

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-MODUL* BERBASIS MASALAH
PADA MUATAN PELAJARAN IPAS MATERI GAYA DI SEKITAR KITA
KELAS IV SD NEGERI 9 SESETAN**

Oleh

I Gusti Ayu Diantari Pradnya Dewi, NIM 2011031011

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun produk *E-Modul* berbasis Masalah dan mengetahui kualitas *E-Modul* menurut penilaian para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. (1) Berdasarkan rancang bangun, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes dan teknik analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. (2) Berdasarkan hasil penilaian produk menurut ahli isi/materi pelajaran memperoleh skor 98% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain instruksional memperoleh skor 100% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 100% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan pada 3 orang siswa memperoleh skor 96,60% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil pada 9 orang siswa memperoleh skor 92,20% dengan kualifikasi sangat baik. (3) Berdasarkan uji efektivitas menggunakan 30 siswa memperoleh hasil $t_{hitung} = 13,44$ untuk db 29 dan taraf signifikansi 5% = 2,045. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada kompetensi pengetahuan IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *E-Modul* berbasis Masalah pada pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Modul* berbasis Masalah efektif untuk diterapkan pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD. Implikasi pemanfaatan *E-Modul* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi ditunjang oleh sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti akses internet (*WiFi*), *Smartphone/Laptop*, LDC/Proyektor, serta keterampilan guru maupun siswa untuk mengakses media *E-Modul*.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-Modul*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This research aims to describe the problem-based design of E-Module products and determine the quality of E-Module according to expert assessments, individual trials and small group trials. (1) Based on design, this research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Data collection methods use questionnaires, tests and data analysis techniques using quantitative descriptive analysis and inferential statistics. (2) Based on the results of the product assessment according to content/subject matter experts, they got a score of 98% with very good qualifications, instructional design experts got a score of 100% with very good qualifications, learning media experts got a score of 100% with very good qualifications, individual trials on 3 students got a score of 96.60% with very good qualifications, and a small group trial on 9 students got a score of 92.20% with very good qualifications. (3) Based on the effectiveness test using 30 students, the result was $t_{\text{count}} = 13.44$ for db 29 and a significance level of 5% = 2.045. This means $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, which means there is a significant difference in the students' pre-test and post-test results on science and science knowledge competency before and after using Problem-based E-Module learning media in learning. Based on this, it can be concluded that the Problem-based E-Module learning media is effective for application in the science and science lesson content for class IV elementary school. The implications of using E-Module as technology-based learning media are supported by existing facilities and infrastructure in schools such as internet access (WiFi), Smartphones/Laptops, LDC/Projectors, as well as the skills of teachers and students to access E-Module media.

Keywords: Development, E-Module, Learning Media



UNDIKSHA