

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA
TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN
CANVA DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41
BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN PALOPO untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

Sri Rahayu

1902050074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA
TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN
CANVA DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41
BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN PALOPO untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh;

Sri Rahayu

1902050074

Pembimbing;

- 1. Dr. Munir Yusuf, S .Ag., M. Pd**
- 2. Lilis Suryani, S. Pd., M. Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Rahayu
NIM : 19 0205 0074
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi/tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi/tesis ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 Oktober 2023
Yang Membuat Pernyataan,






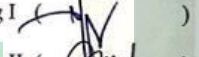
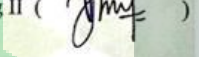
SRI RAHAYU
19 0205 0074

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design pada Kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo* yang ditulis oleh *Sri Rahayu*. Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0205 0074, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *13 Oktober 2023* bertepatan dengan *28 Rabiul Awal 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 13 Oktober 2023
28 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Munir Yusuf, S. Ag., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

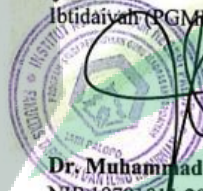
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Pengembangan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design pada Kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo* yang ditulis oleh *Sri Rahayu* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0205 0074, mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari *Jumat*, tanggal *06 Oktober 2023*, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
(Ketua Sidang) 
Tanggal: 11/10/23
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
(Penguji I) 
Tanggal: 11/10/23
3. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
(Penguji II) 
Tanggal: 11/10/23
4. Dr. Munir Yusuf, S. Ag., M.Pd.
(Pembimbing I) 
Tanggal: 11/10/23
5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II) 
Tanggal: 11/10/23

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Dr. Munir Yusuf, S. Ag., M.Pd.
Lilis Suryani, S. Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal :

Yth. Dekan Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sri Rahayu

NIM : 19 0205 0074

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan *Canva Design* pada Kelas V Di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak digunakan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

(Ketua Sidang)

()
Tanggal:

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.

(Penguji I)

()
Tanggal: 11/06/23

3. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

(Penguji II)

()
Tanggal:

4. Dr. Munir Yusuf, S. Ag., M.Pd.

(Pembimbing I)

()
Tanggal:

5. Lilis Suryani, S. Pd., M.Pd.

(Pembimbing II)

()
Tanggal:

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design pada Kelas V Di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo” Setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam atas junjungan Rasulullah Saw. Keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Nabi yang diutus Allah Swt. Sebagai uswatun hasanah bagi seluruh alam semesta. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Pendidikan (S.Pd.) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis banyak menghadapi kesulitan. Namun, dengan ketabahan dan ketekunan yang disertai dengan doa, bantuan, petunjuk, masukan dan dorongan moril dari berbagai pihak, sehingga alhamdulillah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik walaupun penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, Ayahanda Sabri, dan Ibu Patima, yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan peneliti, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada peneliti dan teruntuk nenek tersayang Kamisi, saudara dan saudari tersayang Putri, Ricky Supiyanto, Cinta Piari, Sabrina, Reskih atas doa, dukungan dan motivasi, serta rasa bahagia yang selalu memberikan semangat dalam hidup peneliti. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaj, M.Ag., Selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag, M.HI., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan Perguruan Tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Hj Nursaeni, M.Pd. Selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, M.Si.. Selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd. Selaku Wakil Dekan III, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, yang

selama ini telah banyak membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian penelitian ini.

4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Selaku Pembimbing I dan Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, bantuan dan mengarahkan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. Selaku penguji I dan Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. Selaku dosen penguji II, Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Selaku ketua sidang yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik peneliti yang selalu membantu menyelesaikan masalah dalam hal akademik dan non akademik.
7. Dr. Nurdin K, M. Pd., Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom., dan Nurul Aswar S.Pd., M.Pd. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.
8. Seluruh Dosen dan staf pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi penulis.
9. Kepala unit Perpustakaan IAIN Palopo, Bapak Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. dan segenap karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah memberikan peluang untuk penulis dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

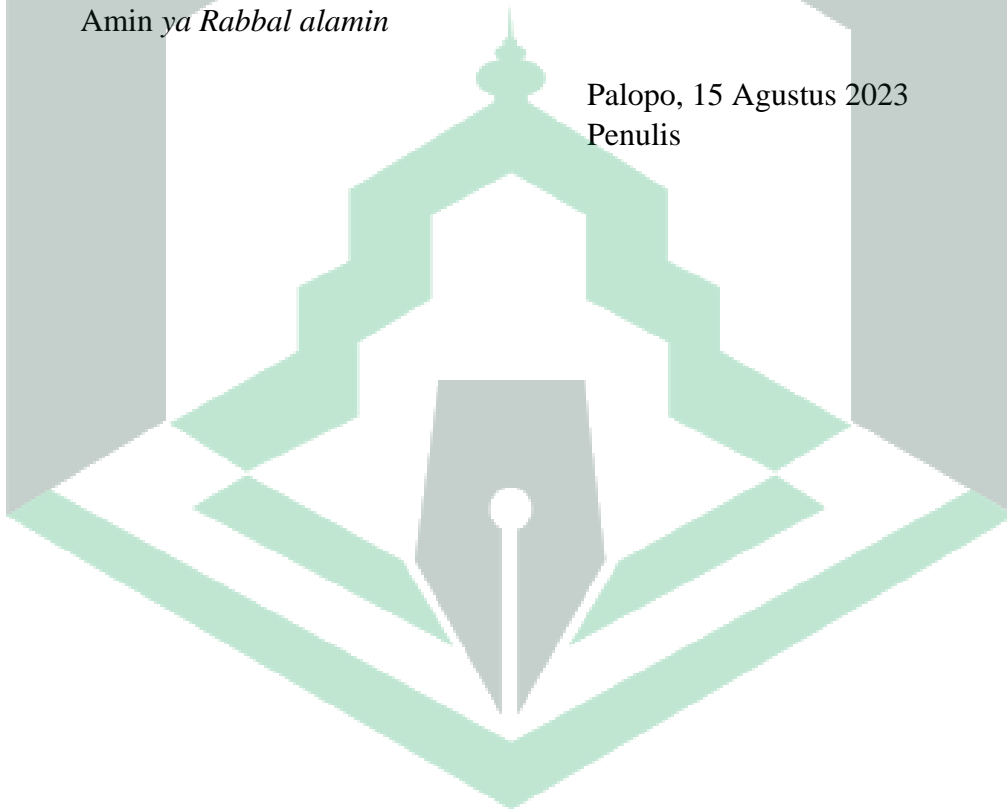
10. Rostina, S.Pd., M.M. Selaku kepala sekolah SDN 41 Batu Putih, Suskarityanti, S.Pd.SD Selaku wali kelas V beserta guru-guru dan staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
11. Peserta didik kelas V SDN 41 Batu Putih yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian ini.
12. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo Angkatan 2019, yang terkhusus kelas PGMI C Alfira, Rabia, Sucianti, Nadia, Filda, Nurul Mujtahida dan semua teman-teman yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu tanpa terkecuali, yang telah memberikan bantuannya dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada Rahmiyani, Hidjra Nur cahya, Babaria, Puja Puspitasari, dan Niar sebagai sahabat yang in shaa Allah until jannah yang selalu sedia mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
14. Teman-teman KKN Desa Marambah 2022 terkhusus untuk Andi Tenri Bali, Sarah Diva Umar Almahdali, Hikma Triani, Jeta, Sarma, Hartati, Iрмаi, Fatma, Khopipa Hasdi dan Harwana yang selalu memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini.
15. Teruntuk diriku sendiri, terima kasih karena telah berhasil melalui proses panjang perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya diri saya mampu

membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri. Terima kasih tetap bertahan dan tetaplah semangat dalam memulai babak baru dalam kehidupan.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi bagi penulis sendiri. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt.

Amin ya Rabbal alamin

Palopo, 15 Agustus 2023
Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	Ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)

ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِي	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِ... اِي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو... اُو	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـَ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجِّينَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقِّ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمِّ	: <i>nu'ima</i>
عُدُّو	: <i>aduwwun</i>

Jika huruf ع ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa , al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*
النَّوْعُ : *al-nau'*
شَيْءٌ : *syai'un*
أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī
Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*
بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān
Nasīr al-Dīn al-Tūsī
Nasr Hāmid Abū Zayd
Al-Tūfī
Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT. = Subhanahu Wa Ta'ala

SAW. = Sallallahu 'Alaihi Wasallam

AS = 'Alaihi Al-Salam

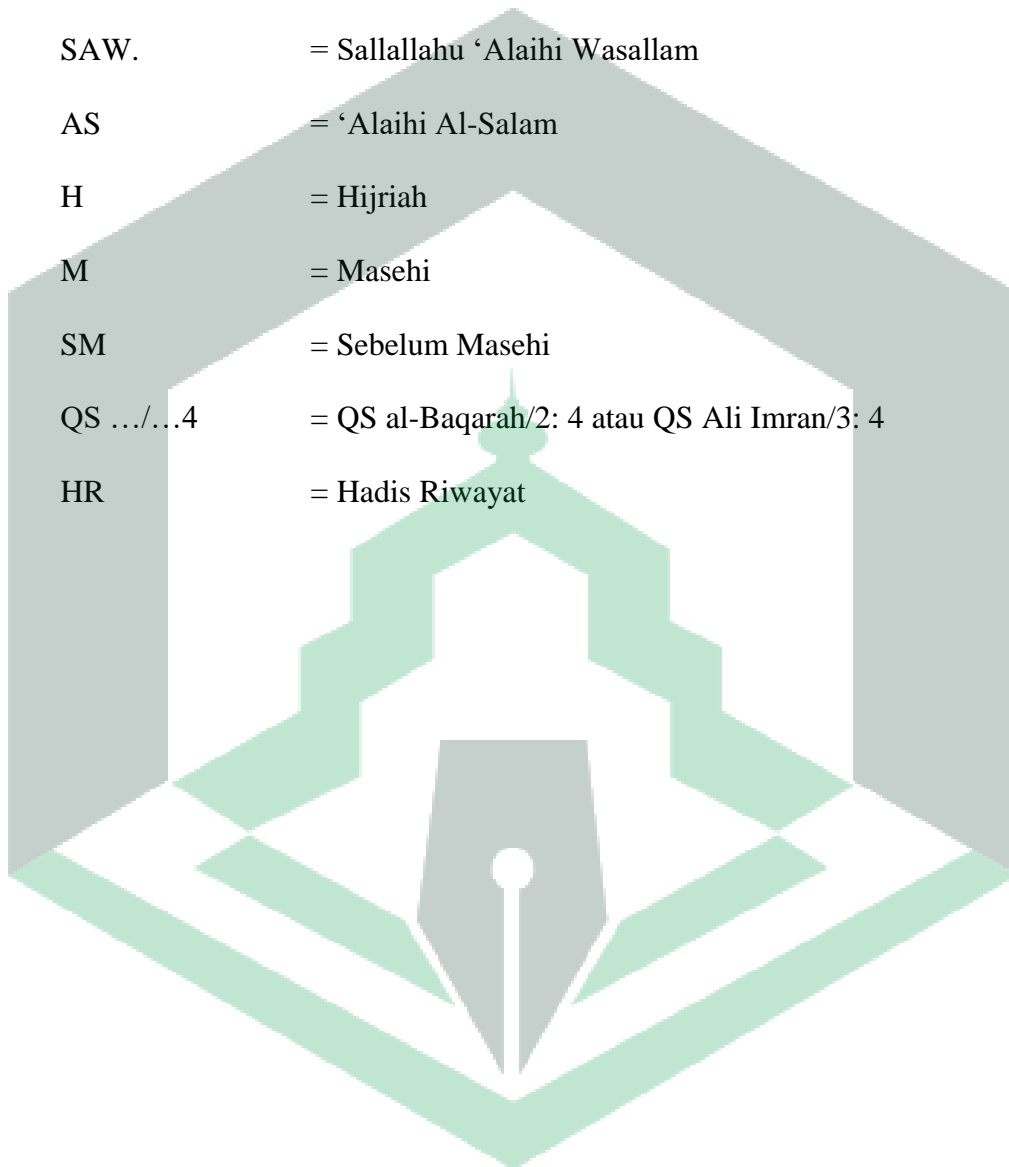
H = Hijriah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

QS .../...4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali Imran/3: 4

HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR AYAT	xx
DAFTAR HADIS	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
ABSTRAK	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	12
B. Landasan Teori	18
C. Kerangka Pikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
C. Subjek dan Objek Penelitian	33
D. Prosedur Pengembangan	34

1. Tahap Penelitian Pendahuluan	34
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	34
3. Tahap Validasi Ahli	34
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
C. Implikasi	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S al-Anbiya/ 21:80.....	1
--	---



DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang menuntut ilmu.....2

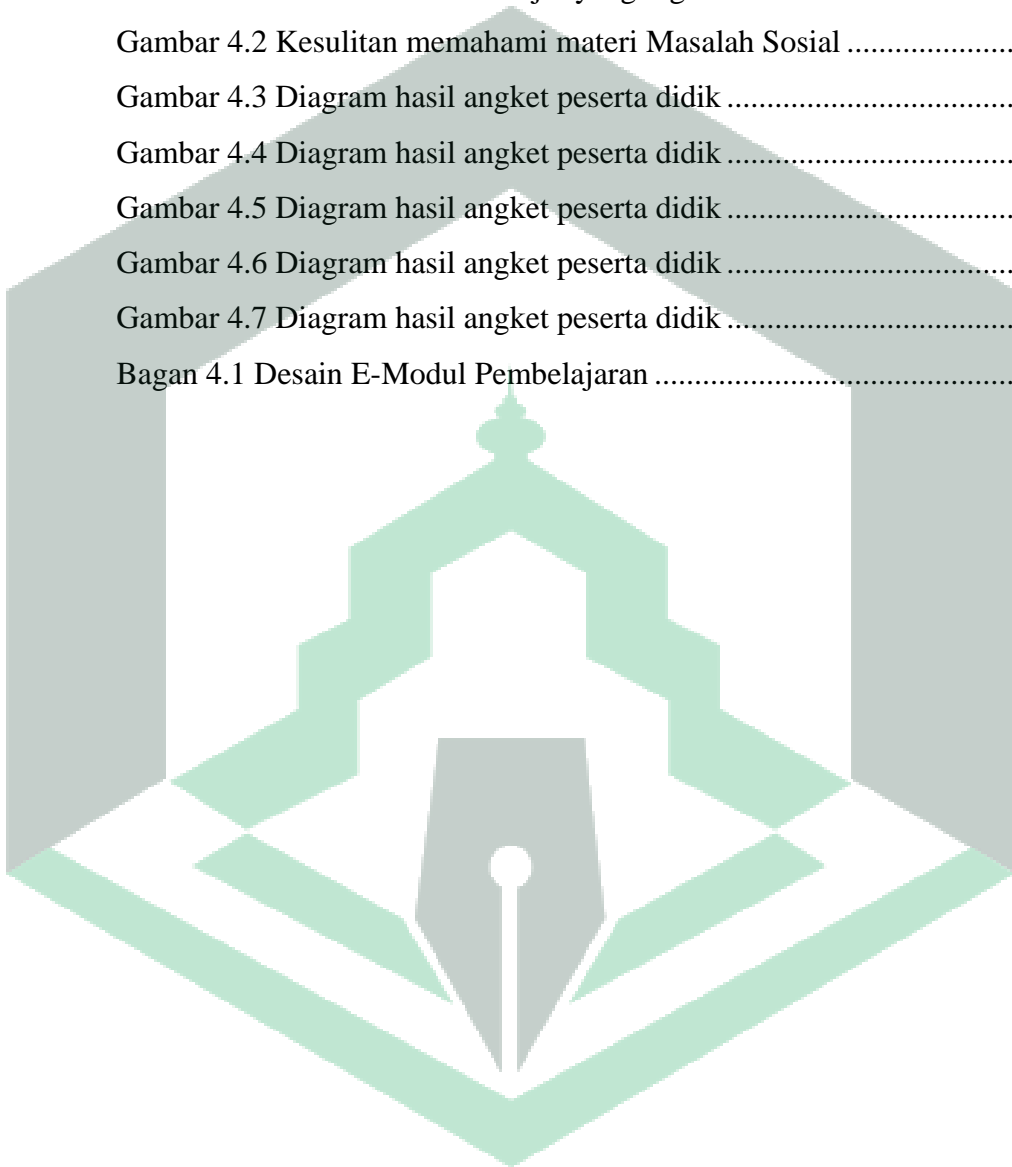


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	16
Tabel 3.1 Nama-nama pakar validator instrument Analisis kebutuhan dan Produk E-Modul pembelajaran.....	35
Tabel 3.6 Pengategorian Validasi	39
Tabel. 3.7 Kategori Kepraktisan E-Modul Pembelajaran	40
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	41
Tabel 4.2 Nama-nama Validator	53
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.5 Uji Validasi Ahli Desain.....	57
Tabel 4.6 Revisi E-Modul Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli.....	59
Tabel 4.7 E-Modul Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi Berdasarkan Hasil validasi Para Ahli.....	60
Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas E-Modul Pembelajaran.....	64
Tabel 4.9 Hasil Praktikalitas Guru Kelas V.....	65

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir	29
Gambar 3.1 Denah Lokasi.....	33
Gambar 4.1 Kesesuaian Bahan ajar yang digunakan Guru.....	44
Gambar 4.2 Kesulitan memahami materi Masalah Sosial	45
Gambar 4.3 Diagram hasil angket peserta didik	45
Gambar 4.4 Diagram hasil angket peserta didik	47
Gambar 4.5 Diagram hasil angket peserta didik	48
Gambar 4.6 Diagram hasil angket peserta didik	50
Gambar 4.7 Diagram hasil angket peserta didik	50
Bagan 4.1 Desain E-Modul Pembelajaran	52



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 pedoman instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 2 validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 3 Hasil wawancara guru analisis kebutuhan
- Lampiran 4 pedoman instrumen angket peserta didik analisis kebutuhan
- Lampiran 5 Hasil angket peserta didik analisis kebutuhan (1)
- Lampiran 6 validasi instrumen angket peserta didik analisis kebutuhan (1)
- Lampiran 7 pedoman instrumen angket peserta didik analisis kebutuhan(2)
- Lampiran 8 validasi instrumen angket peserta didik analisis kebutuhan (2)
- Lampiran 9 Hasil angket peserta didik analisis kebutuhan (2)
- Lampiran 10 lembar uji validitas produk ahli materi
- Lampiran 11 Lembar uji validitas produk ahli bahasa
- Lampiran 12 Lembar uji validitas produk ahli desain
- Lampiran 13 Lembar uji validasi angket praktikalitas guru
- Lampiran 14 Lembar hasil uji praktikalitas guru
- Lampiran 15 Lembar uji validasi angket praktikalitas peserta didik
- Lampiran 16 Lembar hasil angket praktikalitas peserta didik
- Lampiran 17 Rpp Kelas V subtema 3 Pembelajaran 8
- Lampiran 18 Dokumentasi
- Lampiran 19 Surat izin penelitian dari DPMPTSP
- Lampiran 20 Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 21 Surat keterangan mampu membaca *al-qur'a*
- Lampiran 22 Hasil cek plagiarisme E-Modul Pembelajaran

ABSTRAK

Sri Rahayu, 2023. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva *Design* Pada Kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Lilis Suryani

Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran karena buku paket yang di gunakan pendidik dalam proses pembelajaran kurang menarik minat peserta didik. Skripsi ini membahas tentang E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva *Design* Pada Kelas V SDN 41 Batu putih Kota Palopo, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, kevaliditan, kepraktisan, dengan e-modul pembelajaran Tema 6 materi masalah sosial Kelas V SDN 41 Batuputih Jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) tahap analisis, (2) tahap *design*, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, test dan pemberian angket kepada peserta didik dan tenaga pendidik. Kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul pembelajaran Tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* kelas V di SDN 41 Batuputih Kota Palopo yang divalidasi oleh 3 validator yaitu validator media dengan nilai 93% (sangat valid), validator materi sebesar 95% (sangat valid), dan validator bahasa sebesar 92% (sangat valid). Serta persentase rata-rata nilai dari ketiganya sebesar 93,% (sangat valid). Untuk hasil uji kepraktisan guru diperoleh nilai sebesar 100% (sangat praktis) dan hasil uji kepraktisan peserta didik diperoleh dengan nilai yaitu 87,72% (sangat praktis).

Kata Kunci: E-Modul, Masalah Sosial, Canva *Design*

ABSTRACT

Sri Rahayu, 2023. "Development of Learning E-Modules on Theme 6 Social Issues Material with the Help of Canva Design in Class V of SDN 41 Batu Putih, Palopo City." Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Munir Yusuf and Lilis Suryani

Students are less active in the learning process because the textbooks used by educators in the learning process do not attract students' interest. This thesis discusses the e-module learning on Theme 6 Social Problems Material with the help of Canva Design in Class V of SDN 41 Batuputih, Palopo City. This research aims to analyze, validity, practicality, with e-module learning Theme 6 material on social problems for Class V SDN 41 Batuputih Type of development research or Research and Development (R & D) with the ADDIE development model. Consists of 5 stages, namely: (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage, and (5) evaluation stage. The data collection techniques used were interviews, documentation, texts and giving questionnaires to students and teaching staff. Then analyzed qualitatively and quantitatively.

This research produced a product in the form of an e-module learning Theme 6 material on social issues assisted by Canva design for class V at SDN 41 Batuputih Palopo City which was validated by 3 validators, namely the media validator with a score of 93% (very valid), the material validator with a score of 95% (very valid), and language validator of 92% (very valid). And the average percentage value of the three is 93.33% (very valid). For the results of the teacher's practicality test, a score of 100% (very practical) was obtained and the results of the student's practicality test were obtained with a score of 87,72% (very practical).

Keywords: E-Module, Social Issues, Canva Design

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi pendidikan punya tujuan khusus dalam peningkatan melalui proses pembelajaran pada saat ini. Namun belum di ketahui pasti sejauh mana proses dan tolak ukur dalam hasil mengajar yang mengkhhususkan pada tujuan yang sudah dilaksanakan.ada beberapa poin dalam teknologi pendidikan ini yang membuat beberapa perbedaan terkait bagaimana hasil teknologi yang kuncinya mengaruh kepada kesuksesan dalam pendidikan hampir tidak mungkin,namun dalam perspektif lain ada kemungkinan teknologi pendidikan ini menunjukkan prosedur atau metodologi yang dapat di terapkan¹. Teknologi pendidikan merupakan usaha yang sungguh-sungguh untuk memperbaiki metode mengajar dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmiah yang membuktikan keberhasilan dalam bidang-bidang lain. Oleh karena itu, teknologi dapat dijadikan fasilitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

Sesuai persepektif agama Islam dibolehkan bahkan dianjurkan penggunaan teknologi jika hal tersebut mengubah keadaan menjadi lebih baik. Sebagaimana Allah swt. Berfirman dalam Q,S. Al-Anbiya/21:80 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ لَهُ صِنْعَةَ لُبُوسٍ لَّكُمْ لِيُخْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ٨٠

¹ Miasari, Rahmalia Syifa, et al."Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju." Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi 2.1 (2022): 53-61.

Terjemahnya:

“Kami mengajarkan pula kepada Daud cara membuat baju besi untukmu guna melindungimu dari serangan musuhmu (dalam peperangan). Maka, apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?²

Ayat tersebut menceritakan tentang bagaimana Allah Swt. Mengajarkan sesuatu yang baru/teknologi pada Nabi Daud as berupa baju besi (guna pelindung dalam peperangan) yang dahulu baju peperangan hanya berbentuk tameng.³ Maka hendaknya manusia mensyukuri atas ilham teknologi yang dikaruniakan kepada Nabi Daud.

Karena itu menjadi persoalan bagi martabat kemanusiaan bagaimana memadukan kemampuan mekanik manusia untuk menciptakan teknologi, dengan pemeliharaan nilai-nilai fitrahnya. Bagaimana mengarahkan teknologi sehingga dapat berjalan seiring dengan nilai-nilai Rabbany, atau dengan kata lain bagaimana memadukan antara *fikir*, *dzikir*, *ilmu*, dan *iman*.

Dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu dari Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam, beliau bersabda:

وَحَدَّثَنَا زُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ حَدَّثَنَا رَوْحُ بْنُ عُبَادَةَ حَدَّثَنَا زَكَرِيَّا بْنُ إِسْحَاقَ حَدَّثَنَا أَبُو الزُّبَيْرِ عَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ دَخَلَ أَبُو بَكْرٍ يَسْتَأْذِنُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَوَجَدَ النَّاسَ جُلُوسًا بِبَابِهِ لَمْ يُؤْذَنَ لِأَحَدٍ مِنْهُمْ..... إِنَّ اللَّهَ لَمْ يَبْعَثْنِي مُعْتَبًا وَلَا مُتَعَبًا وَلَكِنْ بَعَثَنِي مُعَلِّمًا مُيسِّرًا. (رَوَاهُ مُسْلِمٌ).

² Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta Timur: Ummul Qura', 2019)

³ *Tafsir Ibnu Katsir*, 10th ed. (Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2017).

