

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF UNTUK MENGATASI
LEARNING LOSS MUATAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 3 BANYUNING
PASCA PANDEMI COVID-19**

Oleh

Adevia Natasya Br Sembiring, NIM 1911031142

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk ; (1) Mendeskripsikan proses pengembangan *E-modul* interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (2) Mendeskripsikan hasil validasi produk *E-modul* pembelajaran interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa (3) Mendeskripsikan respon siswa dalam menggunakan *E-modul* pembelajaran interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dan (4) Mendeskripsikan Efektifitas produk *E-modul* pembelajaran interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE . Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data survei dilakukan dengan metode observasi,wawancara dan kuesioner. Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis deskriptif kualitatif. Temuan hasil yang diperoleh ; (1) Proses pengembangan *E-Modul* interaktif meliputi lima tahap pengembangan: tahap analisis,tahap desain , tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi, (2) *E-Modul* interaktif divalidasi sebagai berikut : a) hasil review ahli isi pembelajaran berkualifikasi sangat baik (98,00%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran berkualifikasi baik (88,00%), (c) hasil review ahli media pembelajaran berkualifikasi sangat baik (97,00%), (d) hasil uji perorangan berkualifikasi sangat baik (95,71%),dan (e) hasil uji kelompok kecil berkualifikasi sangat baik (94,04%) , (3) Respon siswa diperoleh dari data angket siswa,hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa persentase respon siswa terhadap *E-Modul* interaktif pada setiap indikator memiliki kualifikasi sangat kuat, dan (4) Uji efektifitas *E-modul* interaktif berdasarkan : (a) uji validitas butir tes berkualifikasi sanget relevan, (b) uji validitas tes berada pada tingkat valid, (c) uji reabilitas tes berkualifikasi sangat, (d) uji daya pembeda tes termasuk dalam kategori cukup, dan (e) uji taraf kesukaran tes termasuk dalam kategori sedang. Secara umum, hasil menunjukkan bahwa *E-Modul* interaktif berkualitas sangat tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Bahan Ajar , *E-Modul Interaktif*, Pengembangan

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF UNTUK MENGATASI
LEARNING LOSS MUATAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 3 BANYUNING
PASCA PANDEMI COVID-19**

Oleh

Adevia Natasya Br Sembiring, NIM 1911031142

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to ; (1) Mendescribes the process of developing interactive E-modules to overcome lags in Natural and Social Sciences subjects (2) Mendescribes the results of product validation *Interactive learning E-modules* to overcome lags in natural and social science subjects students (3) Mendescribes students' responses in using interactive learning E-modules to overcome lagging in Natural and Social Science subjects, and (4) Mendescribes the effectiveness of interactive learning *E-module* products to overcome lagging behind subjects of Natural and Social Sciences. This research is a development research using the ADDIE model. The types of data in this study are quantitative and qualitative data. The collection of survey data was carried out by observation, interview and questionnaire methods. The data analysis methods used are quantitative descriptive analysis methods and qualitative descriptive analysis methods. The findings of the results obtained ; (1) The interactive E-Module development process includes five stages of development: analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage, (2) Interactive *E-Module* is validated as follows: a) the results of expert review of highly qualified learning content (98.00%), (b) the results of the review of *well-qualified* learning design experts (88.00%), (c) the results of the review of highly qualified learning media experts (97.00%), (d) the results of the highly qualified individual test (95.71%), and (e) the results of the highly qualified small group test (94.04%), (3) Student responses obtained from student questionnaire data, the results obtained show that the percentage of student responses to interactive *E-Modules* on each indicator has very strong qualifications, and (4) Interactive E-module effectiveness tests are based on: (a) the validity test of qualified test items is relevant, (b) the test validity test is at a valid level, (c) the test reliability test is highly qualified, (d) the test differentiating power test belongs to the sufficient category, and (e) the test difficulty test falls into the moderate category. In general, the results show that interactive *E-Modules* are of very high quality for use in the learning process.

Keywords : Teaching Materials, *Interactive E-Modules*, Development