



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10393 - 10401

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan E-Modul Tematik Terpadu dengan QR-Code Berbasis Model ARIAS pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Amirah Nur Reski^{1✉}, Risda Amini²

Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2}

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. Menurut hasil penelitian awal, guru hanya menggunakan modul konvensional, yang membuat siswa kurang bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis IT dengan memanfaatkan E-Modul harus dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat E-Modul Tematik Terpadu dengan QR-Code untuk tema 5 kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian R&D (*Research & Development*) serta adapun model penelitian yang digunakan yakni adalah model ADDIE yang terdiri atas lima Langkah yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan yang terakhir evaluasi (*evaluation*). 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. Adapun hasil praktikalitas E-Modul bias terlihat dari hasil respon peserta didik dengan presentase sebesar 97,87% dan hasil respon guru dengan presentase sebesar 87,5 % dengan kategori sangat praktis. Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa E-Modul ini telah 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. According to the results of the initial research, teachers only use conventional modules, which make students less enthusiastic about being involved in learning activities. IT-based learning by utilizing E-Modules must be developed as a solution to these problems. The purpose of this research is to make an Integrated Thematic E-Module with a QR-Code for the 5th-grade class III Elementary School theme. The type of research that researchers use is R&D research (Research & Development) and the research model used is the ADDIE model which consists of five steps namely analysis, design, development, implementation, and the last evaluation (evaluation). 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 results of practicality of the E-Module can be seen from the results of student responses with a percentage of 97.87% and the results of teacher responses with a percentage of 87.5% in the very practical category. So, 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) 2022 Amirah Nur Reski, Risda Amini

✉ Corresponding author :

Email : amirahnurreskiii@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4927>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

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

PENDAHULUAN

Tuntutan global menuntut adanya penyesuaian perkembangan teknologi pada pendidikan. Demikian pula, setiap orang harus memiliki kemampuan dan kompetensi yang mumpuni untuk dapat bersaing di masa revolusi ini. Dunia pendidikan saat ini wajib untuk selalu memantau dan beradaptasi dengan perubahan teknologi, salah satunya penyesuaian penggunaannya untuk dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal itu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kegiatan pembelajaran dibuat lebih relevan dan bermakna bagi siswa melalui pembelajaran tematik terpadu. Tujuan pembelajaran tematik adalah untuk mengangkat pengalaman siswa yang memiliki jaringan dari berbagai segi kehidupan dan pengetahuannya guna meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar yang menggunakan tema untuk menghubungkan mata pelajaran dan bukan memisahkannya ke dalam kegiatan pembelajaran terpisah didefinisikan sebagai pembelajaran tematik (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 menjadikan siswa lebih tertarik dan memiliki motivasi 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 itu sendiri adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam menyediakan materi bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Menurut (Prastowo, 2015) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara metodis, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan untuk menumbuhkan lingkungan dan suasana belajar bagi siswa.

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 kuisisioner 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. Adapun keunggulan *E-Modul* berdasarkan penjelasan (Partono, 2019) yakni (1) Penyajian materi lebih menarik karena dilengkapi dengan multimedia seperti gambar, animasi, audio, video, dll. (2) *E-Modul* bersifat lebih interaktif karena peserta didik dapat melakukan evaluasi diri terhadap suatu kompetensi juga dapat melakukan tindak lanjut setelah mengetahui hasil evaluasi yang dapat dilakukan secara mandiri. (3) Penggunaan *E-Modul* juga dapat mengurangi penggunaan kertas, sehingga lebih ramah lingkungan. (4) *E-Modul* dapat digunakan di berbagai *platform digital* seperti laptop, komputer, *PC*, *gadget*, dll.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai sejalan dengan penggunaan bahan ajar yang menarik agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Model pembelajaran ARIAS merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini. 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). Adapun menurut (Dian Prima Dewi, 2015) menjelaskan bahwa model pembelajaran ARIAS adalah sebuah model pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi dari model pembelajaran ARCS dimana model ARIAS ini memiliki lima komponen sekaligus menjadi langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut. Adapun lima langkah atau komponen tersebut adalah *Assurance* (Percaya diri), *Relevance* (sesuai dengan kehidupan siswa), *Interest* (minat dan perhatian siswa), *Assesment* (evaluasi) serta *Satisfaction* (Penguatan). Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan E-Modul berbasis model ARIAS.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah yakni sebagai berikut: kurangnya pemanfaatan IT dalam pembelajaran, dan kurangnya variasi bahan ajar sehingga pembelajaran cenderung monoton dan berpusat kepada guru. Siswa hanya berpatokan kepada buku tematik siswa. Serta, kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi masih kurang. Maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan E-Modul Tematik Terpadu Pengembangan Pengembangan *E- Modul* Tematik Terpadu Dengan *Qr Code (Barcode Scanner)* Berbasis Model Pembelajaran *Arias* Pada Tema 5 di Kelas III Sekolah Dasar.

