

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA
TEMA 9 KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**ARA NATASYA
NPM : 1611100379**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA
TEMA 9 KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-SyaratMemperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh

**ARA NATASYA
NPM. 1611100379**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I :Dewi Kurniawati, M.Pd
Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan yang terjadi disekolah seperti yang terdapat dalam identifikasi masalah yaitu: (1) media Pembelajaran yang digunakan tidak variatif untuk berbagai jenis tema dan menyenangkan bagi siswa (2) bahan ajar yang di berikan masih cenderung monoton yaitu berupa media cetak sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung (3) kurang memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran e-modul interaktif pada tema 9 kelas IV(2) mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul interaktif (3) mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran e-modul interaktif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *ADDIE*, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SDN 1 Sawah Lama dan SDN 2 Sawah Brebes. Data penelitian ini diperoleh dengan wawancara, observasi dan angket.

Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96%. Penilaian ahli media termasuk kategori sangat layak dengan presentase 91% dan penilaian ahli bahasa mendapat kategori sangat layak dengan presentase 88%. Pada uji coba skala kecil di SDN 2 Sawah Lama dengan peserta didik sebanyak 10 orang memperoleh presentase 88,9% dan skor 489 dengan skor maksimal 550. Pada uji coba lapangan skala besar di SDN 1 Sawah Brebes diikuti oleh 20 peserta didik diperoleh presentase 85% dengan skor 935 dan skor maksimal 1.100 dengan keterangan sangat menarik dan layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: *ADDIE, E-modul Interaktif, Media Pembelajaran*

ABSTRACT

This research is motivated by problems that occur in schools as contained in problem identification, namely: (1) the learning media used are not varied for various types of themes and are fun for students (2) the teaching materials provided still tend to be monotonous, namely in the form of printed media so that students less active role during the learning process takes place (3) less use of existing communication technology in the learning process. With this research the aims are to: (1) develop interactive e-module learning media on the theme of 9 class IV (2) find out the feasibility of interactive e-module learning media (3) find out students' responses to interactive e-module learning media.

The type of research used in this study is research and development (Research and Development). In this study using the ADDIE research method, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this study were students of SDN 1 Sawah Lama and SDN 2 Sawah Brebes. The research data were obtained by interviews, observations and questionnaires.

The results of the research based on the material expert validation questionnaire are included in the very feasible category with a percentage of 96%. The media expert's assessment is in the very proper category with a percentage of 91% and the linguist's assessment is in the very feasible category with a percentage of 88%. In the small-scale trial at SDN 2 Sawah Lama with 10 students obtaining a percentage of 88.9% and a score of 489 with a maximum score of 550. In the large-scale field trial at SDN 1 Sawah Brebes followed by 20 students obtained a percentage of 85%. with a score of 935 and a maximum score of 1,100 with very interesting information and is suitable for use as learning media.

Keywords: ADDIE, Interactive E-module, Learning Media

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AraNatasya
MPM : 1611100379
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Tema 9 Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 25/Juli /2023

Penulis



AraNatasya

1611100379



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Tema 9
Kelas IV SD/MI**

Nama : Ara Natasya

NPM : 1611100379

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang
munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dewi Kurniawati, M.Pd
NIP. 198006012006042047**

**Anton Tri Hasnanto, M.Pd.
NIP. -**

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001**



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Tema 9 Kelas IV SD/MI” disusun oleh, Ara Natasya, NPM : 1611100379 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam Sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: Kamis, 22 Juni 2023, Waktu: 15.00-17.00 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Yuberti, M.Pd. (.....)

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd. (.....)

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd. (.....)

Penguji Pendamping I : Dewi Kurniawati, M.Pd. (.....)

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd. (.....)



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hs. Nirva Diana, M.Pd

NPM 1611100379 08281988032002

(.....)

MOTTO

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ

اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٥٦﴾

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah)memperbaikinya dan Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima)dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnyarahmat Allah Amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik”.

(QS. Al-A'raf (7): 56)¹



¹Kementrian Agama Republik Indonesia, *latjnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi,PT: Citra Mulia Agung, 2017), h 212

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamin.....

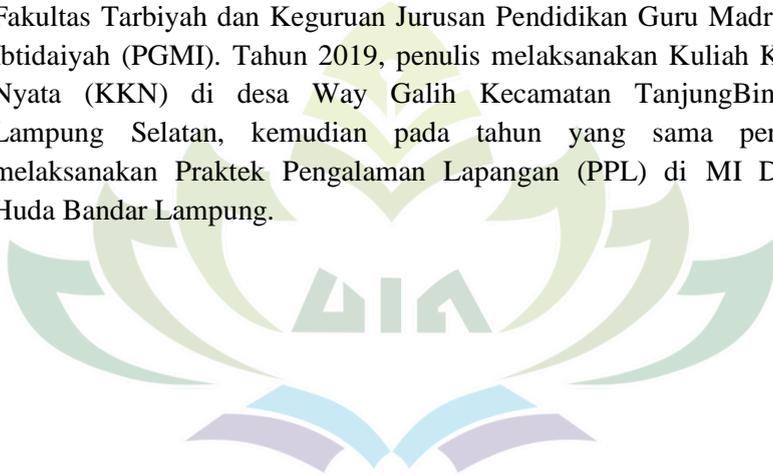
Dengan kerendahan hati dan teriring do'a, rasa syukur kehadiran Allah SWT, sehingga diberikan-Nyakemudahan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini sebagai tanda cintaku kepada orang yang memberi makna didalam hidupku, terutama untuk:

1. Kepada kedua orang tuaku Ayahanda Nasser Badri dan Ibunda Merda Usman, S.Pd tercinta, yang telah merawat dan mengasuhku dengan kasih sayang yang tiada henti, serta memberikan aku do'a dan semangat kepada anakmu ini. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda baktiku dan terimakasih atas kesabaran, kerja keras dan do'a yang tecurahkan dalam mewujudkan cita-citaku.
2. Kakak - kakaku tersayang, Qiutami Padarsasa, dan Duti Clarissa yang memberikan semangat kepada saya dalam skripsi ini, dan semoga kita menjadi anak yang membanggakan orang tua kita.
3. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam bertindak dan berfikir.

RIWAYAT HIDUP

AraNatasya dilahirkan di Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 30 April 1998 yang merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Nasser Badri dan Ibu MerdaUsman, S.Pd. Pendidikan yang ditempuh oleh penulis adalah dari pendidikan Sekolah Dasar di SDN 2 Rawa Laut Bandar Lampung, dilanjutkan di MTs Negeri 1 Bandar Lampung, Kemudian penyusun melanjutkan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2016.

Setelah lulus penyusun memutuskan untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Rdaen Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2019, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Way Galih Kecamatan TanjungBintang Lampung Selatan, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Darul Huda Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Tema 9 Kelas IV SD/MI”** persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

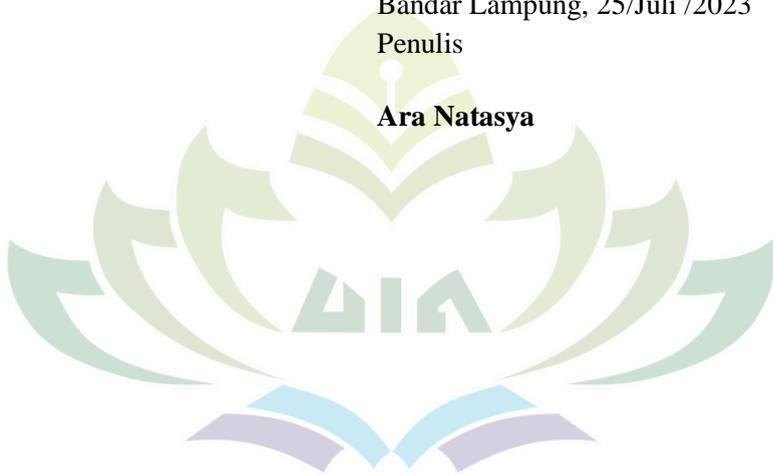
1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Dewi Kurniawati, M.Pd selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Ibu Yuslinawati, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Sawah Lama Kecamatan Tanjung Karang Timur Kota Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
7. Ibu Hj. Puspita Adlaida, S.Pd, M.M selaku kepala sekolah SDN 2 Sawah Brebes Kecamatan Tanjung Karang Timur Kota Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
8. Rekan-rekan seperjuanganku PGMI angkatan 2016, terkhusus PGMI kelas H.

9. Sahabat-sahabatku antara lain: Intan Diana Sari, Dessy Saputri, Mifta Ayu Pertiwi dan tak lupa sahabat seperjuanganku dikalasiswa dan duka Andi Ariyandi, Yosi Adelia, Crisna Dwi Dharma Fitri dan Ilham Dwi Aprian. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Dan tak lupa almamater kebanggaanku UIN Raden Intan Lampung. Semoga segala kebaikan yang diberikan semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT. Harapan penulis mudah-mudahan apa yang terkandung dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 25/Juli /2023

Penulis

Ara Natasya



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	9
D. Batasan Masalah	9
E. Rumusan Masalah.....	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
I. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
J. Sistematika Penulisan	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Modul.....	15
1. Pengertian Modul	15
2. Karakteristik Modul.....	16
3. E-modul.....	17
4. Prosedur penyusunan E-modul	20
5. Design E-modul.....	21
B. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	23
3. Karya Negriku.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Langkah Penelitian Pengembangan.....	42
1. <i>Analysis</i>	42
2. <i>Design</i>	43
3. <i>Development</i>	44
4. <i>Implementation</i>	44
5. <i>Evaluation</i>	44
D. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Observasi	45
2. Wawancara	45
3. Angket	45
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	49
1. <i>Analysis</i>	49
2. <i>Design</i>	51
3. <i>Development</i>	72
4. <i>Implementation</i>	80
5. <i>Evaluation</i>	84
B. Pembahasan	84

