



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4480 - 4488

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Efektifitas Penggunaan Modul Digital Berbasis Model PBL terhadap Penguasaan Konsep IPA Tematik di Sekolah Dasar

Siti Hajar<sup>1✉</sup>, Yanti Fitria<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [siti\\_hajar@gmail.com](mailto:siti_hajar@gmail.com)<sup>1</sup>, [yanti\\_fitria@fip.unp.ac.id](mailto:yanti_fitria@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa sehingga siswa sulit dalam menyimpulkan pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *research development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek penelitian Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 Kabun. Hasil penelitian menunjukkan 1) modul digital berorientasi *problem based learning* telah valid dengan perolehan rata-rata 3.70, 2) Modul digital berorientasi *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan sikap ilmiah siswa kelas V sekolah dasar sangat praktis digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas dengan menggunakan angket guru dan siswa sehingga diperoleh rata-rata 89 dan 87 dengan kategori sangat praktis. 3) Modul digital berorientasi *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan sikap ilmiah siswa kelas V sekolah dasar sangat efektif., dapat disimpulkan bahwa modul digital berorientasi *problem based learning* yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif.

**Kata Kunci:** Modul Digital, Model PBL, Pemahaman Konsep, Sikap Ilmiah.

### Abstract

*This research is motivated by the low understanding of students so that students find it difficult to conclude learning. This research is a type of development research or is called research development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were State Elementary School (SDN) 01 Kabun. The results showed that 1) problem-based learning-oriented digital modules were valid with an average acquisition of 3.70, 2) Problem-based learning-oriented digital modules to improve understanding of scientific concepts and attitudes of fifth grade elementary school students were very practical. This is evidenced by the results of the practicality test using teacher and student questionnaires so that an average of 89 and 87 are obtained in the very practical category. 3) The problem-based learning-oriented digital module to improve understanding of scientific concepts and attitudes of fifth grade elementary school students is very effective. It can be concluded that the problem-based learning-oriented digital module developed is valid, practical and effective.*

**Keywords:** Digital Module, PBL Model, Concept Understanding, Scientific Attitude.

---

Copyright (c) 2022 Siti Hajar, Yanti Fitria

✉ Corresponding author :

