

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *E-MODUL* PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI ASSALAM  
KOTA BATU**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**CHOFIFAH DWI APRILIA**

**NIM. 200103110009**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2024**



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *E-MODUL* PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI ASSALAM  
KOTA BATU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

**Chofifah Dwi Aprilia**

**NIM. 200103110009**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

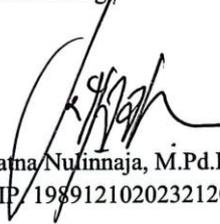
**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Skripsi dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-modul pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu**” oleh **Chofifah Dwi Aprilia** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 13 Mei 2024.

Pembimbing,



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I  
NIP. 198912102023212048

Mengetahui  
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP. 197604052008011018

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-modul* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu” oleh **Choffifah Dwi Aprilia** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 27 Mei 2024.

Dewan Penguji



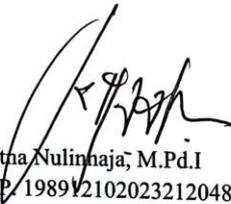
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP. 197604052008011018

Ketua Penguji



Galih Puji Mulyoto, M.Pd  
NIP. 19880322201802011146

Anggota Penguji



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I  
NIP. 198912102023212048

Sekretaris

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 196504031998031002

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Rata Nulinnaja, M.Pd.I  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Malang, 13 Mei 2024

Hal : Skripsi Chofifah Dwi Aprilia  
Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun Teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Chofifah Dwi Aprilia  
NIM : 200103110009

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – s1

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-modul* pada Mata  
Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dosen Pembimbing,

  
Rata Nulinnaja, M.Pd.I  
NIP. 198912102023212048

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chofffah Dwi Aprilia  
NIM : 200103110009  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengembangan *E-modul* Berbasis Android pada Mata  
Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota  
Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 24 April 2024

Hormat saya



Chofffah Dwi Aprilia

NIM 200103110009

## LEMBAR MOTO

وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ اِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Katakanlah (Nabi Muhammad), *“Bekerjalah! Maka, Allah, rasul-Nya, dan orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu. Kamu akan dikembalikan kepada (Zat) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata. Lalu, Dia akan memberitakan kepada kamu apa yang selama ini kamu kerjakan.”*

(QS. At Taubah: 105)

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala pujian diberikan kepada Allah swt. yang telah memberi limpahan karunia dan petunjuknya sehingga memungkinkan peneliti untuk menuntaskan penelitian skripsi ini. Sholawat dan salam tetap terlimpahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad Saw.

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang telah memberikan dukungan secara penuh dengan keikhlasan hatinya atas kelancaran penyusunan skripsi yang dilakukan oleh peneliti, kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Herianto dan Ibu Uswatun Hasanah yang sangat peneliti sayangi. Rasa terimakasih yang tidak terhingga untuk segala usaha dan pengorbanan yang telah dilakukan demi memberikan fasilitas yang terbaik untuk pendidikan peneliti. Terimakasih telah memberikan dukungan penuh dan do'a yang tidak ada hentinya untuk peneliti. Terimakasih telah menjadi motivator terbaik dalam perjalanan hidup peneliti.
2. Kakak Nur Widiastuti dan Drian Tio Prakasa yang telah mendukung dan memotivasi secara penuh kepada peneliti untuk menuntaskan skripsi ini.
3. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan skripsi sehingga peneliti dapat menuntaskan skripsi ini dengan baik.
4. Dr. Abd Gafur, M. Ag selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, kemudahan dan motivasi selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir.

5. Ibu Ima Wahyuni, S.Pd selaku kepala MI Assalam Kota Batu dan Bapak R.M.F Rizal, S.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan selama proses penelitian.
6. Bapak/Ibu guru peneliti yang telah memberikan ilmu yang tidak terhingga yang dijadikan sebagai bekal oleh peneliti hingga bisa sampai pada tahap ini.
7. Sahabat peneliti, Arrum Puji Lestari yang selalu menemani peneliti dalam keadaan bahagia maupun sedih. Teman berdiskusi dari awal penyusunan skripsi hingga selesai. Terimakasih selalu ada dan sabar menemani peneliti dalam menghadapi berbagai hal.
8. Segenap teman-teman PGMI Angkatan 2020, teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan motivasinya selama masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang dengan ikhlas membantu peneliti dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Hanya do'a yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai balasan segala kebaikan yang diberikan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah swt. selalu memberikan kemudahan dan berkah dalam setiap aktivitas yang dilakukan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah swt. yang telah memberi karunia dan petunjuknya sehingga peneliti dapat menuntaskan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-modul* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu”. Sholawat serta salam tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad saw.

Peneliti sadar bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang tinggi kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Abd Gafur, M. Ag selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, kemudahan dan motivasi selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan skripsi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

6. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli desain dan Dr. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian, saran, dan kritik terhadap bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.
7. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
8. Ibu Ima Wahyuni, S.Pd selaku kepala MI Assalam Kota Batu dan Bapak R.M.F Rizal, S.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan kesempatan dan bantuan selama proses penelitian.

Berbagai upaya terbaik telah dilakukan dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti menyadari tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan dalam penulisan. Peneliti mohon maaf atas segala kesalahan yang terjadi dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 25 April 2024  
Peneliti



Chofifah Dwi Aprilia  
NIM. 200103110009

## DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
LEMBAR PENGAJUAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vii
LEMBAR MOTO .....	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
ABSTRAK .....	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	8
D. Manfaat Pengembangan .....	9

E. Asumsi Pengembangan.....	10
F. Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Orisinalitas Pengembangan.....	11
I. Definisi Istilah.....	14
J. Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>
A. Kajian Teori.....	17
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	37
C. Kerangka Berfikir.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>43</b>
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan.....	45
D. Uji Produk.....	53
E. Jenis Data.....	55
F. Instrumen Pengumpul Data.....	55
G. Teknik Pengumpulan Data.....	62
H. Analisis Data.....	64
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>68</b>
A. Proses Pengembangan.....	68
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	96
C. Revisi Produk.....	107
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>113</b>

A. Analisis Hasil Pengembangan Bahan Ajar .....	113
B. Analisis Hasil Implementasi Produk .....	123
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>127</b>
A. Kesimpulan.....	127
B. Saran .....	128
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>136</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	34
Tabel 2. 2 Kerangka Berfikir .....	40
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi .....	56
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain .....	58
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 4. 1 Jadwal Pengembangan Produk .....	74
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	79
Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Desain .....	96
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Validator Ahli Desain.....	100
Tabel 4. 5 Data Validasi Ahli Materi .....	101
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi .....	104
Tabel 4. 7 Data Angket Kemenarikan.....	105

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Model Pengembangan Lee & Owens .....	45
Gambar 4. 1 Halaman Home.....	82
Gambar 4. 2 Halaman Menu .....	83
Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk .....	83
Gambar 4. 4 Halaman KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran.....	84
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	85
Gambar 4. 6 Halaman Sub Materi "Pengertian Pokok Pikiran" .....	86
Gambar 4. 7 Halaman Sub Materi "Cara Menentukan Pokok Pikiran dalam Teks" .....	87
Gambar 4. 8 Halaman Sub Materi "Letak Pokok Pikiran dalam Teks" .....	87
Gambar 4. 9 Halaman Sub Materi "Cara Menentukan Informasi Penting dalam Sebuah Teks .....	88
Gambar 4. 10 Halaman Sub Materi "Contoh Soal" .....	90
Gambar 4. 11 Halaman Evaluasi.....	91
Gambar 4. 12 Halaman Profil .....	93
Gambar 4. 13 Halaman Daftar Pustaka.....	94
Gambar 4. 14 Revisi Perbaikan Judul .....	108
Gambar 4. 15 Revisi Mengurangi Audio .....	109
Gambar 4. 16 Revisi Mengubah Kata "Mari" .....	110
Gambar 4. 17 Revisi Menghilangkan Menu Do'a.....	110
Gambar 4. 18 Revisi Referensi .....	111
Gambar 4. 19 Revisi Menyederhanakan Ciri-ciri Kalimat Utama.....	112
Gambar 4. 20 Revisi Tanda Baca.....	112

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4 1 <i>Flowcart E-modul</i> .....	77
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian.....	137
Lampiran 3 Surat Izin Observasi Pra-Lapangan .....	138
Lampiran 4 Lembar Observasi Pra-Penelitian .....	139
Lampiran 5 Lembar Wawancara Pra-Penelitian .....	144
Lampiran 6 Surat Validasi Ahli .....	146
Lampiran 7 Instrumen Validasi Ahli Desain .....	147
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	151
Lampiran 9 Instrumen Kemenarikan Produk.....	155
Lampiran 10 Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	157
Lampiran 11 Dokumentasi.....	164

## ABSTRAK

Aprilia, Chofifah Dwi. 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-modul pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

---

**Kata Kunci:** Pengembangan, Bahan Ajar, *E-modul*, Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah disiplin ilmu yang mengarahkan peserta didik agar mempunyai kecakapan yang bagus dan benar untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Indonesia baik secara tulis maupun lisan. Cakupan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah menulis dan membaca. Salah satu materi yang membutuhkan keterampilan membaca dan menulis di kelas V adalah materi tentang pokok pikiran pada sebuah teks. Dimana pada materi tersebut peserta didik ditugaskan untuk mengidentifikasi pokok pikiran dan informasi penting yang ada pada teks nonfiksi. Akan tetapi dalam pelaksanaannya guru kurang ber-inovasi dalam memanfaatkan bahan ajar di kelas sehingga peserta didik mudah bosan dan cenderung malas untuk membaca. Oleh sebab itu perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*, mengetahui tingkat validitas produk, dan mengetahui tingkat kemenarikan produk sehingga diharapkan dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas V MI Assalam Kota Batu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model Lee & Owens. Prosedur pengembangan dengan model Lee & Owens meliputi: (1) *multimedia need assessment and analysis*, (2) *multimedia instructional design*, (3) *multimedia development*, (4) *multimedia implementation*, dan (5) *multimedia evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu yang berjumlah 34 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuisisioner (angket), dan dokumentasi. Data yang dianalisis berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V tema 5 subtema 1,2,3 materi “mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks”. Bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi desain sebesar 88% dengan kriteria “sangat layak” dan mendapatkan hasil validasi materi sebesar 74% dengan kriteria “layak”. Selain itu, bahan ajar berbasis *e-modul* juga mendapatkan hasil penilaian angket kemenarikan yang diisi oleh peserta didik sebesar 89,86% sehingga *e-modul* dapat dikatakan sebagai bahan ajar yang sangat menarik.

## ABSTRACT

Aprilia, Chofifah Dwi. 2024. *Development of E-module Based Teaching Materials in Indonesian Language Subject Class V MI Assalam Batu City*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

---

**Keywords:** Development, Teaching Materials, E-module, Indonesian

Indonesian is a scientific discipline that directs students to have good and correct skills to practice using Indonesian, both written and spoken. The scope of learning Indonesian at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) level is writing and reading. One of the materials that requires reading and writing skills in class V is material about the main idea of a text. In this material, students are assigned to identify the main ideas and important information in non-fiction texts. However, in its implementation, teachers lack innovation in using teaching materials in class so that students easily get bored and tend to be lazy about reading. Therefore, it is necessary to develop teaching materials that can increase student motivation.

This development research aims to explain the procedures for developing e-module-based teaching materials, determine the level of product validity, and determine the level of product attractiveness so that it is hoped that it can support teaching and learning activities in class V, MI Assalam, Batu City. This research uses the Research and Development (R&D) type of research with the Lee & Owens model. Development procedures using the Lee & Owens model include: (1) multimedia needs assessment and analysis; (2) multimedia instructional design; (3) multimedia development; (4) multimedia implementation; and (5) multimedia evaluation. The subjects in this research were 34 students of class V, MI Assalam, Batu City. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data analyzed is both quantitative and qualitative.

The results of this development research are in the form of e-module based teaching material products for class V Indonesian language subject theme 5, subthemes 1,2,3 material "looking for main ideas and important information in a text." The e-module-based teaching materials developed received design validation results of 88% with the criteria "very feasible" and material validation results of 74% with the criteria "feasible." Apart from that, e-module based teaching materials also received 89.86% results from the attractiveness questionnaire completed by students, so e-modules can be said to be very interesting teaching materials.

## خلاصة

أبريليا، شوفيفة دوي. 2024. تطوير المواد التعليمية المعتمدة على الوحدات الإلكترونية في مادة اللغة الإندونيسية من الدرجة الخامسة، المدرسة الابتدائية، مدينة السلام باتو. أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة: راتنا نوليناياجا، ماجستير في الطب

### الكلمات المفتاحية: التطوير، المواد التعليمية، الوحدات الإلكترونية، الإندونيسية

اللغة الإندونيسية هي مجال علمي يوجه الطلاب لاكتساب مهارات جيدة وصحيحة لممارسة استخدام اللغة هو الكتابة (MI) الإندونيسية كتابةً وتحديثاً. نطاق تعلم اللغة الإندونيسية على مستوى المدرسة الابتدائية والقراءة. إحدى المواد التي تتطلب مهارة القراءة والكتابة في الصف الخامس هي المادة التي تدور حول الفكرة الرئيسية للنص. حيث يتم في هذه المادة تكليف الطلاب بتحديد الأفكار الرئيسية والمعلومات المهمة في النصوص الواقعية. ومع ذلك، في تنفيذه، يفتقر المعلمون إلى الابتكار في استخدام المواد التعليمية في الفصل، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسهولة ويميلون إلى الكسل في القراءة. ولذلك فمن الضروري تطوير المواد التعليمية التي يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب.

يهدف هذا البحث التطويري إلى شرح إجراءات تطوير المواد التعليمية المبنية على الوحدات الإلكترونية وتحديد مستوى صلاحية المنتج، وتحديد مستوى جاذبية المنتج بحيث يؤمل أن يدعم أنشطة التدريس والتعلم في الصف الخامس بالمدرسة. ابتدائية السلام، مدينة باتو. يستخدم هذا البحث أبحاث البحث والتطوير ما Lee & Owens تتضمن إجراءات التطوير باستخدام نموذج Lee & Owens مع نموذج (R&D) يلي: 1) (تقييم احتياجات الوسائط المتعددة وتحليلها، 2) (التصميم التعليمي للوسائط المتعددة، 3) (تطوير الوسائط المتعددة، 4) (تنفيذ الوسائط المتعددة، و 5) (تقييم الوسائط المتعددة. المواضيع في هذا البحث مدينة السلام باتو. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة MI كانت 34 طالباً من الصف الخامس والمقابلات والاستبيانات والوثائق. البيانات التي تم تحليلها هي البيانات الكمية والبيانات النوعية.

نتائج بحث التطوير هذا هي في شكل منتجات مواد تعليمية قائمة على الوحدة الإلكترونية للصف الخامس من موضوع اللغة الإندونيسية الموضوع 5 المواضيع الفرعية 1، 2، 3، مادة "البحث عن أفكار رئيسية ومعلومات مهمة في النص". حصلت المواد التعليمية القائمة على الوحدة الإلكترونية التي تم تطويرها على نتائج التحقق من التصميم بنسبة 88% مع معايير "ممكناً جداً" ونتائج التحقق من صحة المواد بنسبة 74% مع معايير "ممكناً". وبصرف النظر عن ذلك، حصلت المواد التعليمية القائمة على الوحدات الإلكترونية أيضاً على نتائج بنسبة 89.86% من استبيان الجاذبية الذي أكمله الطلاب، بحيث يمكن القول بأن الوحدات الإلكترونية هي مواد تعليمية مثيرة للاهتمام للغاية.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterai Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987, sebagai berikut:

### A. Konsonan

ا = Alif	= Tidak dilambangkan	ط = Ṭa	= ṭ
ب = Ba	= B	ظ = Ḍa	= ḏ
ت = Ta	= T	ع = ‘ain	= ‘
ث = Ṣa	= ṣ	غ = Gain	= G
ج = Jim	= J	ف = Fa	= F
ح = Ḥa	= ḥ	ق = Qaf	= Q
خ = Kha	= Kh	ك = Kaf	= K
د = Dal	= D	ل = Lam	= L
ذ = Ḍal	= ḏ	م = Mim	= M
ر = Ra	= R	ن = Nun	= N
ز = Zai	= Z	و = Wau	= W
س = Sin	= S	ه = Ha	= H
ش = Syin	= Sy	ء = Hamzah	= ‘
س = Ṣad	= ṣ	ی = Ya	= Y
د = Ḍad	= ḏ		

## B. Vokal

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

◌َ = Fathah = A

◌ِ = Kasrah = I

◌ُ = Dhammah = U

### 2. Vokal rangkap

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, yaitu:

... ◌َ◌ْ = fathah dan ya = Ai

... ◌ِ◌ْ = fathah dan wau = Au

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah disiplin ilmu yang mengarahkan peserta didik agar mempunyai kecakapan yang baik dan benar untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Indonesia baik secara tulis maupun lisan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah mempunyai target pokok supaya peserta didik mampu menjalin komunikasi menggunakan bahasa Indonesia baik tertulis ataupun lisan. Cakupan pembelajaran bahasa Indonesia yang penting di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah menulis dan membaca<sup>1</sup>. Pembelajaran menulis mengarahkan peserta didik supaya mampu menjalin komunikasi dengan cara tertulis dengan menggunakan bahasa yang memenuhi standar ejaan yang telah disempurnakan (EYD)<sup>2</sup>.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Juli 2023 di MI Assalam Kota Batu, khususnya pada peserta didik kelas V, ditemukan bahwa peserta didik memiliki minat baca yang rendah sehingga kesulitan dalam memahami isi bacaan. Peserta didik sulit untuk diajak membaca sebuah teks apalagi jika teks tersebut tergolong teks yang panjang. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia ketika guru meminta peserta didik untuk membaca, peserta didik kurang

---

<sup>1</sup> Prihatin Metros, "Literasi dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Toyareka Purbalingga," 2022.

<sup>2</sup> Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar," *FONDATIA* 4, no. 2 (2020): 245–58, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>.

mampu untuk memahami isi bacaan. Hal tersebut disebabkan karena bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik. Bahan ajar yang digunakan berupa modul pendukung tematik yang dicetak dengan kertas buram.

Salah satu materi yang dianggap sulit dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Assalam Kota Batu adalah materi tentang mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks. Bapak R.M.F Rizal, S.Pd selaku wali kelas V MI Assalam Kota Batu mengungkapkan bahwa peserta didik merasa kesulitan saat memahami isi teks bacaan, sehingga pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks sulit untuk ditemukan. Upaya yang sudah dilakukan guru adalah dengan mengadakan program pembiasaan literasi di pagi hari sebelum pembelajaran dimulai. Pada kesempatan itu, peserta didik dibebaskan untuk membaca buku sesuai keinginan mereka. Sebagai tindakan pemantauan membaca dalam program literasi ini, peserta didik dituntut untuk menuliskan catatan yang isinya mencakup buku apa yang dibaca, siapa penerbit dan berapa jumlah halaman buku yang dibaca, serta inti dari bacaan yang telah dibaca. Tujuan dari program literasi ini adalah untuk meningkatkan minat membaca peserta didik dan melatih peserta didik untuk dapat dengan mudah memahami isi bacaan teks yang dibaca.

Minat baca merupakan salah satu hasil belajar dan mendukung proses pembelajaran<sup>3</sup>. Apabila minat membaca peserta didik rendah maka

---

<sup>3</sup> Rintan Khaerun Nisa, Yopa Taufik Saleh, dan Rahmat Permana, "Pengaruh Motivasi Belajar Melalui Minat Baca Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 1 Sukaratu," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 1, no. 5 (2022): 473–78, <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i5.570>.

peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan sehingga secara otomatis, tujuan pembelajaran akan sulit untuk tercapai. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang menarik sebagai usaha dalam menambah minat membaca peserta didik sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami isi bacaan.

Bahan ajar berbasis *e-modul* adalah contoh bahan ajar yang menarik dari berbagai bahan ajar yang ada. Hal tersebut dikarenakan *e-modul* ini tidak hanya berisi materi dalam bentuk teks dan gambar, melainkan dilengkapi pula dengan animasi dan audio<sup>4</sup>. Guru juga dapat mencantumkan evaluasi didalam *e-modul* sehingga setelah mempelajari materi yang disediakan, peserta didik bisa langsung menguji kemampuannya melalui menu evaluasi yang sudah tercantum. Bahan ajar berbais *e-modul* juga mudah dalam pengaksesan, karena dapat diakses dalam *platform* digital<sup>5</sup>. Selain itu, pemanfaatan *e-modul* dapat dilakukan tanpa terbatas waktu dan tempat<sup>6</sup>.

Bahan ajar berbasis *e-modul* memiliki berbagai fitur dan akses yang menarik. Selain itu, *e-modul* ini dapat diakses secara gratis sehingga pemula dapat mudah untuk mengembangkannya<sup>7</sup>. Penerapan bahan ajar

---

<sup>4</sup> Anggur Nur Fatimah, "Implementasi media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD Negeri Junrejo 01 Kota Batu," 2021, <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/28386>.

<sup>5</sup> I Wayan Utama, W Astuti, dan N Anisa, "E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 449–56, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41385>.

<sup>6</sup> Ninda Alya Ratu Intan dan Helti Lygia Mampouw, "Pengembangan E-Modul BERANI Berbasis Android Pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 5, no. 2 (2021): 374–87, <https://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4938>.

<sup>7</sup> Sri Rahmadhani dan Yulia Efronia, "Penggunaan e-modul di sekolah menengah kejuruan pada mata pelajaran simulasi digital," *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 2021, 6–11, <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>.

berbasis *e-modul* bisa memberikan kemudahan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan mampu memikat ketertarikan peserta didik sehingga antusias belajar peserta didik berkembang<sup>8</sup>. Hal tersebut dikarenakan materi disajikan dengan menarik dan berbeda. Penyajian materi yang menarik dan berbeda tersebut membuat peserta didik bisa mempunyai pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna<sup>9</sup>.

Pernyataan diatas didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang mengemukakan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* pantas guna dipraktikkan untuk pembelajaran, seperti berikut ini:

1. Artikel yang ditulis oleh Yusuf Abyan Rofiyadi dan Sri Lestari Handayani pada tahun 2021. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama mengembangkan *e-modul* di tingkat MI/SD. Dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa aplikasi *e-modul* interaktif berbasis android amat layak dipakai pada mata materi sistem peredaran darah manusia dengan hasil presentase dari ahli materi sebesar 79,6%, presentase dari ahli media sebesar 83,3%, presentase dari ahli modul sebesar 83,3%, dan hasil dari presentase respon peserta didik sebesar 86,6%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh Yusuf Abyan Rofiyadi dan Sri Lestari, temuan tersebut dijadikan salah satu landasan untuk

---

<sup>8</sup> Noveridha Utama, "Meta-Analisis praktikalitas penggunaan e-modul oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran," *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)* 9, no. 1 (2022): 27–33, <https://doi.org/10.29407/jbp.v9i1.17671>.

<sup>9</sup> Luspita Wahyuni dan Yuni Sri Rahayu, "Pengembangan e-book berbasis project based learning (pjbl) untuk melatih kemampuan berpikir kreatif pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas xii sma," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 10, no. 2 (2021): 314–25, <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p314-325>.

memperkuat pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* dalam penelitian ini<sup>10</sup>.

2. Artikel yang ditulis oleh Bagus Nanda Mahardika, I Nyoman Sudana Degeng, dan Nurmida Catherine Sitompul pada tahun 2021. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama mengembangkan *e-modul* di tingkat MI/SD. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa *e-modul* berbasis android dapat meningkatkan minat baca dan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran tematik kelas III dengan hasil presentase uji kelompok kecil sebesar 84% dan presentase hasil uji kelompok besar sebesar 83%. Hasil temuan tersebut dijadikan sebagai landasan untuk memperkuat peneliti dalam mengembangkan *e-modul* dalam penelitian ini<sup>11</sup>.
3. Artikel yang ditulis oleh Rhere Septiandika dan Farida Istianah pada tahun 2021. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama mengembangkan produk digital dalam pembelajaran. Akan tetapi perbedaannya adalah peneliti mengembangkan produk aplikasi berupa *e-modul*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android “DARI” layak digunakan untuk mata pelajaran IPA materi daur air dengan hasil presentase dari validator ahli materi sebesar 86,6% dan

---

<sup>10</sup> Yusuf Abyan Rofiyadi dan Sri Lestari Handayani, “Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar,” *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6, no. 2 (2021): 54.

<sup>11</sup> Bagus Nanda Mahardika, I Nyoman Sudana Degeng, dan Nurmida Catherine Sitompul, “Aplikasi E-Modul Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar,” *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 01 (2021): 13–24, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1322>.

presentase dari validator ahli media sebesar 82% serta mendapatkan presentase tingkat kepraktisan untuk angket peserta didik sebesar 97,38% dan 80% untuk angket guru. Hasil temuan tersebut dijadikan sebagai landasan untuk memperkuat peneliti dalam mengembangkan *e-modul* dalam penelitian ini<sup>12</sup>.

4. Artikel yang ditulis oleh Yuli Aristianto, Aryo Andri Nugroho, dan Agus Sutono pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama mengembangkan buku berbentuk digital di tingkat MI/SD. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa *digital book* sangat pantas dan efektif diterapkan pada mata pelajaran tematik dengan hasil presentase dari validator ahli materi sebesar 87,5% dan presentase dari validator ahli media sebesar 94% serta mendapatkan presentase uji coba untuk angket peserta didik sebesar 95% dan 94% untuk angket guru. Hasil temuan tersebut dijadikan sebagai landasan untuk memperkuat peneliti dalam mengembangkan *e-modul* dalam penelitian ini<sup>13</sup>.