BAB V PENUTUP

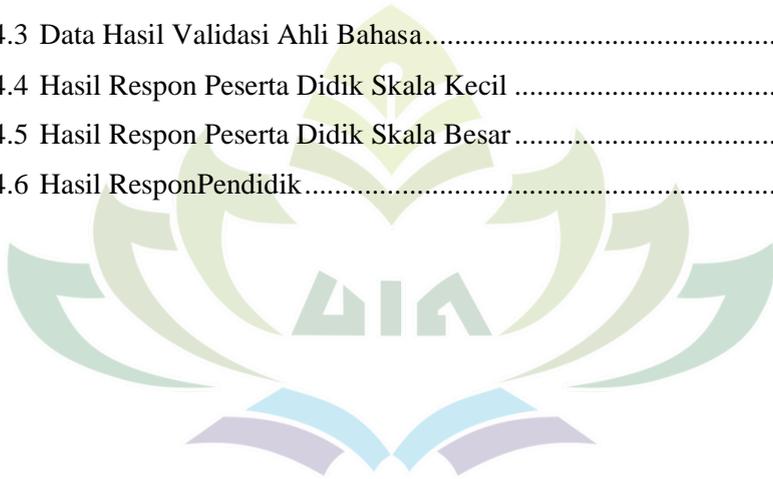
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbandingan E-Modul dan Modul Cetak.....	20
2.2 Laporan Hasil Wawancara.....	31
3.1 InstrumenPenilaianValidasi Modul Pembelajaran.....	46
3.2 Kriteria Skor PenilaianValidasi.....	47
3.3 Tabel Skala Kelayakan.....	48
4.1 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	73
4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	75
4.3 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	77
4.4 Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	81
4.5 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar.....	82
4.6 Hasil ResponPendidik.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir	40
3.1 Langkah Penggunaan Metode <i>R&D</i> Menurut <i>ADDIE</i>	42
3.2 Menu Desain Produk.....	43
4.1 Desain tampilan sampul aplikasi tahap 1.....	53
4.2 Desain tampilan sampul aplikasi tahap 2.....	53
4.3 Desain tampilan menu halaman	54
4.4 Desain tampilan kata pengantar	54
4.5 Desain tampilan petunjuk penggunaan.....	55
4.6 Desain tampilan peta konsep.....	55
4.7 Desain tampilan daftar nateri	55
4.8 Desain tampilan latar belakang pada bagian materi	56
4.9 Desain tampilan biodata penulis.....	56
4.10 Membuat latar belakang pada materi.....	57
4.11 Menambahkan konten materi pada desain.....	57
4.12 Ekspor file word menjadi file pdf.....	58
4.13 Melakukan konversi pdf ke html-proses upload.....	59
4.14 Melakukan konversi pdf ke html-proses download.....	59
4.15 Hasil file html tahap 1	60
4.16 Hasil file html tahap 2	60
4.17 Membuat aplikasi android dengan web view tahap 1	61
4.18 Membuat aplikasi android dengan web view tahap 2.....	61
4.19 Tampilan home page, menu, dan biodata penulis.....	62
4.20 Cover E-Modul	64
4.21 Menu E-Modul.....	64

4.22	Peta Konsep	65
4.23	Kata Pengantar	65
4.24	Petunjuk Penggunaan	66
4.25	Daftar Materi	66
4.26	Materi Subtema 1	67
4.27	Materi Subtema 1	67
4.28	Materi Subtema 2	68
4.29	Materi Subtema 2	68
4.30	Materi Subtema 3	69
4.31	Petunjuk Umum	69
4.32	Quiz Pilihan Ganda	70
4.33	Quiz Pilihan Ganda	70
4.34	Quiz Pilihan Ganda	71
4.35	Biodata Penulis	71
4.36	Grafik Validasi Ahli Materi	74
4.37	Grafik Validasi Ahli Media	76
4.38	Grafik Validasi Ahli Bahasa	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kartu Konsultasi Skripsi	99
2. Surat Izin Penelitian	100
3. Surat Balasan Peneliatian SDN 1 Sawah Lama	101
4. Surat Balasan Peneliatian SDN 2 Sawah Brebes	102
5. Instrumen Wawancara Pendidik	103
6. Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	104
7. Berita Acara Validasi Instrumen Penelitian.....	106
8. Surat Tugas Validasi Ahli Materi	108
9. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	110
10. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi	111
11. Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa	114
12. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	115
13. Lembar Penilaian Validasi Ahli Bahasa	116
14. Surat Tugas Validasi Ahli Media	119
15. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	120
16. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media	121
17. Dokumentasi	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam penelitian ini diperlukan penjelasan mengenai judul penelitian, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul dari penelitian antara penulis dan pembaca, maka penulis terlebih dahulu menjelaskan maksud dan tujuan judul dari judul skripsi ini adalah **“PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA TEMA 9 KELAS IV SD/MI”**. Penulis akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan judul tersebut :

1. Pengembangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna. Pengembangan adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan diuji kelayakannya kegunaan produk yang akan dikembangkan. Penelitian dan pengembangan berfungsi mengembangkan suatu produk yang telah ada kemudian dikembangkan lagi sehingga menjadi lebih berdaya guna, efektif dan efisien atau menghasilkan suatu produk yang belum pernah ada.¹

2. E-Modul

E-Modul adalah media belajar mandiri yang dikemas dalam bentuk digital yang memiliki tujuan untuk mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai, serta dapat menjadikan peserta didik lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut.²

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : Alfabeta, 2018), h.28

² Putri Widyaningrum and Finicia Dwijayanti, “Pengembangan E-Modul Dengan Flipbook Maker KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Alam Bisnis Ritel Kelas XI BDP Di Smk Negeri 2 Tuban,” *Tata Niaga (JPTN)* Vol. 9, No. 1 (Juli 2021): h.54.

3. Interaktif

Interaktif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan dua arah dikelas IV SD/MI.³

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebagian faktor penentu berhasilnya dalam membangun upaya peningkatan sumber daya manusia yang bermutu. Supaya pelaksanaan pendidikan bisa berjalan seperti pada tujuan, dengan begitu pendidikan memerlukan perhatian yang serius baik oleh pemerintah, masyarakat, guru dan orang tua. Pada pelaksanaan pendidikan sekolah adalah lembaga pendidikan mesti mempunyai tujuan yang jelas. Pelaksanaan aktivitas belajar yang bernilai edukatif, mewarnai interaksi antar pendidik dan peserta didik, pendidik dalam semua upaya perencanaan aktivitas belajar pada sistematis dalam pemanfaatan semua sesuatu guna pentingnya aktivitas belajar yang bermutu.⁴

Dalam Perkembangannya, Istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh seseorang agar menjadi dewasa dalam arti mental.⁵ Maksud dari dewasa ini dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri, yaitu secara biologis, psikologis, pedagogis, dan sosiologis. Pendidikan merupakan fenomena manusia yang bersifat fundamental, juga mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Karena itulah kita dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan sebagai pertanggungjawaban terhadap perbuatan yang dilakukan, yaitu mendidik dan dididik. sebelum adanya ilmu pendidikan, manusia melakukan tindakan dalam pendidikan yaitu mendidik didasarkan atas pengalaman, intuisi dan kebijaksanaan.⁶

³ Tim Penyusun Kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, *kamus besar bahasa Indonesia* (KBBI) V 0.4.0 Beta (40), Badan Pengembangan Bahasa Dan Pembakuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia

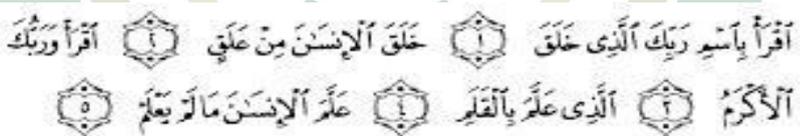
⁴Chairul Amriyah, “*Optimalisasi cara berfikir siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran konstruktivistik*” (Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5 No. 1 Juni. 2017). h.116

⁵Hasbullah, “*Dasar-Dasar Ilmu pendidikan*” (Depok:Rajawali Pers.2017), h. 1

⁶*Ibid*,h.5

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah hak yang wajib didapat oleh setiap manusia agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan kerjasama dari semua pihak, seperti pemerintah, lembaga, sarana dan prasarana, pendidik, orang tua, masyarakat dan sumber daya manusia itu sendiri. pendidikan yang bersifat mendasar dalam kehidupan manusia disini adalah dimana ada kehidupan manusia, bagaimanapun juga harus ada pendidikan didalamnya.

Pendidikan juga merupakan kebutuhan hidup manusia yang mutlak harus dipenuhi. Maka dari itu, Islam terdorongnya umatnya dalam memanfaatkan akal dan menuntut ilmu pengetahuan supaya bisa membedakan mana yang benar dan yang salah, bisa menyelami hakikat alam, menganalisis seluruh pengalaman yang sudah umat-umat alami di masa lalu. Jika kita memerhatikan ayat yang pertama kali Allah SWT turunkan kepada Nabi Muhammad SAW, bahwasanya Allah sudah menekankan pentingnya orang belajar baca dan belajar ilmu pengetahuan. Firman Allah pada surat Al-Alaq ayat 1-5 yang bunyinya:



Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*⁷

Pesan yang dapat diambil dari Surat Al-Alaq ayat 1-5 bahwa Allah SWT telah menegaskan bahwa sumber ilmu pengetahuan, dan disini Allah mengajarkan kita untuk Hamba-Nya supaya selalu membaca alam semesta dan lingkungan kita. Ayat ini juga memberi pesan kepada kita bahwa keIslaman dan keimanan

⁷Kementerian Agama, *Al-Quran Dan Terjemahan* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2018)

kita bisa ditingkatkan dalam membaca, meneliti, menelaah, paham, dan menghayati segala ilmu Allah SWT yang ada di alam semesta ini.

Pada hakikatnya keberhasilan pendidikan merupakan cita-cita dan guna pendidikan nasional yakni pengembangan keahlian dan dibentuknya watak bahkan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari pendidikan nasional adalah membangun kualitas sumber daya manusia yang bertaqwa, cerdas, berakhlak mulia, demokratis, serta bertanggung jawab. Tugas pendidik yakni mentransfer wawasan itu pada otak peserta didik, dengan begitu peserta didik menjadi tahu. Maka, peserta didik tinggal membuka otaknya dan menerima wawasan tersebut, atau seringkali diterangkan bahwasanya peserta didik itu misalkan tabula rasa, kertas putih kosong. dan tugas pendidik ialah memberi tulisan dalam kertas kosong itu.