Email : [siti\\_hajar@gmail.com](mailto:siti_hajar@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2808>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK dapat memberikan pengaruh dalam berbagai bidang terutama dalam bidang pendidikan. IPTEK dapat memberikan pengaruh dalam bidang pendidikan yang mana dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Dengan perkembangan IPTEK maka seorang pendidik dituntut untuk mampu mempunyai skill ataupun kemampuan dalam merancang suatu pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai teknologi. IPTEK dapat mempermudah seorang pendidik dalam menyampaikan serta melaksanakan kegiatan belajar yang mana didalam kegiatan belajar pendidik dapat menyajikan suatu materi ajar secara menarik untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar yang akan berlangsung (Lestari, Ilma, Nurheriyah, Amalia, & Nurjannah, 2021). IPTEK memberikan berbagai manfaat dalam dunia pendidikan terutama dapat mempermudah guru saat menjelaskan bahan ajar pada siswa, dapat mempermudah guru dalam merancang bahan ajar sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa, dapat membantu seorang pendidik mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Selama masa pandemi kegiatan pembelajaran secara tatap muka terganggu sehingga pemerintah mengambil kebijakan untuk tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran tetapi dilaksanakan secara daring yang dilaksanakan dirumah masing-masing peserta didik. Uraian tersebut berdasarkan pada surat edaran nomor 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama masa pandemi (Shaw, Kim, & Hua, 2020) dan disertai dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, (Velavan & Meyer, 2020) yang memuat tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai teknologi seperti classroom, Google, grup WhatsApp, website, zoom, telegram, dll. Pelaksana kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dapat membantu seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya, selama masa pandemi pendidik tetap dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran tetapi dilaksanakan secara daring yang mana seorang pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi pendukung, serta dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara daring peserta didik dapat menggunakan berbagai media kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik terkait materi yang akan disampaikan pendidik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN 001 Kabun bernama Nurhayati, S.Pd. kegiatan ini dilaksanakan oleh peneliti untuk meninjau keadaan suatu kegiatan pembelajaran selama masa pandemic yang mana didapatkan berdasarkan wawancara bersama pendidik yang mengemukakan bahwasanya kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan seperti biasanya tetapi peserta didik dialihkan proses pembelajarannya secara daring atau dilaksanakan dirumah yang mana seorang pendidik menyampaikan berbagai materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi yang dapat mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran. penggunaan berbagai aplikasi dapat mempermudah seorang pendidik ataupun peserta didik dalam menyampaikan ataupun memahami berbagai materi pembelajaran yang akan dibahas pada dalam setiap pertemuan (Vivi, Fitria, Miaz, & Ahmad, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa peneliti dapat menarik kesimpulan bahwasanya penyerapan buku saat kegiatan pembelajaran tidak efektif dikarenakan tidak dapat membangkitkan keaktifan murid saat kegiatan belajar berlangsung serta buku dapat meningkatkan kejenuhan ataupun kebosanan murid saat kegiatan belajar (Suarni, Taufina, & Zikri, 2019). Keterbatasan seorang pendidik dalam mengembangkan serta merancang bahan ajar yang kreatif menggunakan teknologi dapat membuat kegiatan belajar bersifat monoton hingga murid bosan mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung karena kurangnya minat untuk belajar dikalangan peserta didik berdampak pada kemampuan rasa ingin tahu untuk mengkontruksikan pengetahuan (Ruzadiana & Ertikanto, 2018). Buku cetak yang sering digunakan oleh pendidik saat kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kejenuhan serta kebosanan peserta didiknya dalam

mengikuti kegiatan belajar hingga maksud dari pelajaran tidak bisa tercapai serta prestasi murid tidak dapat meningkat. Maka dari itu seorang pendidik dituntut untuk mampu membuat proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian murid sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat melaksanakan kegiatan belajar serta mampu mengembangkan prestasi belajar pada murid (Arbi, Sumarmin, & Putri, 2018).

Di Sekolah Dasar, guru ialah peran utama dalam menentukan keberhasilan suatu kegiatan pelajaran. Pendidik merupakan panutan bagi setiap peserta didik di Sekolah Dasar bahkan pengaruhnya melebihi orang tuanya di rumah. Maka dari itu guru sebagai pendidik harus berupaya dalam menghidupkan suasana belajar yang dapat mengembangkan potensi peserta didik hingga peserta didik tak hanya memahami materi pembelajaran secara kognitif tetapi juga secara psikomotorik serta afektifnya (Fitria, Taufina, & Bentri, 2017).

Penerapan media belajar dapat memberikan kontribusi yang positif saat kegiatan belajar yang mana media dapat meningkatkan kegiatan belajar yang menarik bagi peserta didik. (Marta, Fitria, Hadiyanto, & Zikri, 2020) mengemukakan bahwasanya penerapan media ajar yang tepat serta menarik dapat meningkatkan pencapaian belajar pada peserta didik. Media ajar dapat dijadikan sebagai pendukung terlaksananya kegiatan belajar yang mana di dalam media ajar memuat berbagai materi yang akan diajarkan pada peserta didik saat kegiatan belajar berlangsung. Didalam media ajar materi yang disajikan bersifat singkat padat serta mudah dimengerti oleh peserta didik. media ajar dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengemukakan dan mencari berbagai informasi terkait materi pembelajaran yang sedang berlangsung (Faradiba & Budiningsih, 2021).