Penjelasan hasil penelitian terdahulu tersebut memperkuat landasan peneliti dalam melakukan pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*, karena penelitian sebelumnya yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul* layak untuk diterapkan dalam

---

<sup>12</sup> Rhery Septiandika dan Farida Istianah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android 'DARI' pada Materi Daur Air untuk Siswa Kelas V SD," *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 5 (2021): 2297-2307.

<sup>13</sup> Yuli Aristianto, Aryo Andri Nugroho, dan Agus Sutono, "Pengembangan Media Digital Book Berbasis Android pada Siswa SD Kelas 5 Tema 4. Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Kurikulum 2013," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1118–26, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.776>.

pembelajaran dan dapat mendukung proses pembelajaran. Selain itu pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* ini juga mendukung program perpustakaan digital di MI Assalam Kota Batu. Pernyataan ini diungkapkan oleh Bapak R.M.F Rizal, S.Pd pada saat wawancara pra-lapangan tanggal 25 Juli 2023 sebagai guru kelas V. Beliau menyatakan apabila pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* ini tepat untuk dikembangkan di kelas V MI Assalam Kota Batu karena selain bisa menumbuhkan motivasi peserta didik dalam membaca, juga bisa mendukung dilaksanakannya program perpustakaan digital tersebut dan penggunaan bahan ajar berbasis *e-modul* sebelumnya belum pernah dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa butuh dilaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-modul* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu.” Penelitian pengembangan ini diperlukan untuk memberikan solusi alternatif terhadap permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di kelas V MI Assalam Kota Batu, yaitu rendahnya minat membaca peserta didik yang disebabkan oleh bahan ajar yang kurang menarik. Upaya ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Perbedaan antara *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti dengan produk sebelumnya terletak pada penggunaan multi-aplikasi dalam pengembangannya. *E-modul* ini tidak hanya menggunakan satu aplikasi, tetapi memanfaatkan empat aplikasi sekaligus. Aplikasi yang digunakan meliputi *Canva* untuk merancang desain, *Microsoft PowerPoint* untuk fitur

*hyperlink*, *iSpring Suite 11* untuk penyediaan soal evaluasi, dan *Website 2 APK Builder* untuk *menconvert* menjadi sebuah aplikasi android.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* yang valid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Assalam Kota Batu?
2. Bagaimanakah tingkat validitas bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Assalam Kota Batu?
3. Bagaimanakah hasil pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Assalam Kota Batu?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Dilihat dari penjelasan konteks permasalahan, maka tujuan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Menjelaskan prosedur pengembangan bahan ajar berbais *e-modul* yang valid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Assalam Kota Batu.
2. Mengetahui tingkat validitas bahan ajar berbasis *e-modul* yang valid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Assalam Kota Batu.
3. Mengetahui hasil pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Assalam Kota Batu.

## **D. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan pokok-pokok penelitian di atas maka manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Peneliti mengharapkan hasil teoritis dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber acuan dalam penelitian yang lain khususnya dalam bidang pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* dan bisa dijadikan sebagai acuan oleh guru dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar yang bisa dimanfaatkan sebagai upaya untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan efektif dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Manfaat bagi guru**

Peneliti mengharapkan pemanfaatan bahan ajar berbasis *e-modul* mampu memberikan kemudahan pada guru dalam menerangkan materi pelajaran secara kreatif dan memperkenalkan guru terhadap perkembangan bahan ajar berbasis teknologi serta memperkenalkan peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

#### **b. Manfaat bagi peserta didik**

Peneliti mengharapkan bahan ajar berbasis *e-modul* mampu memberikan peluang peserta didik untuk mencerna materi pelajaran yang diterangkan sehingga dapat menambah motivasi peserta didik terutama pada materi bahasa Indonesia serta membantu peserta didik

untuk mengenal perkembangan teknologi dan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

### **c. Manfaat bagi peneliti**

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini bisa menambah wawasan serta dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk melaksanakan pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*.

## **E. Asumsi Pengembangan**

Berikut ini beberapa asumsi dari penelitian pengembangan ini:

1. Bahan ajar berbasis *e-modul* dikembangkan dengan menerapkan prosedur model pengembangan Lee & Owens karena termasuk dalam multimedia dalam pembelajaran.
2. Bahan ajar berbasis *e-modul* adalah bahan ajar yang menarik karena tidak hanya berisi materi dalam bentuk teks dan gambar, melainkan dilengkapi pula dengan animasi dan audio.
3. Bahan ajar berbasis *e-modul* mudah untuk diakses karena disajikan dalam *platform* digital.
4. Bahan ajar berbasis *e-modul* bisa didapat secara mudah tanpa terbatas tempat dan waktu.

## **F. Keterbatasan Pengembangan**

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini terbatas seperti yang dijelaskan di bawah ini:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* berisikan materi pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia tentang pokok pikiran dan mencari informasi penting pada sebuah teks.
2. Subjek penelitian ini meliputi peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berbentuk bahan ajar berupa modul yang disajikan secara digital dengan rincian sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berbentuk bahan ajar berbasis *e-modul*.
2. Bahan ajar berbasis *e-modul* dikembangkan dengan memanfaatkan program *Ispring Suite 11*.
3. Bahan ajar berbasis *e-modul* memuat materi pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia tentang pokok pikiran dan mencari informasi penting pada sebuah teks.
4. Bahan ajar berbasis *e-modul* berisi fitur gambar dengan format jpg, teks, menu, dll yang dapat membuat peserta didik tertarik.
5. Bahan ajar berbasis *e-modul* dilengkapi soal-soal sebagai alat penilaian untuk mengukur pemahaman peserta didik.

### **H. Orisinalitas Pengembangan**

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan ini sekaligus persamaan dan perbedaannya diantaranya yaitu:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Yusuf Abyan Rofiyadi dan Sri Lestari Handayani, <i>Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar</i> , artikel, STKIP Singkawang, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian pengembangan diterapkan di SD/MI</li> <li>b. Menerapkan jenis penelitian <i>R&amp;D</i></li> <li>c. Mengembangkan produk berupa <i>e-modul</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan model penelitian 4D</li> <li>b. Fokus materi pelajaran tematik materi IPA</li> <li>c. Lokasi penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengembangkan bahan ajar berbasis <i>e-modul</i></li> <li>b. Model pengembangan Le Owens</li> <li>c. Fokus materi (pokok pikiran dan mencari informasi penting pada sebuah teks)</li> <li>d. Diterapkan pada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu</li> </ul>

2.	<p>Bagus Nanda Mahardika, I Nyoman Sudana Degeng, dan Nurmida Catherine Sitompul, <i>E-Modul Application Development Based on Android in Thematic Learning for 3<sup>rd</sup> Grade Elementary School</i>, artikel, Universitas Islam As-Syafi'iyah Bekasi, 2021</p>	<p>a. Penelitian pengembangan diterapkan di SD/MI  b. Menerapkan jenis penelitian R&amp;D  c. Mengembangkan <i>e-modul</i></p>	<p>a. Model pengembangan yang digunakan ADDIE  b. Fokus materi pelajaran tematik kelas III  c. Lokasi penelitian</p>	<p>a. Mengembangkan bahan ajar berbasis <i>e-modul</i>  b. Model pengembangan ADDIE  c. Fokus materi (pokok pikiran pada sebuah teks)  d. Diterapkan pada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu</p>
3.	<p>Rhere Septiandika dan Farida Istianah, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android "DARI" pada Materi Daur Air untuk Peserta didik Kelas V SD</i>, Jurnal, Universitas Negeri Surabaya, 2021</p>	<p>a. Penelitian pengembangan diterapkan di SD/MI  b. Menerapkan jenis penelitian R&amp;D  c. Mengembangkan produk digital dalam pembelajaran</p>	<p>a. Model pengembangan yang digunakan (<i>Borg and Gall</i>)  b. Produk yang dikembangkan peneliti berupa <i>e-modul</i>  c. Fokus materi (daur air)  d. Lokasi penelitian</p>	<p>a. Mengembangkan bahan ajar berbasis <i>e-modul</i>  b. Model pengembangan ADDIE  c. Fokus materi (pokok pikiran pada sebuah teks)  d. Diterapkan pada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu</p>
4.	<p>Yuli Aristianto, Aryo Andri Nugroho, Agus Sutono, <i>Pengembangan Media Digital Book Berbasis Android pada peserta didik SD Kelas V Tema 4. Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Kurikulum 2013</i>, Jurnal, Universitas PGRI Semarang, 2023</p>	<p>a. Penelitian pengembangan diterapkan di SD/MI  b. Menerapkan jenis penelitian R&amp;D  c. Mengembangkan produk buku digital</p>	<p>a. Fokus materi pelajaran tematik di kelas IV  b. Produk yang dikembangkan peneliti berupa <i>e-modul</i>  c. Lokasi penelitian</p>	<p>a. Mengembangkan bahan ajar berbasis <i>e-modul</i>  b. Model pengembangan ADDIE  c. Fokus materi (pokok pikiran pada sebuah teks)  d. Diterapkan pada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu</p>

## I. Definisi Istilah

Sebagai bentuk pencegahan salah tafsir pada judul penelitian, peneliti akan memaparkan definisi operasional untuk kajian tersebut antara lain:

### 1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bahan yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang dirancang dan disusun secara sistematis oleh guru dengan memperhatikan prinsip pembelajaran dan kurikulum

### 2. Modul

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru.

### 3. *E-modul*

*E-modul* adalah modul pembelajaran elektronik yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. *E-modul* biasanya disusun dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.

### 4. Pembelajaran bahasa Indonesia

Pada penelitian pengembangan ini, berfokus pada materi pembelajaran tematik di kelas V Tema 5 mata pelajaran bahasa Indonesia yang membahas tentang pokok pikiran dan mencari informasi penting pada sebuah teks.

## **J. Sistematika Penulisan**

Untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian, maka peneliti akan mencantumkan penjelasan sistematika pembahasan pada setiap bab penelitian ini, secara spesifik sebagai berikut:

### **1. BAB I**

Bab I adalah bab pendahuluan, berisikan hal yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian pengembangan ini. Dalam bab ini peneliti menuliskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan hingga manfaat dari penelitian. Selain itu peneliti juga menuliskan asumsi pengembangan, keterbatasan atau ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, hingga sistematika penulisan.

### **2. BAB II**

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisikan teori tentang bahan ajar, modul, *e-modul*, dan pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti juga menuliskan sudut pandang teori dalam islam serta kerangka berfikir dari penelitian.

### **3. BAB III**

Bab III adalah bab yang menjelaskan tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dilengkapi dengan prosedur, uji coba, hingga pengolahan data penelitian.

#### **4. BAB IV**

Bab IV merupakan bab yang memuat hasil pengembangan dan pembahasan. Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil pengembangan serta analisis data hasil penelitian.

#### **5. BAB V**

Bab V adalah bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran. Peneliti akan menjabarkan kesimpulan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan dan saran sebagai bentuk evaluasi pemakaian bahan ajar berbasis *e-modul* berbasis android.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Bahan Ajar

###### a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Majid dalam Kosasih, 2021)<sup>14</sup>. Bahan ajar merupakan materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan lengkap dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam pembelajaran. bahan ajar disusun secara sistematis dan runtut agar dapat digunakan dengan mudah baik oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran<sup>15</sup>. Bahan ajar merupakan segala bahan yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa modul teks, LKS, bahan digital, makanan, lingkungan sekitar, dsb yang dipandang mampu memberikan pengetahuan dalam pembelajaran<sup>16</sup>.

Bahan ajar merupakan segala materi dalam pembelajaran yang harus disusun secara sistematis dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri<sup>17</sup>. Guru memiliki

---

<sup>14</sup> Engkos Kosasih, *Pengembangan bahan ajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

<sup>15</sup> Ina Magdalena dkk., "Analisis pengembangan bahan ajar," *Nusantara* 2, no. 2 (2020): 180–87.

<sup>16</sup> Kosasih, *Pengembangan bahan ajar*.

<sup>17</sup> Arozatulo Bawamenewi, "Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi â€œAkuâ€ Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)," *Jurnal*

peran penting terhadap penyusunan bahan ajar karena merancang dan menyusun bahan ajar memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran<sup>18</sup>. Bahan ajar sangat penting bagi guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran. Apabila dalam pembelajaran tidak terdapat bahan ajar, maka tujuan pembelajaran tidak akan bisa tercapai<sup>19</sup>. Atas dasar beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang dirancang dan disusun secara sistematis oleh guru dengan memperhatikan prinsip pembelajaran dan kurikulum.

#### **b. Fungsi Bahan Ajar**

Bahan ajar memiliki fungsi dalam pembelajaran. Menurut Greene dan Petty (1986), fungsi bahan ajar adalah sebagai berikut<sup>20</sup>:

- 1) Merefleksikan pandangan yang kuat dan modern tentang pengajaran, serta menunjukkan penerapannya dalam bahan pengajaran yang disajikan
- 2) Menyediakan sumber utama yang kaya materi, mudah dibaca, dan bervariasi, sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Hal ini menjadi dasar bagi program-program kegiatan yang

---

*Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 2, no. 2 (2019): 310–23, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>.

<sup>18</sup> Ina Magdalena dkk., “Analisis bahan ajar,” *Nusantara* 2, no. 2 (2020): 311–26.

<sup>19</sup> Siti Aisyah, Evih Noviyanti, dan Triyanto Triyanto, “Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa Indonesia,” *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia* 2, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>.

<sup>20</sup> Kosasih, *Pengembangan bahan ajar*.

disarankan, di mana keterampilan ekspresional dikembangkan dalam kondisi yang mirip dengan kehidupan nyata.

- 3) Menyediakan sumber yang terstruktur dan bertahap tentang keterampilan ekspresi yang mencakup isu-isu kunci dalam komunikasi.
- 4) Disajikan bersama dengan materi ajar lainnya untuk mendukung metode-metode dan alat pengajaran dengan tujuan membangkitkan motivasi pada peserta didik.
- 5) Menyajikan pengenalan awal yang penting dan juga mendukung latihan dan tugas praktis.
- 6) Menyajikan materi evaluasi dan remedial yang sesuai dan efektif.

### **c. Jenis-jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar memiliki beragam jenis, berdasarkan pemanfaatannya bahan ajar terbagi menjadi dua, yaitu bahan ajar yang dirancang dan bahan ajar yang digunakan. Penjelasan dari keduanya adalah sebagai berikut<sup>21</sup>:

- 1) Bahan ajar yang dirancang adalah materi yang dikembangkan secara khusus sebagai bagian dari sistem instruksional untuk mempermudah proses belajar-mengajar yang formal dan direncanakan secara sistematis. Contohnya: buku teks, buku sumber materi, berita, buku cerita, dsb yang disusun secara khusus dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>21</sup> Kosasih.

2) Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar yang tidak dirancang secara khusus untuk kebutuhan instruksional, akan tetapi memang sudah ada dan dapat langsung dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dapat diperoleh dengan mudah karena sudah tersedia di alam dan lingkungan sekitar.

Selain dua jenis bahan ajar di atas, terdapat pembagian jenis-jenis bahan ajar yang lainnya, seperti:

- 1) Bahan ajar cetak adalah bahan ajar yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk fisik seperti buku, majalah, ensiklopedia, poster, dsb yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran<sup>22</sup>.
- 2) Bahan ajar non-cetak adalah bahan ajar yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk digital seperti video pembelajaran, *e-modul*, presentasi, dsb yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran<sup>23</sup>.
- 3) Bahan ajar berupa fasilitas adalah sarana dan prasarana baik berbentuk fisik maupun digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran seperti laboratorium, auditorium, perpustakaan, studio, pasar, dsb<sup>24</sup>.

---

<sup>22</sup> Kosasih.

<sup>23</sup> Agus Rustamana dkk., "Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Non-Cetak Berbantuan Komputer," *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 1, no. 8 (2023): 21–30, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i8.948>.

<sup>24</sup> Nugraheni Widiastuti dkk., "Learning Resource Center Organizational Programs and Facilities," *Formosa Journal of Applied Sciences* 2, no. 10 (2023): 2467–80, <https://doi.org/10.55927/fjas.v2i10.6312>.

- 4) Bahan ajar berupa kegiatan adalah aktivitas yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran seperti eksperimen, diskusi kelompok, proyek, dsb yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran<sup>25</sup>.
- 5) Bahan ajar berupa lingkungan masyarakat adalah sumber belajar yang melibatkan interaksi dengan masyarakat sekitar, seperti kunjungan ke tempat bersejarah, observasi di lapangan, wawancara dengan tokoh masyarakat, partisipasi dalam kegiatan sosial, dan eksplorasi lingkungan setempat, yang membantu peserta didik belajar dari pengalaman nyata dan situasi kehidupan sehari-hari<sup>26</sup>.

#### **d. Manfaat Bahan Ajar**

Bahan ajar memiliki manfaat yang besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Beberapa manfaat bahan ajar antara lain<sup>27</sup>:

- 1) Bahan ajar memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata kepada peserta didik dalam pembelajaran

---

<sup>25</sup> Zainal Abidin dan Sikky El Walida, "Pengembangan e-modul interaktif berbasis case (creative, active, systematic, effective) sebagai alternatif media pembelajaran geometri transformasi untuk mendukung kemandirian belajar dan kompetensi mahasiswa," 2017, [http://math.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/2017/10/29-Zainal-Abidin\\_Pendidikan.pdf](http://math.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/2017/10/29-Zainal-Abidin_Pendidikan.pdf).

<sup>26</sup> Fajar Wulandari, "Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar anak Sekolah Dasar (kajian literatur)," *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 105–10.

<sup>27</sup> Kosasih, *Pengembangan bahan ajar*.

- 2) Bahan ajar dapat menampilkan berbagai hal yang tidak mungkin dilihat secara langsung oleh siswa. Bahan ajar dapat mewakili hal tersebut dalam bentuk gambar, grafik, bagan, dsb.
- 3) Bahan ajar dapat memperluas pengetahuan peserta didik karena dalam bahan ajar memuat berbagai kegiatan dan pengetahuan
- 4) Bahan ajar dapat memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pengajaran dan pembelajaran serta dapat merangsang kreativitas serta kemampuan berfikir kritis pada peserta didik

## 2. Modul

### a. Pengertian Modul

Secara bahasa, istilah modul berasal dari bahasa Inggris "*module*" yang berarti "unit", bagian, atau juga dapat berarti kursus, latihan, atau pelajaran yang merupakan bagian dari kursus yang lebih besar. Modul adalah bagian dari komponen pembelajaran yang dirancang secara khusus dan sistematis untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar baik secara mandiri maupun berkelompok tanpa didampingi guru<sup>28</sup>. Modul adalah bagian dari pembelajaran yang terencana yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri<sup>29</sup>.

Modul adalah rangkaian program yang dirangkai dan didesain secara terpadu, sistematis, dan detail sebagai materi belajar mandiri untuk membantu peserta didik mencapai tujuan

---

<sup>28</sup> Elisabeth Tri Yekti Handayani, "Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 5, no. 3 (2019): 12–22.

<sup>29</sup> Rudy Gunawan, *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran* (Feniks Muda Sejahtera, 2022).

pembelajarannya. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar sesuai dengan ritme individu mereka masing-masing<sup>30</sup>. Dengan mempelajari isi modul, peserta didik diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu melalui metode belajar yang spesifik. Oleh karena itu, modul dikenal sebagai paket program untuk kegiatan belajar<sup>31</sup>. Atas dasar beberapa pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru.

#### **b. Karakteristik Modul**

Menurut Depdiknas, modul dapat dikatakan baik dan menarik apabila memiliki beberapa karakteristik berikut<sup>32</sup>:

- 1) *Self Instruction*, yang berarti bahwa melalui modul peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bergantung dengan pihak lain.
- 2) *Self Contained*, yang berarti bahwa modul secara utuh berisikan satu sub bab kompetensi yang harus dipelajari.
- 3) *Stand Alone*, yang berarti bahwa modul dapat digunakan sendiri tanpa bantuan media atau bahan ajar yang lain. Jadi dalam

---

<sup>30</sup> Arviana Ega Irawati dan Danang Setyadi, "Pengembangan E-Modul matematika pada materi perbandingan berbasis android," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 3148–59, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.467>.

<sup>31</sup> Sisri Wahyuni dan Yessi Rifmasari, "Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di STKIP ADZKIA PADANG," *E-tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019), <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/19233>.

<sup>32</sup> Novita Kurniasih, "Pengembangan SMART Modul Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keberagaman Siswa Di SMK N 1 Metro," 2023.

penggunaannya dapat digunakan sendiri tanpa harus bersamaan dengan media atau bahan ajar yang lainnya.

- 4) *Adaptive*, yang berarti sebuah modul harus dapat digunakan secara fleksibel dan mampu adaptif atau mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 5) *User Friendly*, yang berarti bahwa modul harus dapat digunakan dan diakses dengan mudah oleh peserta didik. Setiap instruksi dan pemaparan materi yang ada dalam modul harus mampu mempermudah peserta didik dalam menggunakannya.

### 3. *E-modul*

#### a. Pengertian *E-Modul*

*E-module* secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “*electronic*” dan “*module*”<sup>33</sup>. Modul merupakan suatu rangkaian pembelajaran terstruktur yang disiapkan untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pencapaian tujuan ini dilakukan dengan mengatur materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu, sehingga dapat mengoptimalkan kecerdasan peserta didik<sup>34</sup>. Modul disiapkan secara spesifik dan terperinci berdasarkan intensitas pemahaman individu peserta didik, dengan tujuan mendukung mereka untuk belajar dengan menyesuaikan kecepatan pemahaman masing-masing,

---

<sup>33</sup> Hidayati Azkiya dkk., “Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (2022): 409–27. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851).

<sup>34</sup> Janner Simarmata, “Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Smk,” 2018.

sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka. Bersamaan dengan kemajuan IPTEK saat ini, terjadi pergeseran dari penggunaan media cetak menuju media digital. Modul pembelajaran juga mengalami perubahan dalam cara penyajiannya menjadi bentuk elektronik, yang dikenal sebagai modul elektronik (*e-modul*).

*E-modul* merupakan adaptasi elektronik dari modul sebelumnya yang awalnya berbentuk cetak, yang bisa terhubung menggunakan komputer atau perangkat lainnya dan dibuat dengan bantuan perangkat lunak. *E-modul* berfungsi sebagai bahan ajar yang menyajikan materi, metode, batasan, dan cara evaluasi secara terstruktur dan menarik, dengan tujuan meraih kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tingkat kesulitannya<sup>35</sup>. *E-modul*, singkatan dari modul elektronik, adalah representasi informasi dalam bentuk buku yang tersedia secara elektronik dan bisa diakses melalui komputer atau perangkat lainnya. Salah satu media pembelajaran yang efektif, efisien, dan mengedepankan kemandirian siswa adalah *e-modul*<sup>36</sup>.

Atas dasar berbagai pemaparan terkait dengan pengertian *e-modul* di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-modul* adalah

---

<sup>35</sup> Anna Elvarita, Tuti Iriani, dan Santoso Sri Handoyo, "Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan, universitas negeri jakarta," *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 9, no. 1 (2020): 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>.

<sup>36</sup> Kuncayono Kuncayono, "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 2, no. 2 (2018): 219–31.

modul pembelajaran elektronik yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. *E-modul* biasanya disusun dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. *E-modul* merupakan bahan ajar modul yang disajikan secara elektronik yang isinya mengadaptasi dari dari modul cetak, yakni berisi materi, metode, dan evaluasi. *E-modul* dapat diakses melalui perangkat elektronik dengan tetap mengutamakan keefektifan penguunaan serta kemandirian peserta didik.

**b. Manfaat *E-Modul***

*E-modul* memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran, beberapa manfaat tersebut antara lain<sup>37</sup>:

- 1) *E-modul* mampu menambah dan memperluas pengetahuan melalui media elektronik
- 2) *E-modul* mampu merangsang dan membangkitkan kemampuan berfikir peserta didik
- 3) *E-modul* mampu meningkatkan motivasi serta membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran
- 4) *E-modul* mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk dapat memahami materi dengan mudah dalam proses pembelajaran

---

<sup>37</sup> Yunita Lastri, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1139–46, <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>.

- 5) *E-modul* mampu memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran
- 6) *E-modul* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien

### c. Keunggulan dan Kelemahan *E-modul*

Bahan ajar berbasis *e-modul* mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan. Berikut beberapa keunggulan bahan ajar berbasis *e-modul*, antara lain:

- 1) Biaya pembuatannya relatif murah dan dapat digunakan secara terus-menerus dan tidak mudah rusak karena bukan merupakan bentuk fisik<sup>38</sup>.
- 2) Mudah untuk diakses dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja secara mandiri oleh peserta didik<sup>39</sup>.
- 3) Mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi<sup>40</sup>.
- 4) *E-modul* dapat memuat media interaktif yang beragam, seperti audio, video, dan animasi serta evaluasi sehingga dapat menunjang proses pembelajaran<sup>41</sup>.

---

<sup>38</sup> Fatimah, "Implementasi media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD Negeri Junrejo 01 Kota Batu."

<sup>39</sup> Kiki Andila, Hadma Yuliani, dan Nur Inayah Syar, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi eXe-Learning Pada Materi Usaha dan Energi," *Kappa Journal* 5, no. 1 (2021): 68–79.

<sup>40</sup> Fatimah, "Implementasi media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD Negeri Junrejo 01 Kota Batu."

<sup>41</sup> Widia Tita Nila dan Dea Mustika, "Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 2 (2022): 411–22, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4129>.

- 5) *E-modul* dapat diintegrasikan dengan internet dan apabila aplikasi memungkinkan, dapat juga memutar video secara langsung melalui *e-modul*<sup>42</sup>.

