

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Optimalisasi Kemajuan sebuah Negara dinilai dari kualitas pendidikan yang konstruktif (Marisa, 2021). Tantangan demi tantangan mendatangi dunia pendidikan. Sama dengan Negara lain, Indonesia juga menghadapi beragam tantangan pendidikan yang diakibatkan oleh peradaban manusia yang terus berkembang. Beberapa cara telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti adanya asesmen internasional seperti PISA (*The Programme for International Student Assessment*) dan TIMSS (*Trends Internasional Mathematics and Science Study*). Program PISA dan TIMSS dilaksanakan guna membantu negara-negara dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan yang diharapkan dalam pasar internasional (Pratiwi, 2019). Hasil asesmen ini akan menentukan kurikulum Negara yang menjadi partisipan yang didasarkan pada standar internasional. Merujuk pada hasil PISA, selama 20 tahun lebih Indonesia terdaftar sebagai anggota OECD namun tidak ada perubahan kualitas pendidikan Indonesia yang signifikan. Selama ini, Indonesia terus berada peringkat bawah dalam ajang PISA dan juga TIMSS (Pratiwi, 2019; Riswandi & Rukli, 2023).

Akibat kondisi pendidikan yang berkualitas rendah, pemerintah Indonesia selalu mendapat tekanan publik karena dianggap belum berhasil dalam menyeleng-

garakan sistem pendidikan nasional (Pratiwi, 2019). Ketertinggalan ini selalu dikejar oleh pemerintah Indonesia guna mewujudkan pendidikan yang merata karena faktor penting yang dapat menentukan upaya membangun dan menata manusia khususnya di Indonesia ke arah yang lebih baik juga berkualitas adalah Pendidikan (Meilina, Mariana, & Rahmawati, 2023). Pendidikan yang merata diseluruh negeri diharapkan mampu menciptakan kemajuan yang merata pula. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan agar menghasilkan generasi yang siap dalam pasar internasional adalah dengan mengubah kurikulum (Pratiwi, 2019). Tujuannya adalah agar Indonesia mampu mengejar ketertinggalan yang salah satunya dibuktikan melalui asesmen PISA. Implementasi kurikulum merupakan bagian dari persiapan untuk menghadapi segala tantangan di masa mendatang, sehingga dapat dikatakan bahwa kurikulum berkontribusi penuh terhadap masa depan bangsa (Marisa, 2021).

Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka. Kedua kurikulum ini sama-sama mengacu pada perkembangan zaman. Membentuk manusia Indonesia yang produktif, kreatif dan inovatif tentu memerlukan strategi belajar yang tepat yang dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan kolaboratif. Dinamisnya kehidupan manusia memperlihatkan tidak adanya batasan-batasan dalam menciptakan kemajuan. Konsep belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan kolaboratif harus mampu mewujudkan siswa sesuai dengan kebutuhan zaman terutama di era sekarang ini (Dewi, 2023). Hal tersebut dikarenakan adanya prediksi mengenai kondisi teknologi masa depan, yang mengedepankan konsep hidup secara digital (*disruption*) yang disebut era super yaitu *smart society 5.0* (Nugraha, 2022).

Dampak gelombang disrupsi dalam pendidikan yakni salah satunya adanya aplikasi-aplikasi pendidikan yang *mobile* dan *responsive* (Nugraha, 2022). Selain PISA dan TIMSS, perkembangan zaman menjadi pertimbangan yang kuat dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Pendidikan IPA memiliki peranan penting dalam menghadapi abad 21 dalam menghasilkan SDM yang unggul, baik secara soft skill maupun hard skill serta adaptif. Melalui pemahamannya akan konsep IPA dan pemanfaatan teknologi peserta didik diarahkan untuk menghasilkan karya yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Hermansyah, 2020).