Berdasarkan kategorinya media dapat dibagi kedalam beberapa bagian yang mana modul termasuk kedalam media ajar modul ialah suatu instrumen belajar yang dapat dipergunakan pendidik saat menyampaikan pokok bahasan dimana dalam modul memuat berbagai materi ajar secara singkat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh murid. Modul ialah suatu instrumen belajar yang dapat dipergunakan oleh semua murid secara Individual (Marwanto, 2021). Didaalam modul juga terdapat berbagai petunjuk untuk menggunakan modul dengan tepat dan baik yang mana petunjuk dapat mempermudah seseorang dalam menggunakan modul yang dipilihnya. modul harus dilaksanakan berdasarkan petunjuk yang telah dirancang yang mana petunjuk itu dapat membantu seseorang dalam memahami isi didalam modul sehingga dapat meningkatkan pemahamannya terkait materi yang terdapat didalamnya.

Penggunaan modul digital dalam pembelajaran yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menarik yang tidak mengacu pada ruang serta waktu. modul digital dapat menyajikan suatu materi pembelajaran yang menarik berdasarkan susunan secara sistematis untuk meningkatkan ketertarikan murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar yang dilaksanakan oleh pendidik bersama murid dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkannya (Kadek Suartama et al., 2020). Modul digital dapat meningkatkan interaksi murid saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa juga dapat berinteraksi, memungkinkan siswa untuk menenangkan diri dan terlibat dalam kegiatan belajar. Modul digital adalah modul berbasis elektronik yang memiliki keunggulan dapat diakses kapan saja, di mana saja tanpa perlu menginstal aplikasi di laptop, mengintegrasikan konten melalui video, audio, dan gambar untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Modul digital menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk memberikan materi pembelajaran dan melakukan penelitian bersama siswa yang dapat meningkatkan pemahaman siswa (Ningsih, Miaz, & Zikri, 2019).

Dari hasil wawancara serta observasi mengenai penganalisisan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam melakukan pengembangan suatu bahan ajar berbentuk model pembelajaran yang mana model yang dikembangkan berbentuk digital (Noviati, Bentri, & Zikri, 2020). Bentuk digital ini dipilih berdasarkan perkembangan zaman dan dapat membantu sebagai media belajar yang baru bagi siswa agar tidak merasa bosan pada saat kegiatan belajar serta merasa tertarik dalam mempelajari materi belajar. serta pada sekolah tempat dilakukan penelitian ini guru belum pernah mengembangkan sebuah modul pada modul digital ini dirancang berdasarkan model pembelajaran yang direkomendasikan oleh pemerintahan kurikulum 2013 yakni

*problem basic learning*. Model ini berpusat pada murid dalam meningkatkan keikutsertaan murid saat kegiatan belajar serta mampu mengembangkan berbagai pengetahuannya untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa. Maka dari itu peneliti berencana mengembangkan "Pengembangan Modul Digital Berorientasi *Problem Based Learning* dalam peningkatan pemahaman konsep serta sikap ilmiah murid kelas V SD". Uraian tersebut relevan berdasarkan penelitian yang dilaksanakan LM. Zulfahrin UZ (2019), Karena penerapan model *problem learning* dasar dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem learning* dasar dapat berdampak positif terhadap pemahaman konsep siswa, karena model *problem learning* dasar dapat merangsang siswa. ' rasa ingin tahu untuk memecahkan masalah, dan mendorong peserta untuk belajar berpikir optimal, terutama berpikir analitis (UZ, 2019).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ela Aldeliana, 2019) sebagaimana dengan menggunakan e-modul/ modul digital dapat membantu peserta didik belajar dalam konteks mandiri, karena dengan modul digital pembelajaran dikemas dengan semenarik mungkin, dan mudah dipahami dengan menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami murid. Sehingga dengan menggunakan modul digital dapat membantu murid saat kegiatan belajar.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan *research and development*. Metode pengembangan ialah suatu cara yang dapat dipergunakan dalam mengemukakan serta menemukan maupun mengembangkan suatu produk berdasarkan tahapan secara sistematis sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang mempunyai nilai ilmiah yang dapat dipercaya (Jamaluddin, 2018) Penelitian dan pengembangan atau (R&D) adalah tahap atau langkah dalam pengembangan produk baru atau yang ditingkatkan.(F. K. Sari, Farida, & Syazali, 2016) Sesuai dengan namanya *Research and Development* atau (R&D) dipahami sebagai kegiatan penelitian yang tahapannya diawali dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilaksanakan dalam mengemukakan suatu informasi mengenai kebutuhan pengguna sementara *development* dihasilkan untuk perangkat belajar .(Hasyim, 2016).