Sedangkan kelemahan dari bahan ajar berbasis *e-modul*, yaitu:

- 1) Dalam pembuatannya membutuhkan banyak waktu dan perencanaan yang matang serta tidak bisa dipegang visualnya<sup>43</sup>.
- 2) Bisa menyebabkan mata lelah karena terlalu lama menatap layar<sup>44</sup>.
- 3) Bentuk huruf terlalu kecil dan kurang jelas sehingga susah untuk dilihat. Ukuran font tidak dapat diubah, jadi tergantung dengan ukuran perangkat keras yang digunakan<sup>45</sup>.
- 4) Dalam pengimplementasiannya masih membutuhkan tempat khusus untuk catatan, karena *e-modul* tidak bisa dicoret coret<sup>46</sup>.
- 5) Tidak semua peserta didik dapat menggunakan *e-modul* karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki<sup>47</sup>.

---

<sup>42</sup> Anggraini Diah Puspitasari, "Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA," *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 7, no. 1 (2019): 17–25.

<sup>43</sup> Fatimah, "Implementasi media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD Negeri Junrejo 01 Kota Batu."

<sup>44</sup> Fatimah.

<sup>45</sup> Fatimah.

<sup>46</sup> Puspitasari, "Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA."

<sup>47</sup> Puspitasari.

#### 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

##### a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mengarahkan peserta didik agar mempunyai kecakapan yang bagus dan benar dalam mempraktikkan penggunaan bahasa Indonesia baik secara tulis maupun lisan<sup>48</sup>. Hal tersebut diperkuat dengan gagasan Resmini yang mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang mengembangkan kesanggupan peserta didik dalam menjalin komunikasi baik berkomunikasi secara tulis maupun lisan<sup>49</sup>. Zulela juga menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik agar bisa menjalin komunikasi dengan baik melalui lisan ataupun tulisan dan juga diharapkan sebagai sarana untuk mengembangkan apresiasi peserta didik pada hasil karya sastra Indonesia<sup>50</sup>. Berdasarkan gagasan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk membangun kemampuan peserta didik guna menjalin komunikasi secara lisan dan tulis.

---

<sup>48</sup> Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar."

<sup>49</sup> Lasmini Putri Cahyadamayanti, "Analisi Faktor Penghambat Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Girirejo Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang)," 2019, <http://eprintslib.ummg.ac.id/id/eprint/1115>.

<sup>50</sup> Hadijah M Saleh dan Suhardi Abdullah, "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa tentang Menulis Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas SDN Bajo," *Jurnal Bilingual* 10, no. 2 (2020): 9–15, <https://doi.org/10.33387/j.bilingual.v10i2.2531>.

Membaca dan menulis amat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran menulis mengarahkan peserta didik agar dapat berkomunikasi secara tertulis menggunakan bahasa yang memenuhi standar ejaan yang telah disempurnakan (EYD)<sup>51</sup>. Salah satu materi yang membutuhkan keterampilan membaca dan menulis di tingkat Madrasah Ibtidaiyah adalah materi tentang pokok pikiran pada sebuah teks. Materi tentang pokok pikiran pada sebuah teks yang ada pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini dipelajari di kelas V Tema 5 (Ekosistem) Semester ganjil.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran di SD/MI yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas belajar peserta didik. Bahasa merupakan alat komunikasi, oleh sebab itu belajar bahasa dapat dikatakan juga belajar berkomunikasi<sup>52</sup>. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan norma yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan<sup>53</sup>. Selain itu, pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk

---

<sup>51</sup> Suparlan, *Op.Cit.*, hlm. 246.

<sup>52</sup> Eka Haryanti, "Penggunaan bahasa dalam perspektif tindak tutur dan implikasinya bagi pendidikan literasi," *Jurnal Tambora* 3, no. 1 (2019): 21–26, <https://doi.org/10.36761/jt.v3i1.179>.

<sup>53</sup> Ahmad Farhan Alisnaini dkk., "Penerapan pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar berbasis teks dalam kurikulum 2013," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 387–93, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4322>.

menumbuhkan rasa bangga dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara<sup>54</sup>.

Peserta didik diharapkan mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan, serta meningkatkan kecerdasan intelektual dan kematangan emosional serta sosial mereka. Selain itu, peserta didik juga diajak untuk menikmati dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan, memperkaya budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa<sup>55</sup>. Akhirnya, pelajaran ini bertujuan agar peserta didik menghargai dan merasa bangga terhadap sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak jauh berbeda dengan pembelajaran yang lain, yakni untuk mendapatkan keterampilan, sikap, pengetahuan, dan kreativitas<sup>56</sup>. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pada tingkat SD/MI menurut kurikulum ada empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis<sup>57</sup>.

---

<sup>54</sup> Saefu Zaman dkk., “Visi Penggagas Persatuan dalam Bahasa Indonesia: Kajian Historis Lahirnya Bahasa Persatuan Indonesia,” *Jurnal Kawistara* 13, no. 3 (2023): 310–28, <https://doi.org/10.22146/kawistara.81315>.

<sup>55</sup> Arozatulo Bawamenewi, “Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 638–42, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2184>.

<sup>56</sup> Muhammad Ali, “Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar,” *PERNIK* 3, no. 1 (2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

<sup>57</sup> Dina Aulia Yudistira Munthe dkk., “Analisis kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar,” *Jurnal riset rumpun ilmu bahasa* 2, no. 2 (2023): 48–56, <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1405>.

### c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Cahyani, ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berikut penjelasan dari masing-masing aspek tersebut<sup>58</sup>:

#### 1) Menyimak

Keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa adalah proses menerima pesan yang dikomunikasikan oleh orang lain. Kegiatan menyimak meliputi tahapan menerima rangsangan secara lisan, memusatkan perhatian, dan memahami makna dari pesan yang disampaikan. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada aspek menyimak meliputi memahami wawasan lisan mencakup perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa dan benda di sekitar, serta karya sastra seperti dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.

#### 2) Berbicara

SKL pada aspek berbicara meliputi menggunakan wacana lisan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi dalam berbagai kegiatan seperti perkenalan, tegur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa dan benda di sekitar, memberikan

---

<sup>58</sup> Muhammad Ibnu Mubarak, Rizma Abdul Matin, dan Syahrial Safaat, "Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 3, no. 6 (2024): 265–74.

petunjuk, deklamasi, bercerita, pelaporan hasil pengamatan, serta pemahaman isi buku dan karya sastra seperti dongeng, pantun, drama, dan puisi.

### **3) Membaca**

Keterampilan membaca adalah kegiatan memahami makna secara berkelanjutan berdasarkan teks yang disajikan. SKL pada aspek membaca meliputi menggunakan berbagai jenis teknik membaca untuk memahami wacana dalam bentuk petunjuk, teks panjang, serta berbagai karya sastra anak seperti puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama.

### **4) Menulis**

Keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa adalah proses menyampaikan pesan kepada orang lain secara tertulis. Kegiatan menulis meliputi tahapan pra-penulisan, penulisan, dan pasca-penulisan. SKL dalam aspek menulis meliputi melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, serta berbagai karya sastra anak seperti cerita, puisi, dan pantun.

#### **d. Materi Bahasa Indonesia Pokok Pikiran dalam Teks**

Salah satu materi bahasa Indonesia yang diberikan di kelas V adalah mengenai pokok pikiran dalam teks. Materi tersebut ada

dalam Tema 5 Ekosistem Subtema 1,2, dan 3. Adapun KD dan indikator dari materi tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia</b>	<b>Indikator</b>
3.7Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	4.7.1 Peserta didik mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan 4.7.2 Peserta didik mampu menentukan informasi penting dari bacaan 4.7.3 Peserta didik mampu menuliskan ringkasan bacaan
4.7Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Peserta didik mampu merumuskan isi bacaan

*Sumber: Buku Tematik Kelas V Tema 5*

### 1) Pengertian Pokok Pikiran

Pokok pikiran merupakan ide utama dalam sebuah paragraf atau merupakan gagasan yang menjadi dasar sebuah paragraf. Pokok pikiran sering dikatakan dengan ide pokok, pikiran utama, gagasan utama, atau gagasan pokok<sup>59</sup>. Seringkali pokok pikiran berada pada awal kalimat pada sebuah paragraf.

### 2) Cara Menentukan Pokok Pikiran dalam Teks

<sup>59</sup> Bibit Solekhah, *Bahasa Indonesia Paket A setara SD/MI Kelas V Modul Tema 6: Buku Jendela Ilmu* (Kemendikbud, 2018).

Pokok pikiran dalam sebuah teks dapat kita identifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut<sup>60</sup>:

- a) Membaca paragraf yang akan dicari ide pokoknya dengan cermat dan teliti.
- b) Apabila paragraf termasuk dalam teks nonfiksi, maka cermati kalimat awal dan kalimat terakhirnya. Lalu lihat kalimat pengembangnya lebih cenderung pada kalimat yang mana.
- c) Apabila paragraf termasuk dalam teks fiksi, maka cermati setiap paragraph karena bisa jadi itu adalah paragraf narasi,
- d) Apabila kalimat sudah didapati, maka pokok pikiran dapat ditentukan. Pokok pikiran dirumuskan dari kalimat utama yang terdapat pada sebuah paragraf.

### 3) Posisi Pokok Pikiran dalam Teks

Terdapat beberapa letak atau posisi pokok pikiran dalam sebuah teks, antara lain:

#### a) Pokok pikiran berada di awal paragraf

Pokok pikiran yang berada pada awal paragraf biasanya masih berupa pernyataan umum. Dapat diartikan bahwa kalimat yang menjadi pernyataan umum tersebut masih memerlukan pengembangan dan penjelasan pada bagian selanjutnya.

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, hal. 8.

**b) Pokok pikiran berada di akhir paragraf**

Pokok pikiran yang ada di akhir paragraf adalah kalimat simpulan atau rangkuman dari penjabaran kalimat-kalimat yang sebelumnya.

**c) Pokok pikiran berada di awal dan di akhir paragraph**

Pokok pikiran yang berada di akhir paragraf merupakan pengulangan dari pokok pikiran yang berada di awal paragraf, hanya saja disajikan dengan susunan kalimat yang berbeda. Kalimat-kalimat lain selain kedua kalimat yang termasuk dalam pokok pikiran tersebut merupakan kalimat pengembang yang berfungsi untuk menjelaskan maksud dari kedua pokok pikiran dalam sebuah paragraf. Alur berfikir dalam paragraf semacam ini adalah alur berfikir deduktif-induktif.

**4) Cara menemukan informasi penting dalam sebuah teks**

Informasi dalam sebuah teks dapat ditemukan dengan menerapkan beberapa cara berikut:

- a) Membaca judul dari teks karena judul memberikan gambaran umum mengenai isi teks.
- b) Membaca teks dengan teliti secara keseluruhan atau hanya bagian-bagian yang dianggap penting untuk dapat mengetahui informasi dalam teks.

- c) Melakukan membaca memindai atau membaca cepat untuk dapat menjumpai pesan penting yang ada dalam teks dengan cepat.
- d) Menemukan kalimat utama dalam sebuah teks karena dalam kalimat utama memuat kata kunci yang juga terdapat pada kalimat-kalimat yang lain.
- e) Menggunakan metode 5W+1H atau mengajukan pertanyaan apa, kapan, dimana, siapa, mengapa, dan bagaimana terhadap teks yang dibaca.

## B. Perspektif Teori dalam Islam

### 1. Penggunaan Bahan Ajar untuk Menyampaikan Pesan

Q.S An Naml Ayat 29 dan 30

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya:

“Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.” (29) Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi), “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.” (30)”.

Menurut Aizid, ayat ini menjelaskan tentang kisah burung Hud-hud yang diberi tugas oleh Nabi Sulaiman untuk memberikan

pesan kepada Ratu Balqis, penguasa negeri Saba'. Burung Hud-hud menyampaikan surat dengan meletakkanya pada celah atas kerajaan Saba' dimana tempat Ratu Balqis menyendiri. Ratu balqis membuka surat tersebut dengan pelan-pelan. Setelah membaca isi surat, Ratu Balqis lalu mengumpulkan pada pembesar kerajaan<sup>61</sup>.

Kalimat *Alkitab* yang terdapat dalam ayat tersebut diartikan sebagai surat. Secara singkat, surat tersebut menjelaskan berbagai hal sebagai berikut:

- a) Isi surat memberikan penegasan nilai ketauhidan tentang Tuhan Yang Maha Esa yang memiliki sifat pengasih dan penyanyangNya.
- b) Mempertegas kepada mereka agar tidak menuruti hawa nafsu dan selalu berbuat kebenaran.
- c) Menginstruksikan dengan tegas agar pemerintah kerajaan mendatangi undangan Nabi Sulaiman dengan patuh dan tunduk.

Berdasarkan penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa surat tersebut berisikan ringkasan mengenai urusan dunia dan akhirat, serta surat dalam hal ini digunakan sebagai bahan untuk memberikan pesan kepada Ratu Balqis. Surat adalah perwujudan visual dari penjelasan yang terdapat pada ayat 29 Q.S An Naml<sup>62</sup>. Berdasarkan ayat tersebut, peneliti mengimplementasikan ayat dengan cara mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul* yang digunakan untuk

---

<sup>61</sup> Rizem Aizid, *Kitab Sejarah Terlengkap 25 Nabi Terkemuka* (Yogyakarta: Safirah, 2014).

<sup>62</sup> Gunawan Gunawan dan Selamat Pasaribu, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

membantu penyampaian materi kepada peserta didik. *E-modul* yang dikembangkan oleh peneliti diibaratkan perwujudan nyata dari surat seperti yang dijelaskan dalam ayat.

## 2. Visual

Q.S Al-Baqarah ayat 31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya:

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!” (31)”.

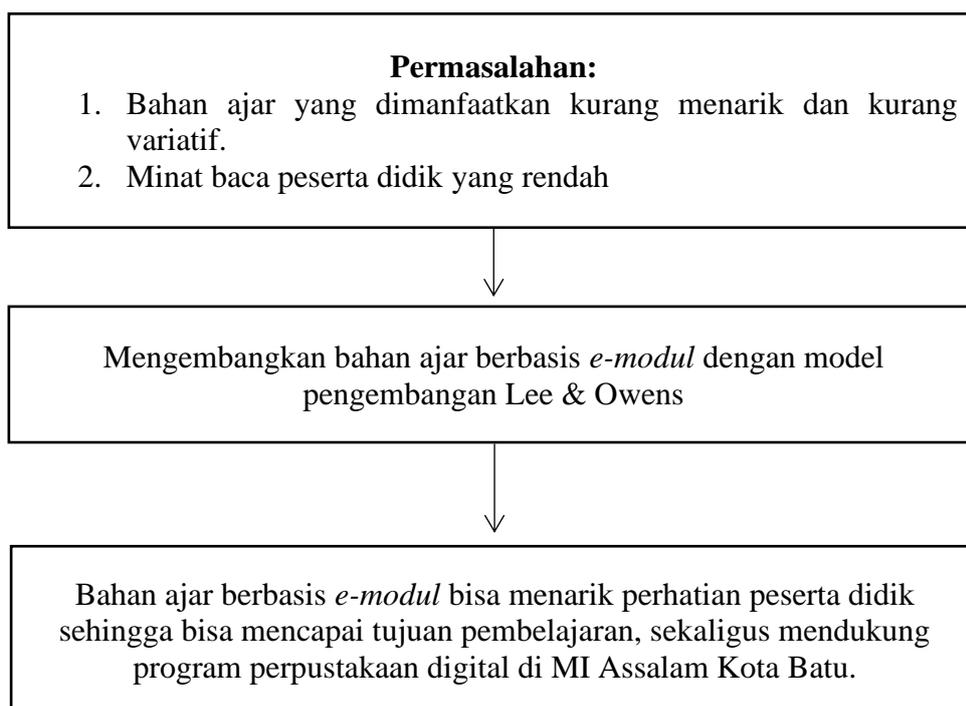
Berdasarkan ayat di atas, Allah menjelaskan kepada Nabi Adam a.s tentang semua nama-nama benda yang ada di bumi, lalu Allah menginstruksikan kepada malaikat untuk menyebutkannya, padahal sebelumnya belum diketahui oleh malaikat. Menurut penafsiran Quraish Shihab, setelah menciptakan Adam dan mengajarkannya tentang nama-nama serta karakteristik benda-benda yang ada di bumi agar dapat mengambil manfaatnya dari alam, Allah kemudian menunjukkan benda-

benda itu kepada malaikat. Hal ini sebagai tanda adanya pemanfaatan bahan ajar visual dalam proses pembelajaran <sup>63</sup>.

### C. Kerangka Berfikir

Peneliti memiliki kerangka berfikir yang dipakai sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-modul* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu.”, sebagai berikut:

**Tabel 2. 2 Kerangka Berfikir**



*Sumber: Peneliti*

<sup>63</sup> Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

Kerangka berfikir di atas digunakan untuk memberikan struktur yang jelas terhadap penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian pengembangan ini, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi dan wawancara di lapangan guna mendapatkan informasi mengenai permasalahan atau kesenjangan yang terjadi. Berdasarkan hasil penelitian awal tersebut, peneliti menemukan permasalahan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik memiliki minat baca yang rendah sehingga mereka kesulitan dalam memahami isi teks bacaan. Apabila permasalahan tersebut terus terjadi, maka tujuan pembelajaran akan sulit untuk tercapai.

Atas dasar permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk menemukan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dengan cara sebuah produk dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar berbasis *e-modul*. Peneliti mengembangkan produk ini karena disesuaikan dengan permasalahan dan kondisi di lapangan. Bahan ajar berbasis *e-modul* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Lee & Owens. Peneliti memilih model tersebut karena Lee & Owens merupakan model yang dirancang khusus untuk mengembangkan multimedia dalam pembelajaran, dan *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam multimedia.

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga minat baca peserta didik dapat meningkat. Apabila hal tersebut terjadi maka peserta didik dapat memahami

isi teks bacaan dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran akan dicapai. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* ini juga mendukung salah satu program yang dimiliki MI Assalam Kota Batu, yaitu program perpustakaan digital. Bahan ajar berbasis *e-modul* dapat menambah koleksi buku yang dimiliki oleh perpustakaan digital MI Assalam Kota Batu.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD). RnD atau sering dikenal dengan penelitian pengembangan, tidak digunakan untuk merumuskan atau menguji teori, namun adalah jenis penelitian yang memiliki sasaran untuk menciptakan pencapaian baru yang efektif yang bisa berguna bagi sekolah maupun lembaga yang lain<sup>64</sup>. Metode penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk membuat suatu produk tertentu dan kemudian menguji seberapa efektif produk tersebut<sup>65</sup>. Ada dua tahap dalam proses penelitiannya, yaitu tahap *research* dan tahap *development*. Pada tahap *research*, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk menggali data mengenai permasalahan atau kesenjangan yang terjadi di lapangan serta analisis karakteristik dan kebutuhan di lapangan. Sedangkan pada tahap *development*, peneliti mengembangkan dan menguji sebuah produk sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Peneliti memilih menerapkan jenis penelitian ini karena sangat mendukung atau sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan produk yang berkaitan dengan bahan ajar. Bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan peneliti dengan menggunakan jenis penelitian ini, akan

---

<sup>64</sup> Muhammad Shaleh Assingkily, *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)* (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2021).

<sup>65</sup> Moch Bahak Udin By Arifin, *Buku ajar metodologi penelitian pendidikan* (Sidoarjo: Umsida Press, 2018), 1–143.

dilakukan uji validitas oleh beberapa ahli dan uji kemenarikan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut akan dilakukan revisi sehingga akan menghasilkan sebuah produk bahan ajar yang berguna dan valid yang bisa membantu guru menjalankan pembelajaran.

## **B. Model Pengembangan**

Peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul* dengan mempraktikkan model pengembangan Lee & Owens. Model pengembangan Lee & Owens adalah suatu pendekatan yang dirancang khusus untuk pengembangan multimedia pembelajaran<sup>66</sup>. Tahapan pada model Lee & Owens antara lain penilaian dan analisis kebutuhan multimedia, desain instruksional multimedia, pengembangan multimedia, implementasi multimedia, dan evaluasi multimedia<sup>67</sup>.

Peneliti menggunakan model pengembangan Lee & Owens dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul* karena model ini memiliki langkah-langkah prosedural yang sistematis dan efisien yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji validitas produk pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, model Lee & Owens adalah model yang dirancang khusus untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sehingga cocok dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti,

---

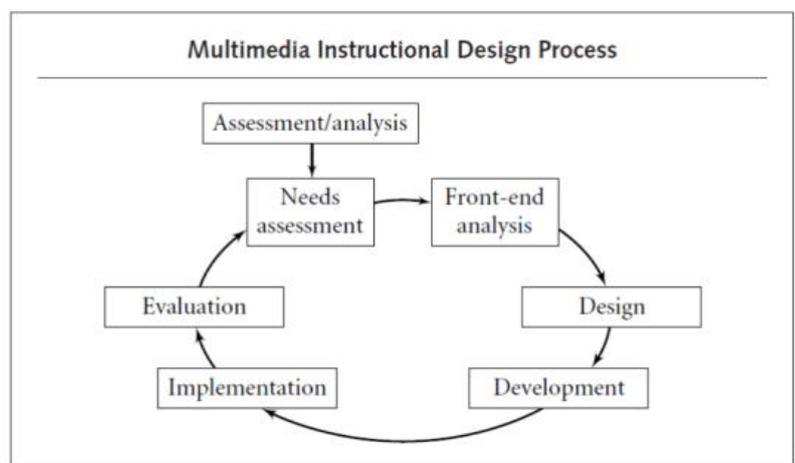
<sup>66</sup> Sartono Sartono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 2, no. 2 (2017): 60–73.

<sup>67</sup> William W Lee dan Diana L Owens, *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions* (John Wiley & Sons, 2004).

karena bahan ajar yang dikembangkan peneliti tergolong dalam multimedia pembelajaran<sup>68</sup>.

### C. Prosedur Pengembangan

Peneliti menerapkan proses pengembangan yang selaras dengan tahapan prosedural model pengembangan Lee & Owens dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul*. Tahapan-tahapan tersebut adalah penilaian dan analisis kebutuhan multimedia, desain instruksional multimedia, pengembangan multimedia, implementasi multimedia, dan evaluasi multimedia. Berikut ini gambar konsep prosedural model pengembangan Lee & Owens:



**Gambar 3. 1 Konsep Model Pengembangan Lee & Owens**

*Sumber: Lee & Owens<sup>69</sup>*

<sup>68</sup> Ida Ariyanti, "Pengembangan multimedia pembelajaran untuk peserta didik di tingkat taman kanak-kanak," *Educational Technology Journal* 2, no. 1 (2022): 34–44, <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p34-44>.

<sup>69</sup> *Ibid.* hlm. 3.

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap prosedur pengembangan model Lee & Owens seperti yang tertera dalam gambar 3.1:

**1. *Multimedia Need Assesment and Analysis* (Penilaian dan Analisis Kebutuhan Multimedia)**

Fase awal dalam model Lee & Owens meliputi penilaian dan analisis, yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis kebutuhan (*need analysis*) dan analisis awal dan akhir (*front-end analysis*).

**a. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)**

Tahap analisis kebutuhan dilaksanakan dengan cara observasi dan wawancara secara langsung. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara kepada wali kelas V MI Assalam Kota Batu. tahap analisis kebutuhan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesenjangan yang terjadi antara kondisi di lapangan dengan kondisi yang diharapkan.

**b. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)**

Tahap analisis awal-akhir dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi secara lengkap tentang kebutuhan yang akan dikembangkan. Pada tahap ini ada 10 aspek yang harus di analisis<sup>70</sup>.

Berikut adalah penjelasan dari ke-10 aspek tersebut:

**1) Analisis Peserta Didik (*Audience Analysis*)**

Analisis peserta didik adalah tahap yang dilakukan untuk memahami karakteristik peserta didik yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian. Hal yang perlu di analisis dalam tahap

---

<sup>70</sup> *Ibid.*

ini adalah mengenai jumlah peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu, karakteristik peserta didik pada saat proses pembelajaran, dan respon peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari analisis yang dilakukan tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melakukan pengembangan bahan ajar agar dapat sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan kondisi peserta didik.

## **2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)**

Analisis teknologi adalah langkah yang diambil peneliti untuk memahami bagaimana teknologi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. MI Assalam Kota Batu memiliki fasilitas teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Fasilitas tersebut berupa TV pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah juga memberikan izin untuk memanfaatkan *handphone* dalam proses pembelajarannya. Hasil analisis teknologi ini selanjutnya digunakan acuan oleh peneliti dalam mengembangkan spesifikasi bahan ajar yang disesuaikan dengan fasilitas yang dimiliki sekolah.

## **3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)**

Analisis situasi dilaksanakan oleh peneliti dengan memperhatikan situasi dan kondisi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan letak geografisnya, MI Assalam Kota Batu terletak di pusat kota, sehingga penggunaan teknologi bukanlah sesuatu asing bagi warga sekolah. Selain itu, sumber daya manusia (guru)

yang mengajar di MI Assalam Kota Batu juga banyak yang masih tergolong usia muda. Sesuai dengan hasil analisis situasi yang dilaksanakan, peneliti akan merancang bahan ajar yang diselaraskan dengan situasi dan kondisi yang ada.

#### **4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)**

Analisis tugas adalah tahap yang dilakukan untuk mengetahui tugas-tugas yang harus dipahami oleh peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peneliti menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan atau kesenjangan yang terjadi di kelas V MI Assalam Kota Batu. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan dan selanjutnya peneliti menentukan materi yang dianggap sulit tersebut, kemudian peneliti mengidentifikasi indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam pembelajaran. Tahap analisis tugas ini dijadikan sebagai acuan peneliti dalam memilih materi yang akan dicantumkan dalam bahan ajar berbasis *e-modul*.

