

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
ARSELTHK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP  
BANGUN DATAR DAN KARAKTER PESERTA DIDIK**

**Oleh**

**Dewi Ayu Sinta Pratwi, NIM. 2423011012**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan modul elektronik interaktif berbasis model ARSELTHK pada materi bangun datar kelas 5 SD untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter peserta didik. Selama proses pengembangannya, menerapkan model pengembangan Plomp dengan perangkat lunak utamanya ialah iSpring Suite. Karakteristik dari produk dengan nama “MEI-ARSELTHK” ini berupa “Ayo Berkarakter” berupa gambar ilustrasi dan kuis interaktif guna mengembangkan karakter disiplin dan mandiri serta laman “Ayo Memahami” konsep bangun datar guna mengembangkan pemahaman siswa untuk mendukung proses pembelajaran dengan cakupan materi keliling dan luas daerah bangun datar. Kevalidan materi dan media diuji dengan menggunakan instrumen LORI, kepraktisan modul diuji dengan menggunakan instrumen angket UEQ, dan keefektifan modul diuji dengan memanfaatkan lembar observasi karakter peserta didik serta tes tulis kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Terakhir, sesuai dengan kriteria keefektifan diperoleh adanya peningkatan pemahaman konsep bangun datar dengan persentase ketuntasan mencapai 67,90% dengan kategori kuat, serta perkembangan karakter disiplin dari 46,07% dan 47,36% menjadi sebesar 81,53% dan 80,32% dengan kriteria sangat kuat. Tak berbeda jauh dengan perkembangan karakter mandiri dari yang sebelumnya sebesar 48,17%, 43,61%, dan 43,43% menjadi sebesar 80,32%, 80,32% dan 81,13% dengan kriteria kuat. Kelemahan produk yang telah dikembangkan dan dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian selanjutnya adalah perbaruan dan penambahan konten interaktif pada medianya.

**Kata kunci:** ARSELTHK, E-Modul Interaktif, Pemahaman Konsep, Karakter Disiplin, Karakter Mandiri

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
ARSELTHK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP  
BANGUN DATAR DAN KARAKTER PESERTA DIDIK**

**Oleh**

**Dewi Ayu Sinta Pratwi, NIM. 2423011012**

**ABSTRACT**

This research involves the development of an interactive electronic module based on the ARSELTHK model for 5th-grade elementary school material on two-dimensional shapes, aimed at improving students' conceptual understanding and character. During the development process, the Plomp development model was applied, with iSpring Suite as the primary software. The characteristics of this product, named "MEI-ARSELTHK", include a "Let's Build Character" (*Ayo Berkarakter*) section featuring illustrations and interactive quizzes to develop disciplined and independent characters, as well as a "Let's Understand" (*Ayo Memahami*) section on two-dimensional shape concepts to develop student understanding. This supports the learning process, covering the perimeter and area of two-dimensional shapes. The validity of the material and media was tested using the LORI instrument, the practicality of the module was tested using the UEQ questionnaire, and the effectiveness of the module was tested using student character observation sheets and written tests assessing students' conceptual understanding. Finally, based on the effectiveness criteria, there was an increase in the conceptual understanding of two-dimensional shapes, with the completeness percentage reaching 67.90% (strong category). There was also an improvement in the discipline character from 46.07% and 47.36% to 81.53% and 80.32% (very strong criteria). Similarly, the independent character developed from previous scores of 48.17%, 43.61%, and 43.43% to 80.32%, 80.32%, and 81.13% (strong criteria). A weakness of the developed product, which can be a consideration for future research, is the need to update and add interactive content to the media.

**Kata kunci:** ARSELTHK, Interactive E-Module, Conceptual Understanding, Discipline and Independent Character