



JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan E-Modul Tematik Terpadu dengan QR-Code Berbasis Model ARIAS pada Tema 5 Kelas III Sekolah Dasar

Amirah Nur Reski^{1✉}, RisdA Amini²

Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail : amirahnurreskiii@gmail.com¹ , risdaamini@yahoo.com²

Abstrak

Era revolusi industri merupakan saat dimana segala informasi dari seluruh penjuru dunia dapat diperoleh tanpa terhalang batasan baik ruang maupun waktu. hal ini terlihat dari berkembangnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) secara pesat. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan, salah satunya dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun dalam penerapannya di lapangan, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum diterapkan secara maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan E-Modul. Tujuan dari penelitian ini yakni mengembangkan E-Modul Tematik Terpadu dengan QR-Code berbasis model ARIAS pada Tema 5 kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji coba kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi materi, Bahasa dan media dengan rata-rata presentase sebesar 94,72 %, dengan kategori sangat valid. Praktikalitas E-Modul dapat dilihat dari respon peserta didik dengan presentase sebesar 97,87% dan respon guru dengan presentase sebesar 87,5 % dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa E-Modul ini valid dan praktis pada kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: E-Modul, Model Pembelajaran ARIAS, Pembelajaran Tematik

Abstract

The era of the industrial revolution was a time when all information from all corners of the world could be obtained without being hindered by the limitations of both space and time. This can be seen from the rapid development of science and technology (Science and Technology). Technological developments also affect the world of education, one of which is in the implementation of learning. However, in its application in the field, the use of technology in learning is still not optimally applied. To overcome these problems, a solution is needed to develop IT-based learning using E-Modules. The purpose of this research is to develop an Integrated Thematic E-Module with QR-Code based on the ARIAS model on Theme 5 class III Elementary Schools. Based on the results of the validity trial, it can be seen from the results of material, language and media validation with an average percentage of 94.72%, with a very valid category. The practicality of the E-Module can be seen from the responses of the students with a percentage of 97.87% and the teacher's response with a percentage of 87.5% in the very practical category. It can be concluded that this E-Module is valid and practical in class III Elementary School.

Keywords: E-Module, ARIAS Learning Model, Thematic Learning

Copyright (c) 2023 Amirah Nur Reski, RisdA Amini

✉ Corresponding author :

Email : amirahnurreskiii@gmail.com

HP : 082284695338

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan teknologi. Begitupun setiap individu juga dituntut untuk memiliki keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* yang mumpuni serta memiliki kompetensi yang bagus sehingga dapat bersaing di era revolusi ini. Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, maka dunia pendidikan sekarang ini dituntut untuk selalu mengikuti dan menyesuaikan perkembangan teknologi, salah satu penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik terpadu menjadikan aktivitas pembelajaran yang relevan dan penuh makna bagi siswa. Pembelajaran tematik dirancang untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dengan mengangkat pengalaman anak didik yang mempunyai jaringan dari berbagai aspek kehidupannya dan pengetahuannya. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya (Arafat, 2020). Pada saat ini, di dalam penerapan pembelajaran tematik juga diperlukan guru yang mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi. Guru harus mampu menguasai dan menerapkan teknologi yang mengacu kepada *Tecnological Pedagogic Content Knowledge (TPACK)*.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Hal ini diungkapkan oleh (Amini, 2020) bahwa pembelajaran di sekolah dasar harus membuat siswa aktif dan termotivasi untuk belajar yang berguna untuk menumbuhkan rasa ingi tahu, kejujuran serta sikap percaya diri sehingga siswa mampu menerapkan konsep yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu penunjang proses pembelajaran adalah bahan ajar, dimana bahan ajar sendiri adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam menyediakan materi bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Menurut (Prastowo, 2015) menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis sehingga menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang memungkinkan bagi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas III SDN 13 Simpang Haru, Kota Padang, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi jarang digunakan dalam proses pembelajaran. sumber pembelajaran diakui masih minim sehingga dalam proses pembelajaran masih monoton. Kurangnya variasi dalam bahan ajar juga membuat peserta didik kurang termotivasi dan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran masih menerapkan *teacher center*, dimana siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Selain itu, peneliti juga melakukan riset dengan memberikan kuisioner yang berisi pertanyaan mengenai ketertarikan peserta didik dalam menggunakan IT dalam pembelajaran. Dari hasil yang didapatkan sebesar 86% siswa tertarik dengan pembelajaran berbasis IT.

Oleh karena itu, pengembangan E-Modul ini merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang melibatkan IT, serta menggunakan sistem pembelajaran *student center*. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. *E- Modul* mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan modul cetak yakni sifatnya yang interaktif sehingga memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan adanya umpan balik (Suarsana & Mahayukti, 2013).