Model pengembangan yang dapat dipergunakan ialah model ADDIE ialah suatu model yang didesain secara sistematis berdasarkan susunan yang terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya penyelesaian suatu permasalahan belajar mengenai sumber belajar berdasarkan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran. Model ini mencakup 5 tahapan yaitu penganalisisan, desain, *development*, *implementation*, *evaluation*. (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015). subjek dalam melakukan percobaan pada penelitian ini ialah murid kelas V SDN 001 Kabun dalam tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat dan subtema 2 gangguan kesehatan pada organ peredaran darah pada pembelajaran 1, 2 dan 5 yang diberikan pembelajaran menggunakan modul digital berbasis *problem-based learning* dalam peningkatan pemahaman mengenai suatu konsep serta sikap ilmiah murid.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE ialah tahapan penganalisisan dalam tahapan ini peneliti melakukan penelitian terhadap beberapa aspek yakni kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran serta kurikulum. Hasil penganalisisan kompetensi untuk kelas V SD Sehat Itu Penting pada subtema 1 dan subtema 2 pembelajaran 1, pembelajaran 2 dan pembelajaran 5 yaitu belum terdapatnya indikator pada buku guru dan belum terdapatnya tujuan pembelajaran pada buku siswa. Peserta didik belum di ajak untuk mengembangkan keterampilan pemahaman konsep serta belum membimbing peserta didik dalam

mengemukakan pendapatnya tentu hal ini membuat peserta didik belum mengembangkan keterampilan pemahaman konsepnya. Penjabaran KD berguna dalam menyusun modul pembelajaran. Langkah selanjutnya melakukan analisis kompetensi sesuai dengan KD masing-masing muatan pembelajaran, dengan menemukan materi dan KKO.

Menurut (R. T. Sari & Jusar, 2017) analisis kebutuhan peserta didik meliputi umur, atensi serta bakat dan kecenderungan gaya belajar serta keahlian dasar yang dipunyai oleh peserta didik. Subjek dalam penelitiannya ialah peserta didik kelas V SDN 001 Kabun usia rata-rata 10-12 tahun yang sedang memasuki masa kanak-kanak. Bersumber pada observasi langsung terhadap siswa kelas V SDN 001 Kabun serta mencermati aktivitas pembelajaran, penelitian bisa merumuskan sebagian ciri peserta didik dalam pendidikan yakni: 1) Umumnya peserta didik masih mengalami kendala saat kegiatan belajar sehingga kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, 2) Peserta didik mengalami kendala dalam menarik suatu kesimpulan saat kegiatan belajar, 3) rendahnya pemahaman peserta didik terhadap satu konsep.

Berdasarkan hasil analisis pada peserta didik, perlu dikembangkannya modul digital berorientasi *problem based learning* dalam peningkatan pemahman konsep serta sikap ilmiah siswa berdasarkan dengan karakteristik siswa, dimana modul digital mampu meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan model pembelajaran serta membantu siswa saat melaksanakan pembelajaran secara Individual.