Siswa yang menjadi subjek PISA dan TIMSS biasanya adalah siswa SMA yang dipilih secara *random sampling*. Namun, pendidikan yang berkualitas harus dimulai dari tingkat dasar agar pada kurun usia siswa SMA, siswa sudah memiliki kecakapan, pengetahuan dan keterampilan yang siap bersanding dengan siswa luar negeri. Kualitas belajar siswa dapat diperbaiki saat masa kanak-kanak di TK maupun sekolah dasar karena sebagai pelopor pembentukan jati diri dan gaya belajar siswa. Sekolah dasar menjadi perhatian khusus karena merupakan pendidikan wajib terlama di Indonesia. Siswa SD adalah siswa yang mana berada pada tahap perkembangan operasional konkrit yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecerdasan, dan bakat (Hanafi dan Eko, 2019). Siswa pada masa ini belajar menghubungkan konsep baru dengan konsep lama. Mereka lebih senang melihat, mendengar, ataupun melakukan hal-hal baru yang belum pernah mereka temui atau lakukan (Rahayu, 2019). Dengan demikian guru penting untuk menghadirkan inovasi objek nyata dengan situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode maupun

media untuk memudahkan anak dalam berpikir logis, mengklasifikasi objek, membangun konsep, serta melihat hubungan dan pemecahan masalah (Rahayu, 2019).

Ditengah pembelajaran seperti diatas guru ditugaskan sebagai fasilitator untuk membentuk karakter siswa yang berpikir kritis, kreatif dan berinovasi, terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi serta berkarakter (Indarta *et al.*, 2022). Kurikulum yang berlaku cenderung mengarahkan guru untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa seperti pendekatan saintifik. Ditinjau dari prosesnya, pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada langkah-langkah kerja ilmiah (Rostika & Prihantini, 2019). Pendekatan ini digunakan pada seluruh muatan pembelajaran termasuk tematik. Salah satu muatan pembelajaran dalam tematik terpadu adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains. IPA berkaitan dengan bagaimana cara mencari tahu secara ilmiah terkait alam dengan sistematis, sehingga IPA menjadi ilmu yang berisi kumpulan pengetahuan fakta, konsep, prinsip hingga proses penemuan (Trianto, 2007). Pembelajaran IPA akan lebih baik jika disesuaikan dengan perkembangan jaman di era teknologi ini karena siswa sangat dekat dengan teknologi.

Mengacu pada hal diatas, Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 menyebutkan bahwa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harus menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2013). Guru dapat menyediakan berbagai fasilitas belajar digital, tiap individu termasuk pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi yang tersedia, agar teknologi menjadi serangkaian proses pembelajaran yang menarik dan inovatif, mengingat anak-anak zaman ini lebih tertarik terhadap media-

media digital yang jarang mereka temukan (Yuniastuti, dkk., 2021). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPA dilakukan dengan pemanfaatan teknologi saat ini dapat diterapkan dengan berbagai alat yang akan mendukung penggunaan teknologi di dalam proses pembelajaran, seperti penyediaan fasilitas berupa *laptop*, proyektor, bahkan sewaktu-waktu telah mengizinkan siswa untuk membawa ponsel pintar yang dimilikinya untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah. Penguatan pembelajaran IPA sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar untuk mengejar ketertinggalan kualitas pendidikan Indonesia dalam ajang PISA dan TIMSS mendatang.

Hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Nasution (2000) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sedangkan menurut Tasya & Abadi (2019) hasil belajar merupakan faktor yang berhubungan dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan suatu proses, hasil belajar mencakup seluruh bidang psikologis. Hasil belajar dalam pembelajaran IPA memegang peranan penting dalam memberikan informasi terkait pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berbagai inovasi yang disesuaikan dengan kurikulum dan jaman diimplementasikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yang dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar yang tinggi mengindikasikan proses belajar yang tepat dan berhasil begitu pula sebaliknya.