#### **5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)**

Analisis kejadian penting dilaksanakan untuk mengidentifikasi materi yang relevan untuk diajarkan dan materi yang tidak. Tujuannya adalah agar peneliti dapat merancang strategi pembelajaran yang efektif. Analisis kejadian penting ini digunakan sebagai acuan oleh peneliti untuk menentukan tujuan penelitian serta mencari solusi atas masalah yang muncul.

#### **6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)**

Analisis tujuan dilaksanakan untuk menetapkan tujuan atau target dari pengembangan bahan ajar yang dilakukan. Analisis ini bertujuan untuk menetapkan isi bahan ajar (penentuan materi pelajaran) yang akan dicantumkan, bagaimana mengukur keefektifannya, dan ketepatan pemilihan bahan ajar yang akan dikembangkan. Penentuan tujuan diselaraskan dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Melalui tahap analisis tujuan, peneliti dapat memilih bahan ajar yang cocok dan menetapkan materi yang akan dicantumkan dalam bahan ajar yang dikembangkan serta menentukan cara untuk mengukur keefektifannya.

#### **7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)**

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui bahan ajar seperti apa yang perlu dikembangkan untuk peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu. Analisis permasalahan ini dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan cocok dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Permasalahan yang dianalisis mencakup tingkat pemahaman, gaya belajar serta ketertarikan peserta didik dalam suatu hal. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu memiliki minat membaca yang rendah. Hal tersebut disebabkan karena penggunaan bahan ajar yang kurang menarik. Selain itu, peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu

menyukai hal baru dan lebih tertarik untuk membahas apa yang ada dalam *handphone* mereka. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hidayatuladkia, dkk (2021) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi berupa *handphone* sangat mudah menarik perhatian anak usia SD. Semakin berkembangnya teknologi, akan semakin tinggi presentase anak menggunakan *handphone*<sup>71</sup>.

#### **8) Analisis Media (*Media Analysis*)**

Analisis media dilaksanakan untuk menetapkan format dan konten dari bahan ajar yang akan dibuat. Pemilihan produk harus mempertimbangkan permasalahan, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik, serta kondisi yang ada di lingkungan mereka. Dalam konteks ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul*.

#### **9) Analisis Data yang Sudah Ada (*Extand-Data Analysis*)**

Analisis data dilaksanakan bertujuan untuk mengidentifikasi solusi dari permasalahan yang ditemukan. Peneliti mengumpulkan informasi yang didapatkan dan selanjutnya informasi tersebut digunakan sebagai panduan peneliti dalam mencari berbagai alternatif solusi untuk permasalahan yang ditemukan. Analisis data yang sudah ada digunakan oleh peneliti

---

<sup>71</sup> Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunudin, dan Sekar Dwi Ardianti, "Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363–72, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.

untuk bahan pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul*.

#### **10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)**

Analisis biaya adalah tahap menetapkan biaya yang digunakan selama proses pengembangan bahan ajar. Pada tahap analisis biaya, peneliti menentukan biaya yang dibutuhkan dan mencatat penggunaan biaya yang dikeluarkan. Jumlah biaya tersebut selanjutnya ditulis secara rinci dan jelas. Biaya yang dibutuhkan dalam tahap ini seperti biaya untuk membeli akun premium yang mendukung dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*.

#### **2. *Multimedia Instructional Design* (Desain Instruksional Multimedia)**

Berdasarkan hasil analisis tahap pertama, selanjutnya peneliti menyusun perencanaan konsep dari semua desain perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan. Peneliti menyusun materi pokok pikiran pada sebuah teks dan menentukan unsur warna, bentuk, animasi, kerangka, gambar, dan video yang selaras dengan materi yang akan dimuat dalam bahan ajar berbasis *e-modul*. Dalam tahap ini, peneliti juga menetapkan alat evaluasi yang akan digunakan untuk menguji kesuksesan produk. Secara umum, tahap desain mencakup kegiatan yang terdiri dari: membuat jadwal, menentukan tim pengembang produk, spesifikasi produk, dan menentukan instrument validasi.

### **3. *Multimedia Development* (Pengembangan Multimedia)**

Selepas melaksanakan tahap analisis dan desain, selanjutnya peneliti mulai melaksanakan pengembangan dan pengimplementasikan produk. Tahap ini dilaksanakan dengan mengembangkan produk yang disesuaikan dengan rincian yang telah ditetapkan. Tahapan pengembangan produk ini mencakup: menyusun desain, menetapkan cara penyajian konten, melakukan *review* dan perbaikan, dan pengemasan produk berupa bahan ajar berbasis *e-modul*.

### **4. *Multimedia Implementation* (Implementasi Multimedia)**

Implementasi adalah fase praktis dalam menerapkan bahan ajar berbasis *e-modul* yang telah dibuat, dengan tujuan mengevaluasi kegunaannya. Tahap ini dilakukan setelah melalui tahap validasi ahli desain dan validasi ahli materi. Apabila produk dinyatakan layak oleh validator ahli, selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu yang beranggotakan 34 anak.

### **5. *Multimedia Evaluation* (Evaluasi Multimedia)**

Tahap terakhir dalam model Lee & Owens adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilaksanakan untuk memberikan penilaian apakah bahan ajar berbasis *e-modul* layak untuk diujicobakan dan dapat mencapai tujuan atau tidak. Kemenarikan produk dinilai dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap kemenarikan produk yang diserahkan pada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu. Validasi produk dinilai dengan menggunakan angket skala likert 1-5 yang diberikan kepada ahli desain dan ahli materi. Hasil evaluasi

akan dijadikan sebagai panduan untuk melakukan revisi yang selanjutnya bila diperlukan agar produk dapat benar-benar berhasil dan sesuai dengan harapan.

#### **D. Uji Produk**

##### **1. Uji Ahli (Validasi Ahli)**

###### **a. Desain Uji Ahli**

Uji validitas produk yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini, dilakukan oleh dua validator yaitu validator ahli desain dan validator ahli materi. Validator ahli desain adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai keahlian dalam bidang desain produk. Validator ahli desain akan memberikan penilaian dan anjuran pada bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan peneliti melalui angket yang berisikan tentang kelayakan bahan ajar, kemenarikan bahan ajar, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan diraih.

Validator ahli materi adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai kemampuan dalam bidang materi yang dicantumkan dalam bahan ajar berbasis *e-modul*. Validator ahli materi akan memberikan nilai dan memberikan anjuran terhadap materi yang dipakai dalam produk yang dikembangkan peneliti.

###### **b. Subjek Uji Ahli**

- 1) Ahli Desain, yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd yang merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang

ahli dalam bidang desain produk dan memiliki berbagai pengalaman.

- 2) Ahli Materi, yaitu Bapak Dr. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang materi bahasa Indonesia dan memiliki berbagai pengalaman.

## **2. Uji Coba**

### **a. Desain Uji Coba**

Uji coba produk bahan ajar berbasis *e-modul* dilakukan kepada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu yang beranggotakan 34 anak. Aktivitas uji coba dilaksanakan secara *offline* di kelas. Tahap uji coba ini dilaksanakan guna mengetahui hasil dari implementasi pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* berdasarkan respon peserta didik.

### **b. Subjek Uji Coba**

Subjek untuk uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu. Uji coba dilakukan terhadap peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu karena permasalahan yang muncul atau ditemukan peneliti berkaitan dengan pembelajaran di kelas V MI Assalam Kota Batu.

## **E. Jenis Data**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket uji validasi produk yang dinilai oleh validator ahli dan angket kemenarikan produk yang didapatkan dari peserta didik. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MI Assalam Kota Batu dan juga respon berupa komentar dan rekomendasi dari validator ahli tentang pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*.

## **F. Instrumen Pengumpul Data**

Beberapa instrumen yang dimanfaatkan untuk menghimpun data dalam penelitian pengembangan ini adalah:

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi adalah salah satu instrument pengumpulan data yang dimanfaatkan dalam penelitian pengembangan ini. Lembar observasi diperoleh dari pengamatan langsung peneliti. Bertujuan untuk mengetahui informasi tentang karakteristik guru, karakteristik peserta didik, bahan ajar dan media, dan instrument evaluasi. hasil observasi ini dijadikan acuan oleh peneliti untuk menentukan produk yang cocok untuk dikembangkan sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Karakteristik Guru	1. Penguasaan materi dan konsep mata pelajaran	1
	2. Penguasaan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik	1
	3. Pengembangan materi	1
	4. Pemanfaatan teknologi	1
	5. Penguasaan karakteristik peserta didik	2
	6. Rincian kegiatan pembelajaran	3
	7. Penggunaan teknik dalam pembelajaran	1
	8. Cara komunikasi guru dengan peserta didik	1
Karakteristik Peserta Didik	1. Sikap peserta didik	4
	2. Gaya belajar	2
	3. Daya ingat	2
	4. Kemampuan berfikir	2
Bahan Ajar dan Media	1. Kecocokan bahan ajar dengan kompetensi dasar	1
	2. Ke-valid an bahan ajar	1
	3. Kemenarikan bahan ajar dan media	1
	4. Kemudahan pemanfaatan bahan ajar dan media	1
	5. Kesesuaian penggunaan bahan ajar dan media dengan keperluan peserta didik	1

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
	6. Keruntutan penyajian bahan ajar	1
Instrument Evaluasi	1. Kesesuaian kisi-kisi	1
	2. Cakupan kisi-kisi	1
	3. Jumlah butir soal	1
	4. Bahasa dalam butir soal	1
	5. Kesesuaian pilihan soal dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik	1

*Sumber: dikembangkan dari Rachman, DNC (2021)<sup>72</sup>*

## 2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara diciptakan agar peneliti mudah dalam mengingat kembali mengenai informasi apa saja yang diperlukan dalam kegiatan wawancara. Dalam penelitian pengembangan ini, pedoman wawancara yang digunakan tidak disusun dengan sistematis. Hal tersebut karena peneliti melakukan teknik wawancara yang tidak berstruktur. Pedoman wawancara hanya menguraikan topik utama yang akan ditanyakan, meliputi permasalahan yang terjadi saat pembelajaran bahasa Indonesia, berbagai kesulitan yang didapati saat pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, respon peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang menonjol. Hasil wawancara akan digunakan oleh peneliti untuk memperkuat acuan dari hasil observasi mengenai karakteristik dan kebutuhan di lapangan.

<sup>72</sup> Dayang Noor Camellia Rachman, "Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah," 2021, <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/32542>.

Selanjutnya, peneliti akan melakukan pengembangan produk yang disesuaikan dengan kondisi lapangan.

### 3. Angket

Instrumen pengumpulan data yaitu angket merupakan beberapa pertanyaan yang dibagikan kepada validator ahli untuk mendapatkan informasi mengenai validitas produk dan diberikan kepada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu untuk memperoleh informasi mengenai kemenarikan produk. Hasil dari angket tersebut dijadikan oleh peneliti untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Beberapa angket yang dimanfaatkan dalam penelitian pengembangan ini antara lain<sup>73</sup>:

- a. Angket penilaian validitas desain bahan ajar berbasis *e-modul* yang diisi oleh validator ahli desain

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Identitas Produk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan identitas pengembang</li> <li>2. Ketepatan identitas lembaga</li> <li>3. Petunjuk penggunaan</li> <li>4. Ketepatan pemilihan judul</li> </ol>	5
Desain dan <i>layout</i> /tata letak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan desain</li> <li>2. Ketepatan <i>background</i></li> <li>3. Ketepatan proporsi <i>layout</i>/tata letak</li> </ol>	3

<sup>73</sup> D sugiyono Prof, "prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive). pdf," *Bandung Alf*, 2011, 143.

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Teks	1. Model <i>font</i> 2. Ukuran <i>font</i> 3. Warna teks	3
Gambar	1. Pemilihan gambar pada masing-masing pembahasan 2. Kualitas tampilan gambar 3. Ukuran gambar 4. Kemenarikan gambar	4
Penggunaan	1. Kecocokan produk dengan peserta didik 2. Kemudahan pemakaian 3. Pengaruh produk terhadap kemandirian belajar 4. Pengaruh produk dalam peningkatan motivasi belajar 5. Pengaruh produk terhadap penambahan pengetahuan	5

Sumber: dikembangkan dari Rachman, DNC (2021)<sup>74</sup>

- b. Angket penilaian validitas materi Bahasa Indonesia yang diisi oleh validator ahli materi

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi**

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Materi	1. Materi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator	8

<sup>74</sup> Rachman, "Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah."

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
	2. Ketepatan konsep materi 3. Kelengkapan isi materi 4. Keruntutan materi 5. Kecermatan cakupan isi materi 6. Kecocokan materi dengan perkembangan peserta didik 7. Ketepatan bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	
Penyajian Produk	1. Kecocokan pemilihan gambar dengan materi 2. Pengaruh produk terhadap kemandirian belajar 3. Pengaruh produk dalam peningkatan motivasi belajar 4. Pengaruh produk terhadap penambahan pengetahuan	4
Evaluasi	1. Kecocokan soal evaluasi dengan indikator 2. Kecocokan butir soal dengan pilihan jawaban 3. Kecocokan butir soal dengan kemampuan peserta didik 4. Penyajian pembenaran jawaban dan skor	4

Sumber: dikembangkan dari Rachman, DNC (2021)<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> Rachman.

- c. Angket penilaian kemenarikan produk yang diisi oleh peserta didik-siswi kelas V MI Assalam Kota Batu untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar yang dikembangkan peneliti.

**Tabel 3. 4 Kisi Kisi Penilaian Kemenarikan Produk**

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Produk	1. Mudah digunakan 2. Meningkatkan semangat belajar 3. Produk menarik 4. Mempermudah pemahaman materi	6
Materi	1. Mudah dipahami 2. Bahasa yang dipakai mudah dimengerti	2
Evaluasi	1. Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi 2. Keterangan skor yang didapat	2

*Sumber: dikembangkan dari Rachman, DNC (2021)<sup>76</sup>*

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data-data pendukung selama proses penelitian. Dokumentasi dapat memperkuat data-data lain yang didapatkan oleh peneliti. Dalam proses dokumentasi, peneliti mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan penelitian baik itu berupa foto, gambar, atau dokumen.

---

<sup>76</sup> Rachman.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Mendapatkan data merupakan target utama setiap penelitian, dan jika seorang peneliti tidak mengetahui cara mengumpulkannya, mereka tidak akan memperoleh data yang dibutuhkan untuk penelitian<sup>77</sup>. Penelitian pengembangan ini menggunakan observasi, wawancara, kuisioner (angket), dan dokumentasi untuk mengumpulkan data, dengan penjelasan berikut:

### **1. Observasi**

Teknik observasi yang dilaksanakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah kondisi dimana peneliti ikut melakukan aktivitas keseharian orang yang diamati (sumber data). Dalam hal ini peneliti berlaku sebagai guru yang mengajar peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu. Peneliti melakukan dua kegiatan sekaligus, yaitu mengajar dan mengamati. Aspek yang diamati meliputi karakteristik guru, karakteristik peserta didik, bahan ajar dan media, dan instrument evaluasi. Hasil observasi digunakan untuk menjawab bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung beserta dengan penggunaan perangkat pembelajarannya dan untuk mengetahui permasalahan atau kesenjangan yang terjadi di lapangan.

### **2. Wawancara**

Menurut Esterberg (2002), wawancara merupakan pertemuan di mana dua orang bertemu untuk berbagi informasi sehingga memperoleh pemahaman tentang topik tertentu. Peneliti dapat

---

<sup>77</sup> *Ibid.*, hal. 224.

memperoleh informasi yang lebih detail tentang partisipan melalui wawancara daripada observasi (Susan Stainback, 1988)<sup>78</sup>. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur. Yang mana tidak memakai aturan wawancara yang sudah dirangkai dengan sistematis saat melakukan wawancara. Peneliti hanya menggunakan garis besar masalah untuk pedoman wawancara.

Peneliti melaksanakan wawancara kepada Bapak R.M.F Rizal, S.Pd yang merupakan guru kelas V di MI Assalam Kota Batu. Peneliti menanyakan hal berupa permasalahan yang terjadi saat pembelajaran bahasa Indonesia, berbagai kesulitan yang didapati saat pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, respon peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang menonjol. Hasil wawancara ini menjawab persoalan yang diperlukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian mengenai kesenjangan, karakteristik, dan kebutuhan di lapangan serta memperkuat hasil observasi yang dilakukan.

### **3. Kuisisioner (angket)**

Kuisisioner adalah metode pengumpulan data di mana informan diberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab<sup>79</sup>. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menyebarkan angket uji validasi kepada beberapa ahli untuk mengerti tingkat validitas bahan ajar berbasis *e-modul*. Angket yang disebarkan antara lain angket validitas

---

<sup>78</sup> *Ibid.*, hal. 234.

<sup>79</sup> sugiyono Prof, "prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive). pdf." 142.

desain untuk ahli desain, angket validitas materi untuk ahli materi, dan angket kemenarikan untuk peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu untuk mengetahui kemenarikan produk. Hasil dari angket tersebut dijadikan oleh peneliti untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak.

#### **4. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data untuk melacak asal-usul (historis) data. Teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data memakai tinggalan arsip dan meliputi buku-buku pendapat, teori, dalil atau hukum dan yang lainnya yang berkaitan dengan masalah penelitian<sup>80</sup>. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengumpulkan data melalui teknik dokumentasi yang dilakukan sejak observasi awal hingga pada saat proses uji coba produk bahan ajar.

#### **H. Analisis Data**

Terdapat data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini, yaitu berbentuk angket uji validitas dan angket respon peserta didik pada kemenarikan bahan ajar berbasis *e-modul*. Untuk menganalisis data kuantitatif yang didapatkan tersebut, peneliti melaksanakan analisis data sebagai berikut:

---

<sup>80</sup> Risky Kawasati, "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif," *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong*, h. 2019, 11–12.

## 1. Analisis Validitas Produk

Dalam menganalisis validitas produk, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada validator ahli dengan menyajikan beberapa pernyataan dengan skor pilihan berskala 1-5. Hasil penskoran tersebut digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif dengan memakai rumus berikut<sup>81</sup>:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Perolehan Skor

$\sum xi$  = Skor Maksimal

Data yang akan didapatkan dari angket berupa skor penilaian dengan skala likert 1-5. Penilaian tersebut diberikan terhadap butir-butir pernyataan tentang penilaian desain produk dan materi yang ada dalam produk yang diberikan oleh validator ahli. Selanjutnya, seluruh skor perolehan dijumlah, kemudian dibagi dengan skor maksimal, dan dikalikan 100% untuk mendapatkan presentase kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan.

**Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk**

No	Kriteria kelayakan	Tingkat Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak

<sup>81</sup> sugiyono Prof, "prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive). pdf."

No	Kriteria kelayakan	Tingkat Kelayakan
3.	41% - 60%	Kurang Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: adaptasi dari Akbar, 2013:42<sup>82</sup>

## 2. Analisis Kemenarikan Produk

Dalam menganalisis kemenarikan produk, peneliti memakai angket yang diajukan kepada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu dengan menyajikan beberapa pernyataan dengan skor pilihan berskala 1-5. Hasil penskoran tersebut digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut<sup>83</sup>:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase kemenarikan

$\sum x$  = Perolehan Skor

$\sum xi$  = Skor Maksimal

Data yang akan didapatkan dari angket berupa skor penilaian dengan skala likert 1-5. Penilaian tersebut diberikan terhadap butir-butir pernyataan tentang kemenarikan produk yang didapatkan dari penilaian peserta didik. Selanjutnya, seluruh skor perolehan dijumlah, kemudian dibagi dengan skor maksimal, dan dikalikan 100% untuk mendapatkan presentase kemenarikan dari bahan ajar yang dikembangkan.

---

<sup>82</sup> Sa'dun Akbar, *Instrumen perangkat pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdikarya, 2013).

<sup>83</sup> sugiyono Prof, "prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive). pdf."

**Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Data Persentase Kemenarikan Produk**

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
21% - 40%	Tidak Menarik
0% - 20%	Sangat Tidak Menarik

*Sumber: adaptasi dari Daniar, 2022<sup>84</sup>*

---

<sup>84</sup> Muhammad Aldyka Daniar, Rahmat Soe'oad, dan Asnan Hefni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 1 (2022): 71–82, <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Proses Pengembangan**

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar berbasis *e-modul* yang memuat materi pelajaran Bahasa Indonesia tentang mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks non fiksi. Bahan ajar berbasis *e-modul* dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)* dengan mengimplementasikan model pengembangan Lee & Owens. Terdapat 5 tahap pengembangan yang ada pada model Lee & Owens, yaitu:

- 1. *Multimedia Need Assesment and Analysis (Penilaian dan Analisis Kebutuhan Multimedia)***
  - a. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)**

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melaksanakan wawancara dan observasi kepada guru wali kelas V MI Assalam Kota Batu, yaitu Bapak Rizal, S.Pd pada tanggal 25 Juli 2023. Observasi dilakukan untuk mengamati karakteristik guru, karakteristik peserta didik, bahan ajar dan media, dan instrument evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, didapati bahwasannya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar yang dicetak dengan kertas buram. Hasil data yang didapatkan dari observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran

memang kurang menarik dan variatif. Hal inilah yang menyebabkan muncul permasalahan dalam pembelajaran.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa permasalahan dasar yang timbul di kelas V MI Assalam Kota Batu adalah minat membaca peserta didik yang rendah yang disebabkan karena bahan ajar yang digunakan yang kurang menarik dan variatif. Materi disajikan dalam sumber belajar berupa modul pendukung yang dicetak menggunakan kertas buram. Kondisi ini menyebabkan peserta didik tidak terlalu bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan konsentrasi peserta didik mudah terkecoh karena bosan terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kegiatan membaca. Oleh sebab itulah dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat.

**b. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)**

Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan alternatif solusi yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah yang ditemukan, antara lain:

**1) Analisis Peserta didik (*Audience Analysis*)**

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu mempunyai minat yang besar terhadap hal-hal yang baru. Mereka cenderung tertarik dengan hal yang tidak monoton atau tertarik dengan hal yang interaktif. Mereka senang berdiskusi dengan temannya

tentang apa yang ada dalam *handphone* mereka, meskipun yang didiskusikan sebatas foto, *video*, atau *game* yang sedang *trend*, tidak mendiskusikan tentang materi pelajaran.

## 2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi, MI Assalam Kota Batu memiliki fasilitas TV pembelajaran, namun hanya terbatas pada dua ruang kelas saja sehingga guru kurang maksimal dalam menggunakan fasilitas tersebut. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini mampu memfasilitasi terbentuknya lingkungan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, termasuk juga dapat digunakan dalam penerapan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti.

Selain fasilitas TV pembelajaran, pihak sekolah juga memberikan izin dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan *gadget (handphone)*. Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan *handphone* dapat terealisasi dengan baik karena sebagian besar peserta didik di MI Assalam Kota Batu, terutama kelas V telah memiliki *handphone* sendiri. Kondisi ini dapat mendukung diterapkannya bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan peneliti.

## 3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, kondisi sekolah tampak baik. Lokasi sekolah berada di tengah pusat kota sehingga warga sekolah sudah tidak asing lagi dengan

penggunaan teknologi. Selain itu, sumber daya manusia (guru) yang mengajar di MI Assalam Kota Batu juga banyak yang masih tergolong usia muda. Akan tetapi walaupun dengan kondisi yang mendukung tersebut, masih ada beberapa kendala yang terjadi seperti pembelajaran di kelas yang sering kali menerapkan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, dan juga kurangnya variasi dalam penggunaan bahan ajar. Hal tersebut yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh sehingga berdampak terhadap minat belajar peserta didik.

#### **4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)**

Pada tahap ini, peneliti menelaah kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran untuk menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis, salah satu materi bahasa Indonesia yang diberikan di kelas V adalah mengenai pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks. Materi tersebut ada dalam Tema 5 “Ekosistem” Subtema 1,2, dan 3. Peneliti memilih materi tersebut karena dalam proses pembelajarannya diperlukan keterampilan membaca yang harus dilakukan peserta didik. Sehingga permasalahan utama mengenai rendahnya minat baca diharapkan dapat diberikan solusi dengan materi ini yang disajikan dalam bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

#### 5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)

Berdasarkan temuan di lapangan, peneliti menentukan fokus penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar yang tepat untuk materi Bahasa Indonesia di kelas V. Pengembangan bahan ajar yang dirancang dengan variatif dan menarik ini diharapkan dapat menambah semangat belajar peserta didik khususnya dalam keterampilan membaca.

#### 6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi menentukan pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks bertujuan untuk memberikan sebuah bahan ajar yang efektif dan menarik. Pengembangan bahan ajar diharapkan dapat menambah motivasi belajar peserta didik terutama dalam hal membaca. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* ini juga mendukung program perpustakaan digital yang dimiliki oleh MI Assalam Kota Batu.

#### 7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Sesuai dengan hasil observasi yang dilaksanakan di MI Assalam Kota Batu, khususnya pada peserta didik kelas V, mereka memiliki minat baca yang kurang. Mereka sulit untuk diajak membaca sebuah teks apalagi jika teks tersebut tergolong teks yang panjang. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan variatif. Guru

hanya menggunakan modul pendukung yang dicetak dengan kertas buram. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa dibutuhkan pengembangan bahan ajar sebagai usaha dalam menambah motivasi peserta didik dalam mempelajari materi tentang pokok pikiran pada sebuah teks terutama dalam hal membaca.