Mengingat sudah banyaknya penelitian yang dilakukan mengenai E-Modul ini. Maka sangatlah penting merincikan hasil penelitian yang ada, berdasarkan literatur penulis, banyak penelitian yang telah membahas E-Modul dalam pembelajaran seperti pada penelitian (Buchori & Rahmawati, 2017) dengan judul “Pengembangan E-Modul Geometri dengan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar”, (Hidayat, 2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul berbasis Problem Based Learning pada Mata Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI”, (Kuncahyono, 2018) dengan judul “Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, (Qomalasari et al., 2021) dengan judul “Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Materi Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar”, (Sari, 2021) dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran PJOK Berbasis *QR-Code (Barcode Scanner)* pada Tema Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD/MI” dan (Haliza, 2022) dengan judul “Pengembangan *Leaflet* Materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan Berbasis *QR-Code* Berbantu *Google Sites* Untuk Siswa Kelas V SDN Tiron 4”. Pada penelitian ini, menggunakan *leaflet* dengan *QR-Code* untuk materi IPA kelas 4 SD.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan Pengembangan *E- Modul* Tematik Terpadu Dengan *Qr Code (Barcode Scanner)* Berbasis Model Pembelajaran *Arias* Pada Tema 5 di Kelas III Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian R&D (*research and development*). Menurut (Widiya et al., 2021) bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah suatu prosedur ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi keabsahan produk yang diproduksi. Model ADDIE merupakan salah satu model yang akan digunakan dalam penelitian ini. Ini memiliki lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

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 yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuisisioner) yang berguna untuk mendapatkan hasil data validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan 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.

Untuk mengembangkan produk ini, kuesioner kebutuhan akan dilakukan analisis deskriptif-kualitatif dimana data akan disajikan dalam bentuk sejumlah pertanyaan berdasarkan keadaan dan kebutuhan yang ada pada saat penelitian. Angket validasi diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa dan angket praktikalita diberikan kepada guru dan peserta didik dengan menggunakan pengukuran yang merujuk kepada (Violadini & Mustika, 2021) analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan. Hal ini dapat dilihat dari rumus dibawah ini :

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_j} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase validasi per aspek

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden per aspek

$\sum x_j$ = Nilai ideal per aspek

Adapun kategori penskoran validitas E-Modul adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penskoran Validitas E-Modul Tematik Terpadu

Rentang	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Modifikasi dari (Irwan, 2019)

Serta kategori validitas dari pengembangan E-Modul ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Validitas Pengembangan E-Modul

Interval	Kategori	Keterangan
91%-100%	Sangat Baik	Tidak Revisi/ Sangat Valid
81%-90%	Baik	Tidak Revisi/ Valid
71%-80%	Cukup	Revisi/ Cukup Valid
61%-70%	Kurang Baik	Revisi/ Kurang Valid
<50%	Sangat Kurang Baik	Tidak Revisi/ Tidak Valid

Sumber: Adaptasi (Syafriatma & Amini, 2021)

Untuk menentukan nilai validitas serta kriterianya, digunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa bahan ajar E-Modul Tematik Terpadu Dengan Qr Code (Barcode Scanner) Berbasis Model Pembelajaran Arias Pada Tema 5 di Kelas III Sekolah Dasar. 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. Untuk mengembangkan E-Modul ini, peneliti menggunakan jenis 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. Hal ini sejalan dengan pendapat (Purnama, 2016) metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk pembelajaran tertentu serta menguji keefektifannya yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi serta penyebaran produk (*diseminasi*). Tujuan dari penelitian yang menggunakan jenis penelitian dan pengembangan ini di bidang pendidikan antara lain tidak untuk merumuskan maupun menguji teori tetapi menciptakan produk yang efektif yang akan digunakan di sekolah dasar (Imran & Amini, 2020). Salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Dimana, pada model ADDIE terbagi menjadi lima tahapan yakni *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*.