Artinya: “Dan telah menceritakan kepada kami Zuhair bin Harb telah menceritakan kepada kami Rauh bin Ubadah telah menceritakan kepada kami Zakariya` bin Ishaq telah menceritakan kepada kami Abu Az Zubair dari Jabir bin Abdillah, dia berkata; Suatu ketika Abu Bakar pernah meminta izin kepada Rasulullah saw. untuk memasuki rumah beliau dan dia mendapati beberapa orang sedang duduk di depan pintu rumah beliau dan tidak satu pun dari mereka yang diizinkan masuk.....Sesungguhnya Allah swt. tidak mengutusku sebagai orang yang kaku dan keras, akan tetapi Dia mengutusku sebagai seorang pendidik dan memudahkan urusan”. (HR. Muslim).⁴

Pendidikan harus diarahkan bagi terbentuknya kepribadian Islam anak didik dan membina mereka agar menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta tsaqafah Islam. Pendidikan juga harus menjadi media utama bagi dakwah dan menyiapkan anak didik agar kelak menjadi kader umat yang akan ikut memajukan masyarakat Islam. Pendidikan dianggap tidak berhasil apabila tidak menghasilkan keterikatan pada syariat Islam walaupun peserta didik menguasai ilmu pengetahuan. Pendidikan Islam adalah upaya sadar yang terstruktur, terprogram, dan sistematis yang bertujuan mengembangkan manusia yang berkepribadian Islam, menguasai tsaqofah Islam, dan menguasai ilmu kehidupan (sains teknologi dan seni) yang memadai, dan selalu menyelesaikan masalah kehidupan sesuai dengan syariat Islam.

Seiring perkembangan teknologi, modul di kembangkan ke arah elektronik dengan menggunakan aplikasi canva desain yang lebih menarik. Modul dapat ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga disebut istilah modul elektronik (e-modul). E-modul suatu bentuk penyajian materi belajar mandiri yang disusun secara sistematis menjadi unit-unit pembelajaran terkecil

⁴ Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. At-Thalaq, Juz. 1, No. 1478, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 691-692

untuk mencapai pembelajaran spesifik yang disajikan dalam format elektronik di mana terdapat animasi, audio, navigasi, dan membuat pengguna lebih interaktif untuk membuatnya.

Modul Elektronik suatu bentuk penyusunan bahan ajar mandiri secara sistematis kedalam satuan pembelajaran tertentu dan menyajikannya dalam Format elektronik seperti File, Doc, Exe, dan Pdf. Video pembelajaran, animasi, dan Audio memperkaya pengalaman belajar dan membuat peserta didik lebih interaktif dan antusias. Modul elektronik ini dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih nyaman untuk dibawa kemanapun anda pergi⁵. Modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terorganisir dan menarik serta memiliki tingkat interaksi yang tinggi. Bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Aplikasi yang digunakan di dalam penelitian ini tentunya aplikasi canva yang digunakan sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran Informatika.

Aplikasi canva memiliki sebagai fitur yang bisa digunakan untuk membuat sebuah desain dan menyediakan beragam contoh desain. Penggunaan aplikasi canva dapat membuat macam-macam karya dalam bentuk visual, yaitu logo, poster, presentasi, proposal, atau desain sebuah produk, tidak hanya itu saja, penggunaan aplikasi canva bisa menambahkan atau memberikan efek pada foto⁶. Canva juga bisa digunakan melalui handphone, laptop atau komputer dan tersambung dengan internet. Canva menghubungkan semua orang untuk dengan

⁵ Eva, Yunita. 2022 Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Satu semester di Kelas V SD/MI. Diss. UIN Raden Intan Lampung.

⁶ Wahidin, Ahmad Jurnaidi, et al. "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media peningkatan pengetahuan desain anak asuh Yayasan Darrusalam Depok." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2.3 (2022): 799-806.

mudah membuat berbagai macam jenis desain secara online, dengan desain yang beragam dan menarik dari canva membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Memberikan pembaharuan proses pembelajaran didesain menggunakan aplikasi canva, dapat memberikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya, terutama saat pembelajaran IPS berdampak meningkatkan motivasi belajar.

Pembelajaran IPS dapat membentuk kepribadian dan watak peserta didik, agar dapat menjadi individu yang bermartabat, berwawasan luas, dan berguna bagi negara, masyarakat, serta dirinya sendiri. Berbagai gejala dan fenomena yang ada disekeliling, baik yang ditimbulkan oleh aktifitas manusia terhadap alam maupun sebaliknya merupakan esensi dari kajian IPS, misalnya melalui permasalahan sosial yang ada di daerah sekitarnya.

Berdasarkan hasil dari pra-penelitian yang dilakukan peneliti, hasil wawancara di SDN 41 Batu Putih dengan narasumber yang merupakan wali kelas V (Lima)⁷, diperoleh informasi bahwasanya dalam proses pembelajaran tematik sebelumnya pendidik belum menggunakan modul sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Sekolah dasar tersebut hanya menggunakan bahan ajar buku paket kurikulum 2013 pegangan peserta didik dan pendidik saja, sehingga peserta didik kurang berperan aktif dalam proses-proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini membuat peserta didik kesulitan untuk memahami isi dari buku paket tersebut. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran karena buku paket yang di gunakan pendidik dalam proses pembelajaran kurang menarik minat

⁷ Suskarityanti, S.Pd.SD “Proses pembelajaran kelas V SDN 41 Batuputih, Wawancara, Januari 10, 2022.

peserta didik, dalam hal ini, di perlukan suatu strategi agar peserta didik tersebut tetap aktif. Maka, pendidik harus mampu menyiapkan materi dan strategi pembelajaran yang tepat untuk semua kegiatan pembelajaran di kelas. Namun pada kenyataan di lapangan yang terjadi saat ini dalam proses pembelajaran disekolah, hanya mengandalkan buku paket untuk bahan yang di gunakan⁸, di sisi lain, belum banyak pendidik yang menciptakan bahan ajar untuk dapat memudahkan peserta didik belajar secara mandiri.

Proses pembelajaran pendidik juga kurang memanfaatkan teknologi digital yang ada dan pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran maka dapat di lihat bahwa sebagian besar proses pembelajaran, yang di lakukan masih *berpusat kepada guru*, dalam hal ini peserta didik kurang mengeksplorasi pengetahuannya karena pendidik tidak menekankan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, terlihat juga peserta didik yang kurang termotivasi mengikuti pembelajaran terlihat peserta didik ribut dan mengganggu temannya karena tidak bersemangat dalam memperhatikan pendidik menyampaikan materi.⁹

Saat ini pendidik lebih menggunakan buku paket peserta didik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Literasi sains juga sangat penting di kuasai oleh setiap individu, karena setiap individu dituntut untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan. Pendekatan seperti ini peserta didik dapat mengerti pelajaran dengan mudah karena dalam pembelajaran yang di sajikan materi dalam

⁸ Observasi “Proses pembelajaran Kelas V SDN 41 Batu Putih, 2022.

⁹ Effendi, D., Wahidy, A. 2019. Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.

bentuk e-modul pembelajaran yang berisi berbagai ringkasan materi, bentuk gambar yang menarik, dengan demikian bahan ajar e-modul pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam proses pembelajaran tematik. Kelebihan dari e-modul pembelajaran adalah dapat di gunakan dimana saja dan menjadi lebih praktis untuk dibawa kemana saja. Perangkat elektronik dapat menyajikan informasi dengan baik dan menarik, serta memiliki interaksi yang tinggi. Proses pembelajaran tidak lagi mengandalkan guru sebagai salah-satunya sumber informasi.

Solusi mengatasi permasalahan yang muncul berdasarkan penelitian yang di lakukan peneliti, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar yang berupa e-modul pembelajaran sehingga dapat diakses secara offline berupa satuan elektronik, diakses di mana saja. Peneliti berharap materi pembelajaran e-modul Pembelajaran Berbantuan canva *design* akan membantu peserta didik memecahkan masalah pembelajaran dan memotivasi pendidik untuk mengajar

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan Siswa terhadap E-Modul pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva *design* pada Siswa Kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo?
2. Bagaimanakah Kevalidan E-Modul pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva *design* pada Siswa Kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo?

3. Bagaimanakah Kepraktisan E-Modul pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva *design* pada Siswa Kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui analisis kebutuhan dalam E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi masalah Sosial Berbantuan Canva *design* pada Siswa Kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo di Butuhkan
2. Untuk Mengetahui kevalidan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi masalah sosial Berbantuan Canva *design* pada Siswa Kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.
3. Untuk Mengetahui kepraktisan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Sosial Berbantuan Canva *design* pada Siswa Kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat terutama di dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar, adapun manfaat dari penelitian yang di harapkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah wawasan maupun pengetahuan mengenai materi masalah sosial serta hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi penelitian berikutnya yang dilakukan khususnya terkait dengan materi masalah sosial di sekolah dasar serta penggunaan E-Modul Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan agar siswa dapat meningkatkan spesifikasi diri yang tinggi serta memanfaatkan teknologi yang telah ada sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai petunjuk tambahan yang dapat di gunakan dalam memahami psikologis siswa, juga agar dapat memperbaiki pelaksanaan pembelajaran serta menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas dalam hal teknik maupun metode dalam sistem pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Sebagai suatu masukan yang mampu mengembangkan mutu sistem pembelajaran di sekolah

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peneliti tentang bagaimana mengembangkan E-Modul Pembelajaran berbantuan *canva design* dan sebagai rujukan untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Dengan demikian dapat di lakukan perbaikan pada penelitian selanjutnya sehingga di harapkan dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain terlebih untuk dunia pendidikan

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan E-Modul learning materi masalah sosial berbantuan *canva design* dengan model pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), khususnya pada materi Masalah Sosial di kelas V dengan spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa E-Modul Pembelajaran Pada materi masalah sosial.
2. E-Modul Pembelajaran dibuat dengan aplikasi *canva design*. Berdasarkan analisis yang telah diberikan kepada peserta didik dan pendidik, desain E-modul Pembelajaran dibuat secara menarik dengan tambahan gambar yang sesuai dengan usia peserta didik.
3. Bahan ajar yang dikembangkan memuat materi Tema 6 Subtema 3 di kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.

F. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan penulis pada penelitian ini adalah:

- a. Sekolah membutuhkan tambahan bahan ajar yakni E-Modul Pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- b. Produk yang dihasilkan dapat menjadi alternatif dapat mengatasi permasalahan yang ada di sekolah

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Produk yang di hasilkan adalah E-Modul Pembelajaran terbatas pada materi masalah sosial di kelas V SD/MI.
- b. Materi masalah sosial terbatas pada tema 6 subtema 3 pertemuan 8-9
- c. Dapat di akses secara online.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penulis telah melaksanakan penelusuran dan kajian terhadap berbagai sumber atau referensi yang memiliki kesamaan atau relevansi materi pokok permasalahan dalam penelitian. Kajian pustaka yang digunakan peneliti sebagai rujukan perbandingan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Modul Elektronik Tematik Berbasis Lingkungan Hidup dan Kearifan Lokal Untuk Peserta Didik SD/MI.

Produk yang telah dikembangkan berupa modul elektronik tematik telah diuji kelayakannya dengan menggunakan uji validasi yang dilakukan oleh para ahli, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan menggunakan respon peserta didik dengan rincian sebagai berikut: Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor presentase 82,8% dengan kriteria “Sangat Baik”, validasi ahli media mendapatkan skor presentase 94,75% dengan kriteria “Sangat Baik”, validasi ahli bahasa mendapatkan skor presentase 96,6% dengan kriteria “ Sangat Baik”, dan mendapatkan skor respon peserta didik , dengan memiliki rata-rata presentase 89,8% kriteria sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa modul elektronik tematik layak digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah. Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan respon peserta didik dengan cara memberikan angket kemenarikan modul dan memberikan uji coba yang dilakukan oleh uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Uji coba kelompok kecil dilakukan di MIN 8 Bandar Lampung mendapatkan skor presentase sejumlah 89,6% dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji kelompok besar mendapatkan skor presentase sejumlah 90% dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa modul elektronik.¹⁰

Adapun persamaan dari peneliti ini adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar modul elektronik, dan sama-sama menggunakan model penelitian ADDIE, menggunakan subjek yang sama SD/MI. Sedangkan perbedaannya pada objek yang akan dibahas, pada peneliti ini mengembangkan tentang modul tematik berbasis Lingkungan hidup dan kearifan lokal sedangkan pada peneliti yang akan diteliti akan membahas tentang E-modul Pembelajaran pada materi masalah sosial berbantuan *canva design*.

2. Pengembangan E-Modul berbasis aplikasi *canva* digital tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

Hasil Peneliti, nilai rata-rata dari lembar angket kepraktisan guru dan siswa kelas 3 sekolah dasar memperoleh 95,31%. Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *canva* digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar dinyatakan sangat praktis. Untuk mengetahui keefektifan maka dilakukan tes hasil belajar siswa dengan mengerjakan tugas evaluasi yang telah tersedia pada E-Modul tersebut. Kriteria yang dimiliki UPT SD Negeri Kedawung 03 untuk dinyatakan tuntas harus berada di atas KKM, yaitu ≥ 75 . Nilai rata-rata yang diambil dari 10 anak memperoleh hasil 90,5. Sehingga keefektifan E-Modul

¹⁰ Elza, Mery Nurliza, 2022. Pengembangan Modul Elektronik Tematik Berbasis Lingkungan Hidup dan Kearifan Lokal Untuk Peserta Didik SD/MI. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar dinyatakan efektif¹¹, dari hasil pembahasan yang telah dijabarkan, bahwa E-Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan perangkat E-Modul menggunakan canva dan sama-sama menggunakan model penelitian ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian ini menerapkan materi manfaat hewan bagi manusia sedangkan peneliti menerapkan materi masalah sosial kemudian peneliti ini menggunakan subjek siswa kelas III SD/MI sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas V SD/MI. serta basisnya. Penelitian ini mengembangkan produk berbasis canva digital sedangkan peneliti mengembangkan produk menggunakan canva.

3. Pengembangan Digital *Scrapbook* berbantuan Aplikasi Canva untuk pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Produk digital *scrapbook* berbantuan aplikasi canva dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok yang dikembangkan, dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penelitian validator ahli media dengan nilai sebesar 97,1% termasuk dalam kriteria sangat valid, ahli materi dengan nilai sebesar 88% termasuk dalam kriteria sangat valid, dan ahli bahasa dengan nilai

¹¹ Wilujeng, dkk. 2021 "Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Vol. 5. No. 1.

sebesar 88% termasuk dalam kriteria sangat valid sehingga di dapat nilai rata-rata penilaian sebesar 91,0% termasuk dalam kriteria sangat valid.¹²

Produk digital scrapbook berbantuan aplikasi canva dinyatakan sangat praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari angket respon peserta didik pada tahap one-to-one dengan rata-rata penilaian sebesar 90,2% termasuk dalam kategori sangat praktis dan rata-rata penilaian angket respon peserta didik pada tahap small group sebesar 92,0% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, produk digital *scrapbook* berbantuan aplikasi canva dinyatakan valid dan praktis. diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa lebih dikembangkan pada pembelajaran dan materi lain di sekolah dasar dan dapat diujicobakan pada skala besar untuk mendapatkan efektivitas dari produk digital scrapbook berbantuan aplikasi canva.

Adapun persamaan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan canva dan menggunakan kelas V sebagai subjek penelitian. Sedangkan perbedaanya yaitu peneliti ini mengembangkan produk digital *scrapbook* sedangkan peneliti mengembangkan E-Modul Pembelajaran. Selain itu peneliti ini menerapkan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompo, sedangkan peneliti menerapkan materi masalah sosial dan penelitian ini menggunakan model penelitian Hannafin and Peck sedangkan peneliti menggunakan model penelitian ADDIE.

¹² Mevia, dkk. 2022. Pengembangan Digital Scrapbook Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Geography. Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Vol 10. NO. 2

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Elza Mery Nurliza	Intan Wahyu Wilujeng, Dr. Sudi Dul Aji M. Si, Ernelia Dwi Yasa, M.Pd	Sania Marta Mevia, Murjainah, Puji Ayuruchmawati	Sri Rahayu
2	Tahun Penelitian	2022	2021	2022	2023
3	Model Pengembangan	ADDIE	ADDIE	Hanafin and Peck	ADDIE
4	Materi	TEMATI K (IPA, IPS, Matematika)	Manfaat Hewan Bagi Manusia	IPS	Masalah Sosial
5	Tingkat Subjek Penelitian	SD/MI	SD\MI	SD\MI	SD\MI
6	Kegiatan Uji Coba	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung
7	Judul Penelitian	Pengembangan Modul Elektronik Tematik Berbasis Lingkungan Hidup dan Kearifan Lokal Untuk SD/MI	Pengembangan E-Modul berbasis aplikasi canva digital tentang Manfaat	Pengembangan Digital <i>Scrapbook</i> berbantuan Aplikasi Canva untuk pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.	Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva <i>Design</i> Pada Kelas V Di SDN 41 Batu Putih

			Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.		
--	--	--	---	--	--

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut yang relevan, peneliti dapat mengemukakan bahwa penelitian ini adalah penelitian pengembangan namun terdapat perbedaan yakni pada materi penelitian, waktu penelitian, metode penelitian, tempat penelitian dan subjek penelitian. Penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan E-Modul pembelajaran pada Tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* di kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.

B. Landasan Teori

1. Model Pengembangan ADDIE

Pengembangan merupakan suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹³

Model pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini yakni model pengembangan ADDIE. Pemilihan model tersebut didasari atas pendapat Puspasari yang menyatakan bahwa, model pengembangan ADDIE merupakan model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional. Model ini dapat di gunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.¹⁴

ADDIE Merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model ADDIE memiliki lima tahapan di dalam mendesain pembelajaran sebagai berikut:

1. Pada tahap *Analysis* (Analisa) merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik (analisis kebutuhan mengidentifikasi masalah, dan analisis tugas). Sehingga output yang kita

¹³ Gagne dan Brings, *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran* (Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdikbud, 2003), 266

¹⁴ Ratih Pupasari, ““Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie,” *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3, no. 1 (4 Januari 2019): 137, , <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.

hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2. Tahap *design* (Rancangan) merupakan proses yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang strategi pembelajaran dan media yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.
3. Tahap *Development* (Pengembangan) adalah proses mewujudkan *blueprint* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain di perlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi) yaitu langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Tahap ini semua yang telah dikembangkan harus diimplementasikan atau diterapkan pada kondisi yang sesungguhnya.
5. Tahap *Evaluation*, merupakan proses untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.¹⁵

¹⁵ Hamzah B. Uno dan Abd Rahman K. Ma'ruf, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 3 (1 Desember 2016): 169–85, <https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>.

2. E-Modul Pembelajaran

a. Pengertian E-Modul

E-Modul merupakan inovasi terbaru dari modul cetak, dimana modul elektronik ini bisa diakses dengan bantuan komputer yang sudah terintegrasi dengan perangkat lunak yang mendukung pengaksesan e-modul. E-modul juga merupakan media pembelajaran digital yang disusun sistematis sehingga peserta didik dapat belajar mandiri dan memecahkan masalah yang ada, maka disimpulkan bahwa e-modul merupakan bahan ajar digital yang disusun sistematis yang disajikan dalam bentuk elektronik.¹⁶ Dari uraian diatas dapat disimpulkan e-modul adalah suatu bahan ajar yang memiliki komponen-komponen pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai bahan ajar elektronik.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang besar pada proses pengajaran. Teknologi informasi sering di gunakan sebagai sarana atau alat untuk menyediakan kegiatan pembelajaran. Salah satu penerapan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran adalah modul elektronik (e-modul) seperti buku teks telah berubah dari bentuk cetak asli kebentuk elektronik.

b. Karakteristik E-Modul

1. kuran filenya relatif kecil, dapat disimpan dalam *flash disk*, mudah dibawa, dapat digunakan secara offline, dan dapat di buka kapan saja, dimana saja dengan komputer atau laptop.
2. Ada tautan yang memungkinkan anda menyelusuri materi secara linear dan non linear, membimbing peserta didik keinformasi spesifik.

¹⁶ Eva, Yunita. 2022. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Problem Dased Learning Pada Satu semester di Kelas V SD/MI. Diss. UIN Raden Intan Lampung.

3. Modul elektronik ini juga dilengkapi dengan animasi-animasi dan simulasi praktis, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara utuh melalui penilaian mandiri secara interaktif.

4. E-modul ini dicirikan oleh ukuran yang relatif kecil, yang dapat disimpan di USB Flash drive atau ponsel, dan dapat dilihat kapan saja di mana saja. Tautan disediakan untuk menemukan lebih banyak informasi material. Dilengkapi pula dengan animasi dan simulasi modul elektronik untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan menyerap topik.

Adapun Karakteristik yang harus diperhatikan dalam pengembangan yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone* (berdiri sendiri), adaptif dan bersahabat.

a. *Self instruction*

Self instruction merupakan salah satu karakteristik yang dimiliki e-modul, yaitu dapat digunakan oleh individu tanpa bantuan dari individu lain.

b. *Self contained*

Karakteristik selanjutnya dari e-modul adalah *self contained* yaitu keseluruhan materi pembelajaran yang dibutuhkan terdapat dalam e-modul tersebut.

c. *Stand alone* (berdiri sendiri)

Stand alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik e-modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain, demikian menggunakan E-

modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada e-modul tersebut.

a. Adaptif

Karakteristik adaptif dalam hal ini adalah e-modul dapat beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Bersahabat

E-modul juga harus memenuhi kaidah-kaidah *user friendly* atau bersahabat/akrab dengan pemakaiannya. Informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya. Termasuk pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginannya. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah di mengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

c. Manfaat E-Modul

1. E-modul dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk di bawah kemana-mana.
2. E-modul dapat menyajikan informasi secara terorganisir dan menarik serta memiliki tingkat interaksi yang tinggi.
3. Proses pembelajaran tidak tergantung dengan pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi.

d. Kelebihan dan kelemahan E-modul

Kelebihan e-modul adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi peserta didik, karena setiap kali mengerjakan tugas pembelajaran yang di batasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.

2. Setelah dilakukan evaluasi, pendidik dan peserta didik mengetahui benar, pada modul yang mana peserta didik telah berhasil pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
3. Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan ajaran disusun menurut jenjang akademik.
4. Penyajian bersifat statistik pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan dinamis.
5. Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat di kurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

Adapun kelemahan dari e-modul adalah sebagai berikut:

- a. Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- b. Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh peserta didik pada umumnya dan peserta didik yang belum matang pada khususnya.
- c. Membutuhkan ketekungan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses pembelajaran peserta didik, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu peserta didik membutuhkan.

3. Canva

a. Pengertian aplikasi canva

Canva sudah hadir di dunia teknologi yang sedang *booming*. Canva adalah program desain *online* yang menyediakan semua jenis template desain yang dapat Anda gunakan untuk membuat materi pendidikan. Canva merupakan salah satu aplikasi paling populer di kalangan guru untuk membuat materi pendidikan. Ada

berbagai fitur template hebat yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar dan dikembangkan untuk merancang bahan ajar dengan cara yang paling kreatif, sehingga bahan ajar memiliki makna yang lebih komunikatif dan tampilan bahan ajar lebih menarik perhatian siswa.

Aplikasi yang banyak digunakan guru untuk membuat bahan ajar adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai desain grafis seperti Infografis, PPT, Resume, Famlet, Poster, dll. Canva dapat memfasilitasi perancangan bahan ajar bagi guru, sebagaimana dijelaskan bahwa canva dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya bagi guru dan siswa, karena dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan menyajikan alat dan bahan ajar yang menarik.¹⁷

b. Kelebihan aplikasi canva

Keunggulan Canva dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan antara lain:

1. Memiliki *twist* yang menarik pada template desain grafis
2. Dapat melatih guru untuk berkreasi saat membuat materi pendidikan. dan memiliki banyak fitur yang tersedia di aplikasi Canva melalui *drag and drop*.
3. Anda menghemat waktu membuat bahan ajar.
4. Siswa dapat mempelajari kembali materi yang dibagikan oleh guru.

¹⁷ Wulandari dan Mudinillah. 2022. Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 2, No.1

5. Perancangan bahan ajar dapat dilakukan kapan saja dan dengan handphone atau laptop.¹⁸

c. Kekurangan aplikasi canva:

1. Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kouta dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi canva, canva tidak dapat di pakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak tetapi hal ini tidak masalah di karenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya.¹⁹ Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreatifitas sendiri.
3. Terkadang desain yang di pilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan terjemahan dari kata *social studies* yang mana kata tersebut berasal dari Amerika Serikat. IPS adalah sebuah studi mengenai beberapa aspek diantaranya terdapat aspek politik, aspek ekonomi,

¹⁸ Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. Skripsi. FKIP UNPAS.

¹⁹ Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*. 2021.

aspek budaya, serta aspek lingkungan yang mana beberapa aspek tersebut tentunya berasal dari masyarakat pada masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang yang bertujuan sebagai program pengajaran di sekolah untuk memberikan pengetahuan juga pemahaman dari masalah masa lalu, agar memahami masa sekarang serta membuat perencanaan untuk masa yang akan datang.

Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Sementara itu, ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek : manusia, tempat, dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pembelajaran IPS memiliki upaya untuk menerapkan berbagai teori konsep dan prinsip ilmu sosial untuk mencari pengalaman, gejala, peristiwa, serta masalah sosial yang nyata terjadi di dalam lingkungan masyarakat, guna melatih berbagai keterampilan peserta didik yakni fisik maupun pola berpikirnya dalam mengkaji serta mencari solusi dari masalah sosial yang dialami peserta didik

tersebut.²⁰ Pembelajaran IPS juga memiliki 3 model pembelajaran diantaranya yakni model integritas berdasarkan potensi utama model berdasarkan tema, dan model integrasi berdasarkan permasalahan.

Pengertian Permasalahan Sosial

Masalah sosial merupakan masalah bersama yang membutuhkan penanganan, dan pemecahan, serta perhatian dari berbagai pihak. Masyarakat sebagai makhluk sosial saling berdampingan dan berinteraksi dengan masyarakat lain. Dalam kehidupan bermasyarakat, terjadi dinamika kehidupan, tidak sedikit dinamika yang terjadi dapat berupa konflik atau masalah, akan tetapi, tidak semua masalah yang muncul dikatakan sebagai masalah sosial. Masalah sosial yang muncul di tengah-tengah masyarakat bersifat kompleks dan merupakan kondisi yang tidak diinginkan atau diharapkan oleh masyarakat. Selain itu, masalah sosial umumnya juga tidak sesuai dengan pola hidup atau rule yang berlaku dalam masyarakat. Dampak dari masalah sosial tersebut dapat menimbulkan berbagai kerugian. Oleh karenanya, masyarakat harus selektif sehingga dapat mengantisipasinya.

Masalah sosial yang terjadi dapat bersumber dari individu, keluarga kelompok, atau lebih luas lagi²¹. Selain itu, masalah sosial yang timbul pun dapat beranekaragaman. Salah satu masalah sosial yang sering dijumpai adalah masalah pendidikan. Pada umumnya, faktor utama menjadi penyebab masalah pendidikan

²⁰ Reygita, Haldini, Muh Husen Arifin, and Yona Wahyuningsih. "Pemanfaatan Google Sebagai Sumber Belajar Daring Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.1 (2022): 4346-4350.

²¹ Lukman, A. Ismail, Arwin Sanjaya, and Andreas Ongko Wijaya. "Pendidikan Nonformal Sebagai Solusi Pemecahan Masalah Sosial." *International Journal of Community Service Learning* 6.3 (2022).

adalah kemiskinan atau ekonomi. Masyarakat terutama generasi penerus harus tetap mendapatkan pendidikan yang layak.

Masalah Sosial ini akan menjadi salah satu penghambat dan membutuhkan penanganan untuk meningkatkan keefektifan belajar juga perlu memiliki peralatan yang lengkap diantaranya handphone, ataupun laptop.²²Jika masalah social yang terjadi kepada siswa adalah kemiskinan jadi bagaimana mereka akan dapat menggunakan canva sebagai salah satu bahan ajar mereka.

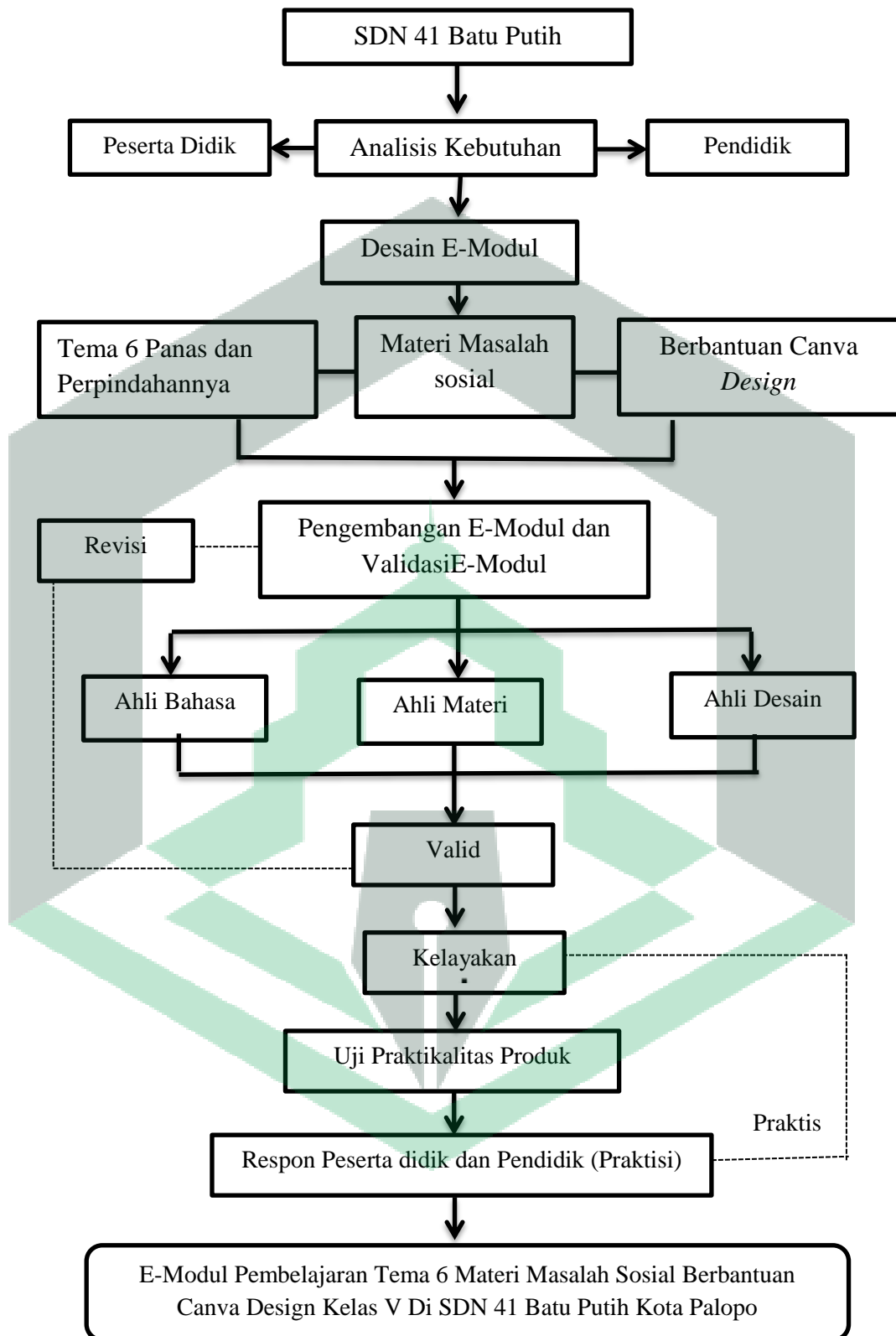
C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan sesuatu yang berkaitan dengan konsep yang satu dengan yang lainnya dari masalah yang ingin di teliti yang saling berhubungan. Penelitian ini dilakukan di SDN 41 Batu Putih dengan Jumlah siswa 18 Orang.

Melalui pengembangan E-modul pembelajaran pada canva *design* kelas V di SDN 41 Batu Putih dengan menggunakan konsep pengembangan ADDIE untuk mengembangkan E-Modul Pembelajaran. E-modul pembelajaran akan dikembangkan dengan semenarik mungkin dengan berbantuan canva *design*. E-modul pembelajaran yang dikembangkan akan memuat materi masalah sosial sesuai dengan materi yang di terapkan di sekolah dasar. Pengembangan E-modul pembelajaran di mulai dari tahap analisis kemudian *design*, *development*, implementasi, dan terakhir yang dilakukan yaitu evaluasi.

Adapun bentuk bagan Kerangka fikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

²² Ramli, A., & Dangnga, T. (2002). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. 5-7.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Tahap awal penelitian pengembangan ini, peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan materi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi langsung di lokasi penelitian tepatnya di SDN 41 Batu Putih untuk mengetahui apa saja yang menjadi kendala yang dialami peserta didik dalam melakukan pembelajaran masalah sosial serta menentukan solusi apa yang akan diberikan.

Pada tahap *Design* peneliti mendesain atau merancang produk E-modul pembelajaran yang dikembangkan, disesuaikan dengan bagaimana kebutuhan dari peserta didik maupun guru. Produk akan didesain semenarik mungkin dan sepraktis mungkin untuk memudahkan peserta didik dan guru dalam menggunakan bahan ajar serta meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap *Development*, pada tahap ini penelitian mengembangkan produk berupa E-modul pembelajaran pada Tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design*. Setelah mengembangkan produk peneliti tidak langsung mengimplementasikan produk tersebut melainkan produk tersebut akan divalidasi terlebih dahulu oleh tiga dosen para ahli atau validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Kemudian jika produk belum memenuhi kriteria untuk diimplementasikan maka akan dilakukan revisi hingga para dosen ahli menyatakan produk telah layak untuk diimplementasikan.

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk. Bahan ajar Tahap *implementasi* yang telah dinyatakan valid dan layak oleh para ahli maka akan berlanjut ke tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan uji praktikalitas untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis.

Tahap terakhir yaitu pembuatan produk akhir atau disebut tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk penyempurna produk dan kualitas pengembangan produk yang telah dibuat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

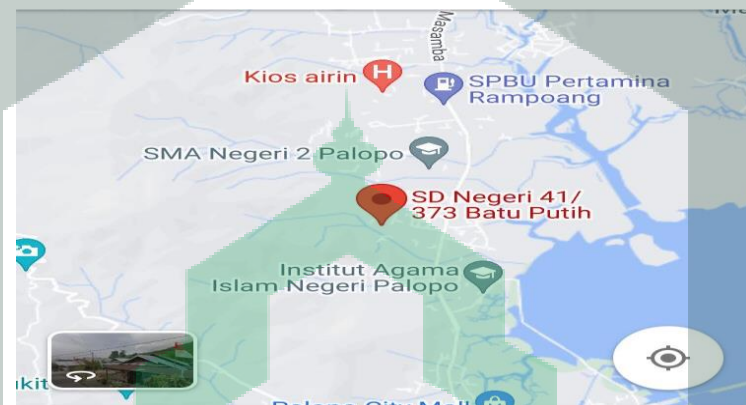
Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau lebih dikenal dengan istilah R&D. R&D merupakan suatu metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk atau hasil tertentu kemudian akan di uji bagaimana keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini menggunakan Model Penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan antara lain: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Dari beberapa langkah-langkah model penelitian pengembangan peneliti tidak diharuskan atau diwajibkan untuk mengambil seluruh langkah-langkah dari penelitian tersebut. Bisa saja peneliti akan mengambil dua dari lima langkah penelitian ADDIE, hal tersebut disesuaikan dengan produk atau hal yang akan peneliti kembangkan.

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian *mixed methods*. Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian gabungan yang menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan jenis penelitian gabungan dikarenakan penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D atau lebih dikenal dengan sebutan pengembangan. Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan untuk proses analisis kebutuhan sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam menguji Praktikalitas.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 41 Batu Putih tepatnya berada di Jl. Cengkeh, Temmalebba, Kec. Bara, Kota Palopo. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V Tahun Ajaran 2022/2023. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena sekolah tersebut belum pernah mengembangkan E-Modul dan juga siswa masih mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam materi sosial.



Gambar 3.1. Denah Lokasi

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli hingga September tahun 2023.

C. Subjek dan Objek

Adapun Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 41 Batu Putih yang berjumlah 18 orang siswa. Alasan dari peneliti memilih kelas V karena melihat situasi dan kondisi serta mendengar pertimbangan dari wali kelas maupun guru yang bersangkutan. Sedangkan objek penelitian ini yaitu pembelajaran Permasalahan Sosial.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Analyze/analisis*)

Tahap penelitian pendahuluan merupakan tahap awal dalam penelitian dimana peneliti melakukan kegiatan observasi secara langsung di lokasi penelitian yakni di SDN 41 Batu Putih. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian pendahuluan yakni melakukan wawancara dengan guru dan siswa serta pengumpulan buku yang berkaitan dengan penelitian dan produk yang akan dibuat.

2. Tahap Pengembangan Produk (*Design/Desain*)

Setelah proses analisis , tahap selanjutnya dalam proses pengembangan dalam model ADDIE yaitu tahap desain. Tahap awal yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan produk E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 materi masalah sosial berbantuan Canva *Design* yaitu peneliti terlebih dahulu merancang E-Modul pembelajaran berbantuan Canva *design* yang disesuaikan dengan karakteristik dari siswa. Perencanaan produk ini membuat komponen-komponen dari E-Modul pembelajaran berbantuan Canva *design* yang didalamnya berisi tentang materi Masalah Sosial untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi Masalah Sosial yang ada disekitarnya.

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap Validasi adalah salah satu dari tahap pengembangan model ADDIE. Tahap validasi merupakan tahap yang memiliki tujuan untuk menguji produk E-Modul Pembelajaran berbantuan canva design baik dari segi desain, materi/isi dan hal-hal yang disajikan. Pada desain produk E-Modul Pembelajaran berbantuan

Canva *design* yang diuji adalah apakah model pembelajaran yang disajikan oleh peneliti dapat dengan mudah untuk dipahami dan menarik untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegunaan E-Modul tersebut yang diuji adalah bagaimana kepraktisan dari penerapan E-Modul Pembelajaran tersebut dan apakah E-Modul Pembelajaran berbantuan Canva *design* berhasil dalam mengatasi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran Tema 6 Materi Permasalahan Sosial

Adapun nama pakar validator validasi instrumen analisis kebutuhan dan produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Nama-nama pakar validator instrumen Analisis kebutuhan dan Produk E-Modul Pembelajaran

	Nama	Ahli
1	Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd	Ahli Bahasa
2	Dr. Nurdin K, M. Pd	Ahli Materi
3	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	Ahli Desain

1. Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd. Pakar Validasi Produk E-Modul pembelajaran berbantuan canva *design* dalam bidang bahasa.
2. Dr. Nurdin K, M. Pd Pakar Validasi analisis kebutuhan dan produk E-Modul pembelajaran berbantuan canva *design* ahli dalam bidang materi.
3. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom.,M. Kom. Pakar Validasi produk E-Modul pembelajaran berbantuan canva *design* ahli dalam bidang desain .

1. Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket praktikalitas disusun untuk memperoleh data tentang praktis atau tidaknya E-Modul Pembelajaran yang dikembangkan setelah diuji coba pada subjek penelitian, aspek yang dimaksud yaitu efektif, kreatif, efisien, interaktif dan menarik.

4. Tahap Uji Coba

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap uji coba produk di SDN 41 Batu Putih dengan menerapkan E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva *Design* untuk mengetahui kelayakan produk yang digunakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam Pengembangan E-Modul Pembelajaran pada materi *Masalah Sosial Berbantuan Aplikasi Canva Desain* adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dari peserta didik dan guru dalam proses pengembangan produk berupa bahan ajar E-Modul pada pembelajaran masalah sosial. Wawancara dilakukan kepada tenaga pendidik SDN 41 Batuputih.

2. Angket

Angket merupakan sekumpulan pernyataan tertulis yang diberikan oleh peneliti kepada validator, guru, dan peserta didik atau responden. Angket

diberikan kepada validator untuk memperoleh data apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi kategori valid sesuai dengan yang telah ditentukan. Angket diberikan peneliti kepada Guru atau pendidik untuk memperoleh data apakah produk yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kategori praktis sementara angket yang diberikan kepada peserta didik digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dalam analisis kebutuhan tentang pembelajaran masalah sosial serta memperoleh respon peserta didik mengenai kepraktisan dari bahan ajar E-Modul yang dikembangkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu catatan penting yang didalamnya berupa file, gambar, tulisan yang digunakan oleh peneliti sebagai factor pendukung keaslian penelitian. Adapun dokumen tersebut didalamnya dapat berupa RPP, foto, buku cetak. Dokumentasi digunakan oleh peneliti sebagai penunjang keaslian data yang diperoleh peneliti.

4. Tes

Tes adalah suatu instrumen penelitian untuk mendapatkan atau memperoleh data dari hasil belajar yang dilakukan individu. Instrumen dilakukan pada tahap awal yaitu analisis kebutuhan yang digunakan peneliti dalam tes yaitu pemberian soal tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi masalah sosial.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini ada dua yaitu :

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan berbagai informasi dari data kualitatif baik yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan ataupun saran perbaikan yang terdapat pada data hasil wawancara dan angket yang dilakukan oleh peneliti. Hasil tersebut kemudian akan digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data berdasarkan angket validasi oleh para ahli. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti menyusun sebuah produk berupa E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan *Canva Design* yang diuji kevalidannya kembali oleh tiga pakar ahli. Hasil dari validasi dari ketiga ahli pakar tersebut kemudian di analisis dengan melakukan pertimbangan saran ataupun masukan dari para validator. Selanjutnya hasil dari analisis tersebut dijadikan sebagai bahan acuan dalam merevisi produk. Setiap validator diberikan lembar validasi untuk dengan memberikan tanda centang pada skala likert 1-4 sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak Valid (tidak bisa digunakan)

Skor 2 : Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3 : Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)²³

Untuk menentukan hasil dari validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut :

Tabel 3.6 Pengakategorian Validasi

Interval Skor	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Dari penjelasan tabel tersebut E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 materi Masalah Sosial Berbantuan Canva *design* dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria kevalidan produk sesuai dengan tabel tersebut dengan mendapatkan skor atau nilai 61-100 (kategori valid sampai dengan sangat valid). Sehingga model pembelajaran dapat digunakan atau diterapkan oleh peserta didik khususnya dalam pembelajaran masalah sosial di kelas V.

²³ Nilam Permatasari Munir. 2018. "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al- Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (Oktober 2018): 171–72, <http://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.

3. Teknik Analisis Praktikalitas

Teknik Analisis Praktikalitas Teknik analisis data untuk memperoleh kepraktisan dicari dengan menggunakan rumus untuk memperoleh persentasenya dan kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori kepraktisan. Menurut Riduwan dalam Nilam, rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil kepraktisannya, yaitu²⁴

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel. 3.7 Kategori Kepraktisan E-Modul Pembelajaran

Interval Skor	Kategori
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

²⁴ Nila, Permatasari Munir. 2018

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Prosedur Penelitian ADDIE

Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya. Seperti yang telah di tegaskan pada penjelasan di BAB III, bahwa E-modul pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model ADDIE adapun tahapan analisis pengembangannya yaitu:

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

No	Analisis	Hal yang Akan dianalisis	Instrumen
1	Analisi kinerja	-Menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan e-modul pembelajaran pada materi masalah sosial	-Wawancara guru dan angket peserta didik
2	Analisis fungsi tugas	Menganalisis arah fungsi tugas	-Dokumen
3	Mengkonstruksi penilaian performance	-Menganalisis kebutuhan peserta didik -menganalisis hasil kerja peserta didik pada materi masalah sosial.	-Wawancara guru

4	Analisis tujuan	-Menganalisis hasil pemahaman peserta didik terhadap materi masalah sosial -Menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	-Test -Dokumen
5	Analisis setting instruksional	Menganalisis lingkungan belajar peserta didik	Angket peserta didik

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada analisis kebutuhan terdapat 5 kategori analisis kebutuhan sesuai dengan teori Januszewski dan Molenda. Lebih lanjut Ayu Lestari menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis fungsi tugas, mengkontruksi penilaian *performance*, analisis tujuan, dan analisis *setting* instruksional.²⁵ Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Lesto, bahwa dalam melakukan analisis kebutuhan terdapat lima hal yang dianalisis yaitu yaitu analisis kinerja, analisis fungsi tugas, mengkontruksi penilaian *performance*, analisis tujuan, dan analisis *setting* instruksional untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti.²⁶

²⁵ Ayu Lestari, "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V Mi Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo" (other, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO, 2021), <http://repository.iainpalopo.ac.id>.

²⁶ Dewi Lesto, "Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Berbasis Bahan Ramah Lingkungan Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn 92 Karetan Kabupaten Luwu" (other, Palopo, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo), 2021), <http://www.repository.iainpalopo.ac.id>.

1. *Analyze* (analisis) pembelajaran pada materi masalah sosial

Pada tahap penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yaitu Analisis kinerja, Menganalisis fungsi tugas, mengkonstruksi penilaian *performance*, Analisis tujuan, dan Analisis setting instruksional.

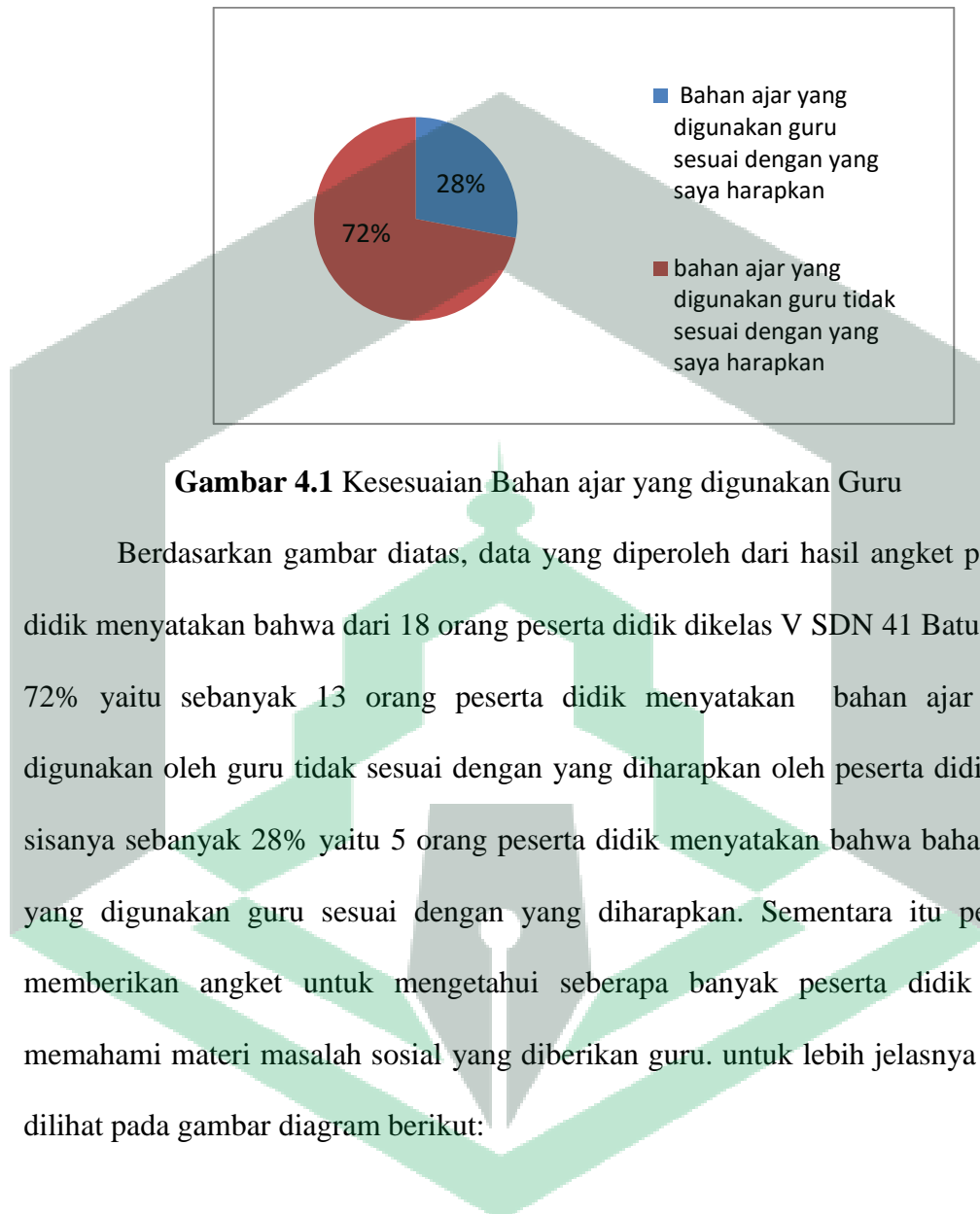
a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan instrumen berupa angket peserta didik dan wawancara guru (wali kelas V SDN 41 Batu Putih), dari hasil analisis penggunaan E-Modul Pembelajaran pada materi masalah sosial dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Ibu Suskarityanti, S.Pd.SD. selaku wali kelas V SDN 41 Batu Putih, peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan bahan ajar berupa buku paket sebenarnya sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi terlebih jika itu menarik dan mudah dipahami serta memiliki susunan materi yang sistematis seperti E-Modul²⁷. Lebih lanjut Ibu Suskarityanti mengatakan bahwa penggunaan E-Modul sebagai salah satu bahan ajar sangat cocok digunakan pada materi masalah sosial dikarenakan susunan materi yang telah sistematis terlebih jika E-Modul tersebut memiliki inovasi dan menarik bagi peserta didik sehingga kemudian akan meningkatkan minat belajar dari peserta didik.