Media pembelajaran berguna untuk menciptakan suatu belajar yang kondusif, media juga merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran, dan media juga dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran. Modul pembelajaran ialah bentuk bahan untuk belajar yang peserta didik pakai pada proses belajar dimanabisa dilaksanakan dalam mandiri. Modul itu dibuat dalam cetak dan diperlihatkan dengan peserta didik yang bisa dipakai dalam menunjang aktivitas belajar peserta didik. Dikatakan modul untuk media sebab dalam modul itu sudah ada petunjuk pemakainya, dengan begitu bisa peserta didik pakai dalam belajar mandiri bahkan bimbingan pendidik.⁸

Adapun E-Modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimanasetiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan

⁸Agus Susilo, dan Bandi, “*Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Peserta didik Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Peserta didik Kelas XII SMA N I Slogohimo 2014*”, (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Vol. 26, no. 01. 2018), h.50–56.

dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.⁹

Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dimaksudkan agar dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Media interaktif digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi para peserta didik saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat.

Kenyataannya di lapangan pendidikan masih banyak pendidik yang masih memakai media konvensional ketika melaksanakan belajar yakni media yang tinggal pakai, tinggal beli, instan bahkan tanpa perencanaan dan persiapan sendiri. Contohnya buku-buku teks pelajaran yang diperjualbelikan di toko buku, buku sumbangan Pemerintah, dan LKS. Maka dari itu resiko yang begitu memungkinkan bila media yang dipakai peserta didik itu tak tepat pada keperluan peserta didik dan tidak membangkitkan minat siswa dalam membaca dan aktif ketika belajar.¹⁰

Sebagian usaha pada peningkatan mutu pendidikan yakni dalam peningkatan mutu belajar, sebab belajar ialah proses yang tidak bisa terpisahkan pada belajar. Proses pembelajaran dalam prinsipnya ialah proses berkomunikasi dengan disampaikan dan diterima dalam utuh.¹¹ Alat guna belajar dengan rinci, berisi serangkaian pengalaman ada belajar yang telah direncanakan dan didesain supaya dibantunya peserta didik guna menguasai tujuan

⁹Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, “*Tips dan Trik Penyusunan e-Modul*”, (Dit. Pembinaan SMA.2018)

¹⁰Nihlatul Ilahiyah, Indhira Asih V.Y & AanSubhan Pamungkas, “*Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di SD*”. (Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.6, No.1, 2019). h.50-51

¹¹Mohammad Syaifuddin “*Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*”, Jurnal Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2, No.2 (2017), h.140.

dalam belajar, dimana modul minimal ada tujuan dalam belajar, materi, bahkan penilaian disebut dengan modul. Saat ini modul tidak hanya disajikan pada bentuk satu mata pelajaran, melainkan bisa terhubung satu mata pelajaran ke yang lain. Modul bisa dipakai dan dimanfaatkan bila peserta didik bisa memakai dan mengerti secara mudah.¹²

Pembelajaran tematik merupakan sebuah aktivitas belajar dalam menyatukan materi sebagian pelajaran kesatu tema, dimana menekankan keterlibatan peserta didik ketika belajar dan pemberdayaan pada pemecahan masalah, dengan begitu hal ini bisa membentuk kreativitas tepat pada potensi dan kecenderungan mereka yang tidak sama satu dalam yang lainnya.¹³

Tiap pendidik ingin membuat individu berkarakter, cerdas dan berilmu dengan begitu tiap individu mesti diberikannya pendidikan, pendidikan bisa didapat dalam belajar. Diterangkan Ernest R Hilgard dikutip dalam Simanjutak dijelaskan bahwasanya belajar ialah suatu proses perubahan perilaku pada diri seorang karena terdapat interaksi antara seorang pada lainnya.¹⁴

Belajar bisa dilakukan dimana saja dan tidak kenal waktu, ketika proses belajar yang dilakukan dengan formal ialah di sekolah yang dimana dengan bertujuan guna diarahkan berubahnya tingkah laku, wawasan, dan peserta didik paham, proses berhasilnya ketika belajar ialah bergantung dalam kompetensipendidik dalam belajar. Pendidik bisa menyampaikan materi secara baik dengan sebuah media.

Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan maka kemudian ditindak lanjut dengan wawancara. Peneliti melakukan prapenelitian pada hari Selasa 4 Februari 2020 mengambil informasi terhadap guru kelas IV SDN 1 Sawah lama Bandar Lampung dan guru SD Negeri 2 Sawah Brebes, diperoleh informasi

¹²Maryatul Qiftiyah dan Yuli Yanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al Qur'an". Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.5, No.2, 2018. h.276-277

¹³Muhammad Shaleh Assingkily, "Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar" Jurnal FITK UIN Kalijaga Yogyakarta, Vol.IX No.2 (2019). H.17

¹⁴Esti Ismawati, Faraz Umayya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 1.

sudah menggunakan kurikulum 2013 pada proses pembelajarannya, akan tetapi ketika kegiatan belajar mengajar peserta didik lebih pasif, karena peserta didik lebih cenderung hanya mendengarkan pendidik, dibandingkan mengutarakan pendapat mereka. Beliau juga mengatakan bahwa belum adanya e-modul pembelajaran tematik kayanya negeriku. Disisi lain didapat informasi bahwasanya media yang pendidik pakai hanya buku paket peserta didik dalam penyampaian materi.

E-Modul kayanya negeriku masih jarang ditemukan, sehingga peserta didik masih minimnya pengetahuan yang ada di negerinya, jika tertariknya pengetahuan peserta didik untuk memahami apa saja yang ada di negerinya, Sekolah dianggap untuk tempat peserta didik mendapat pendidikan berlangsung dalam sebuah tujuan guna paham dan melestarikan kekayaan yang ada di negeri ini.¹⁵

Permasalahan yang ada di sekolah itu, dengan begitu jalan keluarnya pada masalah itu memerlukan media yang menarik dan variatif dimana peserta didik dengan antusias pada aktivitas belajar mengajar. Ibu Ade Risdawati, S.Pd menambahkan bahwasanya media begitu diperlukan ketika belajar mengajar supaya peserta didik dengan mudah mengerti materi. Diharapkan media ini bisa menyelesaikan permasalahan di sekolah supaya memberi dampak positif dan pengembangan kemajuan teknologi untuk sekolah. Peserta didik bisa ikut aktivitas belajar mengajar dengan antusias dan lebih menyenangkan.

Hasil wawancara yang peneliti laksanakan pada pendidik yakni Ibu Ade Risdawati, S.Pd pendidik di kelas IV di SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung, dimana dikatakan oleh beliau bahwasanya media yang dipakai masih kurang variatif dan media e-modul jarang dipakai ketika kegiatan belajar mengajar.¹⁶ Berdasarkan angket yang diberi dengan peserta didik, pendidik hanya memakai

¹⁵Hasil observasi di SDN 1 Sawah Lama dan SD N 2 Sawah Brebes Bandar Lampung, hari Selasa tanggal 4 Februari 2020

¹⁶Ade Rismawati, S.Pd, wawancara dengan peneliti, SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung, Bandar Lampung, 4 Februari 2020.

media contohnya buku cetak dan LKS pada aktivitas belajar mengajar.¹⁷

Hal ini diperkuat pada Hasil wawancara pendidik yakni bapak Wanda Wijaya, S.Pd SDN 2 Sawah Brebes Bandar Lampung ketika belajar telah berjalan secara cukup baik tapi masih saja ada peserta didik yang tidak ingin dan kurang menanggapi pelajaran disebabkan memandang pelajaran kurang menarik jika memakai buku konvensional saja. Dengan begitu peserta didik merasa kurang berminat pada aktivitas belajar mengajar. Maka dari itu, dengan adanya fasilitas media pembelajaran e-modul ini, diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam penyajian soal realistik saat digunakan peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan serta peserta didik maupun pendidik dapat mengikuti perkembangan teknologi di zaman sekarang.¹⁸ Tampilan buku teks yang disajikan dalam pembelajaran di kelas menyajikan materi yang sangat panjang dan tidak adanya daya tarik untuk membuat peserta didik belajar menggunakan buku tersebut, dikarenakan tampilannya seperti buku cerita pada umumnya tidak adanya gambar-gambar yang menarik siswa untuk mengetahui apa isi dari buku tersebut, sehingga peneliti ingin berkesempatan untuk membuat media pembelajaran e-modul interaktif yang dapat menarik peserta didik dalam belajar. Teori yang memperkuat atas dasar analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan teori terdahulu dari penelitian Haeriyah dan Heni Pujiastuti¹⁹ terdapat informasi bahwasannya seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, inovasi digunakan dalam setiap pelaksanaan proses pembelajaran, diantaranya yaitu penggunaan suara, gambar, dan animasi dalam modul pendidikan atau sering biasa disebut e-modul interaktif.

¹⁷Angket Respon Peserta Didik, SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung, "Hasil Pra Penelitian", 4 Februari 2020.

¹⁸Wanda Wijaya, S.Pd, wawancara dengan peneliti, SDN 2 Sawah Brebes Bandar Lampung, Bandar Lampung, 4 Februari 2020.

¹⁹Haeriyah, Heni Pujiastuti. Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Smp. *Jurnal Primatika*. Vol. 11, No, 1 (Juni, 2022).

Adapun kelebihan dalam pemakaian modul pembelajaran ialah mudah pada pemanfaatannya dan bisa dipakai dengan banyak hal pada jenjang pengajaran, dengan adanya gambar yang menarik penuh warna bisa membuat termotivasi peserta didik guna belajar, peningkatan minat baca peserta didik, lebih mudah dimengerti dan ingat akan pelajaran pada media modul belajar yang dilihat peserta didik, menyajikan materi tersusun pada sedemikian rupa yang mana peserta didik mudah menerima. Dalam demikian materi yang tersampaikan mudah peserta didik pahami, sebab ada banyak gambar dan warna dengan begitu peserta didik tidak gampang bosan. Hal tersebut membuat peserta didik tertarik dan aktif ketika belajar, yang mana kegiatan belajar akan lebih tepat ke apa yang diharapkan.