#### **8) Analisis Media (*Media Analysis*)**

Pada analisis ini peneliti memilih bahan ajar berbasis *e-modul* sebagai solusi permasalahan yang ditemukan di lapangan. Pemilihan bahan ajar ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan ketersediaan fasilitas yang dimiliki sekolah. Peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu memiliki ketertarikan dengan hal yang berhubungan dengan penggunaan *handphone*. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat dioperasikan dengan *handphone*.

#### **9) Analisis Data yang Sudah Ada (*Extand-Data Analysis*)**

Data yang diperoleh oleh peneliti meliputi data permasalahan dalam pembelajaran, data karakteristik peserta didik, analisis teknologi, analisis sarana dan prasarana, yang kemudian dimanfaatkan untuk menyusun rancangan awal yang berfungsi sebagai sumber acuan bagi peneliti dalam pengembangan bahan ajar. Diharapkan dengan adanya

rancangan ini, bahan ajar dapat dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.

#### 10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)

Pada analisis ini, peneliti membuat rincian biaya yang dibutuhkan dalam proses pengembangan bahan ajar. Rincian biaya yang diperlukan oleh peneliti meliputi akses untuk beberapa aplikasi premium yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, seperti *canva* dan *Ispring Suite*.

Berikut rincian biaya yang diperlukan dalam penelitian ini:

- a) Biaya *Canva* premium : Rp. 15.000,00
- b) Biaya *Ispring Suite 11* premium : Rp. 40.000,00
- c) Biaya kuota internet : Rp. 100.000,00

#### 2. *Multimedia Instructional Design* (Desain Instruksional Multimedia)

Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan konsep dari seluruh rancangan bahan ajar yang dikembangkan. Berikut beberapa kegiatan perancangan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk:

##### a. Jadwal Pengembangan Program

Berikut jadwal *deadline* pengembangan bahan ajar hingga proses validasi produk dalam penelitian ini:

**Tabel 4. 1 Jadwal Pengembangan Produk**

No	Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1.	Pembuatan desain produk menggunakan aplikasi <i>Canva</i>	10 Desember 2023 – 8 Januari 2024

2.	Proses konsultasi dan revisi desain	11 Januari 2024 – 15 Januari 2024
3.	Pemberian <i>Hyperlink</i> pada produk	16 Januari 2024 – 23 Januari 2024
4.	Proses konsultasi dan revisi produk	1 Februari 2024 – 17 Februari 2024
5.	Menambahkan evaluasi pada produk menggunakan aplikasi <i>Ispring Suite 11</i>	18 Februari 2024 – 27 Februari 2024
6.	Proses konsultasi dan revisi produk	29 Februari 2024 – 4 Maret 2024
7.	<i>Finishing</i> produk → menyimpan produk dalam bentuk <i>HTML 5 Point</i> kemudian <i>me-convert</i> produk menjadi aplikasi menggunakan aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	5 Maret 2024
8.	Proses validasi ahli materi dan ahli desain dan revisi sesuai saran validator	7 Maret – 17 Maret 2024

#### b. Tim Pengembang Produk

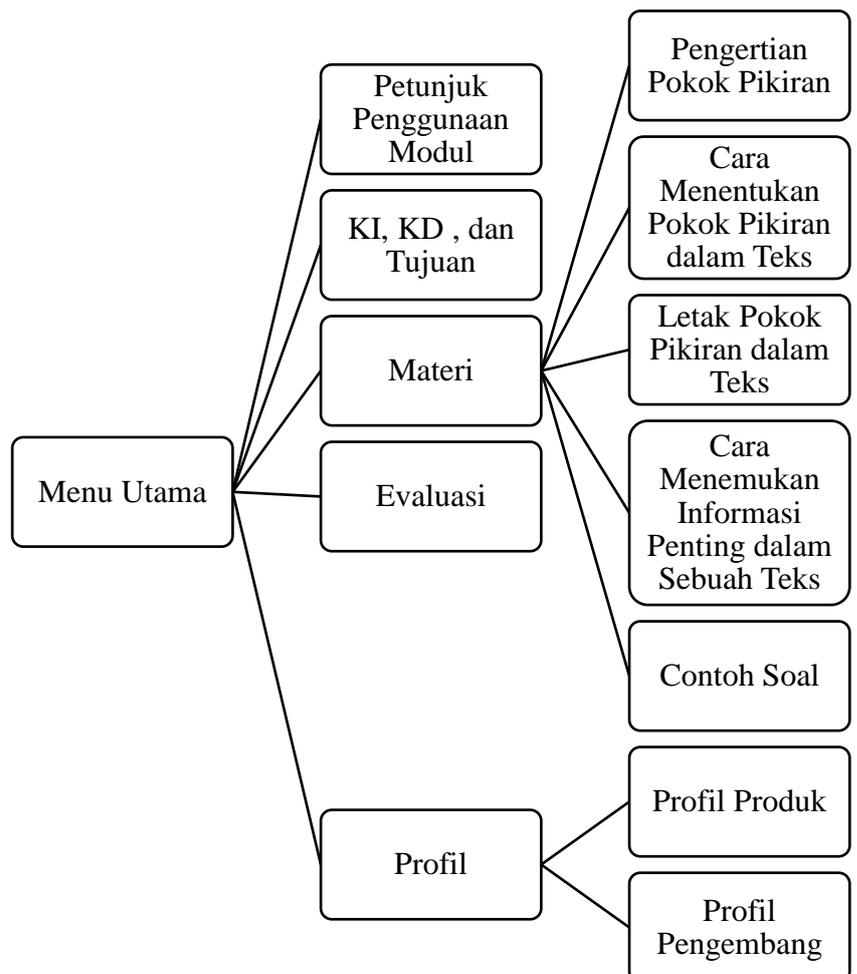
Berikut personalia yang terlibat dalam pengembangan produk pada penelitian ini:

- 1) Chofifah Dwi Aprilia selaku pengembang bahan ajar berbasis *e-modul*.
- 2) Ibu Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku pembimbing dalam pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*.
- 3) Bapak Dr. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku validator ahli materi yang memvalidasi dan memberikan kritik serta saran tentang materi yang termuat dalam bahan ajar berbasis *e-modul*.
- 4) Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli desain yang memvalidasi dan memberikan kritik serta saran tentang kelayakan bahan ajar berbasis *e-modul*.

## c. Spesifikasi Produk

### 1) Pembuatan *Flowcart*

Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk membuat alur produk dari awal mulai hingga akhir sehingga dapat tergambar dengan utuh dan memudahkan proses pengerjaan ketika membuat produk yang sedang dikembangkan. Selain itu, pembuatan *flowchart* dalam bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan bisa memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam memahami dan mengaksesnya. Berikut adalah *flowcart* pada penelitian ini:



### **Bagan 4 1 *Flowcart E-modul***

Bagan 4.1 adalah bagan perencanaan pengembangan bahan ajar yang menampilkan tampilan awal dari desain bahan ajar yang sedang dikembangkan. Bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan memiliki beberapa menu seperti yang tampak pada *flowcart* di atas. Penjelasan dari menu tersebut antara lain:

**a) Halaman Home**

Dalam halaman ini memuat judul produk, logo PGMI, logo UIN Malang, dan tombol “start” yang digunakan untuk memulai *e-modul*.

**b) Halaman Menu**

Memuat berbagai macam pilihan menu yang dapat diakses dalam aplikasi *e-modul*, meliputi petunjuk penggunaan, KI dan KD, materi, evaluasi, dan profil.

**c) Halaman Petunjuk**

Memuat petunjuk penggunaan *e-modul* dan keterangan penggunaan tiap tombol yang tertera dalam *e-modul* sehingga dapat memudahkan pengguna. Tombol yang ada dalam *e-modul* antara lain tombol *home*, tombol *preivous*, tombol *next*, dan tombol silang.

**d) Halaman KI, KD dan Tujuan Pembelajaran**

Memuat KI, KD dan tujuan pembelajaran materi yang tersusun dalam *e-modul*.

**e) Halaman Materi**

Dalam halaman ini akan memuat materi pelajaran bahasa Indonesia, yaitu tentang pengertian pokok pikiran, cara menentukan pokok pikiran dalam sebuah teks, letak pokok pikiran dalam sebuah teks, dan cara menemukan informasi dalam sebuah teks. Akan disajikan pula contoh pokok pikiran yang terdapat pada sebuah teks. Pada halaman ini akan dilengkapi dengan gambar atau animasi dan lain sebagainya sebagai pendukung kemenarikan.

**f) Halaman Evaluasi**

Memuat berbagai soal yang disajikan dengan menarik untuk mengukur kemampuan peserta didik.

**g) Halaman Profil**

Terdapat dua macam menu dalam halaman profil, yaitu profil pengembang dan profil produk. Profil pengembang berisikan deskripsi singkat tentang orang yang melaksanakan pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*. Sedangkan profil produk berisikan deskripsi singkat mengenai bahan ajar berbasis *e-modul*.

**h) Halaman Daftar Pustaka**

Halaman ini memuat daftar rujukan yang digunakan untuk menyusun materi yang dicantumkan dalam *e-modul*. Terdapat beberapa rujukan yang digunakan oleh peneliti.

## 2) Menentukan Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Materi yang dimuat dalam bahan ajar yang dikembangkan adalah materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Berikut KD dan Indikator dari materi tersebut:

**Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia</b>	<b>Indikator</b>
3.7Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	4.7.4 Peserta didik mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan 4.7.5 Peserta didik mampu menentukan informasi penting dari bacaan 4.7.6 Peserta didik mampu menuliskan ringkasan bacaan
4.7Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Peserta didik mampu menjelaskan isi bacaan

*Sumber: Buku Guru Tematik Kelas V Tema 5: Ekosistem*

Materi yang disajikan mengacu pada buku tematik kelas V tema 5 “Ekosistem”, Subtema 1,2, dan 3 dan bersumber dari beberapa literatur lain yang relevan. Materi yang disajikan adalah materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas V tentang mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks non-fiksi.

### 3) Detail Produk

Peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul* dengan menggunakan sebuah aplikasi yang bernama *Ispring Suite 11*. Penyusunan dan pembuatan desain produk dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Setelah desain produk dan materi sudah siap, selanjutnya akan disusun kembali pada aplikasi *Microsoft Power Point* dan diberikan fitur *hyperlink*. Selanjutnya produk diberikan evaluasi menggunakan aplikasi *Ispring Suite 11* dan di *convert* menjadi sebuah aplikasi berbasis android menggunakan *Website 2 APK Builder*. *E-modul* dibuat dengan berbagai macam warna yang cerah seperti hijau, pink, kuning, biru, dsb sehingga tampak menarik. Peneliti juga mencantumkan beberapa animasi bergerak untuk menambah daya tarik terhadap *e-modul*. Jenis *font* yang digunakan oleh peneliti adalah *Centaur*. Peneliti menyisipkan suara saat tombol menu dan tombol navigasi pada *e-modul* ditekan.

#### d. Menyusun Instrumen Validasi dan Instrumen Respon Peserta Didik

Setelah melakukan tahap desain, selanjutnya peneliti menyusun instrument validasi dan instrument respon peserta didik dalam bentuk angket. Peneliti membuat dua angket validasi yang akan diberikan kepada ahli desain dan ahli materi. Angket tersebut berisikan butir soal yang menggambarkan spesifikasi bahan ajar yang dapat dinilai dengan lima skala penilaian. Peneliti juga

memberikan kolom saran yang dapat diisi oleh validator sebagai tempat untuk memberikan kritik dan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bahan ajar yang dikembangkan agar menjadi lebih baik.

Selanjutnya peneliti membuat angket respon peserta didik terkait kemenarikan produk yang dikembangkan. Setelah *e-modul* diimplementasikan, peserta didik diminta untuk memberikan penilaian tentang kemenarikan dari bahan ajar melalui angket. Angket tersebut juga berisikan butir soal yang menggambarkan kemenarikan bahan ajar yang dapat dinilai dengan lima skala penilaian.

### **3. *Multimedia Development* (Pengembangan Multimedia)**

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk sesuai dengan rincian desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, peneliti melakukan dua kegiatan, yaitu pembuatan bahan ajar dan melakukan validasi produk. Di bawah ini adalah tahapan pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini:

#### **a. Pembuatan Bahan Ajar Berbasis *E-Modul***

Pembuatan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dilakukan pada penelitian ini, didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian di-*Hyperlink* pada aplikasi *Microsoft Power Point*. Setelah semua tombol *Hyperlink* berfungsi, selanjutnya peneliti menambahkan evaluasi melalui aplikasi *Ispring Suite 11*. Kemudian *e-modul* disimpan dalam bentuk *HTML 5 Point*, dan selanjutnya

*diconvert* menggunakan *Website APK Builder* agar berbentuk sebuah aplikasi yang dapat digunakan melalui android. Materi yang disajikan dalam *e-modul* adalah materi Bahasa Indonesia kelas V tentang mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks. Berikut hasil ini merupakan hasil pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul*:

1) Halaman Home



**Gambar 4. 1 Halaman Home**

Halaman home meliputi tampilan awal ketika *e-modul* dibuka. Pada halaman tersebut memuat judul produk, logo lembaga, dan tombol start yang digunakan untuk membuka pilihan menu yang ada dalam aplikasi *e-modul*.

## 2) Halaman Menu



**Gambar 4. 2 Halaman Menu**

Pada halaman menu menyajikan berbagai macam pilihan menu yang dapat diakses dalam aplikasi *e-modul*. Pilihan menu yang disajikan meliputi petunjuk penggunaan modul, KI, KD, dan tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan profil produk. Dalam dalaman tersebut juga menyajikan tombol silang untuk menuju ke halaman home dan tombol buku (sebelah kiri bawah) yang berisikan daftar pustaka.

## 3) Halaman Petunjuk



**Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk**

Halaman petunjuk berisikan petunjuk penggunaan tombol yang tertera dalam aplikasi *e-modul*. Terdapat empat tombol yang ada pada aplikasi, yaitu tombol home yang memiliki fungsi untuk kembali pada menu awal, kemudian tombol *previous* yang memiliki fungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *next* yang memiliki fungsi untuk berpindah ke halaman selanjutnya, dan tombol silang yang berfungsi untuk kembali ke halaman pembuka (halaman home). Menu petunjuk ini berfungsi untuk memberikan kemudahan dalam penggunaan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan peneliti.

#### 4) Halaman KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran



**Gambar 4. 4 Halaman KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran**

Menu ini berisikan tiga halaman yang meliputi halaman pertama berisikan Kompetensi Inti (KI), halaman kedua berisikan Kompetensi Dasar (KD), dan halaman ketiga berisikan tujuan pembelajaran pada materi mencari pokok pikiran dan

informasi penting dalam sebuah teks. Materi ini ada pada tema 5 “Ekosistem”, Subtema 1,2, dan 3, kelas V.

5) Halaman Materi



**Gambar 4. 5 Halaman Materi**

Pada halaman materi akan disajikan beberapa menu pilihan. Menu-menu tersebut berisikan sub materi yang termuat dalam bahan ajar berbasis *e-modul*. Terdapat lima pilihan submateri; pengguna bebas memilih materi mana yang akan dibuka terlebih dahulu.



**Gambar 4. 6 Halaman Sub Materi "Pengertian Pokok Pikiran"**

Pada pilihan menu sub materi yang pertama (pengertian pokok pikiran) memuat empat halaman. Pada halaman pertama memuat tentang pengertian pokok pikiran. Halaman kedua memuat tentang penjelasan mengenai pokok pikiran. Halaman ketiga memuat tentang kalimat utama dan kalimat pengembang

yang terdapat dalam paragraf. Halaman ke empat memuat tentang ciri-ciri kalimat utama.



**Gambar 4. 7 Halaman Sub Materi "Cara Menentukan Pokok Pikiran dalam Teks"**

Pilihan sub materi yang kedua (cara menentukan pokok pikiran dalam teks) hanya satu halaman yang berisikan langkah-langkah dalam menentukan pokok pikiran dalam teks.



**Gambar 4. 8 Halaman Sub Materi "Letak Pokok Pikiran dalam Teks"**

Pada pilihan sub materi yang ketiga (letak pokok pikiran dalam teks) terdapat dua halaman. Halaman pertama memuat penjelasan mengenai pokok pikiran yang terletak pada awal paragraf dan pokok pikiran yang terletak pada akhir paragraf dan halaman kedua memuat penjelasan mengenai pokok pikiran yang terletak pada awal dan akhir paragraf.



**Gambar 4. 9 Halaman Sub Materi "Cara Menentukan Informasi Penting dalam Sebuah Teks"**

Pada menu sub materi yang keempat (cara menemukan informasi penting dalam sebuah teks) hanya terdapat satu halaman yang berisikan berbagai macam cara untuk dapat menemukan informasi penting dalam sebuah teks.

**Cara menentukan pokok pikiran dalam suatu paragraf**

Bacalah dengan cermat, bacalah kalimat demi kalimat pada paragraf dengan cermat dan pahami pula apa yang sedang dibahas atau dibicarakan di dalam teks

Temukan kalimat utama dalam paragraf

Setelah menemukan kalimat utama pada setiap paragraf, carilah inti kalimat dengan cara mengambil subjek dan predikatnya saja. Lalu simpulkan gagasan utama atau pokok pikiran paragrafnya

**Contoh Soal**

Perhatikan dengan Seksama Teks Berikut!

**Ekosistem**

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.

Lanjutan...

**Contoh Soal**

Perhatikan dengan Seksama Teks Berikut!

Lanjutan... **Ekosistem**

Cahaya matahari dapat mengangkat udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan hidup makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.

**Agar Menemukan Pokok Pikiran Utama dan Informasi Penting dalam Setiap Paragraf dalam Teks pada Halaman Sebelumnya**

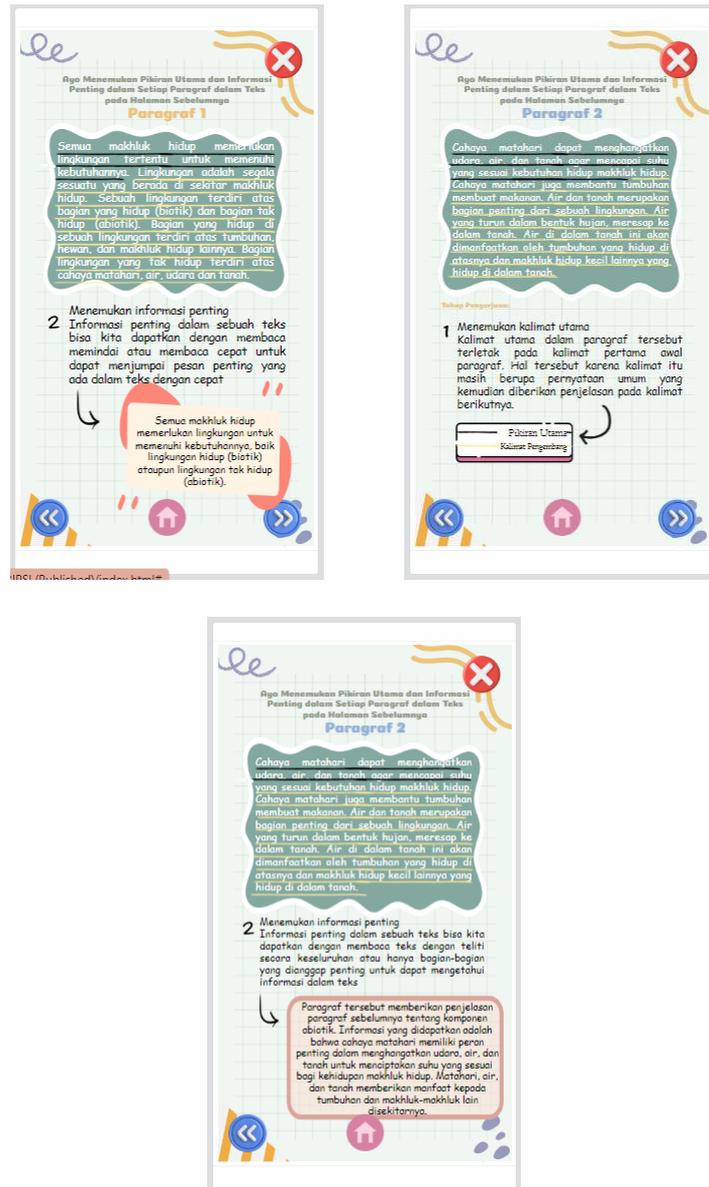
**Paragraf 1**

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.

**Tugas Penguji:**

1 Menemukan kalimat utama  
 Kalimat utama adalah kalimat yang mengandung topik yang dibahas. Topik yang dibahas paragraf tersebut adalah tentang lingkungan. Maka dapat kita temukan kalimat utama paragraf tersebut terletak pada kalimat pertamanya. Kalimat tersebut juga ditandai dengan adanya kalimat pengembang pada kalimat selanjutnya. Maka inti pokok dari paragraf tersebut adalah "Makhluk hidup memerlukan lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya."

Kalimat Utama  
 Kalimat Pengembang



**Gambar 4. 10 Halaman Sub Materi "Contoh Soal"**

Pada menu sub materi yang kelima (contoh soal) terdapat tujuh halaman. Halaman pertama berisikan penjelasan tentang cara menemukan pokok pikiran dalam sebuah teks. Penjelasan ini berfungsi untuk menyegarkan ingatan peserta didik tentang materi tersebut. Pada halaman kedua dan ketiga terdapat sebuah bacaan yang terdiri dari dua paragraf yang akan dijadikan

sebagai contoh soal. Pada halaman 4-7 berisikan penjelasan tentang cara atau langkah-langkah dalam menemukan pokok pikiran dan informasi penting dalam tiap paragraf yang terdapat pada teks yang telah disajikan pada halaman sebelumnya.

#### 6) Halaman Evaluasi

The figure displays four sequential screenshots of a quiz evaluation interface:

- Top Left:** A welcome screen titled "SELAMAT MENGERJAKAN" (Good luck). It contains the text: "Kuis Bahasa Indonesia: Menemukan pikiran utama dan informasi penting dalam sebuah teks" and "Klik 'Start Quiz' untuk mulai mengerjakan!". A "Start Quiz" button is at the bottom right.
- Top Right:** An "IDENTITAS DIRI" (Personal Information) screen with input fields for "Nama" (Name) and "Kelas" (Class). A "Submit" button is at the bottom right.
- Bottom Left:** A "PETUNJUK PENGLUNAAN" (Instructions) screen. It lists four instructions: "Sebelum mencoba, bacalah teks pertanyaan dengan cermat.", "Kemudian pilih jawaban yang benar.", "Klik 'Submit' untuk mengkonfirmasi jawaban.", and "Gunakan 'Question List' di sudut kiri atas untuk melompati ke pertanyaan berikutnya.". A "Continue" button is at the bottom right.
- Bottom Right:** A "Question List" screen titled "Pokok pikiran dapat dilihat pada...". It features four radio button options: "Kalimat Pengembang", "Kalimat Penghubung", "Kalimat Utama", and "Kesimpulan". At the bottom, it shows "Your Score: 0 of 10" and "Question 1 of 10" with a "Submit" button.

**Gambar 4. 11 Halaman Evaluasi**

Pada menu evaluasi terdapat beberapa halaman yang memuat kalimat pembuka evaluasi, yaitu berisikan kalimat penyemangat, judul evaluasi atau materi, dan petunjuk untuk mulai mengerjakan evaluasi. Kemudian pada halaman selanjutnya terdapat kolom identitas yang wajib diisi oleh peserta didik. Kolom tersebut berisikan nama dan kelas. Pada halaman selanjutnya terdapat petunjuk pengerjaan evaluasi. Setelah halaman petunjuk, akan masuk pada halaman pengerjaan soal. Terdapat 10 soal evaluasi dengan berbagai macam bentuk soal, meliputi pilihan ganda, respon ganda, benar/salah, mencocokkan, mengisi bagian yang kosong, seret kata, dan isian. Pemberian variasi pada bentuk soal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Di akhir evaluasi akan muncul skor yang diperoleh. Penyusunan evaluasi menggunakan aplikasi *Ispring Suite 11*.

## 7) Halaman Profil





**Gambar 4. 12 Halaman Profil**

Pada halaman profil terdapat dua pilihan menu, yaitu profil produk dan profil pengembang. Profil produk berisikan kata pengantar dan penjelasan tentang bahan ajar berbasis *e-modul*, sedangkan profil pengembang berisikan data diri pengembang yang meliputi nama, tempat tanggal lahir, alamat, dan pendidikan.

## 8) Halaman Daftar Pustaka



**Gambar 4. 13 Halaman Daftar Pustaka**

Pada halaman ini memuat daftar rujukan dari materi yang tercantum dalam bahan ajar berbasis *e-modul*.

### b. Validasi Produk

Setelah tahap pengembangan bahan ajar telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli desain dan validator ahli materi. Terdapat dua data yang didapatkan dari proses validasi, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket dan data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran yang diberikan validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan peneliti.

## 4. Multimedia Implementation (Implementasi Multimedia)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk bahan ajar telah selesai divalidasi oleh kedua validator ahli dan mendapatkan predikat

valid. Kegiatan implementasi bahan ajar berbasis *e-modul* materi “mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks” dilakukan kepada 34 peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu. Aplikasi *e-modul* dioperasikan melalui android dari masing-masing peserta didik. Wali kelas telah bekerja sama dengan orang tua untuk mengizinkan peserta didik membawa *handphone* ke sekolah. Aplikasi *e-modul* disebarikan melalui *whatsapp group* dan kemudian diunduh oleh masing-masing peserta didik.

Selama proses penelitian dilakukan, peserta didik diminta untuk mengoperasikan *handphone* sesuai dengan arahan peneliti. Pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan bahan ajar berbasis *e-modul*. Peserta didik memahami materi melalui bahan ajar tersebut. Setelah mempelajari materi, selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengerjakan evaluasi yang terdapat pada bahan ajar. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diberikan angket kemenarikan untuk menilai tingkat kemenarikan dari bahan ajar tersebut.