Kemudian peneliti juga memberikan instrument berupa angket kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada penggunaan bahan ajar

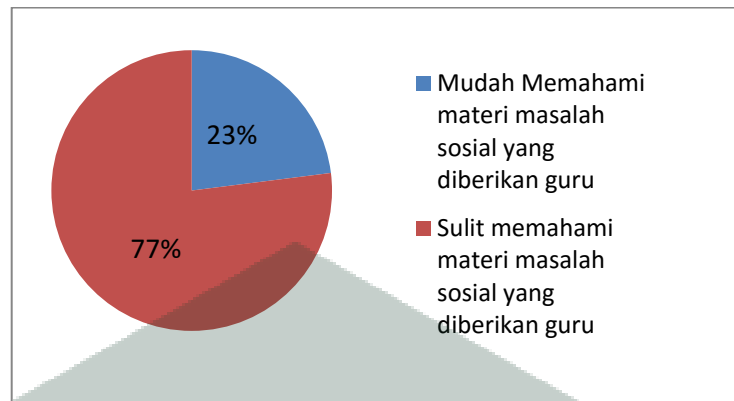
²⁷ Wawancara dengan Ibu Suskarityanti, S.Pd.SD. selaku wali kelas V (11 Agustus 2023)

E-modul pembelajaran pada materi masalah sosial. Data tersebut dapat dilihat pada gambar sebagai berikut



Gambar 4.1 Kesesuaian Bahan ajar yang digunakan Guru

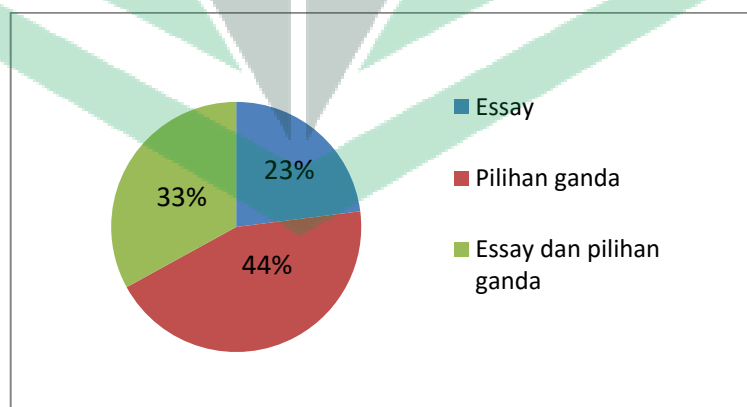
Berdasarkan gambar diatas, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik menyatakan bahwa dari 18 orang peserta didik dikelas V SDN 41 Batu Putih 72% yaitu sebanyak 13 orang peserta didik menyatakan bahan ajar yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh peserta didik dan sisanya sebanyak 28% yaitu 5 orang peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang memahami materi masalah sosial yang diberikan guru. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 4.2 Kesulitan Memahami materi masalah sosial

Terlihat jelas pada gambar diagram diatas menunjukkan bahwa dari 18 orang peserta didik dikelas V SDN 41 Batu Putih terdapat 77% yaitu 14 orang peserta didik memilih menjawab merasa kesulitan dalam memahami materi masalah sosial yang disampaikan guru dan selebihnya 23% yaitu sebanyak 4 orang menjawab mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis puisi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menandakan bahwa perlu adanya bahan ajar yang lebih menarik dengan pemberian inovasi untuk membantu dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik.

Berikut hasil angket peserta didik yang diperoleh sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram hasil angket peserta didik

Berdasarkan hasil angket di atas menunjukkan bahwa dari 18 orang peserta didik sebanyak 23% yaitu 4 orang peserta didik menyukai bentuk soal essay dalam E-Modul Pembelajaran, 44% yaitu sebanyak 8 orang peserta didik menyukai bentuk soal pilihan ganda dalam E-Modul Pembelajaran sedangkan 33% yaitu sebanyak 6 orang peserta didik menyukai bentuk soal essay dan pilihan ganda terdapat dalam E-Modul Pembelajaran.

b. Menganalisis arah fungsi tugas

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil wawancara mengenai tugas yang diberikan kepada peserta didik diperoleh informasi bahwa peserta didik dapat mengerjakan tugas dengan baik namun masih banyak diantara mereka masih kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut dikarenakan penggunaan bahan ajar yang hanya menggunakan buku paket dan penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi. Oleh karena itu masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam menangkap materi yang diberikan khususnya pada materi masalah sosial.

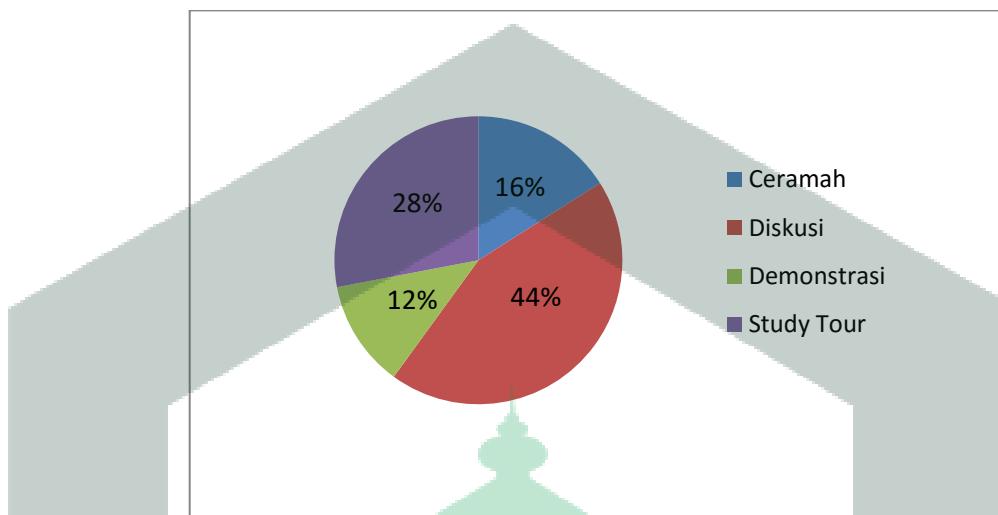
Dilihat dari RPP dan Silabus, tujuan pembelajaran ini dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar itu sendiri seperti yang tertulis dalam silabus pada kurikulum 2013 sesuai dengan topik yang telah dipilih.

c. Mengkonstruksi penilaian *performance*

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Suskarityanti, S.Pd.SD. Peneliti memperoleh informasi bahwa banyak hal yang menjadi penyebab peserta didik sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan tugas yang diberikan terkadang tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan mulai dari

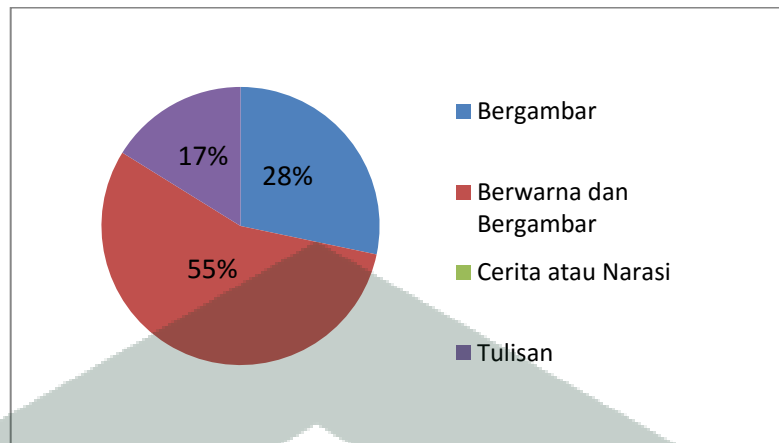
penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan bervariasi maupun suasana dan kondisi kelas.

Berikut ini hasil angket peserta didik yang diperoleh sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram hasil angket metode yang disukai peserta didik

Berdasarkan gambar diagram tersebut, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik dari 18 orang peserta didik sebanyak 16% yaitu 3 orang peserta didik menyatakan menyukai metode ceramah, 44% yaitu 8 orang peserta didik menyatakan menyukai metode diskusi, 12% yaitu 2 orang peserta didik menyukai metode demonstrasi sedangkan sebanyak 28% yaitu 5 orang peserta didik menyatakan menyukai belajar dengan metode study tour. Sementara dari hasil angket peserta didik mengenai penggunaan bahan ajar yang menarik akan dijabarkan pada gambar berikut.



Gambar 4.5 Diagram hasil angket peserta didik

Berdasarkan hasil angket dari peserta didik di atas menunjukkan bahwa buku yang disukai oleh peserta didik yaitu adalah 18 orang peserta didik sebanyak 28% yaitu 5 orang peserta didik menyukai bergambar, sebanyak 55% yaitu 10 orang peserta didik menyukai buku yang berwarna dan bergambar, 0% yaitu tidak ada peserta didik yang menyukai cerita atau narasi dan 17% yaitu sebanyak 3 orang peserta didik menyukai buku yang hanya tulisan. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik cenderung lebih menyukai bahan ajar berupa buku yang memilih warna dan gambar dibandingkan dengan buku yang hanya terdiri atas tulisan dan cerita dan narasi.

d. Analisis Tujuan

Berdasarkan hasil tes peserta didik mengenai hasil pemahaman peserta didik peneliti membuat tes tentang materi masalah sosial. Peneliti menemukan dari 18 orang peserta didik hanya 15% yaitu sebanyak 3 orang peserta didik yang bisa menjawab soal tes yang diberikan dan masih ada 75% yaitu sebanyak 15 orang peserta didik yang belum bisa menjawab tes mengenai materi masalah sosial yang diberikan.

Adapun data yang diperoleh mengenai analisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas V SDN 41 Batu Putih, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar

1.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

1.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

2. Tujuan Pembelajaran

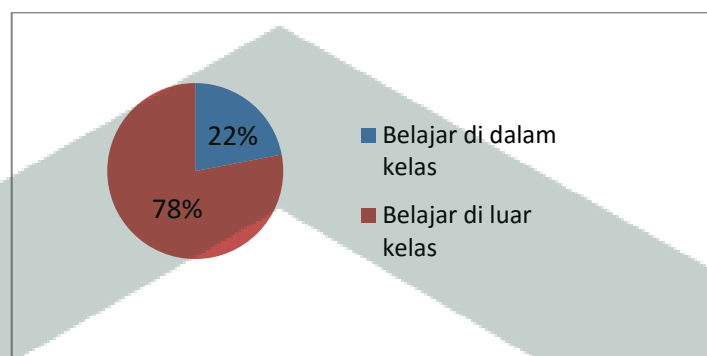
2.1 Menyebutkan permasalahan sosial dan mengidentifikasi permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Menentukan pokok pikiran dalam teks bacaan dan membuat peta pikiran berdasarkan pokok pikiran

2.3 Mengidentifikasi aktifitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar dan menuliskan laporan hasil identifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar

e. Analisis *setting* instruksional

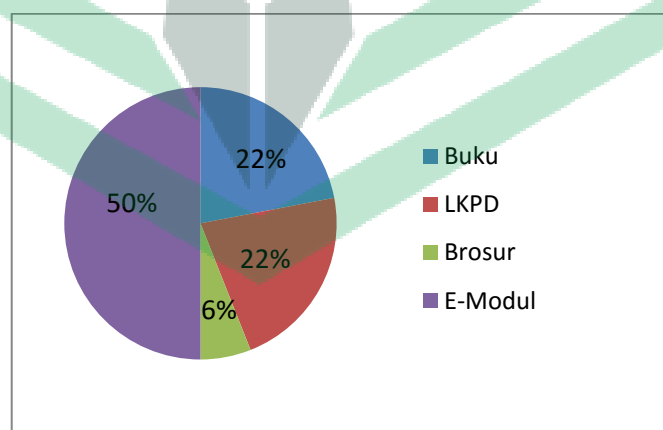
Hasil analisis lingkungan belajar peserta didik dengan menggunakan angket peserta didik lewat google form diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 4.6 Diagram hasil angket peserta didik

Berdasarkan hasil angket peserta didik mengenai lingkungan belajar peserta didik diperoleh hasil yaitu dari 18 orang peserta didik sebanyak 22% yaitu 4 peserta didik menyukai belajar diluar kelas dan sebanyak 78% yaitu sebanyak 14 orang peserta didik menyukai proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas.

Berikut hasil instrumen analisis kebutuhan yang diperoleh dari lembar angket peserta didik sebagai berikut:

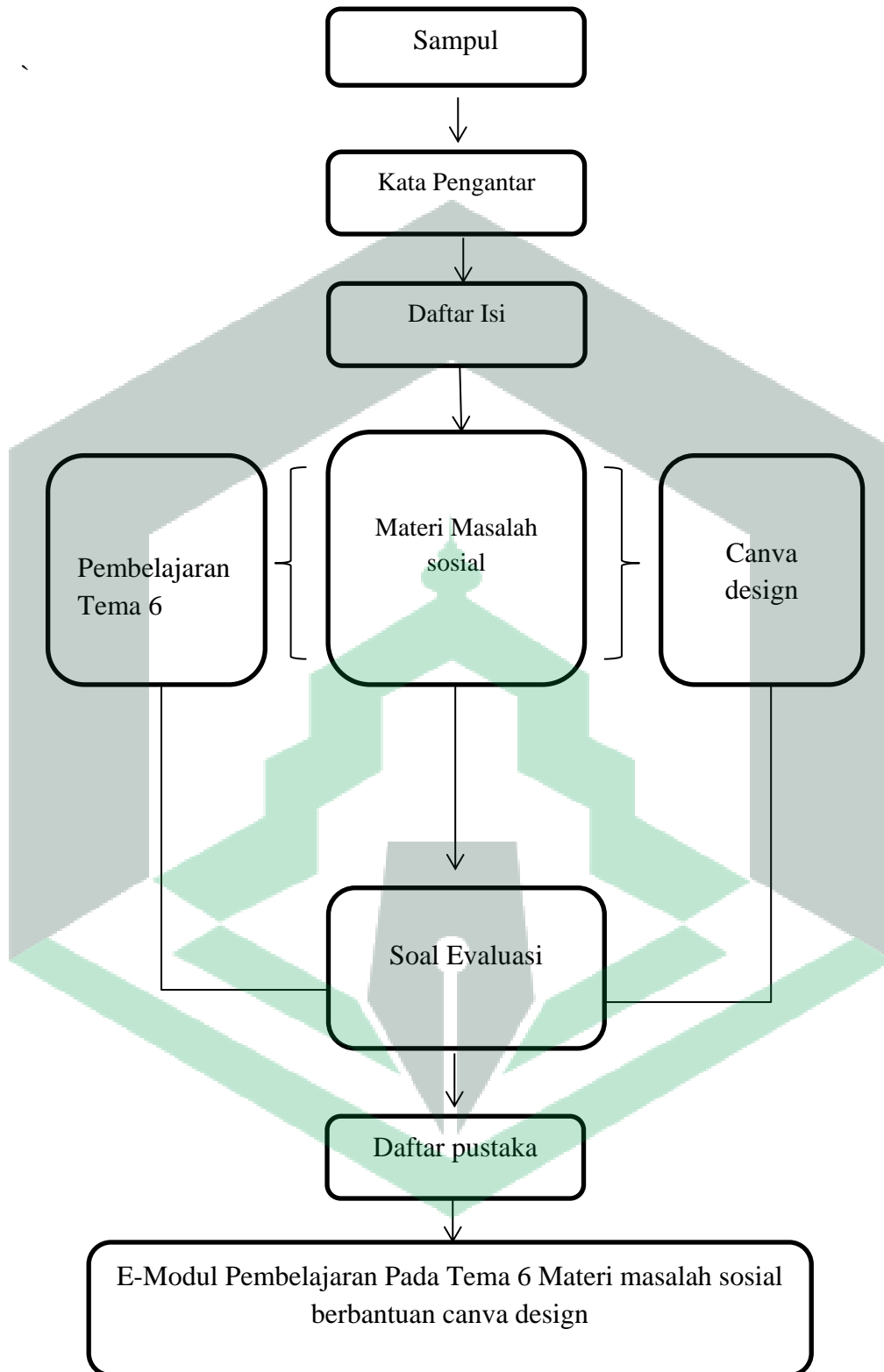


Gambar 4.7 Diagram hasil angket peserta didik

Berdasarkan hasil angket peserta didik diatas menunjukkan bahwa dari 18 orang peserta didik sebanyak 50% yaitu 9 orang peserta didik menyatakan dengan adanya bahan ajar berupa E-Modul yang digunakan membuat peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran sementara 22% yaitu sebanyak 4 orang peserta didik menyatakan menyukai bahan ajar berupa buku, 22% yaitu sebanyak 4 orang menyatakan menyukai LKPD dan 6% yaitu 1 orang menyukai bahan ajar brosur.

2. Tahap Perancangan (Desain)

Tahap ini berisi kegiatan perancangan dari E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva design pada kelas V di SDN 41 Batu Putih, yang telah disiapkan oleh peneliti agar dapat memudahkan peserta didik dalam belajar mengenai materi masalah sosial. Pada E-modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti didalamnya terdapat sampul, pembahasan materi, kumpulan gambar yang sehubungan dengan materi yang dibahas serta soal-soal pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan



Bagan 4.1 Gambar desain E-Modul

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah produk yang dikembangkan telah rampung dirancang. Maka selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel pakar validasi berikut:

Tabel 4.2 Nama-nama Validator

No	Nama	Ahli (Pakar)
1	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	Desain
2	Dr. Nurdin K, M.Pd,	Materi
3	Nurul aswar, S.Pd.,M.Pd,	Bahasa

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi E-Modul Pembelajaran yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

1) Hasil Uji Validitas

a. Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli bahasa yakni Bapak Nurul aswar, S.Pd.,M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data

kelayakan E-Modul pembelajaran yang dilihat dari aspek bahasa. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

	Aspek yang Dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
Kevalidan Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	Cukup Valid
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.	4	Valid
	3. Kalimat pada setiap soal tidak bermakna ganda.	4	Valid
	4. Struktur kalimat yang sederhana.	4	Valid
	5. Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami siswa.	3	Cukup Valid
	6. Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia.	4	Valid
	7. Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi.	4	Valid
Total Skors		26	
Rata-rata Skor		3,71	
Persentase Skor		92%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.3 tentang data hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat bahwa, E-Modul pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar . Berdasarkan tabel 3.71 tentang kualifikasi tingkat kevalidan dimana hasil validasi oleh ahli bahasa berada pada kategori sangat valid dengan presentase 92%.

b. Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli materi yakni Bapak Dr. Nurdin K, M.Pd. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan E-Modul pembelajaran bila ditinjau dari aspek materi dan isi yang terdapat pada E-Modul pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
1	Kebenaran konsep dan materi.	3	Cukup Valid
2	Prosedur urutan materi jelas.	3	Cukup Valid
3	Sesuai dengan kurikulum Merdeka.	2	Kurang Valid
4	Pembagian materi jelas.	3	Cukup Valid
5	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.	3	Cukup Valid
6	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator.	3	Cukup Valid
7	Mengembangkan materi mengenai Masalah	3	Cukup Valid

	sosial.		
8	Petunjuk penggunaan e-modul jelas dan mudah di pahami siswa.	3	Cukup Valid
Total Skors		23	
Rata-rata Skors		2,87	
Presentase Skors		95%	
Kategori		Sangat valid	

Berdasarkan tabel 4.4 tentang data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat bahwa, E-Modul pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 95%. Berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi tingkat kevalidan dari hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, E-Modul pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Validasi Ahli Desain

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli desain yakni Ibu Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. Validasi oleh ahli desain dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan E-Modul pembelajaran bila ditinjau dari aspek desain yang terdapat pada E-Modul pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli desain dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Validasi Ahli Desain

	Aspek yang Dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
Kevalidan Desain	1. Menampilkan gambar yang mudah dipahami oleh siswa.	4	Valid
	2. Desain penyusunan materi dan gambar menarik.	4	Valid
	3. Kesesuaian gambar dan materi.	4	Valid
	4. Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna.	4	Valid
	5. Ilustrasi sampul e-modul menggambarkan isi/materi dan mengungkapkan karakter objek.	4	Valid
	6. Penyusunan ukuran huruf dan teks pada sampul tersusun dengan menarik dan dapat dibaca.	3	Cukup Valid
	7. Penggunaan jenis font yang jelas.	3	Cukup Valid
	8. Gambar memperjelas konsep.	4	Valid
Total Skors		30	
Rata-rata Skors		3,75	
Presentase Skors		93%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.5 tentang data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain dapat dilihat bahwa, E-Modul pembelajaran yang dikembangkan

memperoleh nilai persentase sebesar 93%. Berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi tingkat kevalidan dari hasil validasi oleh ahli desain berada pada kategori Sangat Valid. Dengan demikian, E-Modul pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Revisi Hasil Uji Validasi

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

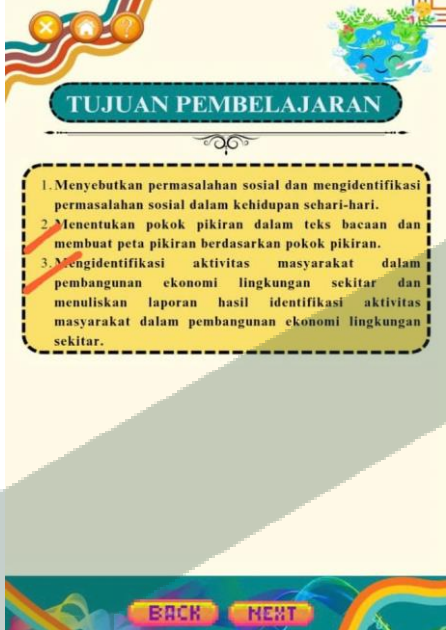
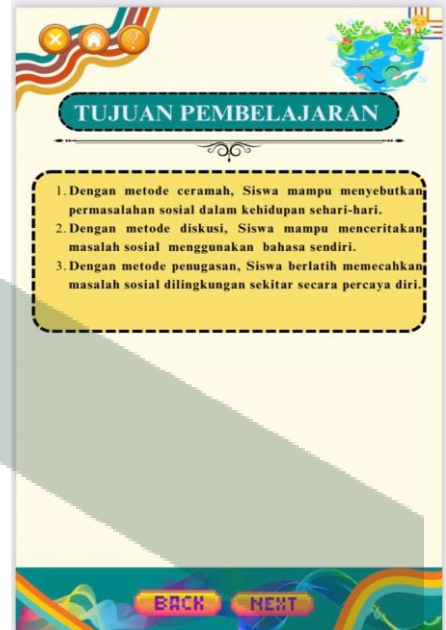

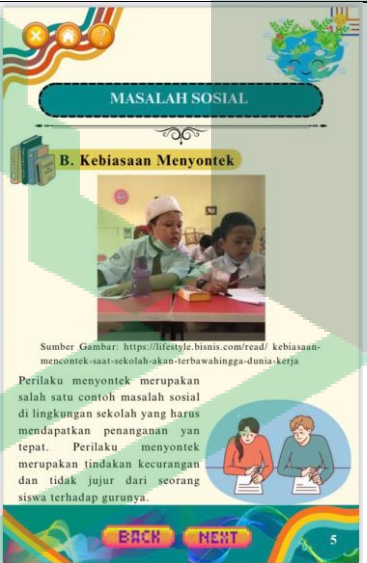
Tabel 4.6 Revisi E-Modul Pembelajaran Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Saran
1	Validator Ahli Bahasa Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambarnya di perbaiki harus gambar Indonesia. 2. Perhatikan Tulisan 3. Ganti Nama Editor dan Ilustrasi Sampul.
2	Validator Ahli Materi Dr. Nurdin K, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki typo dan hilangkan halaman yang tidak perlu 2. Sesuaikan isi materi dengan Tujuan pembelajaran 3. Perbaiki Evaluasi pada E-Modul
3	Validator Ahli Desain Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bila latar belakang menggunakan warna gelap, gunakan tulisan yang warna cerah 2. Layout untuk tulisan dan gambar diperbaiki 3. Perhatikan tanda baca pada kalimat.