Berdasar latar belakang permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan hal di atas dan menerangkan gagasan yang diwujudkan pada bentuk penelitian dalam judul **“PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA TEMA 9 KELAS IV SD/MI”**.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait dengan judul penelitian, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang digunakan tidak variatif untuk berbagai jenis tema dan menyenangkan bagi siswa
2. Bahan ajar yang di berikan masih cenderung monoton yaitu berupa media cetak sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung
3. Kurang memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada dalam proses pembelajaran.

D. Batasan Masalah

Berlandasan pada identifikasi masalah yang sudah diterangkan di atas agar penelitian ini bisa terarah dan mendalam bahkan tidak terlalu luas jangkauannya, dengan begitu penelitian

ini bisa dibatasi masalah yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Tema 9 Kelas IV SD/MI”.

E. Rumusan Masalah

Dilihat dalam latar belakang dan indentifikasi masalah yang sudah dikemukakan di atas, adapun rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran e-Modul Interaktif pada tema 9 kelas IV MI/SD?
2. Bagaimana tingkat kelayakan e-Modul Interaktif pada tema 9 kelas IV MI/SD?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran e-Modul Interaktif pada tema 9 kelas IV MI/SD?

F. Tujuan Penelitian

Berawal dari rumusan masalah diatas,tujuan dari penelitian ini dilaksanakan adalah:

1. Untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran e-Modul Interaktif pada tema 9 kelas IV MI/SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-Modul Interaktif pada tema 9 kelas IV MI/SD.
3. Guna tahu respon peserta didik pada kemenarikan e-Modul Interaktif pada tema 9 kelas IV MI/SD.

G. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian tersebut,dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis dan secara praktis:

- 1) Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran untuk sekolah, pendidik, orang tua, masyarakat bahkan dalam

mengembangkan yang bermutu diharapkan bisa membentuk semangat peserta didik guna lebih giat pada belajarnya.

- b. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi penelitian lebih lanjut dengan materi, metode, dan teknik analisa yang berbeda, untuk kemajuan ilmu pengetahuan.

2) Secara Praktis

a. Bagi Peneliti dan Pembaca

Diharapkan penelitian ini berguna untuk mengembangkan penelitian selanjutnya, dan menjadi pengalaman peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-Modul Interaktif didunia pendidikan.

b. Bagi Pendidik

Hasil dari Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai sumber dan media belajar untuk pendidik pada proses belajar tematik.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu dan memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran tematik khususnya pada Tema 9 Kayanya Negeriku.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk mengembangkan modul pembelajaran dan dapat membantu pihak sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Dwi Rahmawati, 2020 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan SigilSoftware Pada Materi Pembelajaran Fisika ”.²⁰ dapat disimpulkan bahwa

²⁰Dwi Rahmawati, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika*”, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2021.

memperoleh nilai begitu baik dan layak terbukti pada hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memperoleh kriteria valid. Kemudian respon peserta didik terhadap E-Modul pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan memperoleh kriteria “Sangat Menarik”. Kaitannya dengan penelitian yang dilaksanakan kedua peneliti sama-sama memakai media berupa E-Modul pembelajaran, perbedaannya penelitian relevan fokus ke mata pelajaran fisika pada tingkat SMP/ MTS dan menggunakan model pengembangan *BorgandGall* sedangkan, penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran tematik pada tingkat SD/MI dan menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

2. Ela Aldeliana, 2019 dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Challenging Task Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 1 Tempilang”.²¹ disimpulkan bahwa Kelayakan produk terlihat dari hasil persentase oleh ketiga validator dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan kriteria “sangat layak”. Hubungannya pada penelitian yang kedua peneliti laksanakan sama-sama pengembangan media berbentuk E-Modul, yang membuat perbedaan penelitian yang relevan fokus dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada jenjang SMA, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan pada fokus pada E-Modul pada mata pelajaran tematik jenjang SD/MI.
3. Dinsi Oktapianti, 2021. dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup”.²² dapat disimpulkan bahwa Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan responden dalam uji coba produk menunjukkan bahwa rancangan produk E-Modul

²¹Ela Aldiana, “Pengembangan E-Modul Berbasis Challenging Task Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Tempilang”, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019.

²²Dinsi Oktapianti, “Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup.” Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.

berbasis *problem-based learning* termasuk kriteria layak sehingga E-Modul berbasis *problem-based learning* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Keterkaitannya penelitian yang dilakukan kedua peneliti sama-sama memakai media berbentuk E-Modul, perbedaannya penelitian relevan fokus ke mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *problem-based learning* dan menggunakan model pengembangan *BorgandGall* sedangkan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran tematik dan menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

Melihat dari segi ketidaksamaan penelitian dengan ini simpulkan bahwasanya proposal penelitian ini layak di teliti. dari rumusan masalah memiliki isi yang berbeda dari penelitian sebelumnya yakni: adanya media E-Modul pembelajaran, untuk menguji kelayakan dari E-Modul pembelajaran, memakai bahasa Indonesia dan meneliti pada jenjang SD/MI. Mengembangkan berfokus dengan E-Modul pembelajaran Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD/MI

I. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan bentuk produk modul pembelajaran dalam tema 9. Produk ini bisa dispesifikasi yakni:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk e-Modul Interaktif pembelajaran.
2. Materi yang tersajikan yakni tema 9 Kayanya Negeriku.
3. Media e-Modul ini relevan pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.
4. Media pembelajaran e-Modul hanya berbasis e-Modul (*Software*).
5. E-Modul memakai bahasa yang peserta didik gampang mengerti.

J. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini terbagi kedalam lima bab, meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan penelitian, dan penutup. Berikut penjelasan dari masing-masing bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup penjelasan mengenai penegasan judul, latar belakang, rumusan, tujuan, manfaat, kajian penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan deskripsi teoritik dan teori-teori pengembangan produk.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menunjukkan keterangan tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, spesifikasi produk, subjek uji coba penelitian, instrument penelitian, uji coba produk, dan Teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan dalam penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan penulis terhadap seluruh pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Modul

1. Pengertian Modul

Sarana pembelajaran pada bentuk tertulis atau cetak yang tersusun dalam sistematis, berisi materi, metode, tujuan pembelajaran berdasar kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, arahan aktivitas belajar mandiri disebut dengan modul, Modul membantu dan mendorong pembacanya guna bisa belajar diri sendiridan pada pemakainya tidak bergantung dengan media lain.

Modul merupakan sumber belajar yang tepat dan sesuai dalam belajar dengan mandiri. Modul yakni Media yang disusun dalam sistematis dan menarik yang berisi materi, metode dan evaluasi yang bisa dipakai dengan mandiri guna dicapainya kompetensi yang kita inginkan. Dalam tersedianya modul bisa membantu siswa guna mendapat informasi mengenai materi. Saat ini modul terbagi dalam dua kategori, yaitu modul yang bersifat cetak dan modul digital.²³

Modul adalah sebuah Media pembelajaran cetak yang dirancang secara khusus, sistematis, dan dilengkapi petunjuk yang berisikan pengalaman belajar dengan mengorganisasikan materi pelajaran yang memungkinkan bisa dipelajari secara mandiri maupun terbimbing. Modul merupakan suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan yang artinya dengan melalui modul suatu pembelajaran diharapkan mampu membawa peserta didik pada kompetensi dasar yang diharapkan.²⁴

²³Eka Puspita Dewi, Agus Suyatna, *Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor*, Jurnal Tadris (Desember 2017)

²⁴Kuncahyono, Maharani Putri Kumalasani, “*Pengembangan Softskill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E-Modul Bagi Guru Sekolah Dasar*”, Jurnal Terampil Vol.6, No.2, (Desember 2019), h.129

Modul sekarang bukan hanya menerangkan satu mata pelajaran saja melainkan sekarang lebih mengikat dalam banyak macam mata pelajaran lainnya.²⁵ Belajar dengan modul memungkinkan peserta didik yang mempunyai kecepatan tinggi pada belajar akan lebih cepat selesainya satu atau lebih kompetensi dasar ketimbang pada peserta didik lainnya. Maka daripada itu modul mesti mendeskripsikan kompetensi dasar yang peserta didik capai, tersajikan dalam memakai bahasa yang baik, menarik, lengkap akanilustrasi.

Pada sebagian pengertian di atas bisa diambil kesimpulan bahwasanya modul ialah media alat ataupun sarana yang mana isinya materi yang terdapat tujuan supaya peserta didik bisa belajar dengan mandiri atau bimbingan pendidik ketika aktivitas belajar mengajar bahkan caraguna menilai yang dibentuk dalam sistematis, dan menarik guna tercapainya kompetensi yang diinginkan dan tujuan belajar.

2. Karakteristik Modul

Modul mempunyai karakter agar dapat dibilang bagus serta menarik. berikut ini 5 karakteristik modul sesuai Ditjen antara lain:²⁶

a. *Selfinstructional*

Karakter ini mungkin peserta didik bisa belajar dengan mandiri dimana tidak dibantu oleh orang lain.

b. *Selfcontained*

Semua materi yang diperlukan ada pada modul. Dengan tujuan guna diberikannya kesempatan pada peserta didik dalam belajar materi dengan tuntas.

²⁵Yuli Yanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayatayat Al-Qu"ran", Terampil:Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran DasarVol. 5 No. 2, (Desember 2018), h. 276.