##### **5. *Multimedia Evaluation* (Evaluasi Multimedia)**

Evaluasi dilaksanakan untuk menganalisis hasil validasi produk dari validator ahli desain dan ahli materi serta tingkat kemenarikan produk yang diperoleh dari angket kemenarikan yang diisi oleh peserta didik. Tahap evaluasi dilaksanakan untuk memberikan penilaian apakah bahan ajar berbasis *e-modul* layak untuk digunakan dan dapat mencapai tujuan atau tidak. Hasil evaluasi akan dijadikan sebagai panduan untuk

melakukan revisi yang selanjutnya bila diperlukan agar bahan ajar dapat benar-benar berhasil dan sesuai dengan harapan.

## B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

### 1. Hasil Validasi Produk

Sebelum produk di uji cobakan, perlu dilakukan validasi untuk mengetahui validitas bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar berbasis *e-modul* mendapatkan validitas dari penilaian yang dilakukan oleh validator ahli. Penilaian tersebut dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Penilaian kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi, sedangkan penilaian kualitatif diperoleh dari saran dan kritik yang diberikan oleh validator. Berikut merupakan pemaparan data hasil penilaian oleh validator ahli:

#### a. Validasi Ahli Desain

Validator ahli desain pada penelitian ini adalah Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang desain dan teknologi. Penilaian uji validitas produk dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024 (instrumen validasi desain terlampir). Berikut data kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan:

#### 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Desain**

No	Aspek yang dinilai		$\Sigma xi$	$\Sigma x$	P	Ket.
	Variabel	Indikator				
1	<b>Identitas Produk</b>	1. Terdapat identitas	5	5	100%	Sangat layak

No	Aspek yang dinilai		$\Sigma x_i$	$\Sigma x$	P	Ket.
	Variabel	Indikator				
		pengembang dalam produk				
		2. Terdapat identitas lembaga asal pengembang	5	5	100%	Sangat layak
		3. Identitas lembaga disertai dengan logo resmi	5	5	100%	Sangat layak
		4. Terdapat petunjuk penggunaan dalam produk yang dapat memudahkan pengguna	5	5	100%	Sangat layak
		5. Ketepatan pemilihan judul produk	4	5	80%	Layak
2	Desain dan layout/tata letak	1. Ketepatan desain sampul	3	5	60%	Kurang layak
		2. Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4	5	80%	Layak
		3. Ketepatan proporsi <i>layiut</i> /tata letak	5	5	100%	Sangat layak
3	Teks	1. Ketepatan pemilihan model <i>font</i>	5	5	100%	Sangat layak
		2. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	5	5	100%	Sangat layak
		3. Ketepatan pemilihan warna teks	5	5	100%	Sangat layak
4	Gambar	1. Kesesuaian pemilihan gambar pada masing-	3	5	60%	Kurang layak

No	Aspek yang dinilai		$\Sigma x_i$	$\Sigma x$	P	Ket.
	Variabel	Indikator				
		masing pembahasan				
		2. Kualitas tampilan gambar	4	5	80%	Layak
		3. Ketepatan ukuran gambar	4	5	80%	Layak
		4. Kemenarikan gambar yang disajikan	4	5	80%	Layak
5	Penggunaan	1. Kecocokan produk dengan peserta didik	5	5	100%	Sangat layak
		2. Kemudahan pemakaian produk	4	5	80%	Layak
		3. Pengaruh produk terhadap kemandirian belajar peserta didik	4	5	80%	Layak
		4. Pengaruh produk dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik	5	5	100%	Sangat layak
		5. Pengaruh produk terhadap penambahan pengetahuan peserta didik	4	5	100%	Layak
<b>Jumlah</b>			88	100	88%	Sangat layak

Berdasarkan hasil data tersebut, terdapat 10 butir soal yang mendapatkan kriteria sangat layak, 8 butir soal mendapatkan kriteria layak, dan 2 butir soal mendapatkan

kriteria kurang layak. Soal yang mendapatkan kriteria kurang layak adalah tentang ketepatan desain sampul dan kesesuaian pemilihan gambar pada masing-masing pembahasan.

Sampul yang digunakan dalam bahan ajar kurang sesuai dengan tema pada materi bahasa Indonesia Tema 5. Pada tema 5 adalah ekosistem, akan tetapi desain sampul yang dipakai dalam bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti tidak berhubungan sama sekali dengan hal-hal yang berkaitan dengan ekosistem. Oleh sebab itulah penilaian mendapatkan kriteria kurang layak. Soal kedua yaitu mengenai kesesuaian gambar pada masing-masing pembahasan. Peneliti tidak mencantumkan banyak gambar yang dapat mendukung materi dalam bahan ajar yang dikembangkan. Oleh sebab itulah penilaian mendapatkan kriteria kurang layak.

## 2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{88}{100} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Sesuai dengan hasil validasi ahli desain, didapatkan akumulasi presentase nilai akhir sebesar 88%. Hal ini diartikan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan pada penelitian ini mendapatkan kriteria sangat layak untuk diuji

cobakan di lapangan. Kriteria kelayakan tersebut diadopsi dari Akbar (2013)<sup>85</sup>. Akan tetapi, masih ada beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh validator agar bahan ajar dapat direvisi dan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### 3) Data Kualitatif

Berikut data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli desain:

**Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Validator Ahli Desain**

<b>Kritik dan Saran:</b>
1. Perbaiki judul agar lebih menarik
2. <i>Background</i> disesuaikan dengan tema
3. Kurangi audio yang tidak penting
*Layak untuk diuji cobakan pada peserta didik dan guru

Dengan mempertimbangkan evaluasi dari validator ahli desain, peneliti melakukan revisi untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dibuat benar-benar siap untuk diuji coba.

#### b. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam materi bahasa Indonesia. Penilaian uji validitas materi dilakukan pada tanggal 7 Maret 2024 (instrumen validasi materi terlampir). Berikut data kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan:

---

<sup>85</sup> Akbar, *Op. Cit*

## 1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 5 Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai		$\Sigma x_i$	$\Sigma x$	P	Ket.
	Variabel	Indikator				
1	Materi	1. Materi sesuai dengan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran	4	5	80%	Layak
		2. Ketepatan konsep materi	4	5	80%	Layak
		3. Kelengkapan isi materi yang disajikan	4	5	80%	Layak
		4. Keruntutan materi yang disajikan	3	5	60%	Kurang layak
		5. Kecermatan cakupan isi materi	3	5	60%	Kurang layak
		6. Kecocokan materi dengan perkembangan peserta didik	4	5	80%	Layak
		7. Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	3	5	60%	Kurang layak
		8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik	3	5	60%	Kurang layak
2	Penyajian Produk	1. Kecocokan pemilihan gambar dengan materi	4	5	80%	Layak
		2. Pengaruh produk terhadap	4	5	80%	Layak

No	Aspek yang dinilai		$\Sigma x_i$	$\Sigma x$	P	Ket.
	Variabel	Indikator				
		kemandirian belajar peserta didik				
		3. Pengaruh produk dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik	4	5	80%	Layak
		4. Pengaruh produk terhadap penambahan pengetahuan peserta didik	5	5	100%	Sangat layak
		1. Kecocokan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3	5	60%	Kurang layak
3	Evaluasi	2. Kecocokan butir soal dengan pilihan jawaban	4	5	80%	Layak
		3. Kecocokan butir soal dengan kemampuan peserta didik	4	5	80%	Layak
		4. Penyajian pembenaran jawaban dan skor	3	5	60%	Kurang layak
		<b>Jumlah</b>	59	80	74%	Layak

Berdasarkan hasil data tersebut, terdapat 1 butir soal yang mendapatkan kriteria sangat layak, 9 butir soal mendapatkan kriteria layak, dan 6 butir soal mendapatkan kriteria kurang layak. Soal yang mendapatkan kriteria kurang layak adalah tentang keruntutan materi yang disajikan, kecermatan cakupan isi materi, penyusunan kalimat,

penggunaan bahasa, kecocokan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran, dan penyajian pembenaran jawaban dan skor.

Materi dalam bahan ajar berbasis *e-modul* tidak disajikan secara berurutan, akan tetapi terpisah menjadi beberapa segmen yang dapat dipilih (dijadikan sebagai menu materi). Oleh sebab itulah penilaian pada soal keruntutan materi mendapatkan kriteria kurang layak. Kalimat yang digunakan dalam bahan ajar berbasis *e-modul* menurut validator kurang mudah untuk dipahami karena tidak sederhana atau terlalu rumit. Penggunaan bahasa juga kurang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik di usia SD/MI.

## 2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{80} \times 100\%$$

$$P = 73,75\% = 74\%$$

Sesuai dengan hasil validasi ahli materi, didapatkan akumulasi presentase nilai akhir sebesar 74%. Hal ini diartikan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan pada penelitian ini mendapatkan kriteria layak untuk diuji cobakan di lapangan. Kriteria kelayakan tersebut diadopsi dari Akbar (2013)<sup>86</sup>. Akan tetapi, masih ada beberapa kritik dan saran yang

---

<sup>86</sup> *Ibid.*

diberikan oleh validator agar bahan ajar dapat direvisi dan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### 3) Data Kualitatif

Berikut data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli materi:

**Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi**

<b>Kritik dan Saran:</b>
1. Mengubah kata “Mari” di awal halaman menjadi lebih baku
2. Menghilangkan menu do’a sebelum belajar
3. Menambah dan memperbaiki referensi
4. Menyederhanakan materi “ciri-ciri kalimat utama”
5. Memperbaiki tanda baca yang berlebihan

Dengan mempertimbangkan evaluasi dari validator ahli materi, peneliti melakukan revisi untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dibuat benar-benar siap untuk diuji coba.

## 2. Hasil Implementasi Pengembangan Produk

Pengumpulan data respon peserta didik untuk bahan ajar berbasis *e-modul* dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Mei 2024. Pengumpulan data ini dilaksanakan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu yang berjumlah 34 anak. Akan tetapi pada saat penelitian dilakukan, terdapat lima anak yang tidak masuk sehingga jumlah pengisi data angket adalah 29 anak. Data respon peserta didik ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari bahan ajar yang dikembangkan peneliti. Berikut hasil data respon peserta didik terhadap kemenarikan bahan ajar berbasis *e-modul*:

**Tabel 4. 7 Data Angket Kemenarikan**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><math>\Sigma xi</math></b>	<b>P (%)</b>	<b>Predikat</b>
1	Abith Ingga Hendra S.	45	50	90%	Sangat Menarik
2	Abiyu Firjatullah	38	50	76%	Menarik
3	Aqila Kamelia Fiandini	48	50	96%	Sangat Menarik
4	Dzakiyah Hifza Al Iffah	46	50	92%	Sangat Menarik
5	Axcel Yuristy Mahardila	46	50	92%	Sangat Menarik
6	Falisha Athahila Zefa	44	50	88%	Sangat Menarik
7	Fatir Nur Firdaus	42	50	84%	Sangat Menarik
8	Firza Naydhika Keysa Aprillia	42	50	84%	Sangat Menarik
9	Hanum Qurrota A'yun	47	50	94%	Sangat Menarik
10	Lailatul Karomah	45	50	90%	Sangat Menarik
11	Lingga Yoga Amasta	43	50	86%	Sangat Menarik
12	Marchello Egha Bintang P.	46	50	92%	Sangat Menarik
13	Muhammad Kahfi Al Barr	41	50	82%	Sangat Menarik
14	Nabila Aisyah M.	45	50	90%	Sangat Menarik
15	Chiara Humaira	44	50	88%	Sangat Menarik
16	Vira Nur Aini	49	50	98%	Sangat Menarik
17	Masyitoh Guntorini	45	50	90%	Sangat Menarik
18	Arrum Maulidia Zafirah	47	50	94%	Sangat Menarik
19	Dhva Ardhilla Risqo	41	50	82%	Sangat Menarik
20	Fahira Aulya Maharani	44	50	88%	Sangat Menarik
21	Fakhriy Septian Nizar	48	50	96%	Sangat Menarik

No.	Nama	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Predikat
22	Galih Anggoro Gautama	47	50	94%	Sangat Menarik
23	Muhammad Arlan S.K.	43	50	86%	Sangat Menarik
24	Naf'an Nuraini Hamidah	48	50	96%	Sangat Menarik
25	Najmudin Bahrul Mustofa	45	50	90%	Sangat Menarik
26	Ramat Hidayat R.	46	50	92%	Sangat Menarik
27	Rhays Bima Ananta	50	50	100%	Sangat Menarik
28	Romi Arsyafin Ramahani	43	50	86%	Sangat Menarik
29	Velanie Ayundia C.	45	50	90%	Sangat Menarik
<b>Jumlah</b>		1303	1450	89,86	Sangat Menarik

Hasil data kemenarikan bahan ajar kemudian dihitung menggunakan rumus berikut untuk mengetahui predikat kemenarikannya:

$$\text{Presentase kemenarikan} = P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1303}{1450} \times 100\%$$

$$P = 89,86\%$$

Sesuai dengan hasil angket kemenarikan peserta didik, didapatkan akumulasi presentase nilai akhir sebesar 89,86%. Hal ini diartikan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan pada penelitian ini mendapatkan kriteria “sangat menarik”. Kriteria kemenarikan tersebut diadopsi dari Daniar (2022)<sup>87</sup>. Adapun deskripsi dari data

---

<sup>87</sup> Daniar, Soe'oad, dan Hefni, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI,” *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 1 (2022): 71-82, <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>.

angket kemenarikan yang diisi oleh peserta didik yaitu 28 peserta didik berpendapat bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* tergolong sangat menarik dengan rentang presentase sebesar 82% hingga 100% dan 1 peserta didik berpendapat bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* tergolong menarik dengan presentase sebesar 76%.

### **C. Revisi Produk**

Setelah melalui validasi oleh para validator ahli, bahan ajar berbasis *e-modul* kemudian menerima berbagai masukan dan tinjauan yang bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk proses revisi dan peningkatan. Langkah ini penting untuk memperbaiki segala kekurangan atau kesalahan yang ada pada bahan ajar berbasis *e-modul*, sehingga dapat disempurnakan dan digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil dari proses revisi bahan ajar berbasis *e-modul* tersebut:

#### **1. Revisi dari Ahli Desain**

##### **a. Perbaiki judul agar lebih menarik**

Judul awal dari bahan ajar berbasis *e-modul* adalah “*E-modul Bahasa Indonesia*”, setelah mendapatkan saran dan kritik dari validator ahli desain agar judul diubah menjadi lebih menarik, maka peneliti memperbaiki judul *e-modul* menjadi “*Apa itu Pokok Pikiran?*”. Judul diperbaiki berupa kalimat tanya agar terkesan lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

Pada halaman awal terdapat dua saran dan kritik yang didapatkan. Saran dan kritik yang kedua adalah tentang pemilihan

*background* yang disesuaikan dengan tema, yaitu tema ekosistem. Akan tetapi karena beberapa pertimbangan, peneliti tidak mengubah *background* sesuai tema ekosistem. Hal tersebut karena peneliti ingin memfokuskan bahan ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia “mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks”. Tindakan yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki berdasarkan saran ini adalah dengan menghapus keterangan tema pada halaman tersebut (dalam gambar diberi lingkaran hitam).



**Gambar 4. 14 Revisi Perbaikan Judul**

#### **b. Mengurangi audio yang tidak penting**

Pada setiap tombol pilihan menu, baik menu utama maupun menu sub-materi terdapat audio yang berbunyi ketika tombol tersebut ditekan. Atas saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli desain, maka peneliti menghilangkan audio tersebut karena akan mengganggu konsentrasi peserta didik. Audio yang berbunyi hanya

pada tombol-tombol navigasi untuk perpindahan tiap menu pada aplikasi.



**Gambar 4. 15 Revisi Mengurangi Audio**

## 2. Revisi dari Ahli Materi

### a. Mengubah kata “mari” pada halaman awal menjadi lebih baku

Kata “mari” yang berupa ajakan untuk belajar pada halaman awal dirubah menjadi kata “ayo” agar lebih baku.



**Gambar 4. 16 Revisi Mengubah Kata "Mari"**

**b. Menghilangkan menu do'a sebelum belajar**

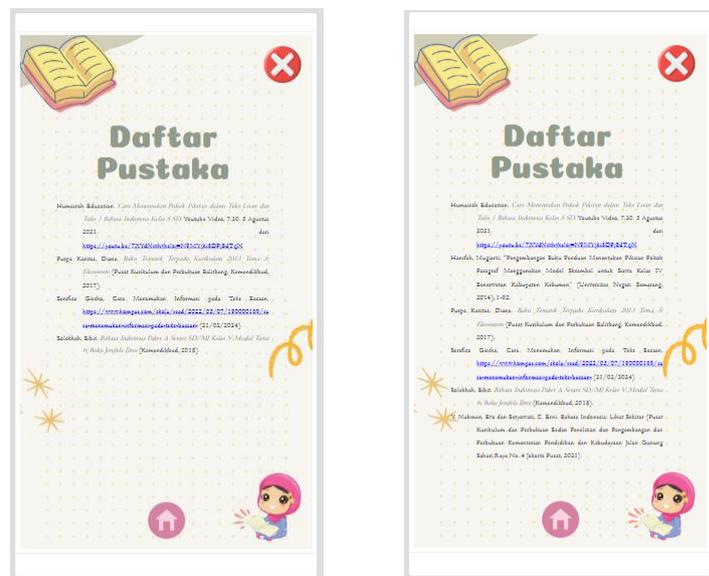
Pada awalnya bahan ajar berbasis *e-modul* menyediakan menu do'a sebelum belajar. Akan tetapi sesuai dengan saran dan kritik dari validator ahli materi, maka menu do'a sebelum belajar tersebut dihilangkan.



**Gambar 4. 17 Revisi Menghilangkan Menu Do'a**

### c. Menambah dan memperbaiki referensi

Sebelum dilakukan validasi, referensi yang tercantum dalam bahan ajar berbasis *e-modul* hanya berjumlah empat dan berasal dari sumber yang kurang valid. Setelah mendapatkan kritik dan saran dari validator ahli materi, peneliti menambah dan memperbaiki referensi yang termuat dalam bahan ajar berbasis *e-modul*.



**Gambar 4. 18 Revisi Referensi**

### d. Menyederhanakan materi “ciri-ciri kalimat utama”

Peneliti menyederhanakan kalimat yang terdapat pada materi “ciri-ciri kalimat utama” Agar lebih sederhana untuk dipahami dan tidak rumit.



**Gambar 4. 19 Revisi Menyederhanakan Ciri-ciri Kalimat Utama**

**e. Memperbaiki tanda baca yang berlebihan**

Terdapat tanda baca yang berlebihan pada bahan ajar berbasis *e-modul*. Tanda baca tersebut berupa tiga titik seru pada sub-judul dalam menu contoh soal. Atas saran dan kritik dari validator ahli materi, peneliti mengurangi tanda baca tersebut.



**Gambar 4. 20 Revisi Tanda Baca**

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti ini memiliki sasaran untuk menciptakan produk berupa *e-modul* sebagai bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 1,2 dan 3. Materi yang tercantum dalam bahan ajar berbasis *e-modul* ini adalah materi tentang mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks. Pengembangan produk bahan ajar berbasis *e-modul* ini berfungsi untuk memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi pelajaran dengan lebih mudah dan mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik<sup>88</sup>. Hal tersebut didukung dengan Q.S. An-Naml ayat 29 dan 30 yang berbunyi:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ

وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya:

“Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.” (29) Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi), “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.” (30)”.

---

<sup>88</sup> Lastri, “Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran.”

Ayat ini menjelaskan tentang kisah burung Hud-hud yang diberi tugas oleh Nabi Sulaiman untuk memberikan pesan kepada Ratu Balqis, penguasa negeri Saba'. Burung Hud-hud menyampaikan surat dengan meletakkanya pada celah atas kerajaan Saba' dimana tempat Ratu Balqis menyendiri. Ratu Balqis membuka surat tersebut dengan pelan-pelan. Setelah membaca isi surat, Ratu Balqis lalu mengumpulkan pada pembesar kerajaan<sup>89</sup>. Berdasarkan kisah dari ayat tersebut, surat merupakan bahan yang berisikan pesan kepada ratu Balqis. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan kandungan dari ayat tersebut adalah dengan memanfaatkan bahan ajar dalam memberikan materi kepada peserta didik.

Peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *e-modul* yang berguna untuk menyajikan materi kepada peserta didik. Setelah produk berhasil dikembangkan, selanjutnya produk bahan ajar berbasis *e-modul* harus melewati tahapan validasi untuk menetapkan tingkat kelayakannya. Validasi tersebut dilaksanakan oleh dua validator ahli yang mempunyai kompetensi dalam bidangnya, yaitu validator ahli desain dan validator ahli materi. Berikut uraian dari hasil analisis terkait desain bahan ajar dan hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli terhadap bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti:

### **1. Analisis Desain Pengembangan Produk**

Bahan ajar berbasis *e-modul* dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model Lee & Owens. Terdapat lima tahap pengembangan

---

<sup>89</sup> Aizid., *Op.Cit.*

yang terdapat dalam model Lee & Owens, yaitu penilaian dan analisis kebutuhan multimedia, desain instruksional multimedia, pengembangan multimedia, implementasi multimedia, dan evaluasi multimedia. Model ini diterapkan oleh peneliti karena model Lee & Owens adalah model pengembangan yang dirancang khusus untuk mengembangkan multimedia<sup>90</sup>. Bahan ajar berbasis *e-modul* tergolong sebagai multimedia karena memuat gambar, teks, animasi, dan audio dalam satu perangkat<sup>91</sup>.

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* didasarkan atas permasalahan dasar yang timbul di kelas V MI Assalam Kota Batu yaitu minat membaca peserta didik yang rendah yang disebabkan karena penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan variatif. Materi disajikan dalam sumber belajar berupa modul pendukung yang dicetak menggunakan kertas buram. Kondisi ini menyebabkan peserta didik tidak terlalu bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan konsentrasi peserta didik mudah terkecoh karena bosan terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kegiatan membaca. Oleh sebab itulah dibutuhkan pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat. Hal tersebut selaras dengan pendapat Utami dan Yuwaningsih (2020) yang menyatakan bahwa *e-modul* dapat

---

<sup>90</sup> Lee dan Owens., *Op.Cit.*

<sup>91</sup> Muhammad Saifudin, Susilaningsih Susilaningsih, dan Agus Wedi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2020): 68–77.

mengurangi rasa bosan dan menambah semangat peserta didik dalam belajar<sup>92</sup>.

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dilakukan oleh peneliti di MI Assalam Kota Batu, juga mendukung salah satu program yang dimiliki oleh sekolah yaitu program perpustakaan digital. Program tersebut adalah program baru yang akan menyediakan fasilitas perpustakaan secara *online*. Pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* ini dapat dijadikan sebagai salah satu pelengkap koleksi buku-buku atau fasilitas perpustakaan digital yang dimiliki oleh MI Assalam Kota Batu dan sebagai sarana untuk menanamkan kecakapan literasi digital pada peserta didik<sup>93</sup>.

Bahan ajar berbasis *e-modul* dikembangkan berdasarkan kondisi dan karakteristik peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu. Hal ini dilakukan sesuai dengan pendapat Dewa dan Astari (2022) yang mengungkapkan bahwa dalam mengembangkan bahan ajar, seorang guru harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, gaya belajar, tujuan yang ingin dicapai, dan fasilitas yang tersedia<sup>94</sup>. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu mempunyai minat yang tinggi terhadap

---

<sup>92</sup> Wahyu Tri Utami dan Dian Ariesta Yuwaningsih, "Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pada pokok bahasan turunan menggunakan kvisoft flipbook maker pro untuk siswa SMA kelas XI," *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan* 1 (2020): 149–52.

<sup>93</sup> Wahyudi., *Op.Cit.*

<sup>94</sup> Muhammad Dewa Zulkhi Dewa dan Ayu Astari, "Pengembangan E Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 866–73, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4580>.

hal-hal yang baru. Mereka cenderung tertarik dengan hal yang tidak monoton atau tertarik dengan hal yang interaktif. Mereka senang berdiskusi dengan temannya tentang apa yang ada dalam *handphone* mereka, meskipun yang didiskusikan sebatas foto, video, atau *game* yang sedang *trend*, tidak mendiskusikan tentang materi pelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hidayatuladikia, dkk (2021) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi berupa *handphone* sangat mudah menarik perhatian anak usia SD. Semakin berkembangnya teknologi, akan semakin tinggi presentase anak menggunakan *handphone*<sup>95</sup>. Pihak sekolah memberikan izin dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan *handphone*. Oleh sebab itu, peneliti memilih bahan ajar berbasis *e-modul* untuk dikembangkan dalam penelitian ini.

*E-modul* adalah bahan ajar yang dalam penggunaannya memanfaatkan teknologi berupa *handphone*. Bahan ajar ini adalah bahan ajar yang efektif, hemat waktu dan biaya, serta mendukung kemandirian peserta didik<sup>96</sup>. Sesuai dengan manfaat *e-modul* yang disampaikan oleh Lastri (2023), bahan ajar berbasis *e-modul* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien<sup>97</sup>. Selain itu, bahan ajar berbasis *e-modul* ini juga bisa diakses dengan mudah oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas waktu, karena *e-*

---

<sup>95</sup> Hidayatuladkia, Kanzunnudin, dan Ardianti, "Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun."

<sup>96</sup> Andila, Yuliani, dan Syar, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi eXe-Learning Pada Materi Usaha dan Energi."

<sup>97</sup> Lastri, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran."

*modul* ini dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal di *handphone* masing-masing peserta didik<sup>98</sup>.

