

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER KREATIF PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

I Gusti Ayu Ketut Ari Suantini, NIM 1811031314

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul elektronik bergambar dan mengetahui pengaruhnya terhadap karakter kreatif muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki beberapa tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Subjek pengembangan penelitian yaitu Modul Elektronik sedangkan objek pengembangan, *prototype*, validitas dan efektivitas. Subjek uji efektivitas penelitian yaitu siswa sedangkan objeknya karakter kreatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi untuk uji efektivitas, *rating scale* untuk uji validitas media. Hasil analisis data yang diperoleh yaitu hasil validitas ahli media 4,8, ahli materi 4,9 dan respon praktisi (guru) yaitu 5 seluruhnya dikualifikasikan sangat baik. Sedangkan uji efektivitas modul elektronik bergambar mendapatkan rata-rata nilai setelah diberikan perlakuan sebesar 90,3 dan mendapatkan nilai signifikansi 2 arah (*2-tailed*) 0,000 lebih kecil dari 0,005 jadi, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan karakter kreatif siswa kelas IV SD setelah belajar menggunakan modul elektronik bergambar. Berdasarkan rata-rata validitas, respon pengguna (guru) dan efektivitas, modul elektronik bergambar sudah layak untuk digunakan.

Kata kunci: Modul Elektronik, Bergambar, Karakter Kreatif

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a pictorial electronic module and determine its effect on the creative character of the content of Indonesian language lessons for fourth grade elementary school students. The development model used in this study is the ADDIE model which has several stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The subject of research development is the Electronic Module while the object of development, prototype, validity and effectiveness. The subject of the research effectiveness test is students, while the object is creative character. The data collection method used is the observation method to test the effectiveness, the rating scale to test the validity of the media. The results of the data analysis obtained are the results of the validity of media experts 4.8, material experts 4.9 and the response of practitioners (teachers) which is 5 who are all qualified very well. While the effectiveness test of the illustrated electronic module got an average value after being given treatment of 90.3 and got a 2-way (2-tailed) significance value of 0.000 which was smaller than 0.005 so, H0 was rejected and H1 was accepted, so it can be concluded that there are differences in creative characters. fourth grade elementary school students after learning to use the illustrated electronic module. Based on the average validity, user (teacher) responses and effectiveness, the illustrated electronic module is feasible to use.

Keywords: Electronic Module, Pictorial, Creative Character