²⁶M.Wahyu Setiyadi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Journal of Educational Science and Technology*, Vol. 3 No. 22 (Agustus 2017), h. 104.

c. Berdiri sendiri

Modul tidak bergantung pada media yang dipakai dalam bersamaan jika modul masih memerlukan tambahan media dengan begitu tidak bisa dinyatakan berdiri sendiri.

d. *Adaptive*

Modul pastibisa memadaiperkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bahkan fleksibel ketika dipakai dalam belajar, atau dipakai diperangkat keras.

e. *Userfriendly*

Modul mesti bisa memenuhi keperluan pemakainya sebab sifatnya dibantunya peserta didik ketika belajar yang pendidik adakan yang hanya untuk fasilitator.

Berlandasan pada ciri diatas modul akan lebih gampang dan bisa peserta didik pakai. Pada pembuatan modul mesti tepat dalam tingkat umur peserta didik, akan tapi dibuat tidak tepat dengan tingkatan umur peserta didik akan kesulitan dengan paham akan media itu, maka dengan begitu peserta didik terlihat dengan tingkatan umur terdapat keahlian yang tidak sama.

3. E-Modul

a. Pengertian E-Modul

E-modul merupakan bahan ajar yang dinilai inovatif untuk pembelajaran. Sebagai bahan ajar yang inovatif, sebaiknya e-modul dikembangkan oleh guru itu sendiri agar sesuai dengan karakter siswa dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pelatihan kepada guru untuk membuat e-modul yang berbasiskan pendekatan saintifik. E-modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya serta gambar, video/animasi dan quiz dan fiturinteraktif untuk menarik perhatian siswa. Analisis data yang diperoleh dari

kegiatan pelatihan membuktikan bahwa guru tertarik untuk membuat dan menggunakan e-modul untuk pembelajaran.²⁷

E-modul dinilai mempunyai design yang menarik dan efektif untuk pembelajaran. Modul elektronik (*e-modul*) sendiri hampir sama dengan *e-book*. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. E-Modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar atau keduanya berisi materi elektronik digital yang disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.²⁸

E-modul adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan smartphone. Text pada e-modul dapat dibuat menggunakan Microsoft Word. Tapi untuk menampilkan media yang interaktif, e-modul harus dibuat menggunakan program e-book khusus seperti *Flipbook Maker*, *ibooks Author*, *Calibre*, dan lain sebagainya. Kelebihan e-modul dari bahan ajar cetak adalah bahwa e-modul lengkap dengan media interaktif seperti video, audio, animasi dan fitur interaktif lain yang dapat dimainkan dan diputar ulang oleh siswa saat menggunakan e-modul. E-modul dinilai bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mengemban fungsi kognitif yang bagus.

E-modul dapat digunakan untuk melengkapi bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran serta menerapkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik dibutuhkan bahan ajar yang lain yaitu E-modul yang merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik.

²⁷ Sari Yustiana, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis CTL Sebagai Bagian dari Pengembangan SSP," Jurnal Konstektual Vol.1 No. 2(November 2020). h.6.

²⁸Nita Suryana Herawati, Ali Muhtadi " *Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*", Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.5, No.2 (Oktober 2018). h.182.

E-Modul dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan dijelaskan. E-Modul memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan E-modul karena dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.²⁹

E-Modul dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengukur tingkat pemahamannya sendiri, dalam E-modul terdapat tujuan akhir dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga siswa dapat mengetahui hal apa saja yang harus mereka kuasai atau pahami untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. *E- Modul* merupakan dokumen atau artikel dalam format elektronik yang mempunyai banyak manfaat untuk media belajar. E-modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.³⁰ E-modul mempunyai karakteristik berupa ukuran file yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam flashdisk, mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara off-line, dapat dipelajari kapan dan dimana saja asalkan ada komputer/laptop. Berdasarkan pemaparan tentang definisi modul dan e-modul, tidak terlihat adanya perbedaan prinsip pengembangan antara modul konvensional atau cetak dengan e-modul. Perbedaan terlihat pada format penyajian secara fisik. Pada umumnya e- modul mengadaptasi komponen-komponen yang terdapat pada modul cetak.

²⁹ Ismi Laili, Ganefri, “ *Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*”, Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 3 No. 3 (Oktober 2019), h.308-309.

³⁰ Adhin Setyo Winarko, Widha Sunarno, and Mohammad Masykuri, “*Pengembangan Modul Elektronik Berbasis POEI (Prediksi, Observasi, Eksperimen, Interpretasi) Pada Materi Sistem Indera Kelas XI SMA Negeri Ponorogo*,” Bioedukasi Vol. 6, No. 2 (Desember 2020): 58–75

Tabel 2.1
Perbandingan E-Modul dan Modul Cetak

E-Modul	Modul Cetak
Format elektronik (dapat berupa file .doc, .exe, .swf, dll)	Format berbentuk cetak (kertas)
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan software khusus (laptop, PC, HP, Internet)	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang tercetak
Lebih praktis untuk dibawa	Berbentuk fisik, untuk membawanya dibutuhkan ruang untuk meletakkannya
Biaya produksi lebih murah	Biaya produksi lebih mahal
Tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu
Menggunakan sumber daya tenaga listrik	Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya
Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya	Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

4. Prosedur Penyusunan E-Modul

a. Langkah-langkah penyusunan E-Modul

Menyusun E-Modul pada pengembangan E-Modul sebaiknya memilih struktur yang paling tepat pada keperluan dan keadaan yang ada dan sederhana. Adapun kerangka penyusunan E-Modul:

1) Analisis kurikulum

Tujuan langkah ini guna penentuan bahan belajar yang akan dibuat E-Modul tepat pada kompetensi inti dan dasar.

2) Menentukan judul E-Modul

Penentuan judul E-Modul bisa terlihat pada temanya jika temanya cakupannya terlalu sempit dengan begitu bisa dibuat judul E-Modul.

3) Pemberian kode E-Modul

Dalam dasarnya kode E-Modul lebih menandakan dengan kelas dan tema. Misalkan, digit pertama berbentuk maksudnya E-Modul dalam kelas IV: 4 berarti tema Kayanya Negeriku, dimana pada digit kedua artinya penentu sebuah tema.

4) Penulisan E-Modul

Pada penulisan E-Modul ada sebagian panduan yang mesti dilakukan:

- a) Merumuskan KD yang mesti dikuasai.
- b) Struktur media Pembelajaran.
- c) Urutan pembelajaran.
- d) Penyusunan materi pembelajaran.
- e) Menentukan alat evaluasi peserta didik.

Menurut Wijayanto juga (dalam Dewa Ayu Andita Sari Garjitadkk) *e-modul* adalah suatu tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *harddisk*, disket, CD, *flashdisk*, dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.³¹

5. Design Modul

Ialah rencana pelaksanaan pembelajaran yang pendidik buat. RPP telah ada media, strategi, teknik, model, materi, bahkan metode yang dipakai ketika belajar. Membuat modul

³¹Dewa Ayu Andita Sari Garjita, S. T. I Ketut Resika Arthana, dan S.Pd. I Gede Partha Sindu, Pengembangan *E-Modul* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Studi Kasus: Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri Singaraja), KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)ISSN: 2252-9063 , No. 1 (9 Februari 2017), h.52.

tepat pada RPP.jika, RPP belum ada, dengan begitu bisa disusun yakni:

1. Penetapan kerangka.
2. Tujuan akhir belajar poin yang mesti peserta didik capai.
3. Menentukan tujuan yang bermanfaat dalam penetapan tujuan akhir belajar
4. Penetapan sistem belajar ,misalkan strategi, metode, alat penilaian.
5. Menetapkan outlineguna dicapainya tujuan yakni komponen
6. standar kompetensi dan kompetensi dasar.
7. Materi berbentuk konsep, guna dicapainya kompetensi yang diinginkan.
8. Penialian mesti peserta didik kerjakan.
9. Evaluasi dipakai dalam mengukur keahlian peserta didik.
10. Dalam soal ada kunci jawaban.
11. Penulisan modul

Sebaiknya menyusun modul memakai struktur yang sederhana, tepat pada keperluan dan keadaan sekitar. berikutkerangka modul yaitu:

1. Cover
2. Kata pengantar
3. Daftar isi
4. Peta konsep modul
 - a. Pendahuluan
 - b. SK dan KD
 - c. Deskripsi
 - d. Waktu
 - e. Arahan pemakai modul
 - f. Indikator
5. Pembelajaran
 - a. Pembelajaran ke 1
 - b. Uraian materi
 - c. Merangkum

- d. Tugas
 - e. Tes
 - f. Belajar ke 2 dan seterusnya
6. Kunci jawaban
 7. Daftar pustaka

B. Hakikat Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu ialah belajar terpadu yang memakai tema guna disatukannya sebagian mata pelajaran supaya peserta didik ada pengalaman yang berarti baik dalam individual bahkan berkelompok.³² Pembelajaran terpadu yang memakai tema dalam menghubungkan sebagian mata pelajaran dengan begitu bisa diberikannya pengalaman berarti untuk peserta didik disebut dengan pembelajaran tematik.

Dengan belajar tematik peserta didik bisa dengan aktif guna digalinya informasi, mencari konsep, bahkan prinsip keilmuan dengan holistik, bermakna, dan otentik. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik ini didasarkan pada sebuah tema yang didalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema.³³

2. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu

Landasan pembelajaran tematik mencakup:

a) Landasan Filosofis

Ketika belajar tematik ini ada 3 aliran filsafat yakni: Aliran progresivisme memandang proses materi yang akan diajarkan pada kreatifitas kita, memberi beragam aktivitas, kondisi lebih nyata dimana peserta didik diberikan

³²Mohammad Syaifudin, "Implementasi Pembelajaran Tematik Dikelas II SD Negeri Demangan Yogyakarta", Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02, No. 2(2017) h.140.