Validasi RPP dilaksanakan pada kategori identitas, indikator, tujuan, sumber belajar serta media belajar, kegiatan belajar dan penilaian. Hasil validasi RPP oleh validator ilmunan untuk aspek identitas tergambar dalam tabel 1:

**Tabel 1 Hasil Validasi RPP oleh ahli dan Praktisi**

No	Komponen RPP	Skor Validasi			Skor	Keterangan
		V1	V2	V3		
1.	Identitas Mata Pelajaran	3,80	3,60	4,00	3,80	Sangat Valid
2.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,50	3,50	4,00	3,67	Sangat Valid
3.	Pemilihan Materi Ajar	3,67	3,33	4,00	3,67	Sangat Valid
4.	Pemilihan Sumber Belajar	4,00	4,00	3,67	3,89	Sangat Valid
5.	Pemilihan Media Pembelajaran	4,00	3,67	3,67	3,78	Sangat Valid
6.	Metode Pembelajaran	3,80	3,60	4,00	3,80	Sangat Valid
7.	Rancangan Penilaian Autentik	4,00	4,00	4,00	4,00	Sangat Valid
<b>Skor</b>					<b>3,80</b>	<b>Sangat Valid</b>

Pada tabel 1 bisa diamati nilai keseluruhan dalam validasi RPP telah divalidasi oleh pakar ilmunan yaitu 3,80 kriteria akan sangat valid. Sangat valid artinya bahwasanya ke 7 aspek yakni identitas mata pelajaran, perumusan tujuan, pemilihan bahan ajar, pemilihan sumber belajar, pemilihan media belajar, pemilihan metode belajar serta rancangan penilaian autentik yang disusun secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Perancang modul digital berorientasi *Problem Based Learning*, dan divalidasi oleh ahli dan praktisi. Dosen ahli yaitu dosen pakar isi, dosen pakar penyajian, dan dosen pakar kebahasaan. Praktisi yaitu guru sekolah dasar. Validasi yang dimaksudkan untuk mendapatkan ide sehingga modul pembelajaran dibentuk menjadi model yang berkualitas baik dari isi, penyajian serta kebahasaannya. Hasil validasi modul digital tergambar dalam tabel 1. Skor maksimal masing-masing indikator adalah 4 serta nilai minimal masing-masing indikator adalah 1.

**Tabel 2 Hasil Validasi Modul Pembelajaran oleh Ahli dan Praktisi**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator					Skor	Kategori
		V1	V2	V3	V4	V5		
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>								
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,00	3,33	4,00	3,67	4,00	3,80	Sangat Valid
2.	Keakuratan Materi	3,00	3,50	3,75	3,13	3,75	3,50	Sangat Valid
3.	Pendukung Materi Pembelajaran	3,67	3,17	4,00	3,17	4,00	3,60	Sangat Valid
4.	Materi	4,00	3,00	4,00	3,25	3,75	3,60	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>							<b>3,62</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>A. Aspek Kelayakan Penyajian</b>								
1.	Teknik Penyajian	4,00	3,00	3,50	4,00	4,00	3,70	Sangat Valid
2.	Pendukung Penyajian	3,75	3,75	3,87	3,50	3,75	3,73	Sangat Valid
3.	Penyajian Pembelajaran	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,80	Sangat Valid
4.	Kelengkapan Penyajian	3,33	3,67	3,67	4,00	4,00	3,73	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>							<b>3,74</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>B. Penilaian Bahasa</b>								
1.	Lugas	3,33	3,00	4,00	4,00	4,00	3,67	Sangat Valid
2.	Komunikatif	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,60	Sangat Valid
3.	Dialogis dan interaktif	4,00	3,00	4,00	3,50	4,00	3,70	Sangat Valid
4.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	3,00	3,50	4,00	3,50	4,00	3,60	Sangat Valid
5.	Keruntutan Dan keterpaduan alur pikir	3,00	3,50	4,00	3,50	4,00	3,60	Sangat Valid
6.	Penggunaan istilah, simbol,	3,50	4,00	4,00	3,00	4,00	3,70	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>							<b>3,64</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>D. Penilaian Problem Based Learning.</b>								
1.	Karakteristik Problem Based Learning	4,00	3,60	4,00	3,80	4,00	3,89	Sangat Valid
2.	Prinsip Kemampuan Pemahaman Konsep	3,25	3,00	4,00	4,00	3,75	3,60	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>							<b>3,74</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>Rata-rata (Validitas Modul Digital)</b>							<b>3,70</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari uraian validasi yang dilaksanakan dosen bakar praktisi maka dapat ditemukan nilai validasi modul digital dengan skor 3,70 yang di kriteria akan sangat valid. Dengan penilaiandalam kategori kelayakan isi yang nilainya 3,62 dikriteriakan sangat valid, kelayakan penyajian dengan nilai 3,74 dikriteriakan valid, dan kategori problem basic learning dan pemahaman konsep dan sikap ilmiah dengan nilai 3,64 kriteria akan sangat valid.

