

ABSTRAK

Cahyaningrum, Kadek Ayu Kusuma (2025), *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning Berorientasi Social Emotional Learning Dalam Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dan Berakhlak Mulia*, Tesis, Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd dan Pembimbing II : Dr. Gede Suweken, M.Sc.

Kata-kata kunci: e-modul interaktif, *social emotional learning*, *problem based learning*, pemecahan masalah, berakhlak mulia

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis *problem based learning* berorientasi *social emotional learning* dalam tri hita karana untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang memenuhi kualitas valid, praktis dan efektif serta mendeskripsikan *learning trajectory* dari penggunaan e-modul ini. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Baktseraga dan SDN 6 Panji pada semester ganjil tahun ajar 2024/2025. Prosedur pengembangan mengikuti alur penelitian desain tipe studi pengembangan dengan model Plomp yang terdiri atas tiga tahapan yaitu *preliminary research*, *prototyping*, dan *assessment*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi, angket, teknik tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Data yang dihasilkan dari angket dan tes kemudian dianalisis dengan mencari skor rata-ratanya dan diinterpretasikan menggunakan kriteria yang dirujuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) e-modul interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kualitas valid dengan skor rata-rata 4,6 yang berada pada katagori sangat valid, 2) tingkat kepraktisan e-modul dilihat dari skor rata-rata angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa pada tahap uji coba terbatas, uji coba lapangan I dan uji coba lapangan II dengan skor rata-rata guru secara berturut-turut adalah 75,00%,81,76%,90,00% (sangat praktis) dan skor rata-rata siswa secara berturut-turut adalah 74,08%,78,98%,85,13% (sangat praktis), 3) tingkat efektivitas e-modul dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dan lembar penilaian observasi karakter yang diisi oleh guru. Hasil *pre-test* dan *pos-tets* pada SDN 1 Baktisegara secara berturut-turut adalah 21,41 dan 85,18 dan pada SDN 6 Panji secara berturut-turut adalah 45,14 dan 86,00. Peningkatan karakter berakhlak mulia juga terlihat dari hasil analisis lembar observasi karakter yang menunjukkan perubahan yang positif dari sebelum penggunaan dan setelah penggunaan e-modul. Pada seluruh tahap uji coba hingga implementasi karakter berakhlak mulia yang mulanya berada pada katagori “berkembang” menjadi “membudaya”. Berdasarkan temuan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis *problem based learning* berorientasi *social emotional learning* dalam tri hita karana telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan berakhlak mulia siswa.

ABSTRACT

Cahyaningrum, Kadek Ayu Kusuma (2025), *Development of Interactive E-Modules Based on Problem Based Learning Oriented to Social Emotional Learning in Tri Hita Karana to Improve Students' Mathematical Problem Solving Skills and Noble Character*, Thesis, Mathematics Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and examined by Supervisor I: Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd and Supervisor II: Dr. Gede Suweken, M.Sc.

Keywords: interactive e-module, social emotional learning, problem based learning, problem solving, noble character

This research aims to develop an interactive e-module based on problem-based learning oriented to social emotional learning in tri hita karana to improve students' mathematical problem-solving skills that meet the valid, practical and effective qualities and describe the learning trajectory of the use of this e-module. The research was carried out at SDN 1 Baktseraga and SDN 6 Panji in the odd semester of the 2024/2025 school year. The development procedure follows the design research flow of the development study type with the Plomp model which consists of three stages, namely preliminary research, prototyping, and assessment. The data collection techniques used in this study are interview techniques, observations, questionnaires, and test techniques in the form of pre-test and post-test. The data generated from the questionnaire and test is then analyzed by looking for the average score and interpreted using the referenced criteria. The results of the study show that: 1) the interactive e-module developed has met valid quality with an average score of 4.6 which is in the very valid category, 2) the level of practicality of the e-module is seen from the average score of the practicality questionnaire filled out by teachers and students at the limited trial stage, field trial I and field trial II with the average score of teachers respectively is 75.00%, 81.76%, 90.00% (very practical) and the average score of students was 74.08%, 78.98%, 85.13% (very practical) respectively, 3) the level of effectiveness of the e-module was seen from the results of the pre-test and post-test and the character observation assessment sheet filled out by the teacher. The results of the pre-test and post-tets at SDN 1 Baktisegara were 21.41 and 85.18 respectively and at SDN 6 Panji were 45.14 and 86.00 respectively. The improvement of noble character can also be seen from the results of the analysis of character observation sheets which show positive changes from before and after the use of the e-module. In all stages of testing to the implementation of noble character which was initially in the category of "developing" to "cultivating". Based on these findings, it can be concluded that the interactive e-module based on problem-based learning oriented to social emotional learning in tri hita karana has met the criteria of valid, practical and effective to improve students' mathematical problem-solving skills and students' noble character.