³³Novika Auliyana Sari, Sa'dun Akbar, Yuniastuti "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 3, No. 12,(Desember 2018), h.1572

pengalaman sendiri. Aliran konstruktivisme berpikir bahwasanya materi ajar yang akan diberi mesti dengan pengalaman langsung. Aliran humanism ini peserta didik dipandang pada potensi, bakat dan kemenarikan yang peserta didik miliki.

b) Landasan Psikologis

Belajar tematik ini mengenai psikologi mengembangkan peserta didik. Dalam tematik dibutuhkan sekali untuk menambah perkembangan psikologis pada peserta didik guna mengembangkan pencapaian belajar.

c) Landasan Yuridis

Pada UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dinyatakan dimana tiap anak berhak mendapatkan pendidikan dan wawasan dalam mengembangkan dirinya dan tingkat cerdasnya tepat pada minat dan bakatnya (pasal 9).³⁴

3. Kayanya Negeriku

A. Rangkuman Muatan PPKN

1. Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan. Sebaliknya sesuatu yang harus kita terima disebut Hak. Menjaga dan melestarikan lingkungan merupakan salah satu kewajiban kita bersama. Kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan alam harus ditumbuhkan sejak kecil. Kegiatan penumbuhan kesadaran menjaga lingkungan dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan. Besarnya pengaruh manusia terhadap alam, maka manusia berkewajiban menjaga alam dengan baik. Berikut kewajiban manusia dalam menggunakan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.

³⁴Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.80.

- a) Menghemat energi dengan menggunakannya seperlunya.
- b) Memanfaatkan teknologi dan peralatan yang ramah lingkungan.
- c) Menjaga dan melestarikan alam untuk menjaga ketersediaan sumber energi.
- d) Melakukan reboisasi untuk menjaga ketersediaan sumber air.
- e) Menggunakan energi alternatif seperti energi angin, air, atau matahari untuk menggantikan energi yang tidak dapat diperbarui.

1) Hak Memanfaatkan Sumber Energi

Setiap orang memiliki hak yang sama untuk menggunakan energi agar dapat menunjang kegiatannya sehari-hari. Untuk hal-hal tertentu setiap orang pun berhak mengelola energi. Hak mengelola energi diperbolehkan selama tidak melanggar undang-undang dan merugikan orang lain. Jika hak dan kewajiban terhadap sumber energi telah dijalankan dengan baik, manfaat sumber energi pun dapat kita rasakan dengan baik pula.

2. Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

- 1) Kewajiban Warga Negara
 - a. Menjunjung hukum dan pemerintahan Indonesia
 - b. Menjaga kelestarian lingkungan sekitar
 - c. Membayar pajak
 - d. Mengikuti pendidikan dasar
- 2) Hak Warga Negara
 - a. Menikmati persamaan kedudukan dan kepastian di muka hukum dan menikmati hidup layak
 - b. Mengeluarkan pendapat

- c. Beragama dan beribadah
 - d. Membela negara
 - e. Mendapat pendidikan yang layak
 - f. Mengembangkan kebudayaan
- 3) Kewajiban terhadap sumber daya alam

Berikut kewajiban terhadap sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Mengurangi kegiatan yang banyak menghabiskan sumber daya alam.
 - b. Pemanfaatan teknologi dan peralatan yang ramah lingkungan.
 - c. Menjaga dan melestarikan alam untuk menjaga ketersediaan sumber daya alam.
 - d. Melakukan reboisasi untuk menjaga ketersediaan sumber daya alam terutama air.
 - e. Menggunakan energi alternatif.
- 4) Hak Memanfaatkan Sumber Daya Alam

Hak untuk memanfaatkan sumber daya alam ini bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Contoh pemanfaatan secara langsung adalah hasil pertanian yang dapat langsung dikonsumsi oleh masyarakat. Adapun pemanfaatan tidak langsung artinya hasil dari sumber daya alam tersebut haruslah diolah terlebih dahulu agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat.

Berikut upaya-upaya yang dapat dilakukan secara berkerja sama dalam menjaga kelestarian lingkungan dan sumber daya alam di dalamnya

- a. Melaksanakan kerja bakti kebersihan secara rutin.
- b. Saling mengingatkan jika ada yang merusak lingkungan.

- c. Melakukan kegiatan reboisasi di lingkungan sekitar tempat tinggal.

Kerja sama warga masyarakat dengan pemerintah dalam menjaga kelestarian lingkungan. Kerja sama antara masyarakat dengan pemerintah dapat dilaksanakan dengan penetapan dan pelaksanaan peraturan dan program-program lingkungan hidup:

- a. Memberikan sanksi sepadan kepada perusak lingkungan.
- b. Memberikan hadiah dan penghargaan kepada pribadi ataupun kota yang menjaga kelestarian lingkungan seperti dipura dan kalpataru.
- c. Membentuk LMDH atau Lembaga Masyarakat Desa Hutan untuk mengontrol secara swadaya kelestarian hutan.
- d. Menyediakan tempat pembuangan sampah.

Jika masyarakat dan pemerintah telah melaksanakan kewajibannya terhadap lingkungan, maka manfaat dari lingkungan pun bisa kita dapatkan. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Hidup aman terhindar dari bencana alam.
- b. Hasil alam yang melimpah.
- c. Hidup nyaman karena lingkungan asri dan udara bersih.
- d. Kebutuhan tercukupi dengan baik karena telah disediakan alam.
- e. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan mengelola dan memanfaatkan sumber daya alam.
- f. Sumber daya alam yang terjaga dengan baik menjadi modal pembangunan.

3. Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia

Memanfaatkan air merupakan hak setiap warga masyarakat, namun melestarikan ketersediaan air bersih juga kewajiban masyarakat.

Kewajiban terhadap ketersediaan air:

- a. Mematikan kran air saat tidak dipakai
- b. Menggunakan air secukupnya
- c. Menjaga kebersihan air

Hak terhadap ketersediaan air bersih:

- a. Terpenuhinya kebutuhan air bersih untuk kebutuhan sehari-hari
- b. Mendapatkan air yang cukup untuk kebutuhan
- c. Mendapatkan Fungsi utama air

B. Rangkuman Muatan Bahasa Indonesia

1. Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan dan memperoleh informasi dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada informan, tokoh tertentu atau narasumber. Kita bisa mewawancarai guru, pedagang, sopir, petani, dan masih banyak lagi. Sebelum memulai wawancara lakukan dulu berbagai persiapan diantaranya:

- a. Tentukan tempat dan waktu wawancara.
- b. Tentukan narasumbernya. Narasumber merupakan seseorang yang memberikan sebuah informasi kepada pewawancara.
- c. Tentukan tugas masing-masing anggota.
- d. Siapkan peralatan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar kita dapat melakukan wawancara dengan baik, yaitu:

1. Persiapan Wawancara

Persiapan wawancara itu sangat penting, agar kita benar-benar siap dan tidak melakukan kesalahan ketika pelaksanaan wawancara. Agar memperoleh hasil wawancara yang baik, sebagai pewawancara kita perlu melakukan persiapan-persiapan tertentu, yaitu:

- a. Menguasai masalah yang akan ditanyakan.
- b. Menentukan hal-hal pokok yang akan ditanyakan dalam wawancara.
- c. Menyiapkan daftar pertanyaan tentang hal-hal yang akan dimintakan penjelasan.
- d. Pertanyaan mengandung unsur: apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana. (5 W + 1H)

2. Tata Cara Berwawancara

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berwawancara adalah sebagai berikut:

- a. Hubungi terlebih dahulu orang yang akan diwawancarai baik secara langsung dengan mendatangi orang tersebut atau melalui telepon. Pastikan kesediannya (kapan, di mana, pukul berapa, orang tersebut dapat diwawancarai).
- b. Persiapkan daftar pertanyaan-pertanyaan sesuai topik yang dibicarakan.
- c. Jelaskan terlebih dahulu identitas diri sebelum mewawancarai dan kemukakan tujuan wawancara.
- d. Persiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam wawancara (buku, alat tulis, ataupun rekaman pada saat wawancara).
- e. Bertanyalah dengan sopan dan hormat, jangan menanyakan hal-hal di luar permasalahan.
- f. Dengarkan keterangan/pendapat/informasi dari narasumber dengan seksama, usahakan tidak menyela agar keterangan dari narasumber tidak terputus.

g. Setelah wawancara berakhir, jangan lupa mohon diri, ucapan terima kasih dan permohonan maaf.

3. Menulis hasil wawancara

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan laporan wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Memperhatikan kaidah-kaidah bahasa baku yang berlaku.
- b. Hasil wawancara ditulis dengan sebenar-benarnya, tidak perlu memberikan tambahan atau pengurangan yang berlebihan.
- c. Pilihlah keterangan atau informasi yang penting dan sesuai dengan masalah yang dibahas.
- d. Penulisan hendaknya memelihara kerahasiaan dan menjaga nama baik narasumber.

Agar kalian lebih jelas, coba perhatikan contoh hasil wawancara di bawah ini

Siapa narasumber yang akan kamu wawancarai?

1. Orang Tua
2. Ketar RT
3. Tetangga terdekat
4. Teman sekelas
5. Anak tetangga sebelah
6. Bapak Guru

Pertanyaan apa saja yang akan kamu ajukan untuk mendapatkan data kondisi lingkungan di lingkungan sekitarmu?

1. Maaf, Bapak/Ibu. Kami melakukan tugas dari Bapak/Ibu Guru untuk bertanya kepada Bapak/Ibu. Boleh kami minta waktu sebentar?
2. Siapa nama Bapak/Ibu?
3. Apa pekerjaan Bapak/Ibu?
4. Hewan apa saja yang masih dapat dijumpai di lingkungan sekitar bapak/ibu?

5. Bagaimana kesadaran masyarakat sekitar untuk menjaga kebersihan lingkungan?

2. Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Sebelum wawancara, guru mengarahkan siswa melakukan diskusi untuk menentukan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk menggali informasi (indikator mata pelajaran Bahasa Indonesia). Pertanyaan-pertanyaan itu misalnya sebagai berikut:

- a. Maaf, Bapak/Ibu. Kami melakukan tugas dari Bapak/Ibu Guru untuk bertanya kepada Bapak/Ibu. Boleh kami minta waktu sebentar?
- b. Siapa nama Bapak/Ibu?
- c. Apa pekerjaan Bapak/Ibu?

3. Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia

Kamu dapat bertanya kepada orang tuamu, Bapak/Ibu Guru, atau orang-orang lain di sekitarmu. Buatlah laporan hasil wawancaramu seperti contoh dalam kotak berikut.

