

## ABSTRAK

Udani, Ketut Sri Naya Udani (2025), Pengembangan e-modul interaktif berbasis model pembelajaran ARSELTHK untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa. 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*, Tri Hita Karana, model pembelajaran ARSELTHK, kemampuan pemecahan masalah, rasa ingin tahu dan tanggung jawab.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh e-modul interaktif berbasis model pembelajaran ARSELTHK yang valid, praktis dan efektif yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa. Penelitian di laksanakan di kelas VA SD Negeri 1 Baktiseraga sebanyak 30 siswa, kelas VB sebanyak 31 siswa dan kelas V SD Negeri 1 Pemaron sebanyak 37 siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian desain dengan model Plomp yang terdiri atas tiga tahapan yaitu *preliminary research*, *prototyping* dan *assesment*. Data uji kevalidan diperoleh dari lembar validasi, data uji kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa dan angket respon guru, uji keefektifan diperoleh dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah dan lembar observasi karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) E-modul interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kualitas valid dengan rata-rata skor validitas media sebesar 4,30 (sangat valid) dan validitas materi sebesar 4,40 (sangat valid); 2) Kepraktisan e-modul dapat dilihat dari rata-rata skor respon guru pada tiap tahap berturut-turut 4,67; 4,75; 4,88 (sangat praktis) dan rata-rata skor respon siswa pada tiap tahap berturut-turut sebesar 3,91 (praktis); 4,29 (sangat praktis) dan 4,63 (sangat praktis); 3) Efektifitas e-modul dapat dilihat melalui skor tes kemampuan pemecahan masalah pada tiap tahap berturut-turut sebesar 80 (baik), 83 (baik) dan 86 (sangat baik) dan lebih dari 75% siswa berada pada kategori minimal baik pada setiap uji coba. Selain itu efektifitas e-modul juga dapat dilihat melalui rata-rata skor karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa. Berdasarkan rata-rata skor sebelum dan sesudah penggunaan e-modul interaktif pada tiap tahap, diperoleh rata-rata skor rasa ingin tahu dan tanggung jawab mengalami peningkatan dari kategori berkembang menjadi membudaya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kualitas valid, praktis dan efektif dengan karakteristik 1) menggabungkan berbagai platform yang memberikan siswa pengalaman belajar yang eksploratif; 2) dilengkapi dengan fitur interaktif; 3) E-modul interaktif dikembangkan dengan model pembelajaran ARSELTHK yang dilengkapi dengan fitur “Ayo Belajar di Rumah”, penguatan karakter melalui fitur “Amati dan Tiru” dan terintegrasi dengan *social emotional learning* dan Tri Hita Karana.

## ABSTRACT

*Udani, Ketut Sri Naya Udani (2025), Development of an interactive e-module based on the ARSELTHK learning model to improve students' problem-solving skills, curiosity, and responsibility. Thesis, Mathematics Education Postgraduate Program, Ganesha University of Education.*

*This thesis has been approved and reviewed 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, Tri Hita Karana, ARSELTHK learning model, problem-solving skills, curiosity, and responsibility.*

*This study aims to develop a valid, practical, and effective interactive e-module based on the ARSELTHK learning model that can improve students' problem-solving skills, curiosity, and responsibility. The research was conducted in class VA of SD Negeri 1 Baktiseraga with 30 students, class VB with 31 students and class V of SD Negeri 1 Pemaron with 37 students in the odd semester of the 2025/2026 academic year. This research is a design research with the Plomp model consisting of three stages, namely preliminary research, prototyping and assessment. Validity test data were obtained from the validation sheet, practicality test data were obtained from the student response questionnaire and teacher response questionnaire, effectiveness test data were obtained from the results of the problem-solving ability test and the observation sheet of students' curiosity and responsibility characters. The data analysis techniques used in this study are qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of the study show that 1) The developed interactive E-module has met valid quality with an average media validity score of 4.30 (very valid) and material validity of 4.40 (very valid); 2) The practicality of the e-module can be seen from the average teacher response score at each stage, respectively 4.67; 4.75; 4.88 (very practical) and the average student response scores at each stage were 3.91 (practical), 4.29 (very practical), and 4.63 (very practical), respectively. 3) The effectiveness of the e-module can be seen through the problem-solving ability test scores at each stage, which were 80 (good), 83 (good), and 86 (very good), respectively. More than 75% of students were in the minimum good category in each trial. Furthermore, the effectiveness of the e-module can also be seen through the average scores for students' curiosity and responsibility. Based on the average scores before and after using the interactive e-module at each stage, the average scores for curiosity and responsibility increased from the developing to the established category.*

*Based on the research results above, it can be concluded that the developed interactive e-module has met the quality of validity, practicality, and effectiveness with the following characteristics: 1) combining various platforms that provide students with an exploratory learning experience; 2) equipped with interactive features; 3) Interactive e-modules are developed with the ARSELTHK learning model which is equipped with the "Let's Learn at Home" feature, character strengthening through the "Observe and Imitate" feature and integrated with social emotional learning and Tri Hita Karana.*