Pembelajaran IPA dengan sentuhan digital dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam rangka mempersiapkan diri dalam ajang

PISA dan TIMSS mendadang untuk meperoleh hasil yang lebih baik. Banyak hal yang bisa dijadikan digital termasuk bahan ajar atau sumber belajar. Ketersediaan bahan ajar IPA oleh guru sangat menentukan hasil belajar siswa karena ketertarikan siswa untuk belajar ditentukan oleh kemasan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang didorong oleh keinginan belajar yang tinggi. Tersedianya bahan ajar dapat mengasah kemampuan literasi siswa dan hasil belajar (Puspita & Purwo, 2019; Izzah, et al., 2021). Guru dapat berinovasi dengan menyediakan alat dukung pembelajaran yang terintegrasi teknologi seperti *e-book*, *e-modul*, media video, media game dan lain-lain. Bahan ajar digital ini memerlukan aplikasi Android dalam mengaksesnya, hal ini tidak menjadi masalah karena siswa SD kelas tinggi rata-rata sudah memiliki *Smartphone*. Bahan ajar yang diakses dengan android cukup efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Wahyuni & Etfita, 2019).

Namun pada kenyataannya, beberapa sekolah memiliki beragam masalah terkait hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Gugus VI Kecamatan Tegallalang, ditemukan beberapa masalah yaitu 1) hasil belajar siswa rendah ditunjukkan dengan perolehan nilai dibawah KKM (KKM = 70), 2) sumber belajar masih berbentuk fisik seperti buku, 3) guru masih awam dengan penggunaan sumber ajar yang bersifat elektronik, 4) sumber ajar yang digunakan kurang interaktif, 5) terdapat banyak buku elektronik yang tersedia di internet, namun tidak untuk modul yang sesuai dengan siswa dan kontekstual. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah kurangnya keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran (Tasya & Abadi, 2019). Ketidaktepatan

guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar siswa rendah, hal ini menyebabkan guru sangat berperan dalam memfasilitasi proses belajar siswa.

Permasalahan yang muncul tidak bisa diabaikan begitu saja, melihat pentingnya hasil belajar siswa sebagai gambaran keberhasilan proses belajar dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hasil belajar ini pun sangat memengaruhi nama baik suatu Negara terlebih Negara yang mengikuti ajang asesmen internasional yang merupakan ajang bergengsi untuk menentukan kualitas SDM suatu Negara seperti PISA dan TIMSS. Beragam masalah yang timbul perlu diselesaikan dengan mengembangkan bahan ajar interaktif yang mudah diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja yang dilatarbelakangi oleh sedikitnya waktu belajar siswa disekolah. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan e-modul. Menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu produk interaktif karena dapat disisipi produk lain seperti gambar, animasi, audio, maupun video, selain itu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan android. Oleh karena itu, guru harus dapat dikembangkan modul elektronik (E-modul) interaktif untuk pembelajaran (Sidiq & Najuah, 2020).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menjadi sebuah kebutuhan dan keharusan dalam dunia pendidikan mengingat pesatnya perkembangan jaman (Triyono, 2021). Maka penting bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menjalankan teknologi untuk menciptakan sumber-sumber ajar yang modern seperti e-modul ataupun e-book. Hingga saat ini, buku maupun modul masih menjadi produk utama yang belum tergantikan, termasuk dalam

pembelajaran. Sayangnya terdapat kelemahan pada buku teks, yaitu: tidak mampu memvisualisasikan peristiwa/fenomena secara dinamis, kurang interaktif dan tidak mendukung belajar multi sumber (Sidiq & Najuah, 2020). Namun, seringkali siswa lupa membawa buku ketika sudah sampai di sekolah. Selain itu, sumber belajar berbentuk fisik sangat sulit untuk dibawa kemana-mana dan kurang fleksibel. Sangat penting dilakukan pengalihan sumber ajar cetak menjadi sumber ajar elektronik untuk mempermudah siswa untuk belajar sehingga praktis untuk digunakan.