Tabel 2.2

Laporan Hasil Wawancara

No.	Nama Narasumber	Jawaban	Manfaat
1.	Orang Tua	Membersihkan selokan	Aliran air menjadi lancar
2.	Ketar RT	Membangun masjid	Ibadah lebih khusuk
3.	Keponakan	Mendirikan pos ronda	Lingkungan menjadi aman
4.	Tetangga	Membangun jalan lingkungan	Lalu lintas menjadi lancar

5.	Teman Sekelas	Melakukan penghijauan	Lingkungan menjadi asri
6.	Anak tetangga	Membantu tetangga membangun rumah	Pekerjaan cepat selesai
7.	Kakak	Memasang lampu pinggir jalan	Lingkungan menjadi terang
8.	Adik	Memperbaiki balai RT	Kegiatan RT lancar

C. Rangkuman Muatan IPA

1. Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

Air memiliki manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Salah satu pemanfaatan air bangkit listrik tenaga air. Air dan listrik menjadi kebutuhan manusia yang tidak bisa digantikan oleh apa pun. Kegiatan sehari-hari akan terganggu ketika pasokan air dan listrik terganggu. Pembangkit listrik tenaga air adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi seluruh kebutuhan pasokan listrik bagi masyarakat. Waduk atau bendungan merupakan salah satu rangkaian sistem dari pembangkit listrik tenaga air.

Dengan adanya PLTA atau Pembangkit Listrik Tenaga Air ketersediaan listrik akan terpenuhi.

a. Sumber Energi yang Tidak Dapat Diperbarui

Sumber energi yang tidak dapat diperbarui merupakan sumber-sumber energi yang akan habis. Sumber energi tersebut juga tidak dapat diperbarui lagi. Pada umumnya, minyak dan gas merupakan sumber energi yang tidak dapat diperbarui. Contoh lain adalah batu bara, gas alam, dan hasil tambang lainnya. Minyak bumi dan batu bara merupakan sumber energi yang berasal dari tumbuhan dan makhluk hidup yang terpendam selama jutaan tahun.

b. Sumber Energi yang Dapat Diperbarui

Sumber energi yang dapat diperbarui merupakan sumber energi yang tidak akan habis meskipun digunakan

secara terus-menerus. Sumber energi ini dapat memperbarui diri.

2. Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Contoh pemanfaatan sumber daya energi dan perubahan energi (gas menjadi panas) bagi manusia adalah penggunaan gas LPG. Gas LPG diperoleh dari pengolahan dan penyaluran gas alam. Gas tersebut berubah menjadi energi panas sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memasak. Seperti yang telah kita ketahui, energi merupakan kemampuan suatu benda untuk melakukan usaha atau kerja. Energi pun dapat berubah bentuk menjadi energi lainnya. Macam-macam energi sebagai berikut:

- a. Energi Bunyi adalah energi yang dihasilkan dari suara atau bunyi-bunyian, misalnya bunyihalilintar, bunyi gitar, bunyi klakson, dan bunyi gong.
- b. Energi Panas yang terbesar di bumi ini adalah energi panas matahari. Energi panas disebut juga energi kalor.
- c. Energi Listrik paling banyak dibutuhkan untuk kebutuhan rumah tangga. Energi ini bisa diganti ke energi lain seperti energi panas, bunyi, dan gerak. Beberapa contoh perubahan energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
 - 1) Energi Listrik-Energi Panas seperti berikut Contoh perubahan energi listrik menjadi energi panas adalah penggunaan oven, kompor listrik, dan setrika.
 - 2) Energi Listrik-Energi Gerak. Contoh perubahan energi listrik menjadi gerak adalah penggunaan AC, kipas angin, mobil mainan, mixer, dan blender.
 - 3) Energi Panas-Energi Panas. Contohnya ketika sepeda motor dipakai perjalanan jauh, maka akan panas.
 - 4) Energi Cahaya-Energi Listrik. Contohnya penggunaan panel surya.
 - 5) Energi Listrik-Energi Panas. Contohnya penggunaan alat pengering rambut (hairdryer).

- 6) Energi Gerak-Energi Bunyi. Contohnya menabuh gendang atau bertepuk tangan.

3. Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia

Sumber energi alternatif yang dikembangkan saat ini memanfaatkan sumber energi yang tersedia di alam dan tidak akan habis yaitu matahari, angin, air, dan panas bumi.

a. Matahari

Energi panas yang dihasilkan dapat digunakan untuk memanaskan ruangan, memanaskan air, dan keperluan lain. Pada saat ini sel-sel surya sudah biasa dijumpai di atap-atap rumah, rumah sakit, dan hotel–hotel.

b. Angin

Angin adalah gerakan udara di permukaan bumi yang terjadi karena perbedaan tekanan udara. Angin telah dimanfaatkan sejak dahulu sebagai sumber energi pada perahu layar dan kincir angin tradisional. Saat ini energi angin digunakan untuk menghasilkan listrik melalui alat yang disebut aerogenerator.

c. Air

Air yang deras merupakan sumber energi gerak. Energi itu biasa dimanfaatkan sebagai pembangkit tenaga listrik. Oleh karena itu, di PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air) dibuat bendungan air di tempat yang tinggi. Air yang dibendung tersebut, kemudian dialirkan menurun sehingga akan mengalir, seperti air terjun yang deras. Energi gerak dari air terjun tersebut digunakan untuk memutar generator pembangkit listrik.

C. Rangkuman Muatan IPS

1. Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang memengaruhi kehidupan manusia.

Lingkungan abiotik adalah lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup. Lingkungan biotik adalah lingkungan yang terdiri atas makhluk tak hidup. Berikut fungsi lingkungan bagi kehidupan.

a. Lingkungan sebagai Tempat Mencari Makan

Nelayan memperoleh nafkah dari laut. Petani memperoleh sumber penghidupannya dari lahan pertanian. Pengusaha memperoleh sumber penghidupan nafkah dari proses produksi yaitu mengelola bahan-bahan dari lingkungannya.

b. Lingkungan sebagai Tempat Bekerja

Setiap manusia melakukan berbagai aktivitas untuk mencari nafkah. Berbagai aktivitastersebut menimbulkan terjalannya interaksi sosial. Hal ini juga menunjukkan ketergantungan antarmanusia dengan sesamanya. Melalui interaksi sosial manusia mampu mencapai kesejahteraan hidupnya.

c. Lingkungan sebagai Tempat Tinggal

Lingkungan mempunyai kemampuan untuk mendukung kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya. Oleh karena itu, manusia harus senantiasa berbuat baik kepada lingkungan. Manusia harus dapat berpikir dan berperilaku secara tepat, bijak, dan bertanggung jawab. Kegiatan ekonomi masyarakat sangat tergantung kepada sumber daya alam yang dimiliki daerahnya.

Berikut beberapa kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alamnya.

1. Masyarakat Daerah Pantai

Pantai merupakan batas pertemuan antara daratan dengan lautan. Pantai menyuguhkan pemandangan yang sangat indah. Pantai menjadi sumber daya alam yang berharga bagi Indonesia. Kegiatan ekonomi utama masyarakat di sekitar pantai adalah sebagai nelayan. Namun, oleh karena pemandangan di pantai sangat indah maka berkembanglah sektor pariwisata. Kompleks-

kompleks pertokoan, penginapan dan hotel, serta jasa pemandu wisata dan penyewaan alat-lat menyelam menjadi usaha ekonomi baru masyarakat di pesisir pantai.

2. Masyarakat Daerah Laut

Laut memiliki banyak potensi. Kita bisa memanfaatkan berbagai hasil laut seperti ikan, mutiara, kerang, kepiting, udang, teripang, dan rumput laut. Di laut juga ada kegiatan pengeboran sumber energi minyak bumi. Kita juga bisa memanfaatkan laut sebagai wisata bahari. Kalau kita menyelam, kita bisa menyaksikan keindahan laut. Beberapa daerah yang memiliki keindahan bawah laut seperti Raja Ampat di Papua dan Bunaken di Sulawesi Utara.

3. Masyarakat Daerah Sungai

Sungai dipergunakan sebagai sumber air bagi kehidupannya. Sungai juga digunakan sebagai sumber pengairan bagi pertaniannya. Sungai yang dibendung dapat dialirkan ke sawah-sawah. Sungai juga menjadi jalur transportasi bagi masyarakat. Ada salah satu usaha ekonomi yang memanfaatkan sungai dengan mendirikan pasar terapung. Pasar jenis ini dapat ditemukan di Sungai Barito, Banjarmasin. Semua usaha jual beli dilakukan di atas perahu. Oleh karena keunikannya, pasar ini juga menjadi objek wisata.

2. Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Sumber daya alam yang kita miliki menghasilkan kekayaan alam berupa hasil pertanian, hasil perkebunan, hasil perikanan, hasil hutan, dan hasil tambang. Sumber daya alam tersebut akan bermanfaat apabila kita dapat mengolahnya dengan baik. Setiap kekayaan alam yang kita miliki mempunyai manfaat dan kegunaan masing-masing. Berikut contoh hasil sumber daya alam dan manfaatnya:

- a. Hasil pertanian
- b. Hasil perkebunan

3. Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia

Dampak Perubahan Lingkungan yang disebabkan oleh Manusia terhadap keseimbangan ekosistem:

- a. Penebangan dan pembakaran hutan
- b. Penggunaan bahan-bahan kimia dan pestisida secara berlebihan
- c. Eksploitasi sumber daya laut

Melestarikan lingkungan merupakan hal yang wajib dilakukan. Agar sumber daya alam tetap lestari kita harus melakukan usaha-usaha sebagai berikut:

- a. Penghematan bahan bakar dan listrik.
- b. Penggunaan energi alternatif, misalnya energi matahari, dan energi air.
- c. Penanaman kembali hutan-hutan yang gundul atau reboisasi.
- d. Melakukan pembibitan jenis tanaman unggul

E. Rangkuman Muatan SBdP

1. Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

a. Nada

Nada adalah bunyi yang beraturan dan memiliki frekuensi tertentu. Dalam musik setiap nada memiliki tinggi nada atau tala tertentu. Nada dapat diatur dalam tangga nada yang berbeda-beda. Nada sering diistilahkan dengan not, walaupun sebenarnya keduanya memiliki perbedaan arti.

b. Tempo

Tempo merupakan ukuran kecepatan musik dalam birama lagu atau cepat lambatnya lagu dinyanyikan. Kecepatan lagu bisa diukur dengan alat bernama metronome. Keterangan tempo biasanya diletakkan di bagian kiri atas pada sebuah lagu, di bawah penulisan nada dasar lagu tersebut. Tanda ini digunakan untuk menyatakan kecepatan lagu yang tepat. Lagu Alam Bebas: tempo yang

digunakan pada lagu alam bebas adalah sedang sedikit cepat alunan musiknya ada mars gembira dengan menggunakan nada 4/4 Lagu Hijau Rumahku Hijau Bumiku: tempo yang digunakan pada lagu Hijau Rumahku Hijau Bumiku yaitu sedang dengan seperempat ketukan 1/4 birama.