Adapun perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan saran dan kritik dari para ahli, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 E-Modul Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

	
Kata Pengantar Sebelum Revisi	Kata Pengantar Sesudah Revisi
	
Daftar Isi Sebelum Revisi	Daftar Isi Sesudah Revisi

 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan permasalahan sosial dan mengidentifikasi permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari. 2. Menentukan pokok pikiran dalam teks bacaan dan membuat peta pikiran berdasarkan pokok pikiran. 3. Mengidentifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar dan menuliskan laporan hasil identifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar. <p>BACK NEXT</p>	 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan metode ceramah, Siswa mampu menyebutkan permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari. 2. Dengan metode diskusi, Siswa mampu menceritakan masalah sosial menggunakan bahasa sendiri. 3. Dengan metode penugasan, Siswa berlatih memecahkan masalah sosial dilingkungan sekitar secara percaya diri. <p>BACK NEXT</p>
<p>Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi</p>	<p>Tujuan Pembelajaran Sesudah Revisi</p>
 <p>MASALAH SOSIAL</p> <p>B. Kebiasaan Menyontek</p> <p>Sumber Gambar: https://lifestyle.bisnis.com/read/kebiasaan-menyontek-saat-sekolah-akan-terbawahingga-dunia-kerja</p> <p>Perilaku menyontek merupakan salah satu contoh masalah sosial di lingkungan sekolah yang harus mendapatkan penanganan yang tepat. Perilaku menyontek merupakan tindakan kecurangan dan tidak jujur dari seorang siswa terhadap gurunya.</p> <p>BACK NEXT</p>	 <p>MASALAH SOSIAL</p> <p>B. Kebiasaan Menyontek</p> <p>Sumber Gambar: https://lifestyle.bisnis.com/read/kebiasaan-menyontek-saat-sekolah-akan-terbawahingga-dunia-kerja</p> <p>Perilaku menyontek merupakan salah satu contoh masalah sosial di lingkungan sekolah yang harus mendapatkan penanganan yang tepat. Perilaku menyontek merupakan tindakan kecurangan dan tidak jujur dari seorang siswa terhadap gurunya.</p> <p>BACK NEXT</p>
<p>Materi Pada Gambar dan Teks Sebelum Revisi</p>	<p>Materi Pada Gambar dan Teks Sesudah Revisi</p>

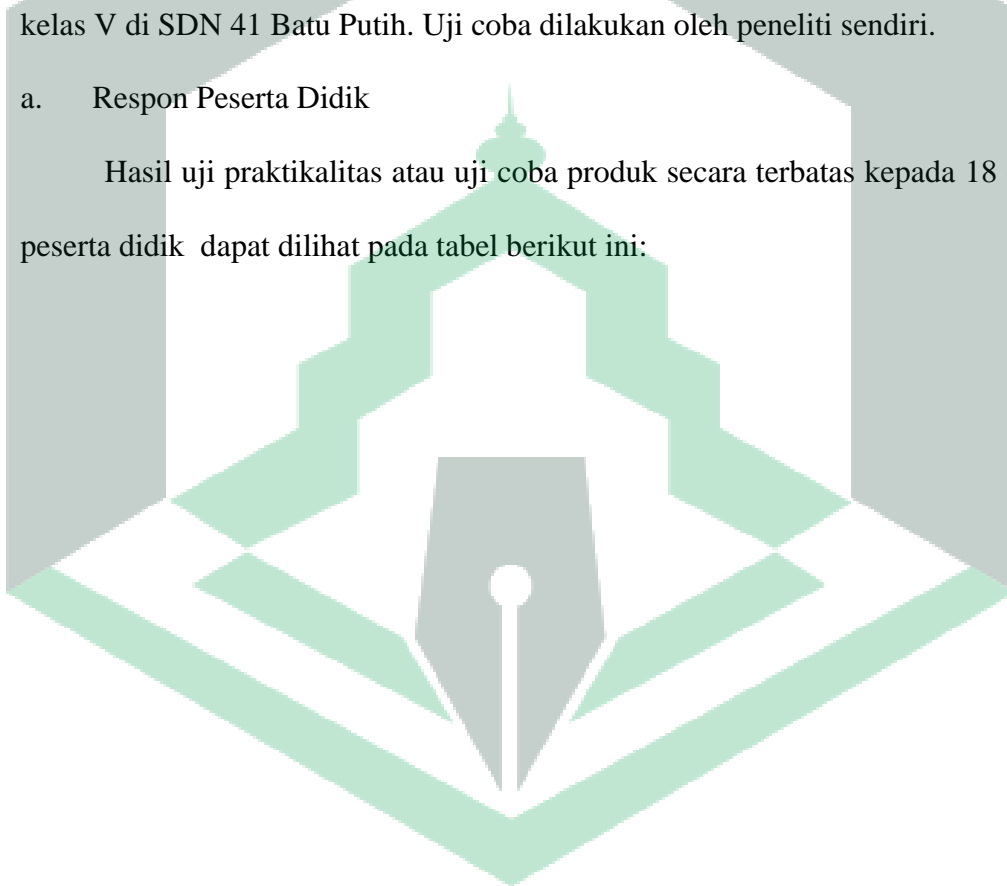
 <p>MASALAH SOSIAL</p> <p>C. Prilaku Tidak Disiplin</p> <p>Sumber Gambar: https://www.sekolahdasar.net/langkah-membangun-kedisiplinan-siswa.html</p> <p>Prilaku tidak disiplin merujuk pada tindakan atau perilaku yang tidak sesuai dengan aturan, norma, atau ekspektasi yang telah ditetapkan dalam situasi atau lingkungan tertentu. Ini adalah tindakan yang cenderung mengganggu proses, tata tertib, dan produktivitas dalam berbagai konteks, termasuk di tempat kerja, di sekolah, dalam kehidupan pribadi, dan dalam masyarakat secara umum.</p> <p>BACK NEXT 9</p>	 <p>MASALAH SOSIAL</p> <p>C. Perilaku Tidak Disiplin</p> <p>Sumber Gambar: https://www.wawasanpendidikan.com/macam-macam-disiplin-dalam-kehidupan-sehari-hari.html</p> <p>Perilaku tidak disiplin merujuk pada tindakan atau perilaku yang tidak sesuai dengan aturan, norma, atau ekspektasi yang telah ditetapkan dalam situasi atau lingkungan tertentu. Ini adalah tindakan yang cenderung mengganggu proses, tata tertib, dan produktivitas dalam berbagai konteks, termasuk di tempat kerja, di sekolah, dalam kehidupan pribadi, dan dalam masyarakat secara umum.</p> <p>BACK NEXT 9</p>
<p>Isi Materi Pada setiap kata sebelum Revisi.</p>  <p>5</p> <p>Berikut ini sumber mata air yang layak untuk di konsumsi adalah....</p> <p>A air sumur dan air pegunungan</p> <p>B air hujan dan air got</p> <p>C air sumur dan air limbah industri</p> <p>D air limbah industri dan air got</p> <p>E air hujan dan air limbah industri</p> <p>21</p>	<p>Isi Materi pada Setiap Kata Sesudah Revisi.</p>  <p>5</p> <p>Berikut ini sumber mata air yang layak untuk dikonsumsi adalah....</p> <p>A air sumur dan air pegunungan</p> <p>B air hujan dan air got</p> <p>C air sumur dan air limbah industri</p> <p>D air limbah industri dan air got</p> <p>E air hujan dan air limbah industri</p> <p>21</p>
<p>Quis Pada Setiap Kata Sebelum Revisi</p>	<p>Quis Pada Setiap Kata Sesudah Revisi</p>

4. Implementasi (Uji Praktikalitas)

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk, pada penelitian ini tahap uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari persepsi peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitian. Uji coba kelompok kecil atau uji kepraktisan dilakukan dengan menyebarkan produk berupa E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial berbantuan canva *desaign* secara terbatas kepada 18 orang peserta didik kelas V di SDN 41 Batu Putih. Uji coba dilakukan oleh peneliti sendiri.

a. Respon Peserta Didik

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 18 orang peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas E-Modul Pembelajaran

No	Coding Responden	Jumlah skor yang di peroleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	A	60	64	93%	Sangat Praktis
2	ADP	57	64	89%	Sangat Praktis
3	IA	60	64	93%	Sangat Praktis
4	ARA	58	64	90%	Sangat Praktis
5	MAZR	54	64	84%	Sangat Praktis
6	MR	58	64	90%	Sangat Praktis
7	SA	60	64	93%	Sangat Praktis
8	AS	60	64	93%	Sangat Praktis
9	MAH	48	64	75%	Praktis
10	ANA	55	64	85%	Sangat Praktis
11	MDD	54	64	84%	Sangat Praktis
12	MR	60	64	93%	Sangat Praktis
13	N	54	64	84%	Sangat Praktis
14	E	56	64	87%	Sangat Praktis
15	PN	57	64	89%	Sangat Praktis
16	S	55	64	85%	Sangat Praktis
17	AJ	51	64	79%	Praktis
18	MFN	60	64	93%	Sangat Praktis
Rata-rata				87,72%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.8 tentang data hasil uji praktikalitas secara terbatas kepada 18 orang peserta didik dapat dilihat bahwa, E-Modul yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai presentase sebesar 87,72%. Berdasarkan tabel 3.8 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas menunjukkan hasil uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

b. Praktikalitas dari Pendidik Guru Kelas V

Tabel 4.9 Hasil Praktikalitas Guru Kelas V

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Efektif	100%	Sangat Praktis
2	Kreatif	100%	Sangat Praktis
3	Efisien	100%	Sangat Praktis
4	Interaktif	100%	Sangat Praktis
5	Menarik	100%	Sangat Praktis
Jumlah		100%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini guru kelas V SDN 41 Batu Putih terhadap E-Modul Pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah bahan ajar berupa E-Modul Pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* pada kelas V di SDN 41 Batu Putih. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model penelitian ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah analisis kebutuhan, desain kemudian pengembangan atau uji validasi, uji praktikalitas atau implementasi dan evaluasi. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari proses pengembangan E-Modul Pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* yang tahapannya dilakukan sampai tahap uji validitas produk serta uji praktikalitas yang akan dikembangkan dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V SDN 41 Batu Putih

Sebelum melakukan perancangan E-Modul pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan E-Modul pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design*. Analisis kebutuhan dilakukan untuk tujuan program produk yang akan di desain dan dikembangkan. Berikut ini tahap analisis yang dilakukan yaitu:

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pada analisis kinerja peneliti memperoleh informasi dalam pembelajaran materi

masalah sosial bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami materi masalah sosial dengan baik dikarenakan terbatasnya penggunaan bahan ajar yang digunakan yakni buku paket. Sedangkan berdasarkan hasil angket peserta didik diperoleh data bahwa bahan ajar yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan terutama materi masalah sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik mengatakan bahwan kurangnya inovasi dalam penggunaan bahan ajar akan membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru²⁸. Guru harus kreatif membuat bahan ajar agar Siswa mudah memahami materi tersebut.

Berdasarkan data yang dihasilkan dari hasil angket peserta didik diperoleh data bahwa peserta didik lebih menyukai dalam pembelajaran pada materi masalah sosial belajar secara berkelompok dibandingkan belajar secara individu. Selain itu peserta didik juga lebih menyukai penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran materi masalah sosial.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu dengan adanya bahan ajar berupa E-Modul pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari hasil angket peserta didik juga mengatakan lebih menyukai bahan ajar E-Modul pembelajaran yang lebih berwarna dan memiliki gambar serta di dalamnya terdapat bentuk soal yang pilihan ganda.

²⁸ Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (19 Juni 2020), <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

2. Validitas E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V SDN 41 Batu Putih

E-Modul Pembelajaran sebelum digunakan di lapangan peneliti terlebih dahulu memvalidasi produk, Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan sesuai dengan fungsinya. Sejalan dengan pendapat Azwar dalam Rizqi Zamilah Tussaadah dkk. menyatakan bahwa validitas suatu tes dapat diawali dengan melihat secara etimologi validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya²⁹. Suatu instrumen pengukuran dapat dijelaskan mengenai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsinya. Tes atau instrumen yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas tes yang rendah.

E-Modul Pembelajaran dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum di uji cobakan untuk mengetahui tujuan yang dikehendaki. Artinya bahwa valid atau tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu atau tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang telah dikehendaki. Perlu dilakukan uji validitas pada E-Modul Pembelajaran yang dikembangkan agar E-Modul Pembelajaran layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. E-Modul Pembelajaran divalidasi oleh tiga orang dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, setelah E-Modul

²⁹ Rizqi Zamilah Tussaadah, Heris Hendriana, dan Wiwin Yuliani, "Validitas Dan Reliabilitas Angket Penyesuaian Diri Peserta Didik SMA," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 3 (30 Mei 2021): 213–18, <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i3.7250>.

pembelajaran dinyatakan valid oleh ketiga validator maka E-Modul Pembelajaran dapat diuji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga pakar atau validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa E-Modul pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Ahli bahasa mendapatkan persentase nilai 92% (kategori sangat valid). Ahli materi mendapatkan nilai persentase 95% (kategori sangat valid). Ahli desain mendapatkan nilai persentase 93% (kategori sangat valid), dari hasil validitas dari validator menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rudi Yanto dimana hasil pengembangan yang dilakukan dinyatakan valid dan layak dapat di uji cobakan secara langsung dilapangan³⁰. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh pathhul jannah dkk. juga memiliki kesamaan dengan hasil uji validitas dari peneliti yaitu memenuhi kategori sangat valid dan layak. Sesuai dengan hal tersebut hasil validitas yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada tingkat kualifikasi kevalidan yang telah dijabarkan oleh peneliti pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada persentase 80-100 %, sehingga E-Modul pembelajaran yang di kembangkan dinyatakan valid.

³⁰ Rudi Yanto, "Pengembangan LKPD Menulis Puisi Bertema Lingkungan untuk Siswa Kelas X SMK Brigjend Katamso II," 30 April, 2021, <https://doi.org/10.13.%20NIM%208176192028%20DAFTA%20PUSTAKA.pdf>.

3. Praktikalitas E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V SDN 41 Batu Putih

E-Modul pembelajaran yang telah divalidasi dan dinyatakan telah valid oleh para validator. Kemudian dilakukan uji coba kepraktisan kepada guru dan peserta didik. Untuk uji coba E-modul pembelajaran Berbantuan Canva Design dilakukan pada subjek penelitian sejumlah 18 peserta didik kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.

A. Hasil Uji Praktikalitas Guru

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh ibu Suskarityanti, S.Pd.SD selaku wali kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Pada lembar angket uji praktikalitas guru terdiri dari 4 indikator yang terdapat 25 butir aspek yang diamati dan harus dijawab oleh guru setelah melihat secara langsung uji coba penggunaan E-modul pembelajaran.

B. Hasil Uji Coba Kepraktisan Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo, pada lembar angket uji praktikalitas Peserta didik terdiri atas 4 indikator yang terdapat 12 butir aspek yang diamati dan harus dijawab oleh peserta didik setelah melakukan secara langsung uji coba penggunaan E-modul pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas dengan melibatkan 18 orang peserta didik sebagai responden untuk memberikan respon terhadap E-Modul pembelajaran yang

dikembangkan oleh peneliti dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 87,72% dengan kategori sangat praktis dan seorang pendidik yakni guru kelas V dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Secara umum respon peserta didik dan pendidik sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa E-Modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi tingkat kepraktisan. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pathul Janah, Armin Subhani, dan Hartini dikarena hasil uji kepraktisan memenuhi kategori praktis³¹. Lebih lanjut Doni Tri Putro Yanto dalam Magfirah menyatakan bahwa kepraktisan bahan ajar tercapai apabila guru mampu menggunakan bahan ajar dan sebagian besar peserta didik memberikan respon positifnya serta produk tersebut dapat dikatakan praktis jika produk realistis dan dapat digunakan.³² Hal ini sesuai dengan pendapat Nuryadi, bahwa untuk mendapatkan kualitas produk yang baik yaitu valid, praktis dan efektif³³. Berdasarkan pendapat tersebut dapat di jelaskan bahwa sebuah E-Modul pembelajaran yang berkualitas adalah E-Modul pembelajaran yang telah memenuhi kriteria bahan ajar yang terlihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebuah bahan ajar untuk dapat digunakan.

³¹ Janah, Subhani, dan Hartini, "Pengembangan Media Gambar Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar."

³² Magfirah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Pendekatan Kontekstual Subtema Manusia Dan Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Kelas V Mi 43 Batulotong," Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2022.

³³ Nuryadi, "Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah - Neliti," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 9, no. 1 (Juni 2019), <https://dx.doi.org/10.37729/jpse.v5i1.5662>.

BAB V

PENUTUP

A. *Simpulan*

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan E-Modul pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* pada Kelas V di SDN 41 Batu Putih .

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas V SDN 41 Batu Putih, dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SDN 41 Batu Putih dibutuhkan sebuah inovasi baru terutama dalam hal bahan ajar berbentuk elektronik dan buku dalam hal ini E-Modul pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* dikelas V. Hal tersebut sejalan dengan informasi yang didapatkan oleh peneliti baik dari hasil wawancara dengan guru maupun instrument berupa angket untuk mengetahui kebutuhan peserta didik.
2. Berdasarkan hasil E-Modul pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* telah divalidasi dengan kategori diantaranya ahli bahasa mendapatkan persentase nilai 92% dengan kategori sangat valid, ahli materi mendapatkan nilai persentase 95% dengan kategori sangat valid sedangkan ahli desain mendapatkan nilai persentase 93% dengan kategori sangat valid.
3. Praktikalitas E-Modul pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* Pada kelas V di SDN 41 Batu Putih memperoleh hasil yang sangat memuaskan dan positif dengan nilai akhir yang diperoleh

dari hasil uji kepraktisan sebesar 87,72% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon uji coba terbatas dengan 18 peserta didik dan seorang pendidik yakni guru kelas V dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis

B. *Saran*

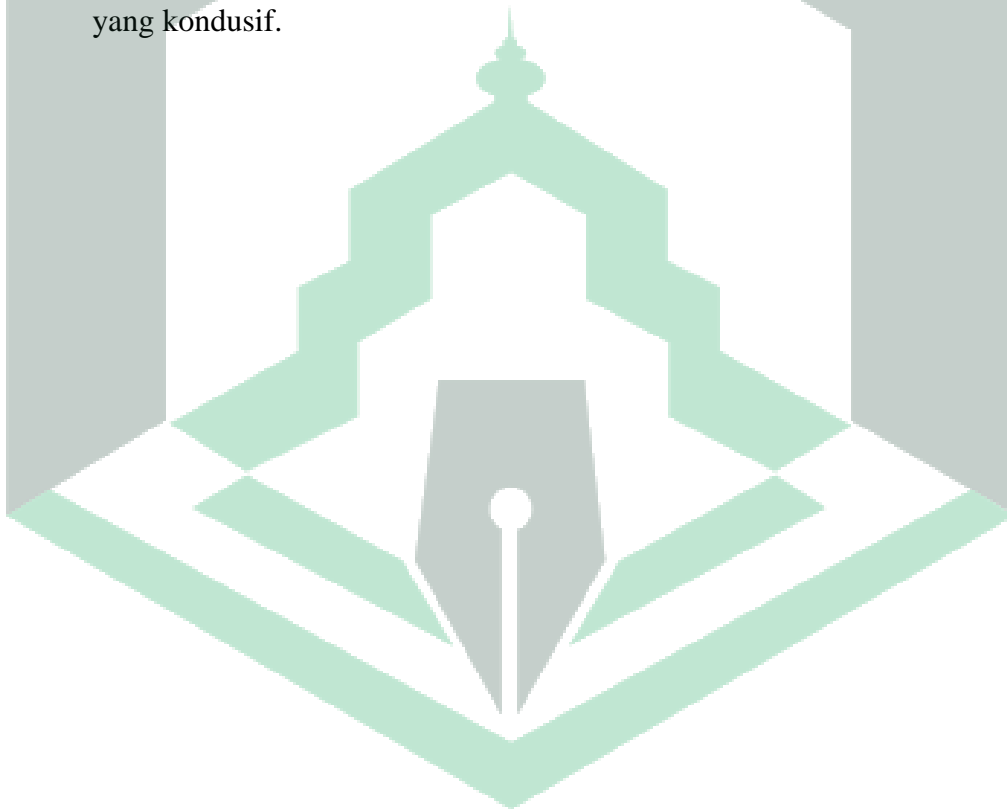
Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik dapat digunakan dan memanfaatkan E-Modul pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* pada kelas V di SDN 41 Batu Putih sebagai salah satu sumber belajar dan bahan ajar tambahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan sebagai panduan untuk dapat lebih mengenal lebih jauh materi masalah sosial.
2. Bagi tenaga pendidik terutama untuk guru kelas V dengan adanya E-Modul pembelajaran dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti E-Modul pembelajaran yang dikembangkan hanya pada materi masalah sosial dikelas V sehingga harapan kedepannya dapat mengembangkan E-Modul pembelajaran dengan materi yang lebih luas lagi dan dapat diuji coba dalam jangka panjang.

C. *Implikasi*

Pengembangan E-Modul pembelajaran pada tema 6 materi masalah sosial berbantuan canva *design* ini dapat di implikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Salah satu bahan ajar pendukung untuk materi masalah sosial terutama pada tema 6 Panas dan Perpindahannya di kelas IV SD/MI.
2. Salah satu bahan ajar berupa buku elektronik yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan sekitar dalam kehidupan sehari-hari serta pembelajaran yang kondusif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, Shahih Muslim, Kitab. At-Thalaq, Juz. 1, No. 1478, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 691-692
- Elza, Mery Nurliza. Pengembangan Modul Elektronik Tematik Berbasis Lingkungan Hidup dan Kearifan Lokal Untuk Peserta Didik SD/MI. Diss. UIN Raden Intan Lampung. (2022)
- Eva, Yunita. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Problem Dased Learning Pada Satu semester di Kelas V SD/MI. Diss. UIN Raden Intan Lampung. (2022)
- Ika Wulandari, <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4370> Aulia, dan Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD | MIMBAR PGSD Undiksha." MIMBAR PGSD Undiksha 9, no. 1 (2021): 10–18. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32979>.
- Janah, Pathul, Armin Subhani, dan Hartini. "Pengembangan Media Gambar Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 5, no. 2 (20 November 2022): 429–43..
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta Timur: Ummul Qura', 2019)
- Lestari, Ayu. "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V Mi Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo." Other, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021. <http://repository.iainpalopo.ac.id>.
- Lesto, Dewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Berbasis Bahan Ramah Lingkungan Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 92 Karetan Kabupaten Luwu." Other, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo), 2021. <http://www.repository.iainpalopo.ac.id>.
- Lukman, dkk. "Pendidikan Nonformal Sebagai Solusi Pemecahan Masalah. 2022
- Magfirah. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Pendekatan Kontekstual Subtema Manusia Dan Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Kelas V Mi 43 Batulotong." Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2022.

- Humaeroh, Lulu. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Di Kelas X*. Diss. FKIP UNPAS, 2016.
- Miasari, Rahmalia Syifa, "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju" . *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi* 2.1. (2022), hal 53-61.
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. 2021. "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru." Seminar Nasional Hasil Pengabdian.
- Nuryadi. "Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah - Neliti." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 9, no. 1 (Juni 2019). <https://dx.doi.org/10.37729/jpse.v5i1.5662>.
- Permatasari Munir, Nilam. "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo." *Al- Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (Oktober 2018). <http://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Pramana, Made Wisnu Adi, I. Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. "Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning." *Jurnal Edutech Undiksha* 8.2 (2020) hal: 17-32.
- Raaihani, R. Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam (2021).
- Rachmadyanti, Putri. "Pengembangan E-Modul "Rambusi" Berorientasi Budaya Lokal Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar."
- Ramli, A., & Dangnga, T. Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. (2002). 5–7.
- Ratri, Safitri Yosita. "Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Pena Karakter* (2022) 4.2
- Reygita,dkk."Pemanfaatan Google Sebagai Sumber Belajar Daring Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tpambusai* 6.1 (2022). ISSN 4346-4350.
- Suprihatin, Siti, dan Yuni Mariani Manik. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (19 Juni 2020). <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Tafsir Ibnu Katsir. 10th Ed. Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2017.