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* dilakukan dengan mempertimbangkan sejumlah prinsip pengembangan menurut Mayer. Peneliti memberikan beberapa tanda atau simbol yang berfungsi untuk memperjelas materi atau mengisyaratkan materi penting. Simbol tersebut berupa panah dan kata-kata yang diberi bingkai (dilingkari). Pemberian simbol ini menerapkan *signaling principle* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa manusia belajar paling efektif saat mereka diperlihatkan dengan akurat apa yang perlu diperhatikan di layar<sup>99</sup>. Tujuan dari pemberian simbol ini adalah untuk mempermudah peserta didik akan hal yang penting untuk diingat.

Bahan ajar berbasis *E-modul* dibuat dengan beberapa menu yang dapat dipilih sendiri oleh peserta didik. Peneliti menerapkan *segmenting principle* dalam pengembangannya. Peserta didik dapat dengan bebas menentukan dan mengontrol intensitas belajarnya karena materi yang ditampilkan tidak secara berkelanjutan (sesuai segmen menu). Sehingga ingatan yang dimiliki peserta didik akan didapatkan dengan lebih baik<sup>100</sup>.

Penyajian materi dalam bahan ajar berbasis *e-modul* dilengkapi dengan penambahan animasi untuk meningkatkan minat peserta didik

---

<sup>98</sup> Andila, Yuliani, dan Syar, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi eXe-Learning Pada Materi Usaha dan Energi."

<sup>99</sup> Richard E Mayer, "Multimedia learning," dalam *Psychology of learning and motivation*, vol. 41 (Elsevier, 2002), 85–139.

<sup>100</sup> *Ibid.* hlm. 175.

dalam belajar. Penyajian gambar ini mempertimbangkan *multimedia principle* yang menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar dibandingkan dari kata-kata saja<sup>101</sup>. Sehingga isi dari tiap halaman pada *e-modul* dirancang dengan kata-kata yang dilengkapi dengan animasi sebagai pendukung daya tarik *e-modul*. Selain itu, peneliti memberikan beberapa kalimat yang menggunakan gaya percakapan dalam *e-modul*. Seperti “Apa itu pokok pikiran?”, “Ayo pilih dan tekan tombol menu berikut!”, “Apa itu kalimat utama?”, dsb yang mana kalimat tersebut dipilih agar *e-modul* dapat lebih interaktif. Hal ini sesuai dengan prinsip *personalization principle*<sup>102</sup>.

## 2. Analisis Hasil Validasi

Validasi adalah cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kesesuaian bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan kriteria bahan ajar<sup>103</sup>. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh dua validator ahli yang memiliki kompetensi dalam bidangnya, yaitu validator ahli desain dan validator ahli materi. Berikut uraian dari hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli terhadap bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti:

### a. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Presentase hasil validasi desain yang didapatkan sebesar 88%, yang artinya bahan ajar mendapatkan kriteria kelayakan

---

<sup>101</sup> *Ibid.* hlm. 223

<sup>102</sup> *Ibid.* hlm. 242

<sup>103</sup> Zacky Ahmad Thirafi Haekal, Wayan Suana, dan Afif Rahman Riyanda, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer,” *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika* 6, no. 1 (2022): 90–99.

“sangat layak”. Kriteria kelayakan tersebut diadopsi dari Akbar (2013)<sup>104</sup>. Meskipun bahan ajar mendapatkan kriteria sangat layak, akan tetapi masih terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli desain. Validator ahli desain memberikan saran untuk mengubah judul agar lebih menarik. Tindakan yang dilakukan peneliti dalam menanggapi kritik yang diberikan adalah dengan mengubah judul yang awalnya “*E-modul Bahasa Indonesia*” menjadi “Apa itu Pokok Pikiran?”. Judul tersebut sengaja dibuat dalam bentuk kalimat tanya agar lebih interaktif. Hal ini selaras dengan pendapat Susilowati (2021) yang menyatakan bahwa judul yang dibuat dengan kalimat tanya akan terkesan lebih interaktif dan menarik<sup>105</sup>.

Saran dan kritik kedua yang diberikan peneliti adalah mengubah *background* agar sesuai dengan tema, yaitu “ekosistem”. Akan tetapi karena beberapa pertimbangan dan diskusi dengan dosen pembimbing, peneliti tidak mengubah *background* sesuai tema ekosistem. Hal tersebut karena peneliti ingin memfokuskan bahan ajar pada pembelajaran bahasa indonesia “mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks”. Tindakan yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki berdasarkan saran ini adalah dengan menghapus kalimat “ekosistem” pada keterangan tema yang terdapat di halaman tersebut.

---

<sup>104</sup> Akbar, *Op.Cit.*

<sup>105</sup> Rifha Susilowati, “Clickbait pada Headline Youtube (Analisis Isi Pesan Terhadap Judul-Juduk Konten Clickbait di Channel Bobon Santoso Edisi Konten Terbaru),” 2021, <http://eprints.umpo.ac.id/id/eprint/6803>.

Saran dan kritik ketiga yang diberikan oleh validator adalah mengurangi audio yang tidak penting. Hal tersebut karena audio yang tidak penting dapat mengganggu konsentrasi belajar peserta didik. Untuk memberikan tindak lanjut terhadap saran dan kritik ini, peneliti merancang bahan ajar berbasis *e-modul* dengan memasukkan kata-kata, gambar, audio, dan simbol-simbol yang dianggap penting saja, sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli desain. Saran ini sesuai dengan prinsip pengembangan multimedia yang diungkapkan oleh Mayer, yaitu *coherence principle* yang menyatakan bahwa manusia belajar paling baik jika materi asing dan mengganggu tidak disertakan<sup>106</sup>.

Saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli desain tersebut dijadikan sebagai acuan oleh peneliti untuk merevisi produk yang telah dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil validasi dan masukan yang telah diberikan oleh validator ahli desain, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat “sangat layak” untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu.

#### **b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi**

Presentase hasil validasi materi yang didapatkan sebesar 74%, yang artinya bahan ajar mendapatkan kriteria kelayakan “layak”. Kriteria kelayakan tersebut diadopsi dari Akbar (2013)<sup>107</sup>.

---

<sup>106</sup> Mayer, *Op.Cit.* hlm. 89.

<sup>107</sup> Akbar, *Op.Cit.*

Meskipun bahan ajar mendapatkan kriteria layak, akan tetapi masih terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Kritik dan saran pertama yang diberikan oleh validator ahli materi adalah perubahan kata “mari” yang ada di halaman awal agar menjadi lebih baku. Peneliti merubah kata “mari” menjadi “ayo”. Kata tersebut merupakan bagian dari kalimat ajakan yang dibuat agar bahan ajar lebih interaktif.

Saran dan kritik kedua adalah menghilangkan menu do’a sebelum belajar. Atas saran tersebut, peneliti menghapus menu do’a sebelum belajar tersebut. hal tersebut sesuai dengan pendapat Mahadiraja dan Syamsuarnis (2020) yang mengungkapkan bahwa unsur-unsur modul terdiri dari tujuan instruksional, materi, petunjuk penggunaan, dan lembar kerja peserta didik<sup>108</sup>. Tidak terdapat unsur do’a sebelum belajar di dalam modul. Saran dan kritik selanjutnya terkait daftar pustaka. Daftar pustaka atau referensi yang dimanfaatkan oleh peneliti sebelum direvisi hanya berjumlah 4 sumber. Atas saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli materi, peneliti menambah jumlah referensi dan memperbaiki referensi agar berasal dari sumber yang lebih valid, yaitu berupa buku dan artikel.

---

<sup>108</sup> Dirat Mahadiraja dan Syamsuarnis Syamsuarnis, “Pengembangan modul pembelajaran berbasis daring pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas xi teknik instalasi tenaga listrik tp 2019/2020 di smk negeri 1 pariaman,” *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)* 6, no. 1 (2020): 77–82, <https://doi.org/10.24036/jtev.v6i1.107612>.

Saran dan kritik berikutnya adalah menyederhanakan materi ciri-ciri kalimat utama agar lebih mudah dipahami. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sestiya (2020) yang menyatakan bahwa kalimat yang terdapat dalam modul harus disusun dengan sederhana, tegas, dan jelas agar lebih mudah dipahami<sup>109</sup>. Saran dan kritik yang terakhir adalah mengurangi penggunaan tanda baca yang berlebihan. Terdapat kalimat perintah yang menggunakan tiga tanda seru. Penggunaan tanda tersebut terlalu berlebihan. Atas saran dan kritik tersebut, peneliti mengurangi jumlah tanda seru pada kalimat tersebut.

Saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli materi tersebut dijadikan sebagai pedoman oleh peneliti untuk merevisi produk yang telah dikembangkan agar menjadi lebih baik. Sesuai dengan hasil validasi dan masukan yang telah diberikan oleh validator ahli materi, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat “layak” untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu.

## **B. Analisis Hasil Implementasi Produk**

Setelah bahan ajar berbasis *e-modul* mendapatkan predikat layak, selanjutnya bahan ajar dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

---

<sup>109</sup> Sestiya Sestiya dkk., “Pengembangan Modul Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Eubacteria Di SMA/MA,” vol. 3, 2020, 83–89, <https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/521>.

Pengimplementasian bahan ajar berbasis *e-modul* bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terkait kemenarikan dari *e-modul*. Respon peserta didik ini didapatkan dari angket yang diberikan secara langsung kepada peserta didik setelah penerapan bahan ajar berbasis *e-modul*. Sasarannya adalah peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu yang berjumlah 34 anak. Akan tetapi pada saat penelitian dilakukan, terdapat lima anak yang tidak masuk sehingga jumlah pengisi angket adalah 29 anak. Angket respon peserta didik berisikan 10 butir soal terkait kemenarikan bahan ajar berbasis *e-modul*.

Berdasarkan hasil angket kemenarikan, *e-modul* tergolong sangat menarik dengan hasil presentase sebesar 89,86%. Kriteria kemenarikan tersebut diadopsi dari Daniar (2022)<sup>110</sup>. Pada saat proses penelitian, peneliti melakukan observasi terhadap respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *e-modul*. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peserta didik terlihat sangat antusias dalam mengimplementasikan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti. Hal tersebut ditunjukkan dengan respon peserta didik yang aktif untuk bertanya mengenai pengoperasian *e-modul* dan ekspresi kagum mereka terhadap aplikasi *e-modul* tersebut. Selain itu, peserta didik juga aktif dalam bertanya dan menjawab soal yang tercantum dalam *e-modul* serta menunjukkan respon yang antusias disertai pemsaran dan was was karena setiap soal yang diberikan akan memunculkan benar-salah dari jawaban yang mereka berikan.

---

<sup>110</sup> Daniar., *Op.Cit.*

Pengimplementasian bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan peneliti dapat dilakukan dengan mudah dalam pembelajaran. Pada saat penelitian berlangsung, peserta didik tidak terlihat kesulitan untuk mengunduh maupun mengoperasikan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan peneliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Andila (2021) yang menyatakan bahwa *e-modul* tergolong sebagai bahan ajar yang mudah diakses dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas waktu<sup>111</sup>. Peserta didik menginstal dan mengoperasikan *e-modul* sesuai dengan petunjuk dan arahan yang diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil angket kemenarikan dan pengamatan peneliti terhadap respon peserta didik saat pengimplementasian *e-modul*, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, bahan ajar ini juga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga mereka bisa fokus untuk mempelajari materi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nulinnaja (2024) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang menarik berfungsi untuk memusatkan perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat fokus terhadap materi yang disajikan<sup>112</sup>. Di akhir pembelajaran, peneliti melakukan sesi tanya jawab mengenai materi yang terdapat pada bahan ajar berbasis *e-modul* dan sebagian besar peserta didik antusias untuk menjawab pertanyaan secara berebut. Hal tersebut membuktikan bahwa

---

<sup>111</sup> Andila, Yuliani, dan Syar, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi eXe-Learning Pada Materi Usaha dan Energi."

<sup>112</sup> Ratna Nulinnaja, Misbahul Munir, dan Kivah Aha Putra, "Pendampingan Pembelajaran Praktik Sholat Dengan Menggunakan Media Audio Visual," *Jurnal Insan Pengabdian Indonesia* 1, no. 4 (2023): 137–49, <https://doi.org/10.62007/jouipi.v1i4.228>.

peserta didik fokus saat mempelajari materi dengan bahan ajar berbasis *e-modul* sehingga mereka mampu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Sesuai dengan hasil pengembangan dan pengimplementasian bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V tema 5 subtema 1,2,3, materi “mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks” didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V tema 5 subtema 1,2,3, materi “mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks”. Pengembangan bahan ajar ini menerapkan prosedur pengembangan dari model Lee & Owens yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu penilaian dan analisis kebutuhan multimedia, desain instruksional multimedia, pengembangan multimedia, implementasi multimedia, dan evaluasi multimedia. Dalam proses pengembangannya peneliti memperhatikan prinsip pengembangan yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Beberapa prinsip yang digunakan oleh peneliti adalah *signaling principle*, *segmenting principle*, *multimedia principle*, *personalization principle*, *coherence principle*.
2. Bahan ajar berbasis *e-modul* dinilai oleh dua validator ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Dua validator tersebut adalah validator ahli desain dan validator ahli materi. Hasil penilaian validasi ahli desain mendapatkan presentase 88% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”

dan hasil penilaian validasi ahli materi mendapatkan presentase 74% dengan kriteria kelayakan “layak”. Berdasarkan hasil penilaian validasi yang didapatkan, maka bahan ajar berbasis *e-modul* dapat dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

3. Implementasi bahan ajar berbasis *e-modul* dilakukan pada peserta didik kelas V MI Assalam Kota Batu. Implementasi dilakukan sekaligus mengumpulkan data kemenarikan produk yang diisi oleh peserta didik. Hasil kemenarikan produk mendapatkan presentase sebesar 89,86% dengan predikat “sangat menarik”. Hal ini disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* tergolong bahan ajar yang sangat menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pengimplementasian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan peneliti tergolong mudah untuk diakses dan diimplementasikan.

## **B. Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “mencari pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks” terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan, antara lain:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

- a. Bahan ajar berbasis *e-modul* dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V tema 5 subtema 1,2,3 materi “mencari

pokok pikiran dan informasi penting dalam sebuah teks”. Dalam penerapan bahan ajar ini diharapkan guru tetap mendampingi dan memberikan arahan kepada peserta didik agar bahan ajar dapat digunakan secara tepat dan dapat mencapai tujuan.

- b. Bahan ajar berbasis *e-modul* bisa dimanfaatkan secara fleksibel baik dalam pembelajaran *online* maupun *offline*.
- c. Bahan ajar berbasis *e-modul* dapat diterapkan di sekolah lain yang memiliki fasilitas yang mendukung untuk menerapkan bahan ajar berbasis *e-modul*

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Produk bahan ajar berbasis *e-modul* sangat mudah untuk disebarluaskan karena dikemas dalam bentuk aplikasi android. Bahan ajar dapat disebarluaskan dengan cara mengirimkan file aplikasi melalui *group WhatsApp* dan pengguna dapat mengunduhnya pada perangkat android masing-masing. Sehingga dengan begitu, bahan ajar berbasis *e-modul* dapat digunakan oleh siapa saja tanpa terbatas jarak dan waktu.

## **3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut**

1. Penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk mengembangkan bahan ajar terutama yang berbentuk *e-modul*. Pengembang selanjutnya dapat lebih memperhatikan pemilihan *background*, jenis, ukuran, dan warna *font*, jenis gambar, struktur materi dan kebahasaan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pengembang juga dapat

menyisipkan video pembelajaran atau permainan di dalam bahan ajar *e-modul* agar lebih menarik, variatif, dan interaktif.

2. Peneliti dapat melanjutkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini dengan cara menguji keefektifan bahan ajar berbasis *e-modul* yang dikembangkan, apakah dapat meningkatkan minat peserta didik dalam hal membaca atau tidak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainal, dan Sikky El Walida. "Pengembangan e-modul interaktif berbasis case (creative, active, systematic, effective) sebagai alternatif media pembelajaran geometri transformasi untuk mendukung kemandirian belajar dan kompetensi mahasiswa," 2017. [http://math.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/2017/10/29-Zainal-Abidin\\_Pendidikan\\_.pdf](http://math.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/2017/10/29-Zainal-Abidin_Pendidikan_.pdf).
- Aisyah, Siti, Evih Noviyanti, dan Triyanto Triyanto. "Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa indonesia." *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia* 2, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>.
- Aizid, Rizem. "Kitab Sejarah Terlengkap 25 Nabi Terkemuka," 2014.
- Akbar, Sa'dun. "Instrumen perangkat pembelajaran," 2013.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar." *PERNIK* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Alisnaini, Ahmad Farhan, Fizna Syahira, Vera Ariyani, Syahrial Syahrial, dan Silvina Noviyanti. "Penerapan pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar berbasis teks dalam kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 387–93. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4322>.
- Andila, Kiki, Hadma Yuliani, dan Nur Inayah Syar. "Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi eXe-Learning Pada Materi Usaha dan Energi." *Kappa Journal* 5, no. 1 (2021): 68–79.
- Arifin, Moch Bahak Udin By. "Buku ajar metodologi penelitian pendidikan." *Umsida Press*, 2018, 1–143.
- Aristianto, Yuli, Aryo Andri Nugroho, dan Agus Sutono. "Pengembangan Media Digital Book Berbasis Android pada Siswa SD Kelas 5 Tema 4. Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Kurikulum 2013." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1118–26.
- Ariyanti, Ida. "Pengembangan multimedia pembelajaran untuk peserta didik di tingkat taman kanak-kanak." *Educational Technology Journal* 2, no. 1 (2022): 34–44. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p34-44>.
- Assingkily, Muhammad Shaleh. *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*. Penerbit K-Media, 2021.
- Azkiya, Hidayati, M Tamrin, Arlina Yuza, dan Ade Sri Madona. "Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (2022): 409–27.
- Bawamenewi, Arozatulo. "Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi æAkuæ Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 2, no. 2 (2019): 310–23. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>.
- . "Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 638–42. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2184>.

- Cahyadamayanti, Lasmini Putri. “Analisi Faktor Penghambat Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Girirejo Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang),” 2019. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/1115>.
- Daniar, Muhammad Aldyka, Rahmat Soe’oed, dan Asnan Hefni. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI.” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 1 (2022): 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>.
- Dewa, Muhammad Dewa Zulkhi, dan Ayu Astari. “Pengembangan E Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 866–73. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4580>.
- Elvarita, Anna, Tuti Iriani, dan Santoso Sri Handoyo. “Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan, universitas negeri jakarta.” *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 9, no. 1 (2020): 1–7.
- Fatimah, Anggur Nur. “Implementasi media pembelajaran e-book berbasis aplikasi android pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD Negeri Junrejo 01 Kota Batu,” 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/28386>.
- Gunawan, Gunawan, dan Selamat Pasaribu. “Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah.” *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106.
- Gunawan, Rudy. *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Haekal, Zacky Ahmad Thirafi, Wayan Suana, dan Afif Rahman Riyanda. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer.” *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika* 6, no. 1 (2022): 90–99.
- Handayani, Elisabeth Tri Yekti. “Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 5, no. 3 (2019): 12–22.
- Haryanti, Eka. “Penggunaan bahasa dalam perspektif tindak tutur dan implikasinya bagi pendidikan literasi.” *Jurnal Tambora* 3, no. 1 (2019): 21–26. <https://doi.org/10.36761/jt.v3i1.179>.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunudin, dan Sekar Dwi Ardianti. “Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363–72. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Intan, Ninda Alya Ratu, dan Helti Lygia Mampouw. “Pengembangan E-Modul BERANI Berbasis Android Pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 5, no. 2 (2021): 374–87. <https://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4938>.
- Irawati, Arviana Ega, dan Danang Setyadi. “Pengembangan E-Modul matematika pada materi perbandingan berbasis android.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 3148–59. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.467>.

- Kawasati, Risky. “Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif.” *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong*. h, 2019, 11–12.
- Kosasih, Engkos. *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Kuncahyono, Kuncahyono. “Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 2, no. 2 (2018): 219–31.
- Kurniasih, Novita. “Pengembangan SMART Modul Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keberagaman Siswa Di SMK N 1 Metro,” 2023.
- Lastri, Yunita. “Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1139–46. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>.
- Lee, William W, dan Diana L Owens. *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons, 2004.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, dan Amelia Agdira Putri. “Analisis pengembangan bahan ajar.” *Nusantara* 2, no. 2 (2020): 180–87.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah Nasrullah, dan Dinda Ayu Amalia. “Analisis bahan ajar.” *Nusantara* 2, no. 2 (2020): 311–26.
- Mahadiraja, Dirat, dan Syamsuarnis Syamsuarnis. “Pengembangan modul pembelajaran berbasis daring pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas xi teknik instalasi tenaga listrik tp 2019/2020 di smk negeri 1 pariaman.” *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)* 6, no. 1 (2020): 77–82. <https://doi.org/10.24036/jtev.v6i1.107612>.
- Mahardika, Bagus Nanda, I Nyoman Sudana Degeng, dan Nurmida Catherine Sitompul. “Aplikasi E-Modul Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 01 (2021): 13–24. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1322>.
- Mayer, Richard E. “Multimedia learning.” Dalam *Psychology of learning and motivation*, 41:85–139. Elsevier, 2002.
- Metros, Prihatin. “Literasi dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Toyareka Purbalingga,” 2022.
- Mubarok, Muhammad Ibnu, Rizma Abdul Matin, dan Syahril Safaat. “Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 3, no. 6 (2024): 265–74.
- Munthe, Dina Aulia Yudistira, Trisna Pratiwi Hasibuan, Dinda Patliana Sukma, Syahrani Yumna Irfani, dan Yuli Deliyanti. “Analisis kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.” *Jurnal riset rumpun ilmu bahasa* 2, no. 2 (2023): 48–56. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1405>.
- Nila, Widia Tita, dan Dea Mustika. “Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 2 (2022): 411–22. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4129>.
- Nisa, Rintan Khaerun, Yopa Taufik Saleh, dan Rahmat Permana. “Pengaruh Motivasi Belajar Melalui Minat Baca Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 1 Sukaratu.” *PESHUM: Jurnal Pendidikan*,

- Sosial dan Humaniora* 1, no. 5 (2022): 473–78.  
<https://doi.org/10.56799/peshum.v1i5.570>.
- Nulinnaja, Ratna, Misbahul Munir, dan Kivah Aha Putra. “Pendampingan Pembelajaran Praktik Sholat Dengan Menggunakan Media Audio Visual.” *Jurnal Insan Pengabdian Indonesia* 1, no. 4 (2023): 137–49.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117.
- Prof, D sugiyono. “prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive). pdf.” *Bandung Alf*, 2011, 143.
- Puspitasari, Anggraini Diah. “Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA.” *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 7, no. 1 (2019): 17–25.
- Rachman, Dayang Noor Camellia. “Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah,” 2021.  
<http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/32542>.
- Rahmadhani, Sri, dan Yulia Efronia. “Penggunaan e-modul di sekolah menengah kejuruan pada mata pelajaran simulasi digital.” *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 2021, 6–11. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>.
- Rofiyadi, Yusuf Abyan, dan Sri Lestari Handayani. “Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar.” *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6, no. 2 (2021): 54.
- Rustamana, Agus, Anggun Purnamasari, Hikmal Muhammad Al-Qisti, dan Nadizza Muthia Syafina. “Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Non-Cetak Berbantuan Komputer.” *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 1, no. 8 (2023): 21–30. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i8.948>.
- Saifudin, Muhammad, Susilaningsih Susilaningsih, dan Agus Wedi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2020): 68–77.
- Saleh, Hadijah M, dan Suhardi Abdullah. “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa tentang Menulis Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas SDN Bajo.” *Jurnal Bilingual* 10, no. 2 (2020): 9–15. <https://doi.org/10.33387/j.bilingual.v10i2.2531>.
- Sartono, Sartono. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan untuk Kelas V Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 2, no. 2 (2017): 60–73.
- Septiandika, Rhere, dan Farida Istianah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android ‘DARI’ pada Materi Daur Air untuk Siswa Kelas V SD” 9 (t.t.).
- Sestiya, Sestiya, Umami Hiras Habisukan, Tastin Tastin, dan Yustina Hapida. “Pengembangan Modul Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Eubacteria Di SMA/MA,” 3:83–89, 2020.  
<https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/521>.
- Simarmata, Janner. “Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Smk,” 2018.

