid	80%	Sangat Praktis
5.	Rangga Saputra	94,28%	Sangat Praktis
6.	Tezqia Putri	88,57%	Sangat Praktis
7.	Irfan Bu'ulolo	85,71%	Sangat Praktis
8.	Givano Andandansadiva	82,85%	Sangat Praktis
9.	Megi Mulya	77,14%	Praktis
10.	Herlina Putri	82,85%	Sangat Praktis
	Rata-rata	85,13%	Sangat Praktis

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tabel 4. Keefektifan Produk

Criteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase %
Rata Didik Yang Tuntas	9 orang	
Rata Didik Yang Belum Tuntas	1 orang	

Dari tabel 4. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75 yaitu: ketuntasan hasil belajar peserta didik berjumlah 9 orang dengan persentase 90% dikategorikan sangat efektif, sehingga E-Modul Bahasa Indonesia dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar.

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan E-Modul, maka didapatkan E-Modul dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

Validitas E-Modul

Kelayakan materi dapat dikatakan valid jika diperoleh data berupa saran dan perbaikan, dan berupa skor yang diperoleh dari nilai media untuk menemukan kriteria kelayakan E-Modul yang dikembangkan, Kompetensi Awal, CP, TP serta kesesuaian materi menggunakan Ejaan Bahasa Indonesia. Aspek ini juga dimuat pada E-Modul pembelajaran Matematika Materi Asal-Usul yang dikembangkan saat ini adalah kelayakan isi materi, kelayakan media, dan komponen bahasa Indonesia berdasarkan data yang diberikan oleh validator, 17 pertanyaan validator guna memvalidasi E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia Asal-Usul terdiri dari tiga orang yaitu dosen FKIP Undhari dan memperoleh kategori valid.

Praktikalitas E-Modul Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul

Praktikalitas merupakan tingkat ketercapaian perangkat pembelajaran yang dinyatakan praktis apabila pendidik dan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar. Praktikalitas E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul terlihat dari angket penilaian pendidik bahwa E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul dinyatakan praktis setelah dilihat dari aspek kemudahan dan manfaatnya. Pendidik diminta untuk mengisi angket, berdasarkan pengisian angket dapat diketahui hasil praktikalitas menurut wali kelas IV dan wali kelas II didapatkan hasil rata-rata 94,28% dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Efektifitas E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul

Menguraikan keefektifan pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian belajar dari hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Koto Baru diketahui bahwa dari 10 peserta didik, sebanyak 9 orang dinyatakan tuntas (mencapai KKM 75) dan 1 orang peserta didik yang dinyatakan belum tuntas (tidak mencapai KKM 75) dengan persentase 90% dikategorikan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul dikelas IV UPT SDN 04 Koto Baru dapat disimpulkan bahwa validasi E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah tiga orang, menunjukan bahwa E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul hasil validasi media memperoleh persentase 96,87% pada kategori sangat valid. Hasil validasi materi memperoleh persetase 100% pada kategori sangat valid. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase 87,5% pada kaegori sangat valid. Dapat disimpulkan E-Modul dalam kategori sangat valid, maka dari itu E-Modul layak digunakan peserta didik. Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket praktikalitas respon pendidik menunjukkan bahwa E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul memperoleh persentase 94,79% pada kategori sangat praktis. Hasil analisis angket praktikalitas respon

peserta didik memproleh rata-rata 85,13% pada kaegori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dari angket praktikalitas respon pendidik dan peserta didik memperoleh rata-rata 89,96% pada kategori sangat praktis yang berarti E-Modul mudah digunakan oleh peserta didik dan waktunya efisien. Efektifitas E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul yang di dapat dari tes akhir peserta didik memperoleh 90% pada kategori sangat efektif yang berarti E-Modul dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Saran Untuk pengembangan selanjutnya, sebaiknya E-Modul bisa dikembangkan lebih baik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. E-Modul dapat dijadikan salah satu bahan ajar bagi pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, S. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. 7(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Dikdaya, J. I. (2022). *Inovasi Bahan Ajar Baca Puisi melalui Multimedia 3D Flipbook*. 12(April), 77–88. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1>.
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 686–692.
- Ikashaum, F., Sulastri, W., & Azizah, I. N. (2022). *Bahan Ajar Matematika Kontekstual : Flipbook , Liveworksheet , Youtube Contextual Mathematics Teaching Materials : Flipbook , Liveworksheet , Youtube*. 12(November 2021), 1–10.
- Ilmiah, J., Education, M., Ilmiah, J., & Education, M. (2020). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 6(1), 126–136.
- Isnaini, K. N., Sulistiyan, D. F., Ramadhan, Z., & Putri, K. (2021). *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. 5, 291–295.
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. T. (2022). *Validitas dan Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran*. 10, 157–166.
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*. 2(2), 91–102.
- Kurniawan, W., Astalini, A., Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Software 3D Pageflip Professional untuk Mengatasi Masalah Keterbatasan Bahan Ajar Sekolah. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 3(1), 6–13. <https://doi.org/10.15294/panjar.v3i1.52951>

- Nilawijaya, R., Baturaja, U., & Bengkulu, U. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi untuk Siswa di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Research and Development Noermanzah* Abstrak Developing Instructional Materials of Writing a Poem for Students at Elementary School : A Study of Research and Development Abs. 392–408.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Pristiwanti, D., Badariah, B., & Nulhakim, L. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 10621–10625.
- Pendidikan, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7911–7915.
- Smk, D. I., & Wajo, N. (2020). *No Title*.
- Suryana, C., Nurwahidah, I., & Hernawan, A. H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5877–5889.
- U.S, S. (2015). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.92>