- Tussaadah, Rizqi Zamilah, Heris Hendriana, dan Wiwin Yuliani. "Validitas Dan Reliabilitas Angket Penyesuaian Diri Peserta Didik SMA." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 3 (30 Mei 2021): 213–18. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i3.7250>.
- Wahab Rosyidi, *Median dan Teknologi pembelajaran Perspektif Al-quran*. (2020). Artikel IMMIM.
- Wahidin, Ahmad Jurnaidi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2.3 (2022). ISSN:799-806.
- Wilujeng, Intan Wahyu, Sudi Dul Aji, and Arnelia Dwi Yasa. "Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. (2021). Vol. 5. No. 1.
- Wulandari dan Mudinillah. Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*. (2022). Vol. 2, No.1
- Yanto, Rudi. "Pengembangan LKPD Menulis Puisi Bertema Lingkungan untuk Siswa Kelas X SMK Brigjend Katamso II," 2021. <https://doi.org/10/13.pdf>
- Effendi, D., Wahidy, *Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. A. (2019)



LAMPIRAN





**LAMPIRAN ANALISIS KEBUTUHAN
DAN UJI VALIDITAS ANALIDI
KEBUTUHAN**

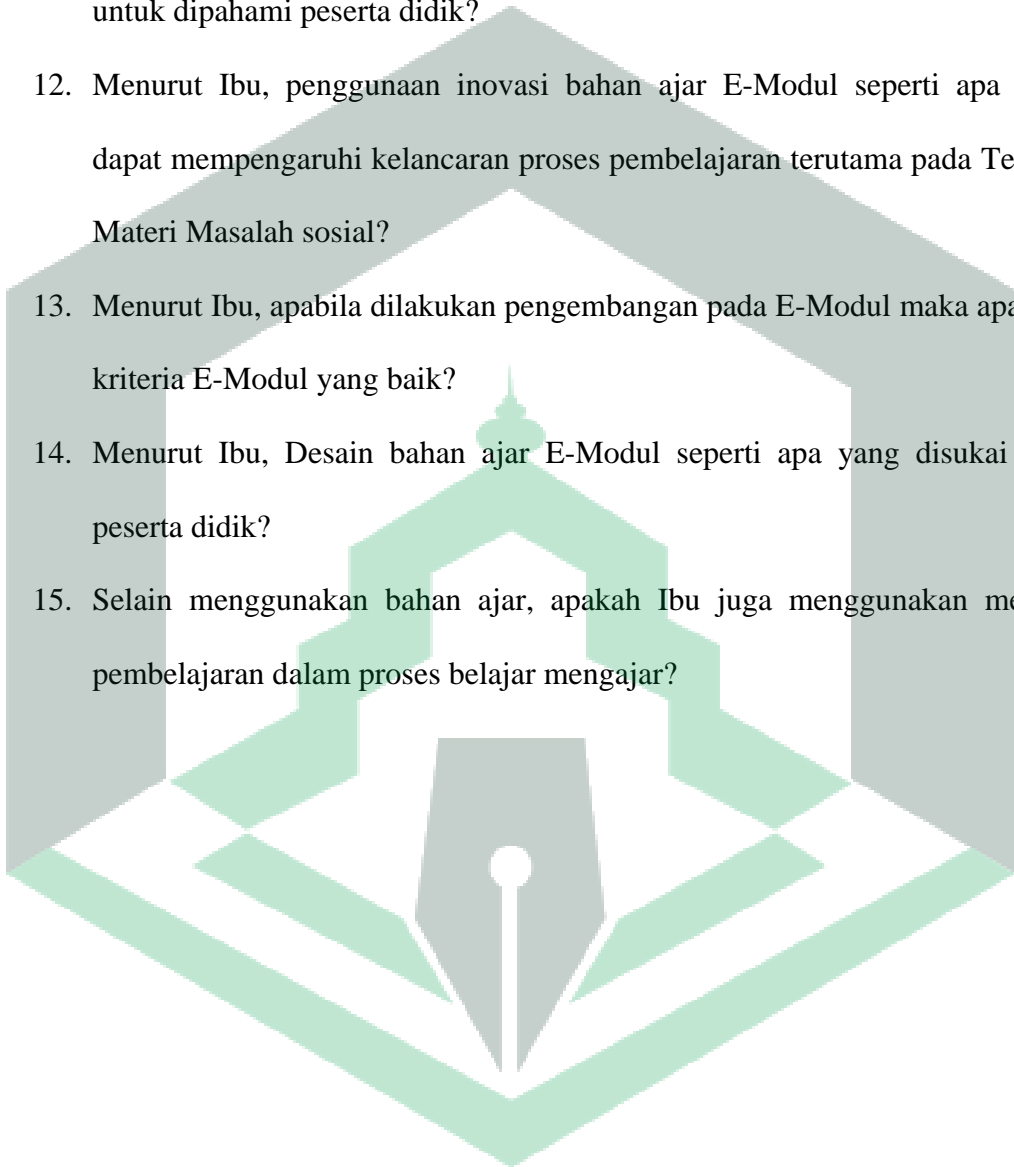
Lampiran 1 pedoman instrumen wawancara analisis kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6
MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA
KELAS V DI SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas V SDN 41 Batu Putih)

1. Apakah Ibu selalu menggunakan bahan ajar dalam setiap proses pembelajaran?
2. Apakah Ibu menggunakan bahan ajar pada Tema 6 materi Masalah Sosial?
3. Bahan ajar seperti apa yang sering Ibu gunakan pada materi Masalah Sosial?
4. Apakah Ibu pernah menggunakan bahan ajar E-Modul?
5. Bagaimana cara Ibu menyampaikan cara penggunaan bahan ajar E-Modul agar siswa mudah untuk memahami?
6. Menurut Ibu, apakah bahan ajar E-Modul cocok digunakan pada Tema 6 materi Masalah Sosial?
7. Menurut Ibu, bagaimana respon siswa jika menggunakan bahan ajar E-Modul dalam proses pembelajaran?
8. Apakah materi yang ada dalam E-Modul cocok dikaitkan dengan lingkungan?
9. Pada Tema 6 materi Masalah Sosial, kesulitan apa yang Ibu sering hadapi saat mengajar?

10. Apakah pada Tema 6 materi Masalah Sosial peserta didik selalu mengerjakan tugas sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan?
11. Menurut Ibu, apa yang menyebabkan sehingga Materi Masalah sosial sulit untuk dipahami peserta didik?
12. Menurut Ibu, penggunaan inovasi bahan ajar E-Modul seperti apa yang dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran terutama pada Tema 6 Materi Masalah sosial?
13. Menurut Ibu, apabila dilakukan pengembangan pada E-Modul maka apa saja kriteria E-Modul yang baik?
14. Menurut Ibu, Desain bahan ajar E-Modul seperti apa yang disukai oleh peserta didik?
15. Selain menggunakan bahan ajar, apakah Ibu juga menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar?



Lampiran 2 validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-
MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6 MATERI MASALAH
SOSIAL BERBANTUAN CANVA *DESIGN* PADA KELAS V DI SDN 41
BATUPUTIH KOTA PALOPO**

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah sosial berbantuan canva design pada kelas V di SDN 41 Batuputih*" oleh Sri Rahayu NIM: 1902050074 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan E-Modul yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

- d. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan Bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai					Ket.
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas.			√		
2	Jenis informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber yang berkompeten untuk memberikan jawabannya.				√	
3	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar berupa E-Modul Pembelajaran yang akan dikembangkan.			√		
4	Tidak ada butir pedoman butir wawancara yang kandungan informasinya dinyatakan kepada narasumber yang tidak kompeten.			√		
5	Informasi yang didapat sangat			√		

	memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam bahan ajar berupa E-Modul pembelajaran yang dikembangkan.					
6	Secara keseluruhan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan E-Modul mengenai materi masalah sosial.		√			
7	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan bahan ajar yang akan dikembangkan.		√			
8	Bahasa: 1. Menggunakan bahasa yang tepat. 2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.		√			

III. Komentor/Saran

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan dibawah ini:

Sesuaikan pertanyaan dengan kisi-kisi yang tersedia.

Sesuaikan antara jumlah pertanyaan pada kisi-kisi dengan pertanyaan pada lembar wawancara.

IV. Penilaian Umum

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil**
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo, 21 Juli 2023

Validator,



Dr. Nurdin K, M. Pd
NIP: 19681231 199903 1 014

Lampiran 3 Hasil wawancara guru analisis kebutuhan

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Narasumber
1	Apakah Ibu selalu menggunakan bahan ajar dalam setiap proses pembelajaran?	Kadang-kadang, Saya menggunakan bahan ajar.dan kadang juga tidak
2	Apakah Ibu menggunakan bahan ajar pada Tema 6 materi masalah sosial?	Ya, saya menggunakan bahan ajar.
3	Bahan ajar seperti apa yang sering Ibu gunakan pada materi masalah sosial?	Bahan ajar yang saya gunakan pada materi masalah sosial yaitu buku paket pegangan untuk guru ,peserta didik, dan laptop
4	Apakah Ibu pernah menggunakan bahan ajar E-Modul	Tidak hanya sebuah modul tapi ada rencana saya mau menggunakan tetapi tidak ada kesempatan membuatnya.
5	Bagaimana cara Ibu menyampaikan cara penggunaan bahan ajar E-Modul agar siswa mudah untuk memahami?	Untuk cara saya menyampaikan sama seperti ketika saya menggunakan buku paket atau laptop yang disambungkan dengan LCD yaitu dengan memperlihatkan dan menjelaskan materi dan memberikan arahan kepada peserta didik untuk menyimak atau membaca dan mengerjakan soal yang terdapat pada Modul atau E-Modul tersebut
6	Menurut Ibu, apakah bahan ajar E-Modul pembelajaran cocok	Penggunaan E-Modul pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar sangat

	digunakan pada materi masalah sosial?	cocok digunakan pada materi masalah sosial dikarenakan susunan materi yang telah sistematis terlebih jika E-Modul pembelajaran tersebut memiliki inovasi dan menarik bagi peserta didik sehingga kemudian akan meningkatkan minat belajar dari peserta didik
7	Menurut Ibu, bagaimana respon siswa jika menggunakan bahan ajar E-Modul dalam proses pembelajaran?	Pastinya mereka sangat antusias dan tanggap sangat senang kalau mereka menggunakan bahan ajar yang seperti menggunakan laptop, hp, LCD.
8	Apakah materi yang ada dalam E-Modul cocok dikaitkan dengan Lingkungan?	Sangat cocok, apalagi E-Modu pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman atau yang benar-benar terjadi di lingkungan agar peserta didik semangat belajar dan aktif dalam pembelajaran.
9	Pada Tema 6 khususnya materi masalah sosial, kesulitan apa yang Ibu sering hadapi	Banyak kesulitan yang sering saya alami, yaitu peserta didik yang kurang fokus dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran terutama untuk memahami materi yang diberikan. banyak hal yang menyebabkan hal tersebut terjadi salah satunya yaitu penggunaan buku paket yang hanya berpusat pada buku guru dan buku siswa yang didalamnya memiliki materi yang hanya terbatas.
10	Apakah pada Tema 6 materi	Seperti yang saya katakan

	<p>masalah sosial peserta didik selalu mengerjakan tugas sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan</p>	<p>sebelumnya bahwa siswa kurang fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang kemudian hal tersebut berdampak pada nilai dan kemampuan peserta didik bisa dibilang kurang memenuhi standar kompetensi yang ditentukan.</p>
11	<p>Menurut Ibu, apa yang menyebabkan sehingga materi masalah sosial sulit untuk dipahami peserta didik</p>	<p>Sama seperti yang saya katakan sebelumnya yaitu mereka kurang tertarik dan tidak fokus sehingga materi sulit dipahami.</p>
12	<p>Menurut Ibu, penggunaan inovasi bahan ajar E-Modul pembelajaran seperti apa yang dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran terutama pada materi masalah sosial</p>	<p>Sebenarnya semua bahan ajar berupa buku paket seperti E-Modul atau modul sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi terlebih jika itu menarik dan mudah dipahami serta memiliki susunan materi yang sistematis , dengan penggunaan bahan ajar seperti itu pastinya akan mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran salah satunya pada materi masalah sosial.</p>
13	<p>Menurut Ibu, apabila dilakukan pengembangan pada E-Modul pembelajaran maka apa saja kriteria E-Modul yang baik?</p>	<p>Yang pastinya tersebut menarik bagi peserta didik baik dari segi sampul maupun isi dan jelas petunjuknya.</p>
14	<p>Menurut Ibu, Desain bahan ajar E-Modul seperti apa yang disukai oleh peserta didik?</p>	<p>Untuk desainnya sendiri utamakan E-Modul tersebut berwarna dan memiliki gambar bukan hanya berisi</p>

		tulisan dan tidak berwarna.
15	Selain menggunakan bahan ajar, apakah ibu juga menggunakan metode pembelajaran dalam prose belajar mengajar	Yang pastinya menggunakan seperti ceramah,diskusi.



Lampiran 4 pedoman instrumen angket peserta didik analisis kebutuhan (1)

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6
MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA
KELAS V DI SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

(Angket untuk siswa kelas V SDN 41 Batuputih)

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada Tema 6 materi Masalah sosial. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (√) Pada Kolom dan berilah tanda silang (x) pada salah satu angka pada lembar jawaban yang Anda anggap paling benar!

Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 10 pertanyaan yang berkaitan dengan masalah sosial pada siswa kelas V (lima).
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan, sesuai dengan jawaban Anda. Ada dua jawaban pernyataan yang tersedia, yaitu:
 - Ya
 - Tidak
3. Berilah tanda kali (X) pada pertanyaan yang sudah disediakan, sesuai dengan jawaban Anda. Ada empat jawaban pernyataan yang tersedia, yaitu
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

Pilihlah jawaban dengan jujur dan tepat.

No.	Masalah Sosial yang Sering Terjadi di sekitar mu	Ya	Tidak
1.	Kemacetan Lalu lintas		
2.	Sampah		
3.	Kali atau Sungai yang kotor		
4.	Bangunan liar		
5.	Perilaku tidak disiplin		
6.	Pengangguran		

7.	Kenakalan Remaja		
8.	Kebiasaan Menyontek		
9.	Bolos Sekolah		
10.	Rusaknya atau buruknya fasilitas umum		

11. Bahan Ajar Seperti Apa yang anda Sukai

1. Buku
2. LKPD
3. Brosur
4. E-Modul

12. Metode Apa yang anda Sukai

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Demonstrasi
4. Study Tour

13. Media Belajar apa yang anda sukai

1. Bergambar
2. Berwarna dan Bergambar
3. Cerita atau narasi
4. Tulisan

No	Soal	Ya	Tidak
1	Dengan adanya bahan ajar memudahkan anda dalam proses pembelajaran.		
2	Bahan ajar yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang anda harapkan.		
3	Menurut anda Lingkungan cocok dikaitkan dengan sumber belajar yang anda gunakan.		
4	Apakah anda menyukai bahan ajar yang berwarna?		
5	Apakah anda menyukai bahan ajar dalam bentuk E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 materi masalah sosial?		
6	Apakah dengan adanya bahan ajar berupa E-Modul Pembelajaran yang digunakan anda lebih semangat untuk belajar?		
7	Apakah Anda menyukai belajar secara berkelompok?		
8	Apakah anda menyukai menggunakan model pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi masalah sosial?		
9	Apakah anda menyukai penggunaan E-Modul Pembelajaran berbantuan <i>canva design</i> pada pembelajaran masalah sosial?		
10	Apakah anda mengerjakan tugas tepat waktu?		

Lampiran 5 Hasil angket peserta didik analisis kebutuhan (1)

Nama : FIRADI
Kelas : VA
Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 10 pertanyaan yang berkaitan dengan masalah sosial pada siswa kelas V (lima).
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan, sesuai dengan jawaban Anda. Ada dua jawaban pernyataan yang tersedia, yaitu:
 - Ya
 - Tidak
3. Berilah tanda kali (X) pada pertanyaan yang sudah disediakan, sesuai dengan jawaban Anda. Ada empat jawaban pernyataan yang tersedia, yaitu
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

Pilihlah jawaban dengan jujur dan tepat.

No.	Masalah Sosial yang Sering Terjadi di sekitar mu	Ya	Tidak
1.	Kemacetan Lalu lintas		✓
2.	Sampah	✓	
3.	Kali atau Sungai yang kotor		✓
4.	Bangunan liar		✓
5.	Perilaku tidak disiplin	✓	
6.	Pengangguran		✓

7.	Kenakalan Remaja		✓
8.	Kebiasaan Menyontek	✓	
9.	Bolos Sekolah		✓
10.	Rusaknya atau buruknya fasilitas umum		✓

11. Bahan Ajar Seperti Apa yang anda Sukai

1. Buku
2. LKPD
3. Brosur
- E-Modul

12. Metode Apa yang anda Sukai

- Ceramah
2. Diskusi
3. Demonstrasi
4. Study Tour

13. Media Belajar apa yang anda sukai

1. Bergambar
- Berwarna dan Bergambar
3. Cerita atau narasi
4. Tulisan

RIFAIDI

VA

No	Soal	Ya	Tidak
1	Dengan adanya bahan ajar memudahkan anda dalam proses pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Bahan ajar yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang anda harapkan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Menurut anda Lingkungan cocok dikaitkan dengan sumber belajar yang anda gunakan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Apakah anda menyukai bahan ajar yang berwarna?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Apakah anda menyukai bahan ajar dalam bentuk E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 materi masalah sosial?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Apakah dengan adanya bahan ajar berupa E-Modul Pembelajaran yang digunakan anda lebih semangat untuk belajar?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Apakah Anda menyukai belajar secara berkelompok?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Apakah anda menyukai menggunakan model pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi masalah sosial?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Apakah anda menyukai penggunaan E-Modul Pembelajaran berbantuan canva <i>design</i> pada pembelajaran masalah sosial?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Apakah anda mengerjakan tugas tepat waktu?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Lampiran 6 validasi instrumen angket peserta didik analisis kebutuhan

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E- MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA *DESIGN* PADA KELAS V DI SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah sosial berbantuan canva design pada kelas V di SDN 41 Batuputih*" oleh Sri Rahayu NIM: 1902050074 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan E-Modul Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

- d. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan Bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai					Ket.
		1	2	3	4	
I	PETUNJUK: Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas.			√		
II	ASPEK PENILAIAN					
	1. Penilaian Aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas.			√		
	2. Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas.					
	3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas		√			
	4. Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
	5. Secara keseluruhan instrument sudah sangat memadai untuk mengkomponen bahan ajar E-Modul Pembelajaran yang akan dikembangkan.			√		
				√		
III	BAHASA:					
	1. Menggunakan bahasa yang tepat.			√		

	2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				√			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

III. Komentor/Saran

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan dibawah ini:

1. Perbaiki kesalahan pada penulisan kata
2. Bagian table pengamatan dibuat menjadi lembar observasi, karena itu bukan termasuk angket.
3. Sebaiknya opsi pada angket disamakan semua jumlahnya, karena ada yang hanya a dan b, ada yang sampai c ada juga yang sampai a b c d
4. Perjelas petunjuk angket, jangan disamakan dengan petunjuk pilhan ganda.
5. Angket sebaiknya menggunakan pilihan dan skor misalnya 4 3 2 1 atau setuju, kurang setuju dst.

IV. Penilaian Umum

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 21 Juli 2023

Validator,



Dr. Nurdin K, M. Pd
NIP: 19681231 199903 1 014

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO

Test untuk peserta didik kelas V SDN 41 Batu Putih

Pengantar:

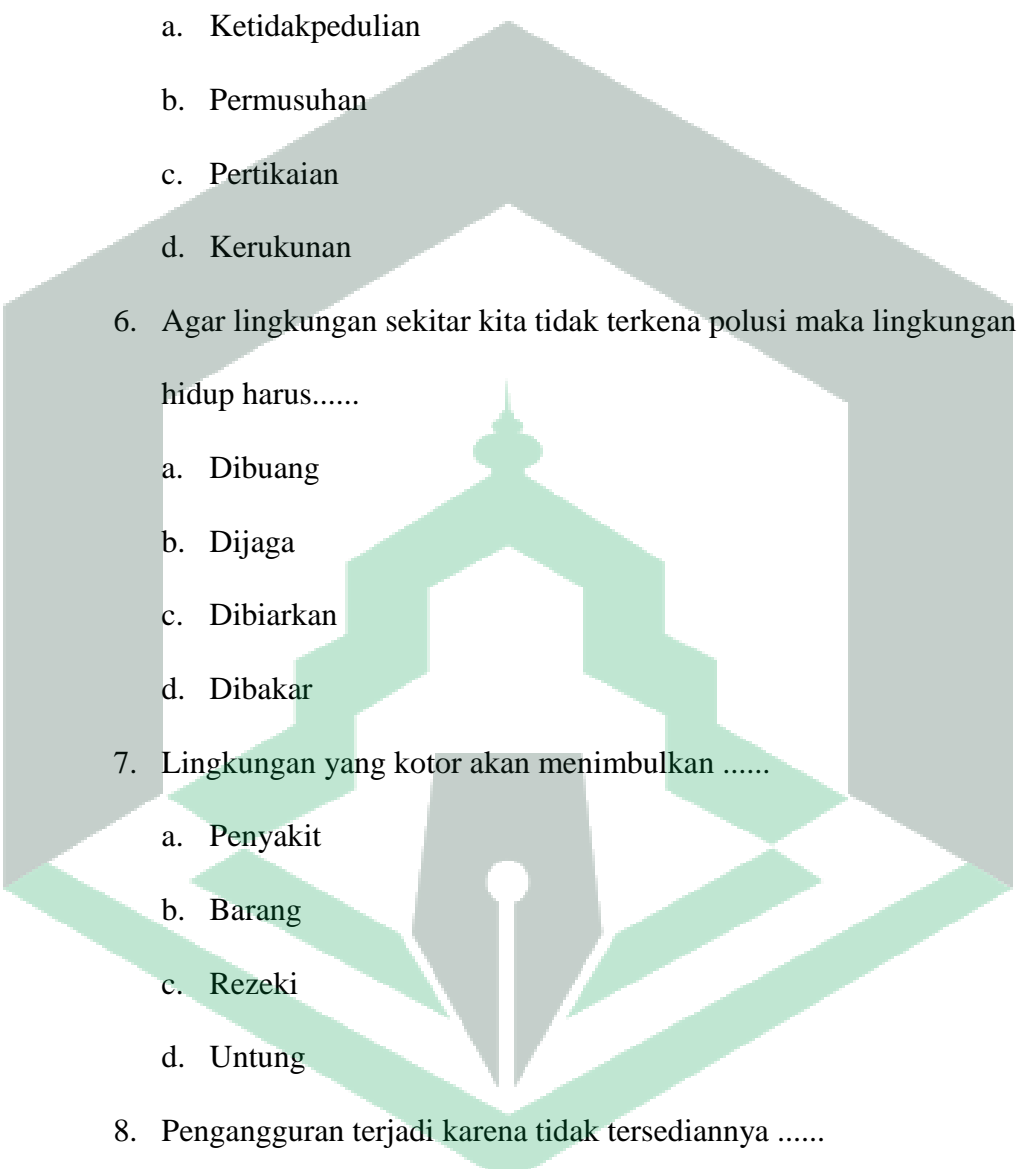
Siswa (i) kelas V SDN 41 Batu Putih yang peneliti cintai dan banggakan, peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi soal berikut, Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan E-modul Pembelajaran pada Tema 6 materi Masalah Sosial Berbantuan canva design pada siswa kelas V SDN 41 Batu Putih. Atas bantuan adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban dengan menggunakan pulpen bertinta hitam/biru!
3. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf pada lembar jawaban yang Anda anggap paling benar!

Pertanyaan:

1. Masalah Sosial yang dapat merusak masa depan pemuda karena menyebabkan ketergantungan adalah.....
 - a. Pengangguran
 - b. Kemacetan di jalan
 - c. Penyalahgunaan narkoba
 - d. Pencemaran Lingkungan
2. Jumlah penduduk yang tinggi di perkotaan ditandai dengan.....
 - a. Banyaknya Pengemis
 - b. Banyaknya Penduduk miskin
 - c. Kepadatan penduduk
 - d. Kurangnya sarana kesehatan
3. Anak-anak yang hidup dalam kemiskinan akan berakibat hal-hal seperti di bawah ini, kecuali.....
 - a. Riang gembira
 - b. Putus sekolah
 - c. Kurang gizi
 - d. Rendah diri
4. Orang dewasa yang tidak bekerja karena belum adanya lapangan kerja disebut
 - a. Tidak berpendidikan
 - b. PHK
 - c. Pengangguran

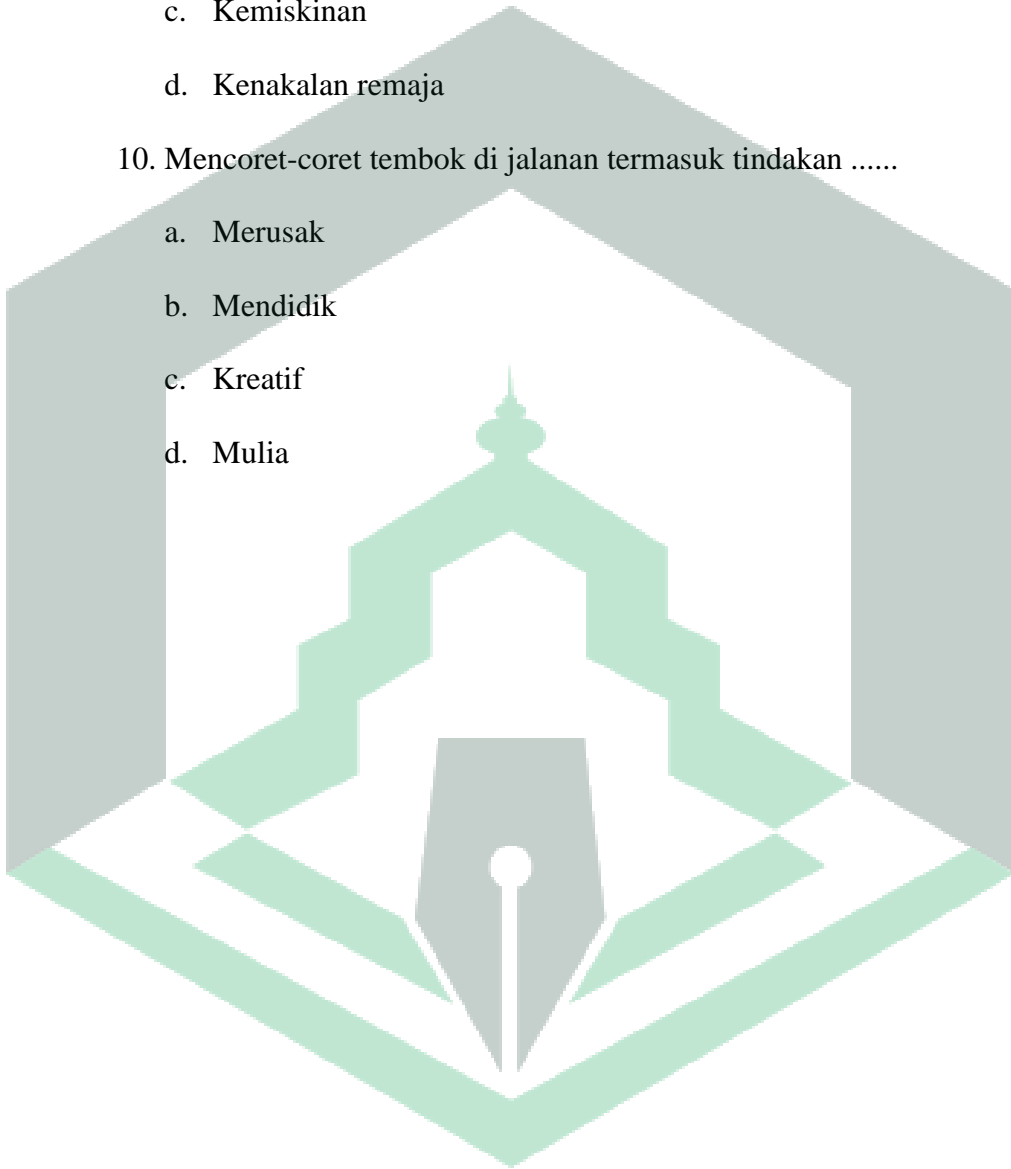
- 
- d. Tidak bisa bekerja
5. Bila jumlah pengangguran terlalu banyak maka akan mudah menimbulkan berbagai masalah sosial seperti di bawah ini, kecuali.....
- a. Ketidakpedulian
 - b. Permusuhan
 - c. Pertikaian
 - d. Kerukunan
6. Agar lingkungan sekitar kita tidak terkena polusi maka lingkungan hidup harus.....
- a. Dibuang
 - b. Dijaga
 - c. Dibiarkan
 - d. Dibakar
7. Lingkungan yang kotor akan menimbulkan
- a. Penyakit
 - b. Barang
 - c. Rezeki
 - d. Untung
8. Pengangguran terjadi karena tidak tersediannya
- a. Lulusan sekolah
 - b. Tenaga ahli
 - c. Lapangan pekerjaan
 - d. Kemampuan kerja