Penggunaan bahan ajar yang menarik juga didukung dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yakni model pembelajaran ARIAS. Model pembelajaran ARIAS merupakan sebuah model pembelajaran motivasi yang terdiri dari lima komponen utama yakni *Assurance, Relevance, Interest, Assesment and Satisfaction* dimana, makna dari kelima komponen tersebut adalah menanamkan rasa percaya diri atau rasa yakin dalam diri siswa, kegiatan pembelajaran memiliki relevansi dengan siswa, berusaha menarik dan

memelihara minat siswa dan diadakan evaluasi serta menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberi penguatan atau *reinforcement* (Falenthine et al., 2021). Oleh karena itu peneliti ingin mengemangkan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan E-Modul berbasis model ARIAS.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*research and development*). Menurut (Widiya et al., 2021) bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah sebuah proses ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas dari produk yang dihasilkan. Salah satu model yang akan digunakan dalam penelitian ini model ADDIE yang terdiri dari lima Langkah yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan yang terakhir evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah yang berbeda yakni di SDN 13 Simpang Haru, Kota Padang dan di SDN 06 Lapai, Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 13 Simpang Haru, Kota Padang yang berjumlah 15 orang dan siswa kelas III SDN 06 Lapai, Kota Padang yang berjumlah 17 orang.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuisisioner) yang digunakan untuk memperoleh data validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi *E-Modul* pada pembelajaran tematik terpadu dengan *QR-Code* berbasis model ARIAS yang diuji oleh para ahli melalui uji coba yang berupa data kevalidan *E-Modul* dan kepraktisan *E-Modul*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil rancangan berupa E-Modul tematik terpadu yang berisikan teks, gambar video dan kuis interaktif yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Analisis kondisi awal yakni dengan melakukan kegiatan studi pendahuluan secara langsung oleh peneliti untuk mengetahui kondisi kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara dan pengisian kuisisioner yang dilakukan, didapat kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan oleh guru yang digunakan saat proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku siswa dan hanya sesekali menggunakan powerpoint sebagai bahan ajar tambahan. Oleh karena itu, siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahapan desain peneliti merancang bahan ajar E-Modul berbasis ARIAS. Adapun hal-hal yang dirancang pada tahapan ini adalah bahan ajar dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 dan sesuai dengan tuntutan SK dan KD, pemilihan sumber belajar yang disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa, rancangan RPP, rancangan materi pembelajaran, dan rancangan kuis interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam E-Modul.

Tahapan berikutnya adalah tahapan pengembangan dimana meliputi uji validitas dan praktikalitas. Adapun validitas E-Modul dilakukan oleh ahli di bidangnya masing-masing yang mencakup ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Tujuan dari validasi ini yakni untuk menentukan berfungsi atau tidaknya suatu produk berdasarkan isi materi, kebahasaan dan kegrafikan. Adapun uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan mengisi angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas E-Modul setelah dilakukannya tahap implementasi.

Adapun hasil dari uji validitas dan uji praktikalitas E-Modul Tematik Terpadu dapat dilihat dalam table berikut ini :

Tabel 1. Hasil Validasi E-Modul

Keterangan	Hasil Validasi
Validasi Materi	97,5 % (Sangat Valid)
Validasi Bahasa	96,8 % (Sangat Valid)
Validasi Media	99% (Sangat Valid)

Tabel 2. Hasil Praktikalitas E-Modul

Keterangan	Hasil Uji Praktikalitas
Guru	87,5 % (Sangat Praktis)
Siswa	97,87 % (Sangat Praktis)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas dari E-Modul ini mendapatkan respon yang baik. Oleh karena itu maka hasil dari penilaian validasi dan praktikalitas E-Modul ini memenuhi kategori valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan bahan ajar E-Modul tematik terpadu dengan QR-Code berbasis model ARIAS pada tema 5 kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yakni sebagai berikut :

1. Bahan ajar E-Modul tematik terpadu dengan QR-Code berbasis model ARIAS pada tema 5 kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan sudah valid baik dari segi materi, bahasa dan juga media.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar E-Modul tematik terpadu dengan QR-Code berbasis model ARIAS pada tema 5 kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria praktis baik dari segi kemudahan penggunaan maupun implementasinya oleh peserta didik.
3. Produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tema 5 Cuaca Subtema 4 Cuaca, Musim dan Iklim pembelajaran 2,3 dan 4 di kelas III Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Prof. Dr. Rida Amini, M.P atas bimbingannya dalam penyelesaian artikel ilmiah ini. Dan juga terimakasih kepada Drs. Syafri Ahmad, S.Pd, M.Pd, Dadi Satria, M.Pd, Winanada Amilia, M.Pd.T selaku validator ahli atas berbagai arahan yang konstruktif yang turut membantu dalam penyelesaian artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R. (2020). Textbook development on character-based active learning strategy using tournament type for elementary School student. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4), 4–8.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042036>
- Arafat, M. & N. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana.
- Falenthine, Y., Ginting, B., & Stephanie, R. (2021). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Penerapan Model Pembelajaran ARIAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 1(1), 9–19.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah
Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

5 *Judul Artikel Jurnal- Penulis (Times New Roman 11, regular, after 0 before 0 italic)*
DOI : xxxx

- Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3), 193. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i3.9800>
- Widiya, M., Lokaria, E., & Sepriyaningsih, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3314–3320.
(Times New Roman 11, Regular, spasi 1, spacing before 6 pt, after 6 pt).
- Amini, R. (2020). Textbook development on character-based active learning strategy using tournament type for elementary School student. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4), 4–8.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042036>
- Arafat, M. & N. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana.
- Falenthine, Y., Ginting, B., & Stephanie, R. (2021). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Penerapan Model Pembelajaran ARIAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 1(1), 9–19.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3), 193. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i3.9800>
- Widiya, M., Lokaria, E., & Sepriyaningsih, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3314–3320.