Agar terciptanya bahan ajar E-Module yang sesuai dengan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran, dilakukan analisis untuk mengumpulkan informasi. Analisis kondisi awal, yaitu dengan melakukan studi pendahuluan untuk memastikan keadaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara serta pengisian kuisioner yang dilakukan, didapatkan beberapa permasalahan yakni bahan ajar yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran kurang bervariasi. 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. Maka, dari hasil studi pendahuluan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru belum menginovasikan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Seharusnya guru dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. 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. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Lawe et al., 2021) yang mengatakan bahan ajar yang dinilai mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar yakni adalah bahan ajar elektronik.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik untuk mendapatkan gambaran pembuatan E-Modul sesuai dengan keinginan peserta didik. Dari hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa perlu memiliki bahan ajar yang unik dibandingkan dengan buku biasa. Peserta didik juga menginginkan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan gambar, video, serta kuis yang menarik. Maka dari itu, peneliti menghadirkan sebuah solusi yang dirasa mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik tersebut yakni dengan mengembangkan bahan ajar E-Modul yang praktis digunakan dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat (Fadilah et al., 2021) yang mengatakan bahwa *E-Modul* adalah media digital yang efektif dan efisien yang dapat berupa audio, gambar, maupun audio visual yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

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. Pada tahapan ini juga terbagi menjadi tiga rancangan yakni rancangan materi atau isi, rancangan kebahasaan serta rancangan tampilan atau media yang mana nantinya akan dilakukan penilaian kevalidan dari masing-masing tahapan tersebut.

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. Peneliti meminta penilaian dari satu ahli materi, satu ahli kebahasaan dan satu ahli media serta dua orang wali kelas III dengan masing-masing peserta didik berjumlah 15 orang dan 17 orang. Adapun data yang diperoleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

a. Validasi ahli materi

Tabel 3. Instrumen Validasi E-Modul Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai
1.	Keterbacaan teks
a.	Kemenarikan teks dalam video animasi pecahan senilai menggunakan aplikasi <i>Animaker</i>
b.	Kemudahan Bahasa
c.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar
d.	Kesesuaian penggunaan diksi pada media video animasi
2.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)
a.	Penggunaan bahasa komunikatif meliputi intonasi, pelafalan, jeda dan tekanan
b.	Kesesuaian struktur kata dan kalimat.
c.	Kata yang dipilih merupakan kata yang singkat dan lugas
d.	Penggunaan PUEBI baik dan benar

b. Validasi ahli kebahasaan

Tabel 4. Instrumen Validasi E-Modul Ahli Kebahasaan

No	Aspek yang Dinilai
1.	Materi yang terdapat pada E-Modul mengacu kepada kurikulum 2013
2.	Materi yang terdapat dalam E-Modul menunjang pencapaian kompetensi inti
3.	Uraian materi yang terdapat di dalam E-Modul lengkap
4.	Uraian materi yang terdapat di dalam E-Modul jelas
5.	Konsistensi sistematika penyajian materi
6.	E-Modul yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik

c. Validasi ahli kegrafikan / media

Tabel 5. Instrumen Validasi E-Modul Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai
1	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya tarik
a.	Mengajak peserta didik untuk belajar
b.	Kemampuan media dapat menciptakan rasa senang peserta didik
c.	Tampilan gambar dan warna membuat peserta didik untuk belajar
d.	Gaya tulisan dapat dipahami oleh peserta didik
2	Memberikan interaksi (pemberian stimulus dan respon)Perumusan tujuan menggunakan kalimat yang simpel dan mudah dipahami.
a.	Mendorong peserta didik mengamati dan memahami materi
b.	Menyampaikan maksud dan tujuan dengan jelas
c.	Meningkatnya rasa ingin tahu peserta didik terhadap media pembelajaran
3	Komunikasi visual
a.	Tampilan yang digunakan menarik
b.	Tulisan dapat dibaca dengan baik
c.	Animasi yang digunakan menarik
d.	Sajian materi pembelajaran menarik
4	Tampilan video
a.	Tampilan video jelas
b.	Kualitas video baik
c.	Tulisan dalam video tepat dan jelas

No	Aspek yang Dinilai
	d. Suara dalam video terdengar jelas
5	Layout atau tata letak a. Penempatan gambar dan keterangan tidak mengganggu pemahaman b. Penempatan kegiatan sebagai background tidak mengganggu judul dan teks c. Penempatan animasi tidak mngganggu pemahaman d. Penempatan <i>icon-icon</i> tidak mengganggu pemahaman
6	Gambar dan Foto a. Gambar dan foto jelas b. Gambar dan foto tidak mengganggu pemahaman c. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi
7	a. Desain tampilan menarik dan tidak monoton b. Kemenarikan media c. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> d. Kesesuaian proporsi warna e. Kesesuaian gambar dan animasi

d. Instrumen praktikalitas guru

Tabel 6. Instrumen Praktikalitas Guru Terhadap E-Modul

No	Aspek yang Dinilai
1	Bahasa yang digunakan pada E-Modul sesuai dengan EBI.
2	Materi yang disajikan dalam E-Modul sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik.
3	Bahan ajar E-Modul memudahkan guru dalam mengajarkan materi pada peserta didik.
4	Penempatan gambar dan ilustrasi tepat sesuai dengan urutan materi.
5	Penyajian materi dalam E-Modul dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.
6	Bahan ajar memudahkan guru untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.
7	Visualisasi dalam E-Modul menarik.