9. Dibawah ini termasuk masalah sosial, kecuali

- a. Prestasi remaja
- b. Tawuran remaja
- c. Kemiskinan
- d. Kenakalan remaja

10. Mencoret-coret tembok di jalanan termasuk tindakan

- a. Merusak
- b. Mendidik
- c. Kreatif
- d. Mulia



Lampiran 8 Lembar validasi instrument analisis kebutuhan (2)

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-
MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6 MATERI MASALAH
SOSIAL BERBANTUAN CANVA *DESIGN* PADA KELAS V DI SDN 41
BATUPUTIH KOTA PALOPO
(INSTRUMEN TES)**

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah sosial berbantuan canva design pada kelas V di SDN 41 Batuputih*" oleh Sri Rahayu NIM: 1902050074 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan E-Modul Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

- d. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan Bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai					Ket.
		1	2	3	4	
1	Kejelasan setiap butir soal			√		
2	Kejelasan petunjuk pengisian				√	
3	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik			√		
4	Ketepatan soal dengan jawaban yang diharapkan			√		
5	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			√		
6	Pertanyaan berisi data gagasan yang lengkap		√			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√		
8	Penulisan sesuai dengan EYD			√		

III. Komentor/Saran

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan dibawah ini:

Teliti Kembali setiap butir soal dan perbaiki penulisan kata atau kalimatnya

IV. Penilaian Umum

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 21 Juli 2023

Validator,

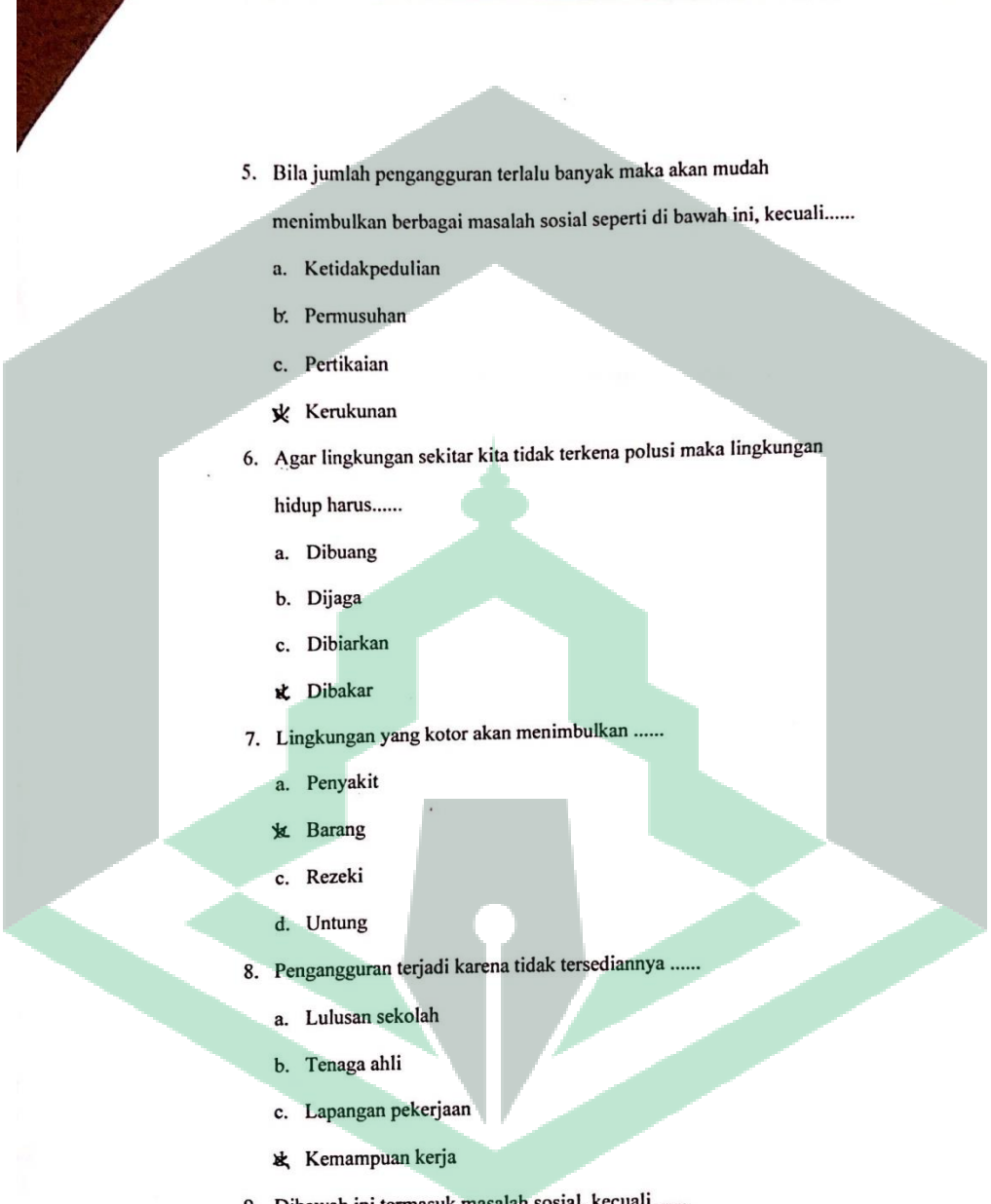


Dr. Nurdin K, M. Pd
NIP: 19681231 199903 1 014

Lampiran 9 Lembar hasil angket peserta didik analisis kebutuhan (2)

PUTRI NABILA

1. Masalah Sosial yang dapat merusak masa depan pemuda karena menyebabkan ketergantungan adalah.....
 - a. Pengangguran
 - b. Kemacetan di jalan
 - c. Penyalahgunaan narkoba
 - d. Pencemaran Lingkungan
2. Jumlah penduduk yang tinggi di perkotaan ditandai dengan.....
 - a. Banyaknya Pengemis
 - b. Banyaknya Penduduk miskin
 - c. Kepadatan penduduk
 - d. Kurangnya sarana kesehatan
3. Anak-anak yang hidup dalam kemiskinan akan berakibat hal-hal seperti di bawah ini, kecuali.....
 - a. Riang gembira
 - b. Putus sekolah
 - c. Kurang gizi
 - d. Rendah diri
4. Orang dewasa yang tidak bekerja karena belum adanya lapangan kerja disebut
 - a. Tidak berpendidikan
 - b. PHK
 - c. Pengangguran
 - d. Tidak bisa bekerja

- 
5. Bila jumlah pengangguran terlalu banyak maka akan mudah menimbulkan berbagai masalah sosial seperti di bawah ini, kecuali.....
- a. Ketidakpedulian
 - b. Permusuhan
 - c. Pertikaian
 - d. Kerukunan
6. Agar lingkungan sekitar kita tidak terkena polusi maka lingkungan hidup harus.....
- a. Dibuang
 - b. Dijaga
 - c. Dibiarkan
 - d. Dibakar
7. Lingkungan yang kotor akan menimbulkan
- a. Penyakit
 - b. Barang
 - c. Rezeki
 - d. Untung
8. Pengangguran terjadi karena tidak tersediannya
- a. Lulusan sekolah
 - b. Tenaga ahli
 - c. Lapangan pekerjaan
 - d. Kemampuan kerja
9. Dibawah ini termasuk masalah sosial, kecuali

- a. Prestasi remaja
- b. Tawuran remaja
- c. Kemiskinan
- d. Kenakalan remaja

10. Mencoret-coret tembok di jalanan termasuk tindakan

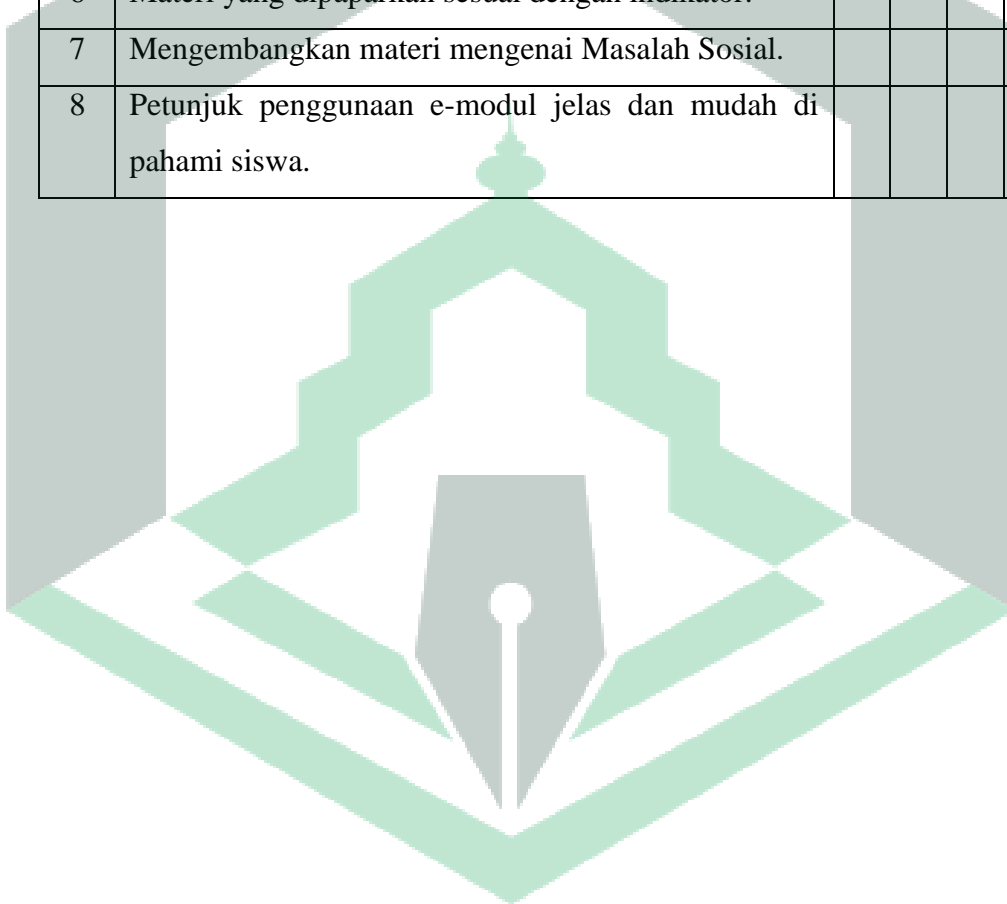
- a. Merusak
- b. Mendidik
- c. Kreatif
- d. Mulia



**LAMPIRAN VALIDASI PRODUK AHLI
MATERI, BAHASA DAN DESAIN**

Lampiran 10 Lembar uji validitas produk ahli materi

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1	Kebenaran konsep dan materi.				
2	Prosedur urutan materi jelas.				
3	Sesuai dengan kurikulum Merdeka.				
4	Pembagian materi jelas.				
5	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.				
6	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator.				
7	Mengembangkan materi mengenai Masalah Sosial.				
8	Petunjuk penggunaan e-modul jelas dan mudah di pahami siswa.				



**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA
6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V DI
SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO**

Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
Sub Tema 3 : Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Nama Validator : Dr. Nurdin K, M. Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Materi

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V Di SDN 41 Batuputih Kota Palopo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli materi pada e-modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran konsep dan materi.			✓	
2	Prosedur urutan materi jelas.			✓	
3	Sesuai dengan kurikulum Merdeka.		✓		
4	Pembagian materi jelas.			✓	
5	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.			✓	
6	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator.			✓	
7	Mengembangkan materi mengenai Masalah sosial.			✓	
8	Petunjuk penggunaan e-modul jelas dan mudah di pahami siswa.			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

1. Perbaiki typo dan hilangkan halaman yang tidak perlu
2. Sesuaikan isi materi dg tujuan pembelajaran.
3. Perbaiki evaluasi pada e-modul.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan.
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

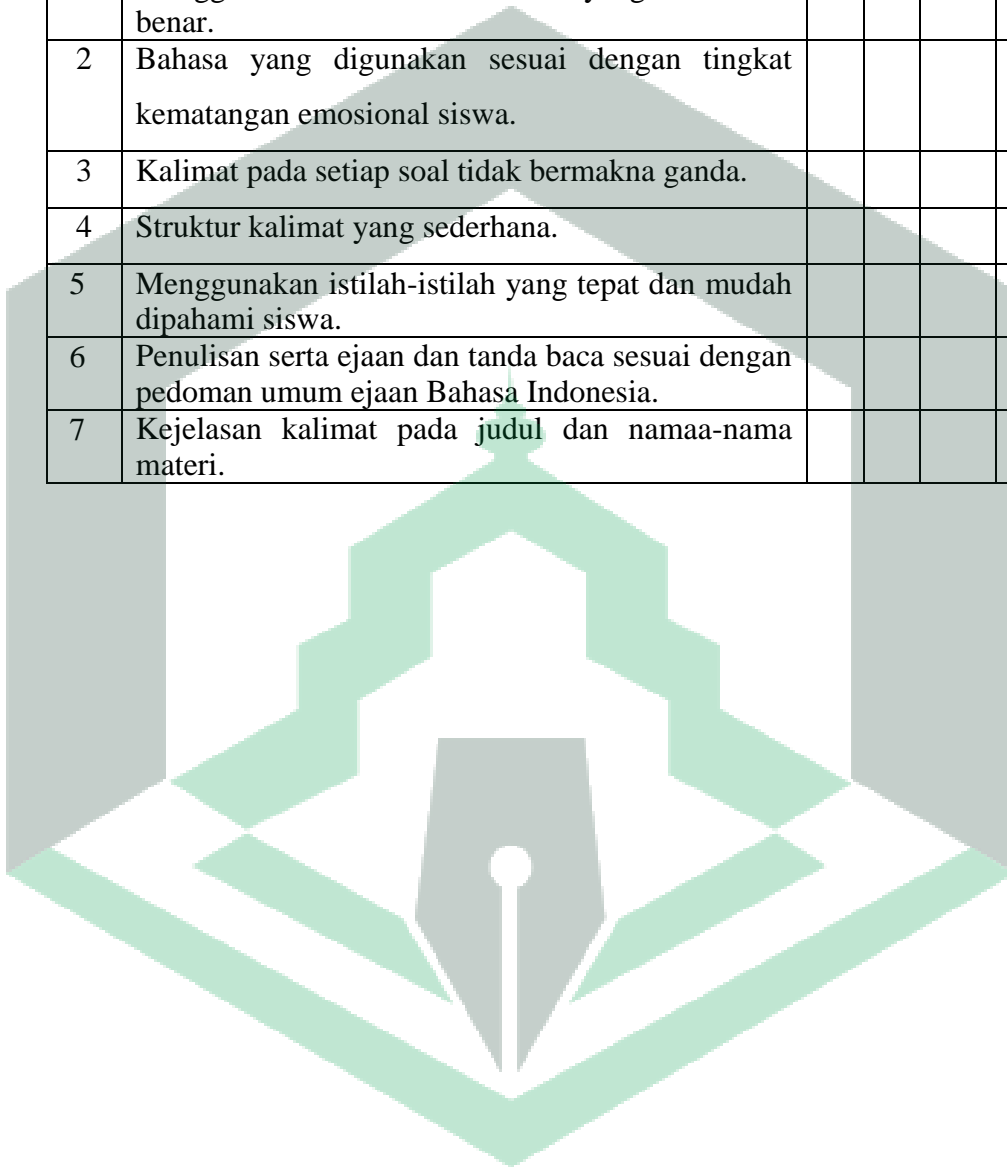
Palopo, 4 September 2023
Validator,



Dr. Nurdin K. M. Pd
NIP: 19681231 199903 1 014

Lampiran 11 Lembar uji validitas produk ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1	Menggunakan bahas Indonesia yang baik dan benar.				
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.				
3	Kalimat pada setiap soal tidak bermakna ganda.				
4	Struktur kalimat yang sederhana.				
5	Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami siswa.				
6	Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia.				
7	Kejelasan kalimat pada judul dan namaa-nama materi.				



**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA
6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V DI
SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO**

Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
Sub Tema 3 : Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Bahasa

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V Di SDN 41 Batuputih Kota Palopo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli bahasa pada e-modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang baik dan benar.			✓	
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.				✓
	3. Kalimat pada setiap soal tidak bermakna ganda.				✓
	4. Struktur kalimat yang sederhana.				✓
	5. Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami siswa.			✓	
	6. Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia.				✓
	7. Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi.				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan.
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, September 2023

Validator

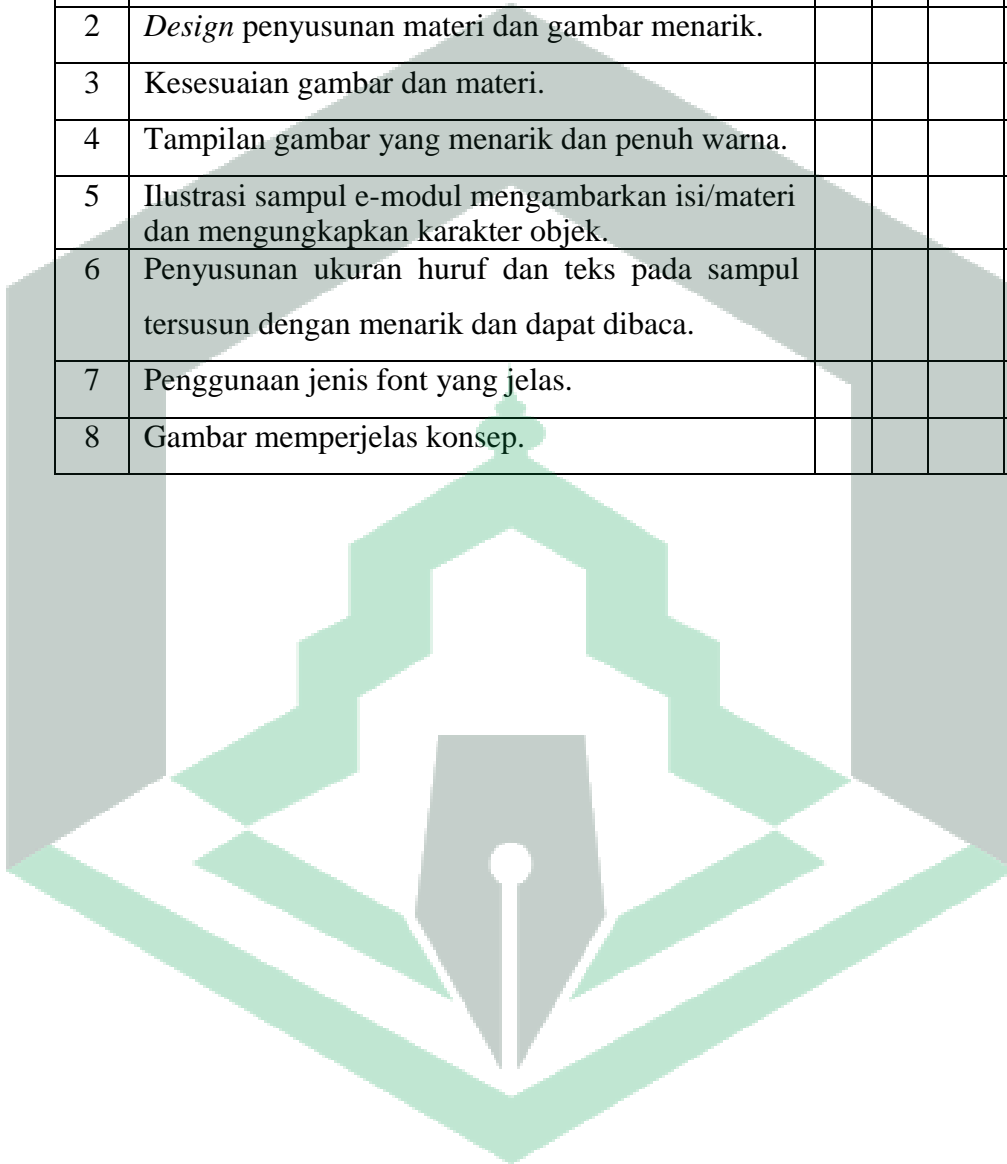


Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd
NIP. 198710042020121005



Lampiran 12 Lembar uji validitas produk ahli desain

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1	Menampilkan gambar yang mudah dipahami oleh siswa.				
2	<i>Design</i> penyusunan materi dan gambar menarik.				
3	Kesesuaian gambar dan materi.				
4	Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna.				
5	Ilustrasi sampul e-modul menggambarkan isi/materi dan mengungkapkan karakter objek.				
6	Penyusunan ukuran huruf dan teks pada sampul tersusun dengan menarik dan dapat dibaca.				
7	Penggunaan jenis font yang jelas.				
8	Gambar memperjelas konsep.				



**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA
6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V DI
SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO**

Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
Sub Tema 3 : Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Nama Validator : Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Desain

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul Pembelajaran pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V Di SDN 41 Batuputih Kota Palopo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli desain pada e-modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Desain	1. Menampilkan gambar yang mudah dipahami oleh siswa.				✓
	2. Desai penyusunan materi dan gambar menarik.				✓
	3. Kesesuaian gambar dan materi.				✓
	4. Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna.				✓
	5. Ilustrasi sampul e-modul menggambarkan isi/materi dan mengungkapkan karakter objek.				✓
	6. Penyusunan ukuran huruf dan teks pada sampul tersusun dengan menarik dan dapat dibaca.			✓	
	7. Penggunaan jenis font yang jelas.			✓	
	8. Gambar memperjelas konsep.				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

1. Bila latar belakang menggunakan warna gelap, gunakan tulisan yang warna cerah
2. Layout untuk tulisan dan gambar diperbaiki
3. Perhatikan tanda baca pada kalimat

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan.
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 01 September 2023
Validator,



Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19880826 202012 2 011

**LAMPIRAN VALIDASI DAN HASIL
ANGKET PRAKTIKALITAS GURU DAN
PESERTA DIDIK**



Lampiran 13 Lembar validasi angket praktikalitas guru

**VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN MATERI MASALAH SOSIAL
BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41 BATUPUTIH KOTA
PALOPO**

Nama Validator : Dr. Nurdin K, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul Pembelajaran Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V Di SDN 41 Batuputih Kota Palopo*" oleh Sri Rahayu Nim: 19.0205.0074 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.


Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 5 September 2023



Dr. Nurdin K, M. Pd.
NIP: 19681231 199903 1 014

Lembar 14 Angket uji praktikalitas guru

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN E-MODUL
PEMBELAJARAN TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA
DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO**

Nama Guru : *Suspariyanti*

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang e-modul pembelajaran berbantuan canva design pada materi masalah sosial. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

3. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap e-modul pembelajaran materi masalah sosial berbantuan canva design yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
5. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Efektif				
	1. Materi yang disajikan dalam E-Modul peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.			✓	
	2. Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan kurikulum.			✓	
	3. Materi yang disajikan dalam E-Modul terstruktur.			✓	
	4. Terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi masalah sosial			✓	
	5. Terdapat kaitan materi dengan keseharian peserta didik terutama yang mengandung pemahaman peserta didik.			✓	
	6. Kesesuaian soal dengan materi yang diajarkan.			✓	
	7. Materi pada E-Modul menuntun peserta didik untuk memahami cara mengenal masalah sosial di lingkungan yang baik dan benar.			✓	
2	Kreatif				
	1. E-Modul peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.			✓	
	2. Soal latihan yang terdapat dalam e-modul yang diberikan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi masalah sosial.			✓	
	3. Terdapat soal-soal latihan yang harus diselesaikan dalam E-Modul.			✓	
	4. E-Modul memberikan solusi dalam pemecahan masalah.			✓	
	5. E-Modul membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.			✓	
	6. E-Modul pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya.			✓	
3	Efisien				

	1. E-Modul membuat pembelajaran masalah sosial semakin menyenangkan			✓
	2. E-Modul menciptakan suasana belajar yang kondusif.			✓
	3. E-Modul mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pemahaman belajar			✓
4	Interaktif			
	1. E-Modul memberikan umpan balik atas penilaian oleh tenaga pendidik.			✓
	2. Setiap instruksi yang ada pada E-Modul tidak membingungkan peserta didik.			✓
	3. E-Modul Pembelajaran memudahkan peserta didik belajar individu diluar pembelajaran di sekolah.			✓
5.	Menarik			
	1. Tampilan e-modul pembelajaran berbantuan Canva design dengan pendekatan menarik.			✓
	2. Background yang digunakan E-Modul Pembelajaran Berbantuan Canva design yang menarik			✓
	3. Jenis huruf yang digunakan pada e-modul pembelajaran berbantuan Canva design menarik dan dapat dibaca dengan jelas.			✓
	4. Gambar yang digunakan di E-Modul Pembelajaran berbantuan canva design sesuai dengan materi pembelajaran.			✓
	5. E-Modul Pembelajaran berbantuan canva design membuat peserta didik termotivasi dalam mempelajari materi masalah sosial			✓
	6. E-Modul Pembelajaran berbantuan canva design membuat peserta didik dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.			✓

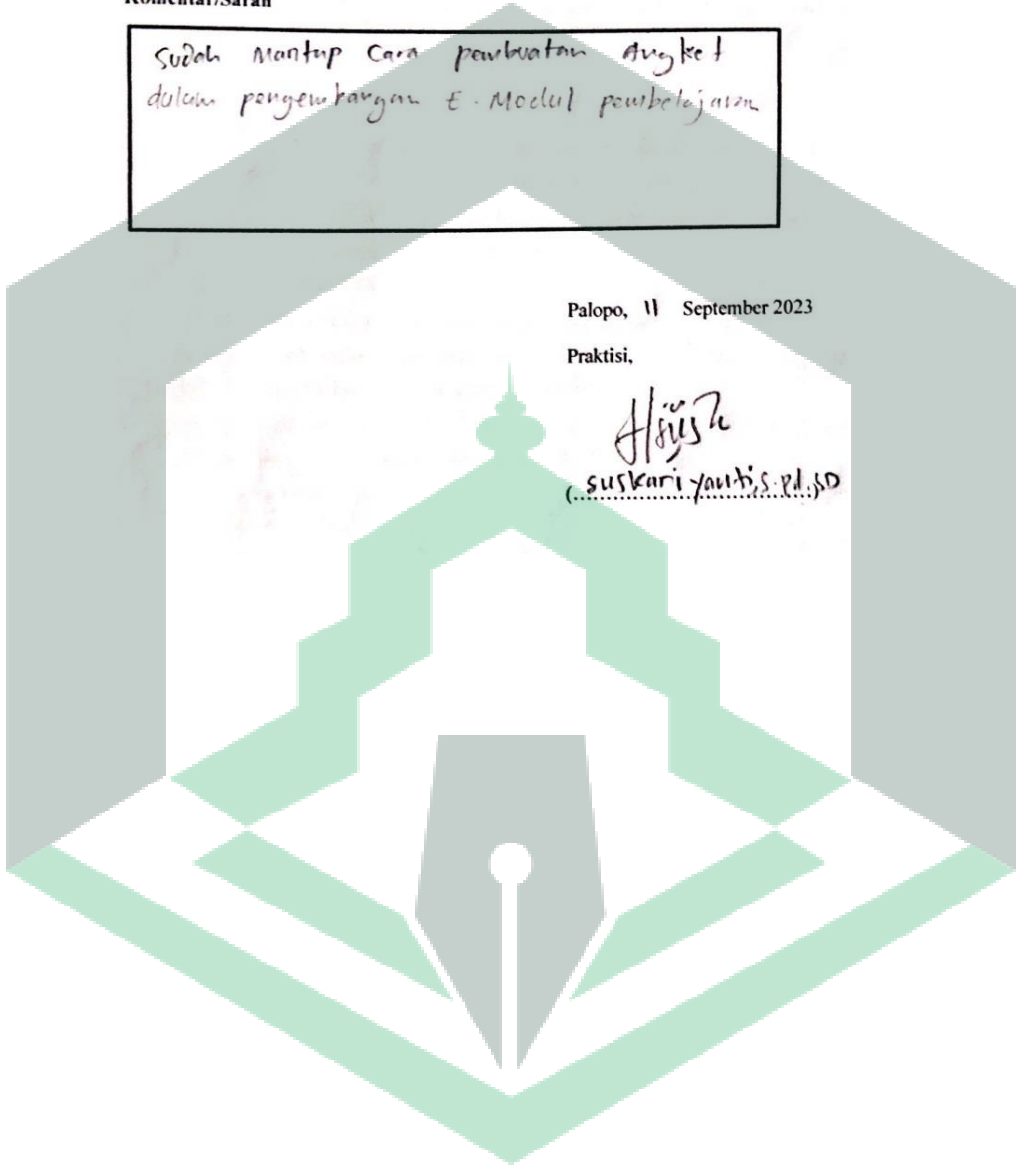
Komentar/Saran

Sudah Mantap Cara pembuatan Angket
dalam pengembangan E-Modul pembelajaran

Palopo, 11 September 2023

Praktisi,

Husni
(Suskari Yanti, S.Pd, SD)



Lampiran 15 Validasi angket praktikalitas Peserta didik

VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Dr. Nurdin K, M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul Pembelajaran Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V Di SDN 41 Batuputih Kota Palopo*" oleh Sri Rahayu Nim: 19.0205.0074 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			√		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√		
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian			√		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			√		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas e-modul pembelajaran berbantuan <i>canva design</i> yang telah dikembangkan			√		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam e-modul pembelajaran			√		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan media e-modul pembelajaran yang telah dikembangkan		√			

TABEL PENILAIAN

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			√		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√		
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian			√		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			√		
6.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas e-modul pembelajaran berbantuan <i>canva design</i> yang telah dikembangkan			√		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam e-modul pembelajaran			√		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan media e-modul pembelajaran yang telah dikembangkan		√			

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

1. Lengkapi petunjuk dan tujuan pengisian angket
2. Klasifikasikan masing-masing pernyataan dalam angket berdasarkan aspek/indikator dari kisi-kisi.
3. Ganti salah satu pernyataan pada butir no 4 atau 5, karena sama.

Penilaian umum:

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 5 September 2023



Dr. Nurdin K, M. Pd.
NIP: 19681231 199903 1014

Lampiran 16 Lembar angket praktikalitas peserta didik

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN E-MODUL
PEMBELAJARAN TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA
DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO**

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/siswi tentang e-modul pembelajaran berbantuan canva *design* pada materi masalah sosial. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Adik-adik untuk memberikan penilaian terhadap e-modul pembelajaran materi masalah sosial berbantuan canva design yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju

Ketersediaan Adik-adik dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : ZAKWAN
 Kelas : 5A

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Efektif				
	1. Tujuan pembelajaran yang ingin saya capai jelas			✓	
	2. Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam e-modul ini mudah saya pahami				✓
	3. materi pada e-modul menuntun saya untuk memahami cara mengenal masalah sosial di lingkungan yang baik dan benar			✓	
2	Kreatif				
	1. Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi			✓	
	2. Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya pahami,			✓	
	3. petunjuk penyelesaian tugas sangat mudah saya pahami			✓	
4	Interaktif				
	1. Petunjuk penggunaan dalam e-modul sudah saya pahami				✓
	2. e-modul ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar baik secara kelompok maupun mandiri			✓	
	3. Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam				✓
5	Menarik				
	1. Tampilan fisik E-Modul menarik bagi saya				✓
	2. Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam				✓

3. memahami materi						
4. ukuran dan jenis huruf yang digunakan bahan ajar mudah saya baca						✓
5. Tampilan warna dari e-modul sangat menarik bagi saya						✓
6. e-modul bermanfaat bagi saya						✓



**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN E-MODUL
PEMBELAJARAN TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA
DESIGN PADA KELAS V DI SDN 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO**

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/siswi tentang e-modul pembelajaran berbantuan canva *design* pada materi masalah sosial. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Adik-adik untuk memberikan penilaian terhadap e-modul pembelajaran materi masalah sosial berbantuan canva design yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju

Ketersediaan Adik-adik dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Ramadan

Kelas : V A

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Efektif				
	1. Tujuan pembelajaran yang ingin saya capai jelas				✓
	2. Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam e-modul ini mudah saya pahami				✓
2	3. materi pada e-modul menuntun saya untuk memahami cara mengenal masalah sosial di lingkungan yang baik dan benar				✓
	Kreatif				
	1. Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi				✓
	2. Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya pahami,				✓
3	3. petunjuk penyelesaian tugas sangat mudah saya pahami				✓
	4. Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai				✓
	Efisien				
4	1. Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada e-modul ini sudah saya pahami				✓
	Interaktif				
5	1. Petunjuk penggunaan dalam e-modul sudah saya pahami				✓
	2. e-modul ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar baik secara kelompok maupun mandiri				✓
	Menarik				
	1. Tampilan fisik E-Modul menarik bagi saya				✓
	2. Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam				✓

3. memahami materi							
4. ukuran dan jenis huruf yang digunakan bahan ajar mudah saya baca							✓
5. Tampilan warna dari e-modul sangat menarik bagi saya							✓
6. e-modul bermanfaat bagi saya							✓



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : **SDN 41 Batuputih**
Kelas / Semester : **V (Lima) / 2**
Tema 6 : **Panas dan Perpindahan**
Sub Tema 3 : **Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan**
Pembelajaran : **4**
Alokasi Waktu : **1 Hari**

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) pada media cetak atau elektronik.	3.3.1 .Menentukan pokok pikiran dalam teks bacaan.
4.3Menyajikan ringkasan teks penjelasan (ekplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Membuat peta pikiran berdasarkanpokok pikiran.

2. Muatan: PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggungjawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	-
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	-
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menyebutkan permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Mengidentifikasi

3. Muatan: IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Mengidentifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Menuliskan laporan hasil identifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar.

C. KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN

1. Penguatan PPK Royong, Integritas. : Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong.
2. Integrasi Literasi : Nilai nilai gotong royong.
3. Kecerdasan abad 21 : Critis, Creative, Colaborative, communicative.
4. HOTS : Pertanyaan mengkreasi

D. TUJUAN

Melalui **Problem Based learning**, peserta didik dapat

1. Menyebutkan permasalahan sosial dan mengidentifikasi permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menentukan pokok pikiran dalam teks bacaan dan membuat peta pikiran berdasarkan pokok pikiran.
3. Mengidentifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar dan menuliskan laporan hasil identifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar.

E. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan)
2. Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, ceramah dan simulasi
3. Model : **Problem Based Learning**

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Meringkas Teks Bacaan
2. Permasalahan Sosial di Sekitar Kita
3. Aktivitas Masyarakat dalam Pembangunan Ekonomi

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik, dilanjutkan dengan berdo'a bersama. (Religius dan Integritas)▪ Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu wajib 'Indonesia Raya'. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.▪ Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/	10 menit

	<p>berbicara materi non Pelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ seperti satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Setelah membaca guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi.(<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) ▪ Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan hari sebelumnya. ▪ Guru mengulas tugas belajar dirumah bersama orangtua yang telah dilakukan. (Mandiri) ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. ▪ Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang langkah-langkah kegiatan, cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran sesuai silabus. 	
<p>Inti</p>	<p>a. Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan, masalah yang diangkat kontekstual, ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan ▪ Siswa mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau diperoleh dari bahan bacaan. <p>b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya. ▪ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ▪ Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing secara individu/kelompok ▪ Peserta didik dibimbing untuk bertanya, menemukan pokok pikiran dari bacaan kemudian mengembangkannya dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci menjadi sebuah tulisan. ▪ Peserta didik dibimbing mengamati permasalahan sosial di lingkungan sekitar yang terdapat pada buku siswa halaman 171. <p>c. Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok.</p> <p>Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah</p> <p>Guru menyediakan fasilitas untuk membantu siswa</p>	<p>35 Menit X 30 JP</p>

memecahkan masalah dengan menyajikan berbagai sumber belajar (diferensiasi konten)

Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/ bahan selama proses penyelidikan (menemukan pokok pikiran, melakukan pengamatan permasalahan sosial di lingkungan sekitar, akititas masyarakat dalam pembangunanekonomi)

- Peserta didik dibimbing untuk membaca teks yang tersedia di buku siswa.
- Peserta didik dibimbing menemukan pokok pikiran menggunakan bacaan dalambuku siswa hal. 168-169
- Peserta didik dibimbing menentukan kesimpulan bacaan menggunakan bacaan“Permasalahan Sosial di Sekitar”.
- Peserta didik dibimbing melakukan pengamatan permasalahan sosial dilingkungan sekitar diskusi kelompok.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan

Guru memantau kegiatan peserta didik dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap siap untuk dipresentasikan melalui diskusi kelas.

- Peserta didik dibimbing menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya mind map pokok pikiran.
- Peserta didik dibimbing menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk kesimpulan bacaan.
- Peserta didik dibimbing menghasilkan solusi pemecahan masalah dalam bentuk proyek laporan identifikasi masalah sosial dilingkungan sekitar tempat tinggal siswa serta aktivitas masyarakat untuk membangun ekonominya.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadapproses pemecahan masalah yang dilakukan

- Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi
- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi

	<p>dengan cara menjawab pertanyaan melalui tanya jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penguatan terkait dengan materi yang dipelajari. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi dari hasil pembelajaran hari ini. ▪ Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran ▪ Guru memberikan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual atau kelompok. ▪ Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya yaitu Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 5 Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua di rumah. ▪ Peserta didik membersihkan kelas sebelum mengakhiri pembelajaran. ▪ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian dilanjutkan berdoa. 	15 menit

H. SUMBER MEDIA SUMBER PEMBELAJARAN

1. **Silabus** --2021. **Silabus** Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI **Kelas V**. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. **Buku Guru** Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/ MI. **Kelas V Tema 6. Panas dan Perpindahannya**, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. **Buku Siswa** Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/ MI. **Kelas V Tema 6. Panas dan Perpindahannya**, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
4. Alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.

I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN:

1. **Penilaian Sikap** :Pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas
2. **Penilaian Pengetahuan** : Melalui penugasan lisan dan tes tertulis.
3. **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja , Penilaian Proyek

**Mengetahui
Kepala Sekolah,**

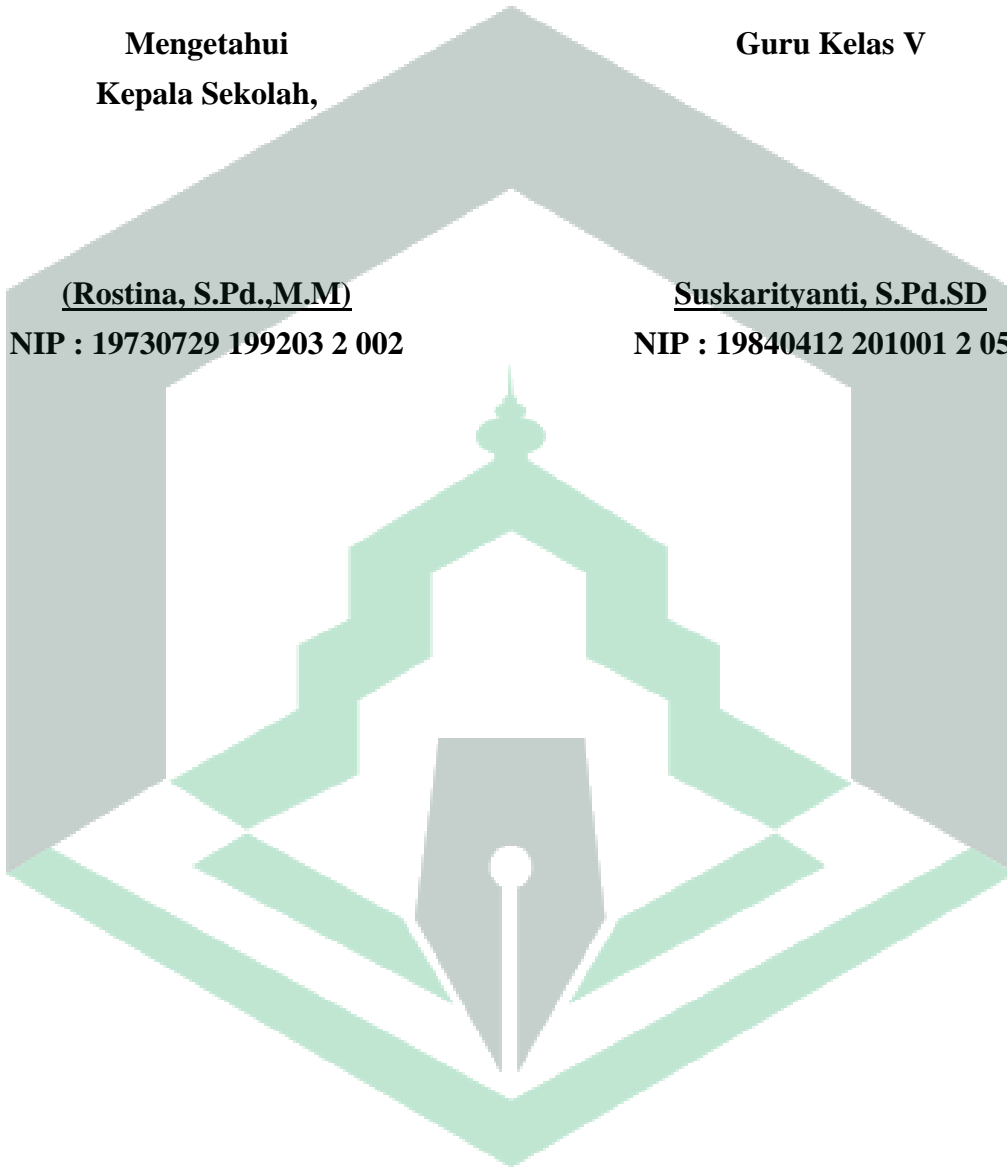
Guru Kelas V

(Rostina, S.Pd.,M.M)

NIP : 19730729 199203 2 002

Suskarityanti, S.Pd.SD

NIP : 19840412 201001 2 052



Lampiran 18 Dokumentasi

Kegiatan analisis kebutuhan bersama Ibu Suskarityanti S,Pd. Selaku wali kelas V dan peserta didik kelas V



Kegiatan Uji Coba Produk



Kegiatan Pendampingan pengisian angket praktikalitas peserta didik dan Wali Kelas V



Lampiran 19 Surat izin penelitian DPMPTSP


PEREMPTSI
PEREMPTSI
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
K.H.M. Hasyim No 5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

ASLI
IZIN PENELITIAN
NOMOR : 939/IP/DPMPSTP/II/2023

DASAR HUKUM :

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
- Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2023 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
- Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Pendelegasian Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
- Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Otorita Kabupaten Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: SRI RAHAYU
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Lelewawo Kab. Kolaka Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 1902050074

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V DI SD N 41 BATUPUTIH KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO
Lamanya Penelitian	: 28 Juli 2023 s.d. 28 Oktober 2023

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

- Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
- Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
- Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
- Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
- Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 31 Juli 2023
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Sekretaris


WARJUDIN, M. S. AN, MM
Cangkat : Pembina
NIP : 19761005 201001 1 003

Tembusan :

- Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
- Walikota Palopo
- Dandim 1403 SWG
- Kapolres Palopo
- Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
- Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
- Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Lampiran 20 Surat keterangan telah melakukan penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 41 BATU PUTIH
Alamat : Jln. Cengkeh, Palopo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 421.2/079/SDN41/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 41 Batu Putih Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan, Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Sri Rahayu
NIM : 1902050074
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PGMI
Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

Telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Jl. Cengkeh Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo pada tanggal 29 Juni 2023 sampai dengan 11 September 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA TEMA 6 MATERI MASALAH SOSIAL BERBANTUAN CANVA DESIGN PADA KELAS V SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO"**

Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 September 2023

Kepala Sekolah,



ROSTINA, S.Pd., MM

NIP. 19730729 199203 2 002

Lampiran 21 Surat Keterangan Lulus Mengaji



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara Kota Palopo 91914
e-mail: pgmi@iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 407/In.19/PGMI/PP.09/07/2023


Pengelola Lajnatu Iktibari Qiraahati Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Sri Rahayu
NIM : 1902050074

Mahasiswa tersebut telah melakukan tes baca Alqur'an dan dinyatakan **LULUS** sesuai keterangan yang telah dicantumkan. Surat keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar ujian hasil dan ujian tutup. Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 05 September 2023

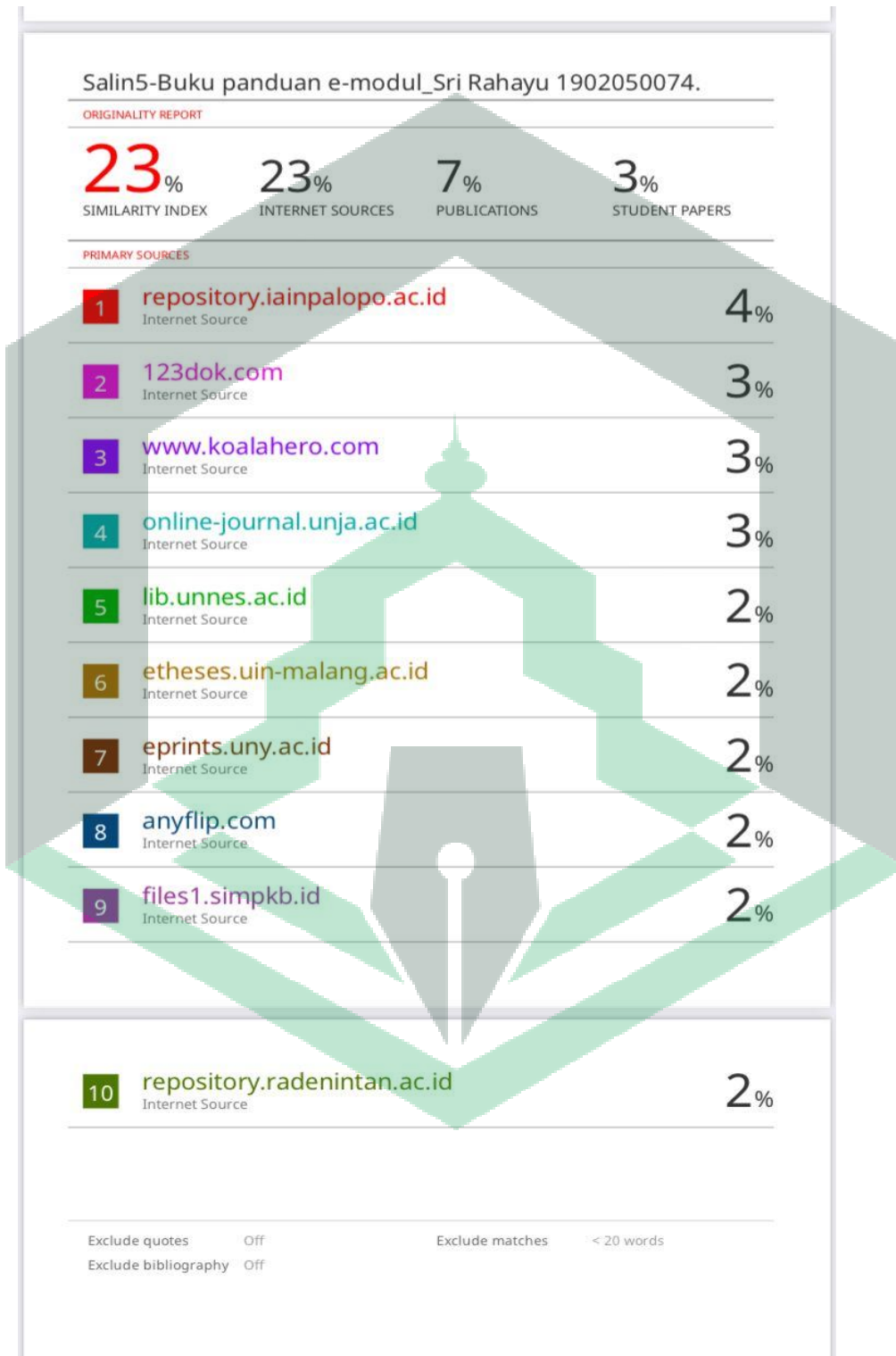
Mengetahui
Ketua TIM LIQQ


Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
NIP. 19630710 199503 2 001


Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 005

Keterangan:
LANCAR

Lampiran 22 Hasil cek plagiarisme Buku Panduan E-Modul pembelajaran



RIWAYAT HIDUP



Sri Rahayu, lahir di Desa Lelewawo, Kecamatan Batuputih, Kabupaten KolakaUtara pada tanggal 11 Juni 2001. Penulis adalah anak Pertama dari pasangan **Sabri** dan **Patima** dengan jumlah saudara Lima. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 01 Lelewawo, Kabupaten Kolaka Utara (2007-2013), melanjutkan ke SMPN Satap lelewawo (2013-2016) dan SMAN 1 Batuputih (2016-2019), hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (2019-2023).

Pada studinya penulis menulis skripsi dengan judul “ **Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design Pada Kelas V SDN 41 Batu Putih Kota Palopo** ” sebagai salah-satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI/PGSD)

Contact person penulis : sriahayu25011@gmail.com