Pengamatan keterlaksanaan RPP berfokus pada apakah pembelajaran terjadi berdasarkan RPP yang dirancang serta melakukann pengamatan sesuai pada lembar pengamatan. Pengamatan dilaksanakan sesuai dengan indikator pengamatan keterlaksanaan RPP pada lampiran. Berikut data hasil pengamatan :

**Tabel. 3 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP**

No.	Aspek yang dinilai	Respon		Skor (%)	Keterangan
		P1	P2		
1.	Pendahuluan	94	100	97	Sangat Praktis
2.	Kegiatan Inti	92	88	90	Sangat Praktis
3.	Penutup	90	100	95	Sangat Praktis
Skor (%)				94	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa semua komponen dalam tahap-tahap RPP sudah dilakukan oleh guru. Data pada tahap ini adalah sebagai informasi yang esensial, khususnya informasi yang diperoleh secara langsung dari guru yang berarti menentukan tingkat kepraktisan dalam memanfaatkan modul pembelajaran. Angket yang diberikan kepada guru dengan aspek kepraktisan penggunaan, mutu isi serta tujuan, mutu teknis pembelajaran, efektifitas waktu pembelajaran, dan kesesuaian ilustrasi untuk melihat tingkat praktikalitas modul pembelajaran yang terlampir pada tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru**

No.	Aspek Yang Dinilai	Praktikalitas (%)	Keterangan
1.	Kepraktisan Penggunaan	85	Praktis
2.	Kualitas Isi dan Tujuan	91	Sangat Praktis
3.	Kualitas Teknis dan Pembelajaran	90	Sangat Praktis
4.	Efektifitas Waktu Pembelajaran	88	Sangat Praktis
5.	Kesesuaian Ilustrasi	92	Sangat Praktis
<b>Skor</b>		<b>89</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Pada tabel 4 terlihat tingkat praktikalitas modul pembelajaran dengan skor 89% kategori sangat praktis. Uraian tersebut menjelaskan bahwasanya model pembelajaran sangat praktis diterapkan oleh pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari aspek kepraktisan penggunaan yang dinilai didapat rata-rata persentase yaitu 85% , mutu isi serta tujuan 91%, kategori kualitas teknis serta pembelajarn 90%, kategori efektifitas waktu pembelajaran yaitu 88%, dan aspek kesesuaian ilustrasi yaitu 92%. dari tabel 4.8 terlihat bahawa modul pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis.

Hasil praktikalitas tersebut, bisa disimpulkan bahwa nilai praktikalitas adalah 90% dengan kategori “Sangat Praktis” dari kriteria percobaan praktikalitas model pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk diterapkan.

## KESIMPULAN

Dari penelitian dan pembahasan yang dijelaskan tersebut bisa diambil kesimpulannya bahwa: 1) Modul digital berorientasi *problem based learning* dalam peningkatan kemampuan dalam memahami konsep serta sikap ilmiah murid kelas V SD valid dengan perolehan rata-rata 3,70 dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya tema 4 sehat itu penting subtema 1 dan subtema 2 dalam pembelajaran 1,2 dan 5, 2) Modul digital berorientasi *problem based learning* dalam peningkatan pemahaman konsep dan sikap ilmiah murid kelas V SD sangat praktis digunakan. Uraian tersebut dibuktikan berdasarkan hasil percobaan praktikalitas dari lembaran pendidik serta peserta didik sehingga didapatkan nila 89 serta 87 dikriteriakan sangat praktis. 3) Modul digital berorientasi *problem based learning* dalam peningkatan pemahaman konsep dan sikap ilmiah murid kelas V SD sangat efektif.