2. Subtema 2 : Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Menyanyikan lagu

Tanah Air ku

Tanah Air ku tidak ku lupakan

kan terkenang selam hidupku

Biarpun saya pergi jauhtidak kan hilang dari kalbu

Tanah ku yang ku cintai

Engkau ku hargai

Walaupun banyak negeri ku jalani

Yang masyur permai dikata orang

Tetapi kampung dan rumahku

Disanalahku rasa senang

Tanah ku tak ku lupakan

Engkau ku banggakan

Nada dasar lagu Tanah Airku adalah Do = Bes, Tempo lagu Tanah Airku adalah Largetto , dan Birama lagu Tanah Airku adalah 4/4

3. Subtema 3 : Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia

Lagu Aku cinta lingkungan ciptaan Ulyy Sigar Rusady memiliki nada dasar C = Do, Tempo lambat dengan birama 2/4.

Lagu Memandang Alam ciptaan Pak Kasur mem.iliki nada dasar C = Do, Tempo andante dengan birama 4/4.

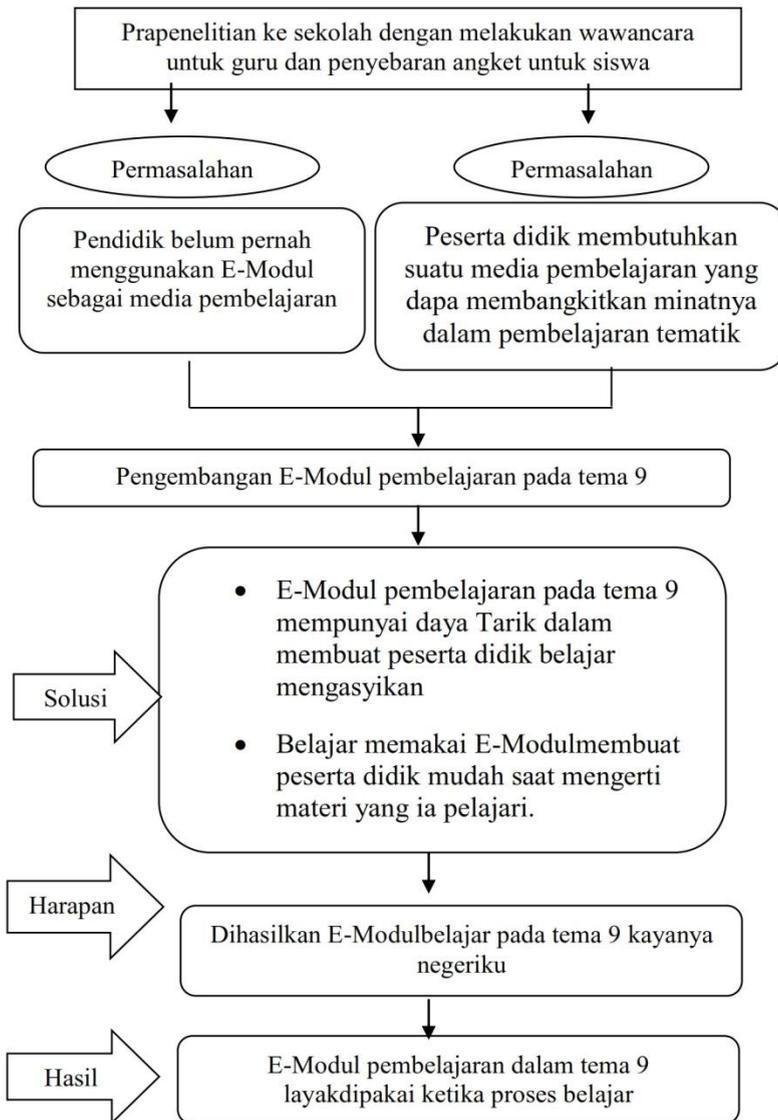
C. Kerangka Berfikir

Pemakaian E-Modul yakni suatu hal yang terpenting ketika ditunjangnya keberhasilan pada proses belajar. E-Modul diperlukan pendidik pada proses menyampaikan materi pelajaran yang mana peserta didik lebih gampang mengerti materi yang diberikan pendidik. Tematik ialah gabungan sebagian mata pelajaran yang dibuat kesatu tema, sebab belajar tematik bisa melatih peserta didik ketika bisa berfikir kritis mampu memecahkan masalah dalam kehidupan keseharian.

Maka dari itu, pendidik diharuskan bisa memberi proses belajar yang membuat senang dan gampang dimengerti peserta didiknya, memakai E-Modul pada proses pembelajaran tematik begitu penting. Berdasarkan analisis keperluan pendidik hanya memakai bahan ajar seadanya, dikarenakan terbatas waktu dalam menyediakan E-Modul, yang mana lebih sering pendidik mengandalkan buku paket yang sudah ada pada sekolah dan juga tiap belajar lebih banyak memakai metode ceramah. Maka dengan begitu pendidik memerlukan E-Modul dalam bisa membangkitkan minat, keaktifan, dan kerja sama dengan peserta didik. Berdasar latar belakang yang telah peneliti terangkan dengan mendeskripsikan kerangka fikir pada bagan membuat produk.



**Gambar 2.1 Kerangka berfikir
E-Modul Pembelajaran kelas IV SD/MI**



DAFTAR PUSTAKA

- Aldiana Ela, “*Pengembangan E-Modul Berbasis Challenging Task Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 1 Tempilang*”, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Amriyah Chairul. “*Optimalisasi cara berfikir siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran konstruktivistik*”. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5 No. 1. 2017
- Andriansyah Doni, *Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard Iso 9126-1*, (Jakarta: Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Vol. 9 No. 1, 2017.
- Assingkily Muhammad Shaleh, “*Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar*” Jurnal FITK UIN Kalijaga Yogyakarta, Vol.IX No.2. 2019.
- Damayanti Almira Eka, Imam Syafei, Happy Komikesari, Resti Rahayu, “*Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*”, Indonesia Journal Of Science And Mathematics Education Vol. 2 No. 1 .2018.
- Dewa Ayu Andita Sari Garjita, S. T. I Ketut Resika Arthana, dan S.Pd. I Gede Partha Sindu, -*Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Studi Kasus: Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri Singaraja)* |,KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika) ISSN: 2252-9063 , No. 1. 2017
- Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, “*Tips dan Trik Penyusunan e-Modul*”, (Dit. Pembinaan SMA. 2018
- Haeriyah, Heni Pujiastuti. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi*

- Lingkarun Untuk Siswa Smp. *Jurnal Primatika*. Vol. 11, No, 1 (2022).
- Hasbullah. “Dasar-Dasar Ilmu pendidikan”. Depok: Rajawali Pers. 2017
- Herawati Nita Suryana, Ali Muhtadi “ *Pengembangan Modul Elektonik Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*”, *Jurnal Inovasi Tenologi Pendidikan*, Vol.5, No.2 (2018)
- Ilahiyah Nihlatul, “*Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di SD*”.Terampil:Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.6, No.1, 2019
- Irwandani dan Siti Juariah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, Vol. 5, No.1, (2016)
- Ismawati Esti, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, .Yogyakarta: Ombak, 2017.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*”, P-ISSN: 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450, Vol. VII, No. 1 (2018)
- Kementrian Agama, *Al-Quran Dan Terjemahan* (Jakarta:Kementerian Agama RI, 2018.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. *Buku Siswa Tematik Tema 9 Kayanya Negeriku*. Jakarta: Tematik Terpadu Kurikulum 2013.2017
- Kuncahyono, Maharani Putri Kumalasanani. “*Pengembangan Softskill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E-Modul Bagi Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Terampil* Vol.6, No.2. 2019
- Laili Ismi, Ganefri, “ *Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*”, *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 3 Nomor 3. 2019

- MajidAbdul. Pembelajaran Tematik Terpadu.Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017
- Oktafianti Dinsi, “*Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup.*” Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. 2016
- Puspita Dewi Eka, Agus Suyatna. *Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor*, Jurnal Tadris. 2017
- Qiftiyah Maryatul dan Yuli Yanti,“*Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al Qur’an.*”. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.5, No.2. 2018
- Rahmawati Dwi, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika*”, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung. 2021.
- Sari Novika Auliyana, Sa’dun Akbar, Yuniastuti. “*Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*”. Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 3, No. 12. 2018
- Setiyadi Wahyu M , “*Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, *Journal of Educational Science and Technology*, Vol. 3 No. 22. 2017
- Sohibun, Filza Yulina Ade, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*”, Jurnal Tadris Vol. 2 No. 2 ,2017.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet Cv. 2017

Susilo Agus, Peserta didikndari, dan Bandi, “*Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Sainifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Peserta didik Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Peserta didik Kelas XII SMA N I Slogohimo 2014*”. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Vol. 26, no. 01. 2018

SyaifuddinMohammad “*Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*”, Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2, No.2 . 2017.

YantiYuli. “*Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-ayat Al-Qu"ran*”.Terampil:Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol. 5 No. 2. 2018