Pentingnya bahan ajar dalam IPA adalah sebagai media penghubung antara siswa dan pengalaman. Bahan ajar yang diperlukan tidak hanya bahan ajar konkrit melainkan bahan ajar yang praktis dan mampu menggambarkan kenyataan. Bahan ajar seperti ini memerlukan teknologi untuk memprosesnya. Pembelajaran IPA yang didukung oleh teknologi termasuk penggunaan visual akan lebih efektif dibanding pembelajaran yang menggunakan kelas konvensional (Utami & Atmojo, 2021). Membuat bahan ajar digital diperlukan adanya sebuah kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan kurikulum 2013. Analisis kebutuhan bahan ajar merupakan langkah utama untuk mengetahui pengembangan bahan ajar digital. Salah satu bahan ajar yaitu modul dapat dikembangkan dalam bentuk elektronik. Adanya e-modul siswa akan lebih memahami materi dengan baik karena proses pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya membaca saja tapi menggunakan beberapa metode (Dewi & Lestari, 2020).

Pengembangan e-modul disini sejalan dengan tantangan di era disrupsi sehingga modul yang dikembangkan dan akan digunakan dalam proses pembelajaran tentulah modul yang sudah dikembangkan dengan menggunakan

kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang sedang berkembang di masyarakat dengan memanfaatkan internet serta kecanggihan android (Sidiq & Najuah, 2020). Modul elektronik (E-Modul) dapat dipahami sebagai suatu bentuk penyajian materi belajar mandiri yang disusun secara sistematis menjadi unit terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam bentuk elektronik dengan dukungan computer (Arifin, 2023).

Pembelajaran IPA menuntut kegiatan belajar yang bersifat konkrit namun tidak setiap saat kondisi dan situasi mendukung untuk mengadakan pembelajaran konkrit sehingga dengan adanya e-modul situasi belajar yang konkrit dapat diciptakan dari langkah-langkah di dalamnya yang bersifat interaktif. E-modul diberikan pada siswa kelas tinggi karena siswa kelas tinggi sudah cakap dalam menggunakan alat elektronik untuk mengakses berbagai hal. Hasil belajar dalam pembelajaran IPA akan meningkat apabila dalam pembelajaran menggunakan e-modul interaktif (Arifin, et al., 2023; Rahmayani & Andrayani., 2023; Raqiztya & Agung, 2022). E-modul yang dikembangkan secara interaktif dalam pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga judul dari penelitian ini adalah **“Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Topik Sifat-sifat Magnet Dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”** yang dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, adapun beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa rendah,

- 2) Sumber belajar masih berbentuk fisik seperti buku,
- 3) Guru masih awam dengan penggunaan sumber ajar yang bersifat elektronik,
- 4) Sumber ajar yang digunakan kurang interaktif,
- 5) Terdapat banyak buku elektronik yang tersedia di internet, namun tidak untuk modul yang sesuai dengan siswa dan kontekstual.

### **1.3 Batasan Masalah**

Atas dasar identifikasi masalah penelitian di atas, terdapat banyak permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini. Untuk itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan yang dikaji dapat diperoleh pemecahannya secara optimal. Dengan demikian, penelitian ini terbatas pada **“Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Topik Sifat-sifat Magnet dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”** sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah, serta belum tersedianya e-modul pembelajaran interaktif khususnya di kelas VI SD.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah yang dijabarkan, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari?
- 2) Bagaimanakah validitas e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari?

- 4) Bagaimanakah efektivitas e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan validitas e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Untuk menemukan dan mendeskripsikan efektivitas e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang menjadi harapan pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis penelitian pengembangan ini untuk menunjang kajian teori mengenai pengembangan e-modul pembelajaran guna menciptakan proses

pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Pengembangan e-modul e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memperoleh pengalaman belajar bermakna yang menarik, inovatif, dan menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran khususnya pada topik Sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari, karena modul ini dilengkapi dengan beragam konten baik audio, video dan animasi.

#### **b. Bagi Guru**

Pengembangan e-modul interaktif pada topik sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari ini dapat membantu guru dalam penyediaan fasilitas belajar bagi siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi melalui konten yang ditampilkan terkait sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami siswa dalam mewujudkan pembelajaran bermakna yang menarik, inovatif, dan menyenangkan sehingga menghasilkan siswa dengan hasil belajar yang tinggi.

#### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini berguna bagi kepala sekolah sebagai media belajar di sekolahnya. Selain itu, dapat menjadi ide bagi pengembangan media selanjutnya sehingga berdampak pada sekolah yang berbasis inovasi. Dengan hasil penelitian ini, kepala sekolah dibantu dalam perbaikan mutu pendidikan, penambahan sarana

belajar, bertambahnya inovasi guru dan meningkatnya hasil belajar siswa di seolahnya.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan pembandingan dalam melaksanakan penelitian serupa pada topik ataupun kajian yang berbeda.

### 1.7 Penjelasan Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi e-modul interaktif, pembelajaran IPA dan Hasil Belajar. Berikut adalah penjelasan istilah tersebut.

#### 1. E-Modul Interaktif

E-modul interaktif adalah sebuah sumber belajar dua arah yang memuat teks, gambar, audio, video dan animasi yang mendukung pembelajaran konkrit secara mandiri. E-modul dapat menjadi pengganti buku ditengah mahalnya buku-buku pembelajaran. E-modul dapat mendukung pembelajaran konkrit yang sulit dibawa kedalam kelas karena dapat dimuat dalam bentuk gambar, video, audio maupun animasi yang memberi pengalaman belajar nyata bagi siswa.

#### 2. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah bagaimana cara mencari tahu secara ilmiah terkait alam dengan sistematis, sehingga IPA menjadi ilmu yang berisi kumpulan pengetahuan fakta, konsep, prinsip hingga proses penemuan. Pada pembelajaran IPA, hasil belajar yang diukur mencakup tiga aspek yakni pengetahuan, sikap ilmiah, serta keterampilan proses dalam pembelajaran IPA.

#### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian siswa yang diperoleh selama proses belajar. Pada penelitian ini, hasil belajar yang diukur terbatas pada ranah kognitif. Ranah pengetahuan atau ranah kognitif yaitu penilaian yang berhubungan dengan pemahaman konseptual dan terdiri atas enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, sintesis dan evaluasi.

### 1.8 Spesifikasi Produk

Produk hasil penelitian ini adalah sebuah e-modul interaktif. Adapun perincian produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini yaitu sebagai berikut.

- 1) E-modul pembelajaran yang dihasilkan dibuat dalam bentuk media cetak berupa buku berukuran A4.
- 2) E-modul dibuat dengan format *margin* kiri, kanan, atas, dan bawah secara beturut-turut yakni 4-3-3-3, serta menggunakan jenis huruf Arial.
- 3) E-modul pembelajaran yang dihasilkan bermuatan audio, video dan animasi.
- 4) E-modul pembelajaran ini berisi topik Sifat-sifat Magnet dalam Kehidupan Sehari-hari yang terdapat di kelas VI sekolah dasar.
- 5) Desain modul dibuat menggunakan bantuan *software Microsoft Word 2013*.
- 6) Modul terdiri dari bagian pembuka, inti, dan penutup. Bagian pembuka terdiri dari *cover* dan halaman sampul, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, daftar tujuan kompetensi yang memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Bagian inti terdiri dari tujuan dan topik pembelajaran, uraian materi melalui beragam konten, lembar kerja siswa, dan rangkuman materi. Bagian penutup terdiri dari glosarium dan latihan soal.

## 1.9 Rencana Publikasi

Penelitian pengembangan ini pada akhirnya akan menghasilkan karya berupa artikel ilmiah serta produk berupa e-modul interaktif. Terkait artikel ilmiah yang dihasilkan peneliti memiliki rencana publikasi pada Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Universitas Pasundan. Dipilihnya jurnal tersebut sebagai target rencana publikasi mengingat produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah e-modul interaktif. Selain itu, dipilihnya kedua jurnal tersebut dengan mempertimbangkan jadwal publish artikel dan sudah terakreditasi Sinta 4.