4487 Efektifitas Penggunaan Modul Digital Berbasis Model PBL terhadap Penguasaan Konsep IPA Tematik di Sekolah Dasar – Siti Hajar, Yanti Fitria  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2808>

## DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, Y. R., Sumarmin, R., & Putri, D. H. (2018). Development Module Oriented Science Technology Society Indue Science Literacy Assessment For 7th-Grade Junior High School Students In 2nd -Semester. *IOP Conference Series: Materials Science And Engineering*, 335(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/335/1/012089>
- Ela Aldeliana, E. A. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Challenging Task Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 1 Tempilang. UIN Raden Intan Lampung.
- Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial Pada Pembelajaran Tematik-Integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 196–204. <https://doi.org/10.21831/Jitp.V7i2.24758>
- Fitria, Y., Taufina, & Bentri, A. (2017). Pembelajaran Literasi Sains Untuk Level Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 36–38.
- Hasyim, A. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah. *Yogyakarta: Media Akademi*.
- Jamaluddin, M. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Sistem Evaluasi Pembelajaran Matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(2), 57–63.
- Kadek Suartama, I., Usman, M., Triwahyuni, E., Subiyantoro, S., Abbas, S., Umar, ... Salehudin, M. (2020). Development Of E-Learning Oriented Inquiry Learning Based On Character Education In Multimedia Course. *European Journal Of Educational Research*, 9(4), 1591–1603. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.4.1591>
- Lestari, I. N. E., Ilma, M., Nurheriyah, N., Amalia, R., & Nurjannah, W. (2021). Pengembangan Kompetensi Guru Abad 21 Di Masa Pandemi SD Negeri 4 Kenanga. *Prosiding FKIP UMC*, 3, 195–201.
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i1.334>
- Marwanto, A. (2021). Pembelajaran Pada Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 2098–2105.
- Ningsih, S. R., Miaz, Y., & Zikri, A. (2019). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Noviati, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i3.416>
- Ruzadiana, L. M., & Ertikanto, C. (2018). Pengembangan LKPD Dengan Model PBL Sub Tema Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan IPA*, (1), 1–15.
- Sari, F. K., Farida, F., & Syazali, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135–152.
- Sari, R. T., & Jusar, I. R. (2017). Analisis Kebutuhan Modul Pembelajaran IPA Berorientasi Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Quantum Learning Di Sekolah Dasar. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(1), 26–32.
- Shaw, R., Kim, Y., & Hua, J. (2020). Governance, Technology And Citizen Behavior In Pandemic: Lessons From COVID-19 In East Asia. *Progress In Disaster Science*, 6, 100090. <https://doi.org/10.1016/J.Pdisas.2020.100090>
- Suarni, N., Taufina, & Zikri, A. (2019). Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Karakter Positif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.

- 4488 *Efektifitas Penggunaan Modul Digital Berbasis Model PBL terhadap Penguasaan Konsep IPA Tematik di Sekolah Dasar – Siti Hajar, Yanti Fitria*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2808>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* (Vol. 3).
- UZ, L. M. Z. (2019). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Universitas Negeri Semarang.
- Velavan, T. P., & Meyer, C. G. (2020). The COVID-19 Epidemic. *Tropical Medicine And International Health*, 25(3), 278–280. <https://doi.org/10.1111/Tmi.13383>
- Vivi, L., Fitria, Y., Miaz, Y., & Ahmad, Z. (2020). Pembelajaran IPA Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.