e. Instrumen praktikaltas siswa

Tabel 7. Instrumen Praktikalitas Siswa Terhadap E-Modul

No	Aspek yang Dinilai
1	Tampilan E-Modul menarik.
2	Tampilan pada E-Modul membuat peserta didik semangat belajar.
3	Dengan menggunakan E-Modul, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
4	Penyajian gambar, video, dan materi baik
5	Perpaduan warna yang disajikan pada E- Modul sangat menarik.
6	Gambar dan video membuat siswa memahami konsep materi dengan baik.
7	Materi yang disajikan dalam E-Modul dapat dengan mudah dipahami.
8	Materi yang disajikan dalam E-Modul menuntun siswa untuk saling berdiskusi
9	Kalimat yang digunakan dalam E-Modul jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
10	Penggunaan E-Modul mudah dan praktis

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. Berikut adalah

rangkuman hasil dari uji validitas dan praktikalitas dari *E- Modul* Tematik Terpadu Dengan *Qr Code (Barcode Scanner)* Berbasis Model Pembelajaran *Arias* Pada Tema 5 di Kelas III Sekolah Dasar.

Tabel 8. 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 9. Hasil Praktikalitas E-Modul

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

Berdasarkan tabel diatas, 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. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari peserta didik dan guru saat dilakukannya tahapan uji coba. Dimana guru dan siswa berpendapat bahwa *E- Modul* Tematik Terpadu Dengan *Qr Code (Barcode Scanner)* Berbasis Model Pembelajaran *Arias* Pada Tema 5 di Kelas III Sekolah Dasar ini sangat menarik. Hal ini juga terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instruksi dalam E-Modul yang jelas dan ringkas memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri atau bersama dengan seorang guru.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yang menciptakan bahan ajar E-Modul tematik terpadu dengan QR-Code berbasis model ARIAS pada tema 5 kelas III Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan beberapa hal yakni bahan ajar E-Modul tematik terpadu dengan QR-Code berbasis model ARIAS pada tema 5 kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan telah valid baik dari segi materi, bahasa dan juga media. Bahan ajar E-Modul tematik terpadu dengan QR-Code berbasis model ARIAS pada tema 5 kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan telah memenuhi kriteria praktis baik dari segi kemudahan operasional maupun implementasinya oleh peserta didik. Serta, produk yang dihasilkan dikategorikan layak untuk diterapkan 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 saya sampaikan kepada Prof. Dr. Risda Amini, M.P atas bimbingannya dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini. Dan juga terimakasih kepada Drs. Syafrri Ahmad, S.Pd, M.Pd, Dadi Satria, M.Pd, Winanada Amilia, M.Pd.T selaku validator ahli atas berbagai arahan yang membangun 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.
- Buchori, A., & Rahmawati, N. D. (2017). Achmad&Noviana. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(4), 23–29.
- Dian Prima Dewi, T. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, and Satisfaction) Terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep Siswa Kelas Iv Sdn Babatan 1

- 10401 *Pengembangan E-Modul Tematik Terpadu dengan QR-Code Berbasis Model ARIAS pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar – Amirah Nur Reski, Risda Amini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4927>
- Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Fadilah, B. N., Ahmad, J., & Farida, N. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Geometri Transformasi dengan Berbantuan Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i1.pp1-11>
- 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.
- Haliza, S. N. (2022). Pengembangan Leaflet Materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan Berbasis QR Code Berbantu Google Sites Untuk Siswa Kelas V SD Tiron 4. In *FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Issue 8.5.2017).
- Hidayat, A. R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd/M*.
- Imran, A., Amini, R., & Fitria, Y. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Model Learning Cycle 5E di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 343–349. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.691>
- Irwan, H. & A. W. (2019). Implementasi Kahoot ! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Society*, 2(1), 1–19.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE : Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(3), 1–13.
- Lawe, Y. U., Noge, M. D., Wede, E., & Itu, I. M. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Berbasis Budaya Lokal Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 92–102. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.104>
- Partono. (2019). *Pemanfaatan E-Modul dalam Pembelajaran*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Qomalasari, E. N., Karlimah, & Respati, R. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Materi Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1890–1900.
- Sari, S. Y. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Pjok Berbasis Qr-Code (Barcode Scanner) Pada Tema Gerak Dasar Untuk Peserta Didik Kelas I Sd / Mi. *Skripsi*.
- Syafriatma, W., & Amini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1127–1133.
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>
- 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.