- Suparlan, Suparlan. "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar." *Fondatia* 4, no. 2 (2020): 245–58. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>.
- Susilowati, Rifha. "Clickbait pada Headline Youtube (Analisis Isi Pesan Terhadap Judul-Juduk Konten Clickbait di Channel Bobon Santoso Edisi Konten Terbaru)," 2021. <http://eprints.umpo.ac.id/id/eprint/6803>.
- Sutama, I Wayan, W Astuti, dan N Anisa. "E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 449–56. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41385>.
- Utama, Noveridha. "Meta-Analisis praktikalitas penggunaan e-modul oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran." *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)* 9, no. 1 (2022): 27–33. <https://doi.org/10.29407/jbp.v9i1.17671>.
- Utami, Wahyu Tri, dan Dian Ariesta Yuwaningsih. "Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pada pokok bahasan turunan menggunakan kvisoft flipbook maker pro untuk siswa SMA kelas XI." *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan* 1 (2020): 149–52.
- Wahyudi, Dudi. "Pengembangan e-modul dalam pembelajaran matematika SMA berbasis Android." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019): 1.
- Wahyuni, Luspita, dan Yuni Sri Rahayu. "Pengembangan e-book berbasis project based learning (pjbl) untuk melatih kemampuan berpikir kreatif pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas xii sma." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 10, no. 2 (2021): 314–25. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p314-325>.
- Wahyuni, Sisri, dan Yessi Rifmasari. "Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di STKIP ADZKIA PADANG." *E-tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019). <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/19233>.
- Widiastuti, Nugraheni, Mulik Cholilah, Abd Rozid, dan Retno Danu Rusmawati. "Learning Resource Center Organizational Programs and Facilities." *Formosa Journal of Applied Sciences* 2, no. 10 (2023): 2467–80. <https://doi.org/10.55927/fjas.v2i10.6312>.
- Wulandari, Fajar. "Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar anak Sekolah Dasar (kajian literatur)." *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 105–10.
- Zaman, Saefu, Anis Rahmawati, Maryanto Maryanto, dan Ajeng Rahayu Tjaraka. "Visi Penggagas Persatuan dalam Bahasa Indonesia: Kajian Historis Lahirnya Bahasa Persatuan Indonesia." *Jurnal Kawistara* 13, no. 3 (2023): 310–28. <https://doi.org/10.22146/kawistara.81315>.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 1333/Un.03.1/TL.00.1/04/2024 16 April 2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Assalam Kota Batu  
di  
Kota Batu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

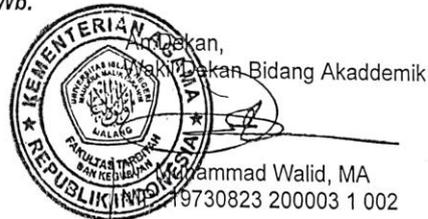
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Chofifah Dwi Aprilia  
NIM : 200103110009  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024  
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu  
Lama Penelitian : April 2024 sampai dengan Juni 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KOTA BATU  
**MADRASAH IBTIDAIYAH ASSALAM**  
 (AS SALAM ISLAMIC PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL OF BATU)  
 NSM : 111235790014 NPSN : 60721024  
 Jl. Makam No. 30 Desa Beji Kec. Junrejo, Kota Batu 65326. Telp. 0341 - 3381709  
 ✉: [miassalambatu@gmail.com](mailto:miassalambatu@gmail.com).

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : 173/J/60.721.021/V/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Assalam Batu, menerangkan bahwa:

Nama : Chofifah Dwi Aprilia  
 NIM : 200103110009  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Berbasis Androis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu Bulan April 2024 sampai dengan Bulan Juni 2024.

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mei, 6 Mei 2024  
 Kepala MI Assalam  
  
 Ma Wahyuni, S.Pd

### Lampiran 3 Surat Izin Observasi Pra-Lapangan

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b> <b>FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN</b> Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang <a href="http://fitk.uin-malang.ac.id">http:// fitk.uin-malang.ac.id</a> email : <a href="mailto:fitk@uin_malang.ac.id">fitk@uin_malang.ac.id</a>	
Nomor	: 1560/Un.03.1/TL.00.1/07/2023	21 Juli 2023
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala MI Assalam Kota Batu di Batu		
<b>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</b>		
<p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Chofifah Dwi Aprilia	
NIM	: 200103110009	
Tahun Akademik	: Ganjil - 2023/2024	
Judul Proposal	: Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI Assalam Kota Batu	
<p>diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu</p>		
<p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.</p>		
<b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b>		
 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002		
Tembusan : 1. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip		

## Lampiran 4 Lembar Observasi Pra-Penelitian

### LEMBAR OBSERVASI

**Nama instansi** : MI Assalam Kota Batu

**Kelas** : V (Lima)

**Nama Guru** : Rizal, S.Pd

**Observer** : Chofifah Dwi Aprilia

#### A. KARAKTERISTIK GURU

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
	<b>Professional</b>			
1	Guru menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.	✓		Guru menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan mata pelajaran yang diajarkan. Guru sangat matang dalam hal keilmuan yang dimiliki sehingga dapat tersampaikan pada peserta didik.
2	Guru menguasai standar kompetensi dasar dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.	✓		Guru menguasai standar kompetensi dasar dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diajarkan. Guru dapat mengembangkan indikator yang relevan dengan kebutuhan peserta didik
3	Guru mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.		✓	Guru kurang maksimal dalam mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan yang diajarkan secara kreatif dan inovatif, ditandai dengan penyampaian materi yang sama dengan sumber belajar (monoton).
4	Guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk	✓		Guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
	berkomunikasi dan mengembangkan diri.			mengembangkan diri. Dimana guru sering melakukan teknologi informasi yang tersedia sesuai kebutuhan.
	<b>Pedagogis</b>			
5	Guru menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	✓		Guru sudah sangat menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Hal ini dapat dilihat, dengan kepiawaian guru dalam menyampaikan pembelajaran serta dalam membimbing peserta didik sesuai dengan karakternya masing-masing.
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	✓		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada setiap waktu sebelum masuk ke pembelajaran.
7	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan teknik-teknik tertentu sehingga jelas dan mudah dipahami peserta didik.	✓		Guru sudah menjelaskan materi pembelajaran dengan teknik tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami dengan jelas maksud dari pembelajarannya.
8	Guru berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	✓		Guru berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Tutur kata serta bahasa yang halus dan mendidik menjadikan contoh bagi peserta didik.
9	Guru mampu mengelola interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	✓		Dalam proses pembelajaran guru mampu mengelola interaksi peserta didik sehingga kondisi kelas dapat kondusif dan nyaman untuk aktivitas belajar mengajar.
10	Guru memberikan penghargaan yang tepat atas keberhasilan yang diraih peserta didik	✓		Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah berhasil

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
				menyelesaikan tugas (misalnya maju mempresentasikan hasil kerja) dengan membuat sebuah tepukan yang dinamakan tepuk jempol.
11	Guru menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	✓		Setiap pembelajaran yang dilaksanakan, guru selalu membuat penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat pencapaian mereka.

## B. KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Pada saat belajar, peserta didik suka bicara kepada teman-temannya	✓		Peserta didik saat pembelajaran mengikuti pembelajaran dengan tenang dan penuh perhatian, namun peserta didik cepat merasa bosan sehingga terkadang suka berbicara dengan temannya.
2.	Peserta didik mudah terganggu konsentrasinya saat terjadi keributan	✓		Peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran secara aktif bila ada gangguan dari luar kelas seperti keramaian, dll
3.	Peserta didik lebih suka bergerak, tidak bisa duduk dengan tenang	✓		Peserta didik suka bergerak aktif karena peserta didik mudah merasa bosan.
4.	Peserta didik senang melakukan sesuatu secara langsung/praktek	✓		Peserta didik suka mencoba dalam pembelajaran dan memberikan banyak pertanyaan kritis kepada guru.
5.	Peserta didik senang bekerja dalam kelompok	✓		Peserta didik lebih suka mengerjakan pekerjaan atau tugas dengan bekerjasama.
6.	Peserta didik suka bekerja secara bertahap (sedikit demi sedikit)	✓		Peserta didik memiliki kegemaran untuk menuntaskan tugas sedikit demi sedikit.

7.	Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi selama proses pembelajaran	✓		Peserta didik suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dikuasainya.
8.	Peserta didik memiliki daya ingat yang produktif/kuat	✓		Peserta didik memiliki daya ingat yang tinggi terhadap materi yang telah dipelajarinya pada pertemuan sebelumnya.
9.	Peserta didik mampu berkonsentrasi dengan baik	✓		Peserta didik mampu menyerap pembelajaran secara baik.
10	Peserta didik mampu berfikir abstrak		✓	Peserta didik belum bisa berfikir secara abstrak. Dalam proses pembelajaran peserta didik masih membutuhkan contoh-contoh yang kongkrit untuk membantu pemahamannya.

### C. BAHAN AJAR DAN MEDIA

No	Aspek yang ditelaah	Deskripsi hasil telaah
1	Kesesuaian (bahan ajar dikembangkan dari kompetensi dasar)	Bahan ajar sudah dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar dari mata pelajaran. Memuat materi-materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik.
2	Valid (bahan ajar memuat aspek-aspek esensial materi pembelajaran untuk kepentingan pencapaian kompetensi dasar)	Materi-materi yang disajikan dalam bahan ajar merupakan materi yang merujuk pada kompetensi dasar. Berisi materi yang dapat dibuktikan dengan teori/ secara ilmiah.
3	Menarik (bahan ajar dipaparkan dengan contoh-contoh, gambar-gambar, bagan dengan warna menarik, dan latihan)	Guru menggunakan media gambar dan video pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi. Kedua media tersebut mendapat respon baik tetapi kurang maksimal dari peserta didik. Untuk sumber belajar, menggunakan modul pendukung tematik dan sesekali menggunakan LKPD. Untuk modul pendukung tergolong kurang menarik karena dalam bentuk kertas buram sehingga gambar-gambar yang disajikan kurang jelas dan tidak berwarna. Namun untuk LKPD disajikan dengan sangat

		menarik, disertai gambar, berwarna, sesuai materi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
4	Kemudahan (bahan ajar ditata sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik)	Bahan ajar dibuat dengan menyesuaikan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik. Menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dipahami oleh peserta didik.
5	Kegunaan (bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik)	Penggunaan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Disesuaikan dengan kompetensi dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik.
6	Keruntutan (bahan ajar dipaparkan secara logis dan sistematis)	Bahan ajar disusun secara logis dan sistematis sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar.

#### D. INSTRUMEN EVALUASI

No	Aspek yang ditelaah	Deskripsi
1	Kesesuaian kisi-kisi dengan cakupan pokok bahasan di dalam kurikulum	Pembuatan instrument evaluasi sudah disesuaikan dengan kurikulum. Cakupan pokok bahasan yang terdapat pada instrument evaluasi sudah sesuai dengan kurikulum.
2	Kisi-kisi mencakup semua ranah kompetensi dalam bidang studinya	Instrument evaluasi dibuat dalam semua ranah kompetensi yang menyesuaikan bidang studinya. Evaluasi juga dibuat untuk mengukur kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
3	Jumlah butir soal sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan	Jumlah butir soal yang dibuat sudah disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan dan disesuaikan juga dengan rata-rata tingkat kecepatan dan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan.
4	Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	Bahasa yang digunakan dalam instrumen evaluasi merupakan bahasa yang mudah dan disesuaikan dengan peserta didik
5	Kesesuaian pilihan soal dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	Pilihan soal sudah dibuat dengan menyesuaikan tingkat perkembangan berpikir yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dengan evaluasi yang diberikan.

## Lampiran 5 Lembar Wawancara Pra-Penelitian

### HASIL WAWANCARA

**Nama Institusi** : MI Assalam Kota Batu

**Kelas** : V (Lima)

**Nama Guru** : Bapak Rizal, S.Pd

**Observer** : Chofifah Dwi Aprilia

**Deskripsi** :

Wawancara dilakukan bersama Bapak Rizal, S.Pd selaku wali kelas V dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan pada hari Jum'at, 25 Juli 2023 di ruang guru pada pukul 09.00-10.00 WIB.

<b>Dialog</b>	
<b>Peneliti</b>	: “Mohon maaf bapak apakah benar njenengan wali kelas V dan mengajar bahasa indonesia?”
<b>Guru</b>	: “Iya benar mbak”
<b>Peneliti</b>	: “Permasalahan yang sering terjadi di kelas V apa nggeh pak?”
<b>Guru</b>	: “Mungkin permasalahannya di pengkondisian kelasnya. Apalagi selama ini kelas kita masih di musholla karena menunggu pembangunan kelas baru selesai. Tapi meskipun di kelas, problemnya anak-anak sama. Anak-anak sering bergurau, bahkan tidak jarang yang berujung perkelahian. Saat ini anak-anak saya rasa sudah lumayan tertib sejak saya berlakukan denda di setiap permasalahan yang terjadi, baik di pembelajaran saya maupun guru lain. Contohnya yang tidak membawa LKS atau tidak mengerjakan PR, nanti denda 2 ribu. Kalau ada yang berkelahi, nanti denda 5 ribu-10 ribu. Hal ini sebelumnya sudah saya sepakati sama anak-anak dan mereka menyanggupi. Tak lupa pula hal ini juga kita sampaikan ke walimurid supaya tidak ada salah paham.”
<b>Peneliti</b>	: “Kalau untuk masalah pemahaman materi atau dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia kira-kira apakah ada masalah pak?”
<b>Guru</b>	: “Sebagian anak anak minat bacanya kurang, terutama ketika memahami isi teks bacaan.”
<b>Peneliti</b>	: “Terkait permasalahan minat baca ini, apakah njenengan sudah melakukan tindakan sebagai solusi penanganannya pak?”
<b>Guru</b>	: “Untuk saat ini, tindakan yang saya lakukan yakni melakukan program pembiasaan literasi yang dilakukan setiap hari disekolah.

Tepatnya pada saat jam 06.30 pagi sampai jam 7 pagi. Di waktu itu, anak-anak dibebaskan membaca buku yang diminati. Boleh membaca buku yang ada di kelas, di perpustakaan atau dia membawa sendiri buku dari rumah. Sebagai tindakan pemantauan membaca dalam program literasi ini, anak-anak dituntut untuk menuliskan catatan yang isinya mencangkup buku apa yang ia baca, siapa penerbit dan jumlah halaman buku tersebut, inti cerita apa yang bisa diambil dll dan setiap minggunya di rekap oleh walikelas masing2. Tujuan dari program literasi ini tidak lain untuk meningkatkan minat baca anak-anak.”

**Peneliti :** “Kalau dalam pelaksanaan pembelajaran, media yang sering digunakan apa saja nggeh pak?”

**Guru :** “Media yang sering saya gunakan gambar, video pembelajaran dan sesekali saya membuat LKPD untuk penugasan. Kalau sumber belajarnya, menggunakan buku modul pendukung tematik.”

**Peneliti :** “Bagaimana respon anak-anak terkait dengan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran?”

**Guru :** “Respon anak-anak baik. Tetapi sesekali mereka mudah sekali terkecoh dengan teman sekitarnya. Mungkin juga merasa jenuh ya saat belajar jadi mudah bergurau tidak bisa focus dengan lama. Setelah mengerjakan LKPD, anak-anak biasanya bergurau dan keluar bangku untuk main bersama temannya.”

**Peneliti :** “Pada saat pembelajaran, apakah njenengan sering menggunakan media digital pak?”

**Guru :** “Kalau media digital itu mungkin ya video pembelajaran itu tadi mbak. Disini juga ada fasilitas TV pembelajaran, jadi penayangan video dan PPT untuk pembelajaran itu mudah untuk diterapkan.”

**Peneliti :** “Saya berencana untuk mengembangkan media *e-modul* berbasis aplikasi android, kira-kira apakah cocok nggeh pak?”

**Guru :** “Bisa mbak. Memang perlu adanya inovasi khususnya untuk menumbuhkan minat baca anak terlebih dahulu. Nanti samean sekalian menggandeng perpustakaan digital sebagai tambahan media pendukungnya. Di kita ada program perpustakaan digital.”

**Peneliti :** “Tetapi media yang saya kembangkan ini membutuhkan hp untuk pelaksanaannya, apakah diperbolehkan pak?”

**Guru :** “Gak papa mbak. Nanti tak bantu untuk mengkondisikan anak anak membawa hp untuk ini.”

**Peneliti :** “Terimakasih banyak pak.”

## Lampiran 6 Surat Validasi Ahli



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-763 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 04 Maret 2024  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd  
di -  
Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Chofifah Dwi Aprilia  
NIM : 200103110009  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Assalam Kota Batu  
Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



## Lampiran 7 Instrumen Validasi Ahli Desain

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

#### “PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI ASSALAM KOTA BATU”

##### A. Identitas Responden

Nama : Wiku Aji Sugiri, M.Pd.  
Jabatan : Dosen PGMI  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

##### C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat layak = 5  
Layak = 4  
Kurang Layak = 3  
Tidak Layak = 2  
Sangat Tidak Layak = 1

## D. Penilaian Aspek Media

Variabel Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Identitas Media	1. Terdapat identitas pengembang dalam media					✓
	2. Terdapat identitas lembaga asal pengembang					✓
	3. Identitas Lembaga disertai dengan logo resmi					✓
	4. Terdapat petunjuk penggunaan dalam media yang dapat memudahkan pengguna					✓
	5. Ketepatan pemilihan judul media				✓	
Desain dan layout/tata letak	1. Ketepatan desain sampul			✓		
	2. Ketepatan pemilihan <i>background</i>				✓	
	3. Ketepatan proporsi <i>layout/tata letak</i>					✓
Teks	1. Ketepatan pemilihan model <i>font</i>					✓
	2. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>					✓
	3. Ketepatan pemilihan warna teks					✓
Gambar	1. Kesesuaian pemilihan gambar pada masing-masing pembahasan			✓		
	2. Kualitas tampilan gambar				✓	
	3. Ketepatan ukuran gambar				✓	

Variabel Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	4. Kemerarikan gambar yang disajikan				✓	
Penggunaan	1. Kecocokan media dengan peserta didik					✓
	2. Kemudahan pemakaian media				✓	
	3. Pengaruh media terhadap kemandirian belajar peserta didik				✓	
	4. Pengaruh media dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik					✓
	5. Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik				✓	

**Kritik dan Saran:**

- perbaiki judul agar lebih menarik.
- back sound disesuaikan dengan tema.
- kurangi audio yang tidak penting
- \* MEDIA layak untuk di uji cobakan pada siswa dan guru.

Kesimpulan:

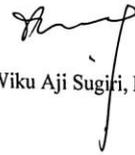
Dengan ini, *e-modul* berbasis android dinyatakan **\*(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

\*(coret yang tidak perlu)

Malang, 15 ..... 2024

Validator Ahli Media



Wiku Aji Sugiti, M.Pd

## Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Materi

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

#### “PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI ASSALAM KOTA BATU”

##### A. Identitas Responden

Nama : Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.  
Jabatan : Dosen PGMI  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

##### C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat layak	= 5
Layak	= 4
Kurang Layak	= 3
Tidak Layak	= 2
Sangat Tidak Layak	= 1

## D. Penilaian Aspek Materi

Variabel Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	1. Materi sesuai dengan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran				✓	
	2. Ketepatan konsep materi			✗	✓	
	3. Kelengkapan isi materi yang disajikan				✓	
	4. Keruntutan materi yang disajikan			✓		
	5. Kecermatan cakupan isi materi			✓		
	6. Kecocokan materi dengan perkembangan peserta didik				✓	
	7. Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami			✓		
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik			✓		
Penyajian Media	1. Kecocokan pemilihan gambar dengan materi				✓	
	2. Pengaruh media terhadap kemandirian belajar peserta didik				✓	
	3. Pengaruh media dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik				✓	

Variabel Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	4. Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik					✓
Evaluasi	1. Kecocokan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓		
	2. Kecocokan butir soal dengan pilihan jawaban				✓	
	3. Kecocokan butir soal dengan kemampuan peserta didik				✓	
	4. Penyajian pembenaran jawaban dan skor			✓		

**Kritik dan Saran:**

*Perbaiki semua cara.  
dan catatan validasi*

Kesimpulan:

Dengan ini, *e-modul* berbasis android dinyatakan **\*(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

**\*(coret yang tidak perlu)**

Malang, *7 Maret*.....2024

Validator Ahli Materi



Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

## Lampiran 9 Instrumen Kemenarikan Produk

### INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN MEDIA

#### “PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI ASSALAM KOTA BATU”

##### A. Identitas Responden

Nama : Arrum Maulidia Zafrah  
Kelas/No. Absen : V/No Absen 5  
Instansi : MI Assalam

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik sebagai pengguna media tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari peserta didik sebagai pengguna media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

##### C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Menarik = 5  
Menarik = 4  
Kurang Menarik = 3  
Tidak Menarik = 2  
Sangat Tidak Menarik = 1

## D. Penilaian Aspek Media

Variabel Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Media	1. Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
	2. Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	✓				
	3. Media pembelajaran menarik	✓				
	4. Media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman materi	✓				
	5. Penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan rasa senang dalam proses pembelajaran	✓				
	6. Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan orang lain	✓				
Materi	1. Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
	2. Bahasa yang dipakai mudah dimengerti		✓			
Evaluasi	1. Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi		✓			
	2. Terdapat skor hasil penilaian di akhir evaluasi	✓				

## Lampiran 10 Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> / email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Chofifah Dwi Apriia  
NIM : 200103110009  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Alamat : Jl. Cempaka No.12, Sekarpuluh Rt.36 / RW-09, Pendem,  
Junrejo, Kota Batu  
No. HP : 087858772502  
Judul : Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada  
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V  
MI Assalam Kota Batu  
Tanggal Mulai Pembimbingan : 13 November 2023  
Nama Dosen Pembimbing : Retna Nulinnaja, M.Pd.1

Malang, 07 Mei 2024  
Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP. 197604052008011018



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana no. 50 Malang  
 Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id/> / email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

#### Bimbingan Ke - I

Topik Pembimbingan: Konsultasi setelah seminar proposal	Tanggal Pembimbingan: 13 November 2023
Catatan Pembimbingan: Melakukan konsultasi terkait revisi yang harus dilakukan berdasarkan saran dari penguji. Merevisi proposal sesuai saran yang didapatkan tersebut.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - II

Topik Pembimbingan: Revisi proposal hasil seminar	Tanggal Pembimbingan:
Catatan Pembimbingan: Menunjukkan dan mengkonsultasikan hasil revisi yang telah dilakukan sesuai dengan saran dari penguji.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nulinnaja, M.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana no. 50 Malang  
 Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> / email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

#### Bimbingan Ke - III

Topik Pembimbingan: Persetujuan revisi proposal skripsi	Tanggal Pembimbingan: 30 November 2023
Catatan Pembimbingan: Konsultasi dan persetujuan hasil revisi proposal skripsi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Apriana	 Ratna Nulihnaja, M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - IV

Topik Pembimbingan: Konsultasi media pembelajaran	Tanggal Pembimbingan: 11 Januari 2024
Catatan Pembimbingan: Melakukan revisi pada desain media pembelajaran yang dibuat. Melalui background media, warna, ukuran, dan jenis font, serta animasi dan gambar yang ada pada media	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Apriana	 Ratna Nulihnaja, M.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id>/email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

#### Bimbingan Ke - V

Topik Pembimbingan: Konsultasi media pembelajaran	Tanggal Pembimbingan: 27 Februari 2024
Catatan Pembimbingan: Melakukan revisi terkait ukuran font yang ada pada media dan evaluasi yang ada pada media	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - VI

Topik Pembimbingan: Konsultasi media pembelajaran dan instrumen validasi media	Tanggal Pembimbingan: 29 Februari 2024
Catatan Pembimbingan: Melanjutkan finishing media dan merevisi instrument dengan menambahkan jumlah butir Soal dan memberikan kalimat simpulan pada akhir instrumen	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nulinnaja, M.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN SKR-IPSI

#### Bimbingan Ke - VII

Topik Pembimbingan: Konsultasi media pembelajaran dan proses validasi	Tanggal Pembimbingan: 1 Maret 2024
Catatan Pembimbingan: Menconvert media dalam bentuk aplikasi android kemudian melakukan validasi kepada validator ahli	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nuzinnaja, M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - VIII

Topik Pembimbingan: Konsultasi hasil validasi media pembelajaran	Tanggal Pembimbingan: 14 Maret 2024
Catatan Pembimbing: Melakukan revisi media pembelajaran sesuai dengan saran dari validator ahli	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nuzinnaja, M.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

#### Bimbingan Ke - IX

Topik Pembimbingan: Konsultasi BAB IV dan V	Tanggal Pembimbingan: 11 April 2024
Catatan Pembimbingan: Revisi BAB IV dengan menambahkan prosedur sesuai dengan model penelitian yang diterapkan	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nuhmaja, M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - X

Topik Pembimbingan: Konsultasi BAB IV, V, dan proses penelitian	Tanggal Pembimbingan: 18 April 2024
Catatan Pembimbingan: Revisi BAB IV agar perjabarannya lebih pada hasil yang telah dilakukan, bukan pada teori. Revisi BAB V dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori Melakukan proses persiapan penelitian	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nuhmaja, M.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no.50 Malang  
Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id>/email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN | SKRIPSI

#### Bimbingan Ke - XI

Topik Pembimbingan: Konsultasi BAB IV, V, VI	Tanggal Pembimbingan: 25 April 2024
Catatan Pembimbingan: Revisi kesimpulan harus sesuai dengan rumusan masalah	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - XII

Topik Pembimbingan: Konsultasi BAB IV, V, VI, dan hasil penelitian	Tanggal Pembimbingan: 7 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: Menjabarkan hasil penelitian di lapangan dan mengaitkannya dengan teori. Menyusun abstrak dan lampiran.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Chofifah Dwi Aprilia	 Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

## Lampiran 11 Dokumentasi

Dokumentasi	Deskripsi
	<p>Peneliti memperkenalkan diri kepada peserta didik dan memulai pembelajaran</p>
	<p>Peserta didik memahami materi yang terdapat pada bahan ajar berbasis <i>e-modul</i>. Peneliti membimbing peserta didik dalam pengimplementasian <i>e-modul</i> tersebut</p>
	<p>Peserta didik mengisi instrument kemenarikan produk setelah mengimplementasikan bahan ajar berbasis <i>e-modul</i></p>



Peneliti dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah dipelajari dalam bahan ajar berbasis *e-modul*

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Chofifah Dwi Aprilia

NIM : 200103110009

Tempat, Tanggal Lahir : Batu, 28 April 2002

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Tahun Masuk : 2020

Alamat Rumah : Jl. Cempaka No. 12, Sekarputih RT. 36/RW. 09,  
Desa Pendem, Kecamatan Junrejo, Kota Batu

No. *Handphone* : 087858772502

E-mail : [chofifahda11@gmail.com](mailto:chofifahda11@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : 1. RA Iskandar Sulaiman  
2. MI Iskandar Sulaiman  
3. MTs Negeri Batu  
4. MAN Kota Batu  
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang