

**PENGEMBANGAN E-MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS 4C
(*COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING, AND
CREATIVITY*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK**



Oleh:
Diah Rizki Nur Kalifah
NIM: 20204081016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA
2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diah Rizki Nur Kalifah, S.Pd

NIM : 20204081016

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri. kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta. April 2022

Saya yang menyatakan.

STATE ISLAMIC
SUNAN K
YOGYAK




Diah Rizki Nur Kalifah, S.Pd.
NIM. 20204081016

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diah Rizki Nur Kalifah, S.Pd

NIM : 20204081016

Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut (atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Yogyakarta, April 2022
Saya yang menyatakan,



Diah Rizki Nur Kalifah, S.Pd.
NIM. 20204081016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diah Rizki Nur Kalifah. S.Pd

NIM : 20204081016

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, April 2022
Saya yang menyatakan,



Diah Rizki Nur Kalifah, S.Pd
NIM. 20204081016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN E-MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS 4C (*COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING AND CREATIVITY*)UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Nama : Diah Rizki Nur Kalifah

NIM : 20204081016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Pembimbing/Ketua : Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd.

()

Penguji I : Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.

()

Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiah, S.Ag., M.Ag.

()

Diuji di Yogyakarta pada

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Mei 2022

Waktu : 09.00 s/d 10.30 WIB

Hasil : A

Nilai : Memuaskan/Sangat Memuaskan/ Cumlaude*

*Coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1048/Un.02/DT/PP.00.9/05/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN E-MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS 4C
(COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING, AND
CREATIVITY) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DIAH RIZKI NUR KALIFAH, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 20201081016
Telah diujikan pada : Rabu, 18 Mei 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

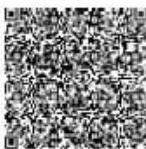
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Aninditya Sri Nugrahini, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6290cd1060d0de



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.
SIGNED

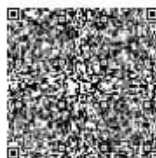
Valid ID: 629d4932d4852



Penguji II

Dr. Daulatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 628df1e9e8f694



Yogyakarta, 18 Mei 2022

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 629d50e05a5b0

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN E-MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS 4C
(COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING, AND
CREATIVITY) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK**

Yang ditulis oleh:

Nama : Diah Rizki Nur Kalifah

NIM : 20204081016

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum, wr.wb.

Yogyakarta, April 2022

Pembimbing



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd
NIP. 19860505 200912 2 006

ABSTRAK

Diah Rizki Nur Kalifah, NIM 20204081016. Tesis *Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Proses pembelajaran memiliki komponen yang berhubungan dengan pembelajaran diantaranya media. Pemilihan media yang tepat dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Di era digital, media yang berbentuk elektronik misalnya pada e-modul sangat diperlukan. Di samping itu, pembelajaran yang disajikan mempengaruhi kualitas dan kemampuan siswa. Oleh karena itu, peserta didik memiliki empat kemampuan dasar yakni berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas dan inovasi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran tercapai, dapat menggunakan e-modul. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji efektivitas e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D model ADDIE dan jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design (nondesign) one group pretest and posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan dua rata-rata uji t dengan *paired sampel t-test* yang dibantu penghitungan statistik *SPSS 16 for windows*. Sampel uji lapangan berjumlah 60 siswa kelas IV. Tahap desain terdiri dari lima langkah yaitu (a) menganalisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, pemilihan materi dan lingkungan siswa; (b) mendesain e-modul dengan menentukan KI dan KD, membuat *flowchart*, merancang desain draft awal e-modul dalam *format word*, membuat strategi pengujian; (c) mengembangkan produk, validasi ahli dan revisi produk; (d) mengimplementasikan dengan uji coba lapangan; (e) mengevaluasi produk dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* dari sebelum dan sesudah penggunaan e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C.

Hasil penelitian desain e-modul menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang terintegrasi keterampilan abad 21. Kelayakan e-modul berdasarkan validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase 81,54%, validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase 79,11%, validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 76,66% dengan kriteria valid/layak. Uji coba lapangan memperoleh rata-rata persentase 84,48% dengan kriteria praktis atau layak. *Pre-test* dan *post-test* e-modul diketahui taraf signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,005$ yang dihasilkan dari uji perbedaan dua rata-rata menggunakan *paired simple t-test* sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil belajar terhadap e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menunjukkan perbedaan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-modul, Bahasa Indonesia, Keterampilan 4*

ABSTRACT

Diah Rizki Nur Kalifah, NIM 20204081016. Thesis on the Development of 4C-Based Indonesian E-Modules (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity) to Improve Student Learning Outcomes. Pro-gram of Master of Teacher Education Studies Madrasah Ibtidaiyah Faculty of Tarbi-yah Sciences and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta.

The learning process has components related to learning including media. The selection of the right media can determine the success of learning. In the digital era, electronic media, for example, in e-modules are indispensable. In addition, the learning presented affects the quality and ability of students. Therefore, students have four basic skills, namely critical thinking, collaboration, communication, creativity and innovation. Indonesian is the language of communication used in learning. In order for the learning objectives to be achieved, you can use the e-module. The purpose of this study is to develop and test the effectiveness of 4C-based Indonesian e-modules to improve learning outcomes.

This research uses the ADDIE model R&D research method and the type of research used is pre-experimental design (nondesign) one group pretest and posttest design. Data collection techniques use questionnaires, observations, interviews, documentation, and tests. Data analysis used a normality test, homogeneity test, and a difference test of two average t-tests with paired sam-pel t-tests assisted by statistical calculations of SPSS 16 for windows. The field test sample totaled 60 grade IV students. The design stage consists of five steps, namely (a) analyzing needs through observation, interviews, material selection and student environment; (b) designing e-modules by specifying KI and KD, creating flowcharts, designing the design of the initial draft of e-modules in word format, creating a testing strategy; (c) product development, expert validation and product revision; (d) implement by field trials; (e) validate the product by providing pre-test and post-test from before and after the use of the 4C-based Indonesian e-module.

The results of the e-module design research use the Articulate Storyline 3 application which integrates 21st century skills. The feasibility of e-modules based on material expert validation obtained an average percentage of 81.54%, media expert validation obtained an average percentage of 79.11%, language expert validation obtained an average percentage of 76.66% with valid/feasible criteria. Field trials obtained an average percentage of 84.48% with practical or feasible criteria. Pre-test and post-test e-module are known to have a significance level (2-tailed) of $0.000 < 0.005$ resulting from the two-on-average difference test using paired simple t-tests so that significant differences are obtained between pre-test and post-test data. Then it can be concluded that H1 is accepted and H0 is rejected. Learning outcomes of e-modules Indonesian based on 4C before and after being given treatment show differences that can affect the learning outcomes of grade IV students.

Keywords: Development, E-module, Indonesian, Skill 4

PEDOMAN TRASLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dikembangkan	Tidak dikembangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	ša'	s'	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha (dengantitik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengantitik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	syin	Sy	Esdan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (dengantitik di bawah)
ض	Dad	Ḍ	de (dengantitik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengantitik di bawah)
ظ	za'	Ẓ	zet (dengantitik di bawah)
ع	‘ain	‘	Komaterbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	mim	M	Em

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

متعقدين	Ditulis	Muta' aqqidīn
عدة	Ditulis	'iddah

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

(Ketentuan ini tidak diberlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya) Bila diikuti kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

2. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat fathah, kasrah, dan dammah ditulis

t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zaka'ulfiṭri
------------	---------	--------------

D. Vokal Pendek

ا	Kasrah	ditulis	I
أ	Fathah	ditulis	A
و	dammah	ditulis	U

E. Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	Ditulis	ā jahiliyah
fathah + ya' mati يسعى	Ditulis	ā yas'ā
kasrah + ya' mati كريم	Ditulis	ī karīm
dammah + wawumati فروض	Ditulis	ū furūd

F. Vokal Rangkap

fathah + ya' mati بينكم	Ditulis	Ai bainakum
fathah + wawumati قول	Ditulis	Au Qaulun

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisah dengan Apostrof

أنتم	Ditulis	a'antum
أعدت لنن	Ditulis	u'iddat
شكرتم	Ditulis	la'insyakartum

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القرآن	Ditulis	al-Qur'ān
القياس	Ditulis	al-Qiyās

2. Bila diikuti Huruf Syamsiah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)-nya.

ذو الفروض	Ditulis	awīal-furūd
اهل السنة	Ditulis	ahl as-sunnah

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذو الفروض	Ditulis	ẓawīal-furūd
اهل السنة	Ditulis	ahl as-sunnah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga sampai saat ini penulis diberikan hidayah, rahmat, serta karunia-Nya dalam menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan E-modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Shalawat beserta salam penulis sanjungkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya dan pengikutnya yang telah membaca pencerahan pemikiran dan akhlakul kharimah.

Dalam penulisan tesis ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, terutama kepada orang tua yang telah berjasa membesarkan penulis, sehingga penulis bisa mendapatkan gelar Magister. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada kedua orang tua, Ayah tercinta R. Sudadi dan Ibu Endang Lestari beserta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan dukungan do’a, motivasi, semangat dan materi kepada penulis. Kemudian, ribuan terima kasih juga penulis ucapkan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Dr. Imam Machali, S.Pd.I., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Dr. Siti Fatonah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd., selaku Sekretaris Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan pembimbing tesis yang telah banyak berperan dan memberikan arahan hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Seluruh dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terutama keluarga besar Prodi Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membekali ilmu kepada penulis.
9. Rr. Retno Dwi Susanti, R. Bambang Tri Anggoro, dan Wiwin Kurniasih ketiga kakakku yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
10. Keluarga Besar Magister PGMI 2020, terkhusus Magister PGMI kelas A2.
11. Keluarga Besar Ikatan Keluarga Alumni UIN Raden Intan Lampung Wilayah Yogyakarta.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan kontribusi apapun bentuknya terhadap tesis ini, penulis ucapkan ribuan terima kasih semoga Allah SWT membalas kebaikannya. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Yogyakarta, April 2022



Diah Rizki Nur Kalifah, S.Pd
NIM. 20204081016

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadilah: 11)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada

Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Pernyataan Keaslian	i
Surat Keterangan Berjilbab	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi	iii
Persetujuan Tim Pengujian Tesis	iv
Pengesahan Tugas Akhir	v
Nota Dinas Pembimbing	vi
Abstrak	vii
Pedoman Literasi	ix
Kata Pengantar	xii
Motto	xv
Halaman Persembahan	xvi
Daftar Isi	xvii
Daftar Tabel	xx
Daftar Gambar	xxii
Daftar Lampiran	xxiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
G. Pentingnya Pengembangan	15
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
I. Definisi Istilah	17
J. Sistematika Pembahasan	20
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 22
A. Landasan Teori	22
1. E-Modul	22
a. Pengertian E-Modul	22
b. Tujuan dan Manfaat Penyusunan E-Modul	23
c. Karakteristik Penyusunan E-Modul	24
d. Keunggulan dan Kelemahan E-Modul	26
e. Prinsip Pengembangan E-Modul	27
f. Komponen E-modul	28
g. Langkah-langkah Pengembangan E-modul	29
2. Bahasa Indonesia	31
a. Pengertian Bahasa Indonesia	31
b. Peranan Bahasa Indonesia	31
c. Pembelajaran Bahasa Indonesia	32

d. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	33
e. Keterampilan Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD.....	34
f. Kompetensi dan Materi Bahasa Indonesia Membaca Teks Nonfiksi Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema Keragaman Suku dan Agama Kelas IV MI/SD	35
3. Keterampilan 4C	36
a. Pengertian Keterampilan 4C	36
b. Karakteristik Keterampilan 4C	38
c. Aspek Keterampilan 4C	39
d. Pembelajaran Keterampilan 4C.....	41
4. Hasil Belajar	44
a. Pengertian Hasil Belajar.....	44
b. Indikator Hasil Belajar	46
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	48
d. Manfaat Hasil Belajar.....	50
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	51
C. Kerangka Pikir	56
D. Hipotesis	57
BAB III Metode Penelitian.....	58
A. Jenis Penelitian.....	58
B. Prosedur Pengembangan.	58
1. Analisis.....	59
2. Perancangan.....	60
3. Pengembangan	64
4. Implementasi.	65
5. Evaluasi	65
C. Populasi dan Sampel	65
D. Tempat dan Waktu Penelitian	66
E. Teknik Pengumpulan Data.....	66
1. Jenis dan Sumber Data	66
2. Teknik Pengumpulan Data	67
a. Angket atau Kuesioner	67
b. Observasi	67
c. Wawancara	67
d. Dokumentasi	67
e. Tes.....	68
F. Instrument Penelitian.....	68
G. Teknik Analisis Data	73
1. Data Kualitatif	73
2. Data Kuantitatif	73
a. Teknik Analisis Kevalidan	74
b. Teknik Analisis Kepraktisan.....	75
c. Teknik Analisis Keefektifan	76

BAB IV Hasil dan Pembahasan	80
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	80
1. Analisis.....	80
2. Desain.....	80
3. Pengembangan.....	87
4. Implementasi.....	109
5. Evaluasi.....	111
6. Penyempurnaan Produk.....	112
B. Pembahasan.....	112
1. Desain E-modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C.....	112
2. Tingkat Kelayakan E-modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C...	115
3. Tingkat Keefektifan E-modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C.	120
4. Keunggulan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C.....	126
BAB V Penutup	127
A. Kesimpulan.....	127
B. Saran.....	128
Daftar Pustaka	129
Daftar Riwayat Hidup	176


 STATE ISLAMIC UNIVERSITY
 SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Ruang Lingkup Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas IV	36
Tabel 2	Jenis dan Indikator Hasil Belajar.....	46
Tabel 3	<i>Storyboar</i> E-modul yang akan dikembangkan	62
Tabel 4	Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media	69
Tabel 5	Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 6	Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa.....	71
Tabel 7	Kisi-kisi Instrument Respon Peserta Didik	71
Tabel 8	Kisi-kisi Instrument Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	72
Tabel 9	Skor Skala <i>Likert</i> Berkriteria Lima	74
Tabel 10	Kriteria Tingkat Kevalidan Produk	75
Tabel 11	Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar.....	75
Tabel 12	Kriteria Penilaian Hasil Evaluasi Pengguna.....	76
Tabel 13	Kategori Tingkat <i>N-Gain</i>	79
Tabel 14	Kompetensi Dasar dan Indikator.....	81
Tabel 15	Draft Awal E-modul Sebelum Validasi.....	87
Tabel 16	Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Tabel 17	Ringkasan Validasi Ahli Media	94
Tabel 18	Hasil Validasi Ahli Materi	97
Tabel 19	Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi.....	98
Tabel 20	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	100
Tabel 21	Ringkasan Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	101
Tabel 22	Kelayakan Bahan Ajar E-modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C	102

Tabel 23	Hasil Validasi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	103
Tabel 24	Revisi Ahli Media	104
Tabel 25	Revisi Ahli Materi	105
Tabel 26	Revisi Ahli Bahasa	108
Tabel 27	Hasil Uji Lapangan.....	110
Tabel 28	Tabulasi Hasil Evaluasi Uji Coba Lapangan.....	111
Tabel 29	Ringkasan Kevalidan Bahan Ajar E-modul	115
Tabel 30	Hasil Angket Respon Peserta Didik	118
Tabel 31	Hasil Validasi Konstruk Bahan Ajar	119
Tabel 32	Hasil Ketuntasan Nilai Posttest	120
Tabel 33	Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	121
Tabel 34	Hasil Uji Normalitas.....	122
Tabel 35	Hasil Analisis <i>Paired Samples Statistics</i>	123
Tabel 36	Hasil Analisis <i>Paired Samples Correlations</i>	123
Tabel 37	Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas IV	124
Tabel 38	Hasil Uji Hipotesis	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	56
Gambar 2 Bagan Langkah-langkah Penelitian Model ADDIE.....	58
Gambar 3 Bagan Kurikulum	65
Gambar 4 Skema Desain Eksperimen <i>One Group Pre-test-Post-test Design</i>	78
Gambar 5 <i>Flowchart</i> E-modul Bahasa Indonesia	82
Gambar 6 Menyusun Materi Berformat <i>Microsoft Word</i>	83
Gambar 7 Ruang Kosong Untuk Video	84
Gambar 8 Cover Pada Halaman Awal	85
Gambar 9 Draft E-Modul Format PNG	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrument Observasi Pembelajaran	139
Lampiran 2 Instrument Wawancara Guru Kelas IV	140
Lampiran 3 Wawancara Terhadap Guru Kelas menggunakan <i>Google Form</i>	141
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Desain	144
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi	147
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	149
Lampiran 7 Instrumen Validasi Tes	151
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	153
Lampiran 9 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	155
Lampiran 10 Rubrik Penilaian Hasil Belajar	161
Lampiran 11 Instrumen Respon Peserta Didik	162
Lampiran 12 Hasil Respon Peserta Didik	164
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	167
Lampiran 14 Surat Penelitian.....	171
Lampiran 15 Surat Balasan Penelitian	172
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Tesis.....	173
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020, penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) semakin meningkat terutama di bidang pendidikan. Ciri khas dari pendidikan yang ada pada revolusi 4.0 menggunakan teknologi digital (*cyber system*) pada kegiatan belajar mengajar.¹ Pada proses pembelajaran terdapat komponen yang terlibat di dalamnya dan berhubungan dengan pembelajaran misalnya media, sarana, prasarana, sumber, metode, dan sebagainya.² Teknologi yang berkembang dengan cepat menggantikan teknologi cetak menjadi komputer pada aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran modul yang awalnya merupakan media pembelajaran cetak diubah menjadi bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru, yaitu modul elektronik atau dikenal dengan e-modul.³ E-modul memiliki cakupan pada penyampaian materi ajar melalui gambar bergerak, video animasi, dan foto maupun media yang lebih nyata atau menarik dan dikemas lebih fleksibel pada materi ajar.⁴

Selain itu, pembelajaran yang disajikan juga sangat mempengaruhi kualitas dan kemampuan siswa ke depan untuk itu siswa harus memiliki empat kemampuan

¹ Ni Made Adelia Sari, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Inkuiri Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas V SD Negeri 10 Pedungan," 2021.

² Novita Utami, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3 Di SD Muhammadiyah 4 Palembang," 2021.

³ Komang Redy Winatha, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018).

⁴ Melazona Chay, "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis *Introduction, Connection, Application, Reflection, Extention* (ICARE) Dengan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) Pada Materi Kinematika," 2021.

dasar, yaitu: (1) keterampilan kritis dan pemecahan masalah adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya menghafal tetapi menggunakan dan memanipulasi materi yang telah dipelajari sesuai dengan situasi yang diperlukan, (2) keterampilan kolaborasi adalah bentuk kerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam suatu kelompok, (3) keterampilan komunikasi adalah interaksi sosial antara orang-orang yang menyampaikan ide-ide siswa, dan (4) kreativitas dan keterampilan inovasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik ide atau karya.⁵

Kurikulum di Indonesia telah mengalami perubahan, dari tahun 2004 hingga 2013 dimana perubahan tersebut menunjukkan kesiapan dunia pendidikan dalam menghadapi berbagai tantangan yang akan terjadi dan muncul di era modern yang lebih dikenal dengan pendidikan di abad ke-21 atau *Educational Technology The 21st Century*.⁶ Karakteristik pelajar abad ke-21 memegang kendali, seperti berbagai pilihan pelajaran, suka berkolaborasi, dan pengguna teknologi digital.⁷

Pendidikan di abad ke-21 berada pada masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan munculnya akselerasi yang luar biasa dan peningkatan pengetahuan. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media informasi dan teknologi digital terkait informasi *highway*.⁸ Pendidikan pada masa ke masa

⁵ Fitriyanti Fitriyanti et al., "Implementasi Metode *Collaborative Learning* Dalam Pembelajaran Statistika Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C (*Critical And Problem Solving Skills, Collaboration Skills, Communication Skills, And Creativity And Innovation Skills*) Pada Siswa Kelas XI," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 249–59.

⁶ Apriya Yollinda, "Pengaruh Penggunaan Metode *Poster Comment* Terhadap Peningkatan Keterampilan Abad 21 Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAN Lima Puluh Kota, Sumatera Barat," 2021.

⁷ M Zainal Arifin dan Agus Setiawan, "Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21," *Indonesian Journal of Instructional Technology* 1, no. 2 (2020).

⁸ Yuyun Yuniar, Wahyu Sopandi, dan Atep Sujana, "*The Effect of POE Learning Strategy Assisted by Edmodo On Eco Literation In Elementary School*," vol. 3, 2021, 482–88.

menjadi sarana yang sangat penting terlebih pada abad ke-21, hal ini disebabkan karena manusia mampu berubah dan berinovasi melalui berbagai bidang keterampilan yang semakin tergerus melalui pengendalian teknologi yang semakin mutakhir. Untuk itu sejatinya objek pendidikan diberikan kepada manusia agar mampu bertahan hidup demi keberlangsungannya.

Keterampilan tersebut jika dirangkai mampu membentuk sebuah skema yang unik, yang kemudian dikenal dengan istilah pelangi keterampilan–keterampilan abad 21.⁹ Pendidikan abad 21 ini memiliki tanggung jawab yang tidak mudah, adapun salah satu tanggung jawab tersebut yakni mencetak *output* atau tenaga kerja yang berkualitas. Untuk mampu bersaing di abad 21 ini, dengan cara menerapkan atau membekali siswa dengan kompetensi abad 21 melalui program-program unggulan pada lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Kompetensi tersebut dikenal dengan kompetensi 4C (*Critical Thinking, Communiaction, Collaborative, Creativity*).¹⁰

Akan tetapi melihat realita di lapangan terdapat banyak sekali lembaga pendidikan yang belum mampu mencetak *output* yang siap bersaing di abad 21 ini.¹¹ Hal itu disebabkan oleh pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang masih belum merujuk pada pembekalan 4C, melainkan masih berorientasi pada penguasaan materi saja.¹² Pendidikan yang mana goalnya siswa hanya mampu menghafal materi

⁹ Sigit Dwi Laksana, “Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21,” *Jurnal Teknologi Pembelajaran* 1, no. 01 (2021): 14–22.

¹⁰ Patrick Griffin dan Esther Care, *Assessment and Teaching of 21st Century Skills: Methods and Approach* (Springer, 2014).

¹¹ Partono Partono et al., “Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative*),” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 41–52.

¹² *Ibid.*

dan menjawab soal. Hal tersebut tidak cukup menghadapi dunia kerja yang serba IT (*Information Technology*) ini hanya dengan bekal materi pembelajaran. Pembekalan keterampilan *softskill* (4C) di era ini menjadi sangat mendesak.

Pembekalan *softskill* (keterampilan 4C) tidaklah mudah, sehingga perlu adanya sebuah strategi yang digunakan dalam rangka memudahkan seluruh lembaga pendidikan dalam membekali *softskill* kepada siswa. Strategi yang dibutuhkan salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran secara digital di kegiatan belajar.¹³ Pada penelitian Winda Marlina mengemukakan apabila dalam pembelajaran yang berbasis 4C melalui bahan ajar seperti LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dapat meningkatkan kemampuan dalam bekerjasama dan media yang digunakan dapat merangsang kreativitas siswa.¹⁴ Hal tersebut menyatakan jika keterampilan 4C dapat dijadikan sebagai integrasi nilai pada pembelajaran melalui bahan ajar seperti e-modul.

Dalam menyampaikan materi ajar guru sebagian besar menggunakan kemampuan dalam berkomunikasi melalui bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari sekaligus bahasa nasional negara Indonesia.¹⁵ Siswa memperoleh bahasa melalui alam bawah sadarnya sedangkan dalam pemerolehan pembelajaran bahasa agar mampu menguasainya, siswa memperoleh secara sadar dan disengaja.¹⁶

¹³ I Wayan Redhana, "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, no. 1 (2019).

¹⁴ Winda Marlina and Dhitsaha Jayanti, "4C Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Sendika* 5, no. 1 (2019).

¹⁵ Nindy Dewi Iryanto, "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Sebagai Sistem Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Inovatif Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3829–40.

¹⁶ St Y Slamet, "Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar," 2014.

Menurut Jalaludin perkembangan pembelajaran zaman sekarang meluas seiring kebutuhan komunikasi yang beragam. Menurutny ada dua jenis model komunikasi, yaitu komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung.¹⁷ Komunikasi langsung tentu terikat dengan waktu dan tempat kejadian seperti berbicara dan mendengar.¹⁸ Sedangkan bentuk komunikasi tidak langsung lebih mengarah ke diri sendiri seperti membaca dan menulis.¹⁹ Pembelajaran SD (Sekolah Dasar) bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tertulis.

Kegiatan belajar bahasa Indonesia dalam pembelajarannya tidak mengajarkan satu materi saja, maksudnya guru memahami konsep mengenai pembelajaran bahasa Indonesia dimana memiliki empat keterampilan yang harus diajarkan kepada siswa dan berkesinambungan.²⁰ Keterampilan berbahasa Indonesia itu diantaranya adalah: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.²¹ Dari empat keterampilan berbahasa di atas semua aspek saling berkaitan.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan satuan mata pelajaran wajib pada sekolah dasar.²² Bahasa Indonesia memiliki keistimewaan tersendiri karena merupakan bahasa nasional Negara Indonesia, melalui perkembangan ini tentu

¹⁷ Tuty Mutiah et al., "Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial," 2019.

¹⁸ Nur Alfin Hidayati and Agus Darmuki, "Penerapan Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 252–59.

¹⁹ Radon Sipayung, "Hubungan Pemahaman Membaca Dengan Kemampuan Menulis Paragraf Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tani 095234 Tahun Ajaran 2020/2021," 2021.

²⁰ Heni Latifah, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Kelas 1 SD," *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 8, no. 1 (2021): 36–41.

²¹ Ibid.

²² Suci Silvia, Putri Hana Pebriana, dan Sumianto Sumianto, "Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2021): 7–12.

merupakan suatu keharusan dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Namun bagi siswa masih menganggap materi bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sulit di pahami.²³ Kesulitan yang dihadapi siswa beragam mulai dari memahami teks, kemampuan berbahasa serta menggunakan bahasa dengan sebaik-baiknya.²⁴

Sejalan dengan hal tersebut, ada beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa ada kesulitan belajar bahasa Indonesia pada siswa SD, yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh I Gst. Ayu Winiari, dkk. menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan menulis dan membaca, sedangkan untuk tingkat kesulitan tertinggi, yaitu pada kemampuan membaca.²⁵

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ina Magdalena dkk. menyatakan bahwa “materi bahasa Indonesia dipicu oleh beberapa hal, terutama pada kemampuan guru yang kurang optimal dalam menyajikan pembelajaran dengan kurang menguasai materi pembelajaran, tidak menggunakan metode dan media yang tepat, serta kurang mampu mengelola kelas dan tidak tersedianya buku pegangan atau buku paket bagi siswa”.²⁶ Kemudian dilanjutkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nani, dkk. menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan

²³ Ina Magdalena, Hesty Tri Shafani, dan Vira Ramadhani, “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 SDN Dukuh 3,” *Pandawa* 3, no. 2 (2021): 358–67.

²⁴ Diah Sri Rejeki et al., “Komunikasi Pembelajaran Berbasis *Online* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris Bagi Para Ibu Rumah Tangga (*Depth Interview* Di Sekolah Inggris Online),” 2021.

²⁵ I Gusti Ayu Winiari et al., “Analisis Kesulitan-Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SD Piloting Se-Kabupaten Gianyar,” *Mimbar PGSD Undiksha* 3, no. 1 (2015).

²⁶ Magdalena, Shafani, dan Ramadhani, “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 SDN Dukuh 3.”

belajar dalam belajar bahasa Indonesia yaitu: kesulitan dalam mendengarkan, kesulitan berbicara, kesulitan membaca, dan kesulitan menulis.²⁷

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran itu sangatlah penting. Kompetensi guru mempunyai posisi yang penting dalam menentukan kualitas pendidikan disuatu tempat atau lembaga pendidikan. Apalagi dalam hal ini bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa, serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.²⁸ Dalam keterampilan 4C pengintegrasian pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan, baik itu dari keterampilan berbahasa menulis, menyimak, membaca, dan berbicara.

Dengan mengalami kesulitan dalam belajar, dapat berdampak langsung pada hasil belajar yang rendah dan tidak merata yang dicapai oleh siswa.²⁹ Berbicara mengenai bagaimana cara peningkatan proses pembelajaran, tentu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran seefektif mungkin sehingga kualitas hasil belajar siswa meningkat. Kemudian upaya media dalam pembelajaran harusnya terintegrasi dengan berbagai pendekatan sehingga memberikan nuansa lebih

²⁷ Nani Nani dan Evinna Cinda Hendriana, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang," *Journal of Educational Review and Research* 2, no. 1 (2019): 55–62.

²⁸ Herman, "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 28 Banyuasin III Dengan Menulis Karangan Sederhana Melalui Dengan Mengoptimalkan Sumber Dan Alat Peraga Gambar Seri," n.d.

²⁹ Gina Sonia Marnel dan Dedy Irfan, "Hubungan Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Covid 19 Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMK 3 Pariaman," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7621–33.

hidup dan menyenangkan daripada tanpa menggunakan media pembelajaran saja.

30

Media dalam pembelajaran di fungsikan untuk membantu guru dalam mengajar sedangkan siswa menggunakan media sebagai sarana fasilitas untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Maka dari penjelasan tersebut media pembelajaran menjadi bagian yang integral dari proses pembelajaran karena mampu dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan siswa mulai dari fungsinya untuk membantu, memahami, serta memberikan kelancaran terhadap proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan menjadi meningkat.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa e-modul dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* versi ke-3. *Articulate storyline* 3 merupakan aplikasi yang memungkinkan guru untuk menantang kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif berkualitas tinggi dengan cara yang sangat mudah.³¹ Perangkat lunak ini memiliki fitur yang mudah digunakan seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain.³² Kelebihan *Articulate Storyline* 3 yakni *support mobile*, *insert video* dan *subtitle*, *build game* dan *animation*, serta *publish project*.³³

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MI Ma'aarif Darussalam Plaosan, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku diantaranya:

³⁰ Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)* (Penerbit NEM, 2021).

³¹ Ika Parma Dewi, Rania Sofya, and Asrul Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3* (UNP PRESS, n.d.).

³² Adam Mudinillah, *Software Untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi Dengan Link Download Aplikasi): Bintang Pustaka* (Bintang Pustaka Madani, 2021).

³³ Asrul Burhan et al., "Bahan Ajar Pelatihan Sederhana Untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries 2020," *Journal Lepa-Lepa Open* 1, no. 1 (n.d.): 152–56.

media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat pembelajaran terdiri dari buku paket yang berasal dari sekolah; dalam penggunaan media pembelajaran terdapat media yang membantu guru dalam menyampaikan materi ajar diantaranya aplikasi seperti LCD proyektor dan belum digunakannya aplikasi lain seperti *Articulate Storyline 3*; guru dalam pembelajaran tematik pada indikator materi ajar bahasa Indonesia sudah menggunakan pendekatan saintifik dan kurikulum 2013 yang direvisi tetapi belum menyentuh pada kompetensi abad 21 atau 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaborative, Creativity*).³⁴

Hal tersebut dapat dilihat saat guru memberikan simulasi pembelajaran dan telah memberikan contoh terhadap siswa untuk dapat melakukan hal baru dalam proses belajar namun siswa hanya diam apabila tidak ditunjuk satu persatu serta pemilihan strategi yang kurang tepat dalam penyampaian materi ajar oleh guru. Kompetensi lainnya seperti kolaborasi siswa dalam interaksi terhadap sesamanya sangat minim dikarenakan lebih memilih untuk belajar dan menyelesaikan pekerjaan sendiri atau individual; siswa saat belajar apabila terdapat materi ajar bahasa Indonesia pada indikator keterampilan membaca, menulis, berbicara dan menyimak yang disajikan belum tersentuh hal-hal yang sedang marak diperbincangkan melainkan diambil dari sumber yang telah lama;³⁵ selain itu juga pembelajaran yang mengandung unsur keterampilan memiliki nilai positif bagi

³⁴ Wali Kelas, Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI Ma'arif Darussalam Plaosan, November 2021.

³⁵ Wali Kelas, Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI Ma'arif Darussalam Plaosan (November, 2021).

siswa karena banyak digemari walaupun guru tematik secara langsung mengatakan masih kurang maksimal.³⁶

Penggunaan e-modul bukan hanya menyerupai buku cetak pada umumnya saja melainkan harus mempunyai unsur interaktif sehingga memiliki nuansa baru dalam proses pembelajaran. Untuk itu desain pembelajaran e-modul harus mempertimbangkan aspek pembuatannya. Salah satu *software* yang mendukung yakni dengan *software Articulate Storyline 3*. *Software* tersebut mampu menyajikan teks materi berupa video, gambar dan game interaktif yang dikemas dalam buku atau satu kegiatan pembelajaran.³⁷ Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, juga akan diperoleh manfaat di antaranya proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dari sisi waktu dan tempat, menarik perhatian siswa dan materi pembelajaran akan lebih mudah untuk disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ma'arif Darussalam Klaten bahwa dalam pembelajaran guru secara tidak langsung menggunakan bahan ajar berupa visual yang berbentuk cetak seperti buku paket (Bupena).³⁸ Tetapi pada kenyataan yang ada buku tersebut terlalu biasa, karena dalam pengaplikasian teksnya belum terbarukan yakni belum *real* dengan hal-hal terkini yang marak diperbincangkan. Dari hal tersebut maka guru dapat

³⁶ *Ibid.*

³⁷ Elis Novitasari, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Memahami Materi Peluang Dan Melatih Kemampuan Representasi Matematis," 2021.

³⁸ Wali Kelas, *Wawancara Guru Kelas IV MI Ma'arif Darussalam Plaosan (MI Ma'arif Darussalam Plaosan Klaten Jawa Tengah, 2021)*.

membuat dan mengembangkan bentuk media pembelajaran yang lebih interaktif seperti modul elektronik atau e-modul.

Dari hal yang telah dipaparkan di atas bahwa peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam sekaligus menguji keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV materi Tema 7 Subtema 1 berbasis keterampilan abad 21 atau 4C. Peneliti memilih tema Indahnya Keragaman di Negeriku karena dari kompetensi dasar yang terdapat pada tema tersebut berkesinambungan dan relevan dengan kompetensi abad 21 dimana ada kompetensi bahasa Indonesia mengenai menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Dari indikator tersebut peneliti dapat mengambil referensi teks bacaan yang terbaru dari sumber-sumber yang kredibel dikaitkan pada nilai kecakapan abad 21 di teks nonfiksi, soal evaluasi, dan games interaktifnya. Pada indikator itu, siswa dapat mengembangkan, menganalisis, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama untuk memutuskan dan menyelesaikan suatu konflik baik yang ada di pembelajaran maupun di kehidupan sehari-hari. Dari uraian di atas, peneliti mengangkat masalah tersebut sebagai judul tesis yakni **“Pengembangan E-modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yakni *laptop* dan buku paket.
2. Kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan aplikasi yang lebih canggih sebagai media pembelajaran yang interaktif seperti aplikasi *Artikulate Storyline 3*.
3. Pembelajaran tematik belum terintegrasi pada keterampilan abad 21 atau 4C.
4. Kompetensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca menjadikan siswa enggan untuk membaca dan memahaminya kembali karena membosankan dan konten bacaan merujuk pada sumber yang telah lama terjadi.
5. Menurunnya semangat dan hasil belajar siswa terutama saat kegiatan belajar.
6. Penggunaan bahan ajar e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C pada materi Tema 7 Subtema 1 kelas IV MI sangat diperlukan sebagai pendamping dan stimulus dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dijelaskan di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan aplikasi yang lebih canggih sebagai media pembelajaran interaktif seperti *Artikulate Storyline 3*.
2. Pembelajaran belum menyentuh ranah pembelajaran abad 21 dalam konteks materi pembelajarannya.
3. Tidak tersedianya e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C materi Tema 7 Subtema 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dijabarkan, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian agar lebih terperinci dan jelas. Berikut ini rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana desain e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam?
2. Bagaimana kelayakan e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam?
3. Bagaimana efektivitas e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam?

E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dijelaskan oleh peneliti maka terdapat tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yakni:

- a. Mampu menjabarkan desain e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam.
- b. Mampu mengidentifikasi kelayakan e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam.

- c. Mampu menganalisis efektivitas e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam.

2. Kegunaan Penelitian

Peneli berharap setelah melakukan penelitian ini mendapatkan manfaat bagi khalayak sekitar diantaranya:

a. Secara Teoritis

Mampu mengembangkan atau mengimplementasikan pada pendidikan terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia e-modul berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam.

b. Secara Praktis

- 1) Peneliti: mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam dalam tumpuan mendidik.
- 2) Siswa: memberikan kontribusi dalam membangun dan membentuk keterampilan nilai kecakapan abad 21 serta meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Guru: mengetahui hasil belajar siswa dalam menggunakan e-modul interaktif dan menginovasi pembelajaran terutama pada pembelajaran

bahasa Indonesia yang terintegrasi nilai 4C dan mengembangkan bahan ajar pada tiap desain pembelajaran yang disajikan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan yang peneliti lakukan memiliki kriteria pada media pembelajaran dengan disesuaikan pada permasalahan yang ditemukan. Berikut ini spesifikasi pengembangan produk yang dikembangkan yakni:

1. Materi dalam e-modul berupa materi bahasa Indonesia teks nonfiksi kelas IV semester genap pada Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.
2. E-modul yang dikembangkan berupa paduan kegiatan belajar yang terdiri dari materi, latihan soal dan tes formatif dengan berbantuan aplikasi *Artckulate Storyline 3*.
3. Terdapat video pembelajaran nyata, video animasi, games edukasi, dan gambar animasi yang berkaitan dengan materi bahasa Indonesia berbasis 4C.
4. E-modul terintegrasi dengan pembelajaran berbasis 4C atau keterampilan abad 21.
5. E-modul dirancang terlebih dahulu menggunakan *software word*. Setelah itu dimasukkan ke aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk mendesain e-modul.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan peneliti yakni modul elektronik bahasa Indonesia yang diintegrasikan pada kompetensi abad 21 atau 4C yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bahan ajar yang dikembangkan bermanfaat untuk guru dalam memanfaatkan teknologi dan mengembangkan bahan ajar agar

lebih inovatif dan menarik. Untuk peserta didik agar lebih aktif serta untuk memberikan penerapan terhadap nilai 4C pada konten bacaan yang terdapat di teks paragraf dan meningkatkan hasil belajar di setiap pembelajarannya. Bagi sekolah agar menjadi rujukan atau petunjuk untuk mencari sumber belajar yang baik dan efektif dan mengetahui capaian hasil belajar pada siswanya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis nilai 4C untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tema 7 Subtema 1 layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV.
- b. Memberikan makna nilai kecakapan abad 21 dari konten materi yang disajikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV dan diterapkan di kehidupan sehari-hari.
- c. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran melalui media pembelajaran e-modul interaktif pada aplikasi *Articulate Storyline 3*.
- d. Meningkatkan minat dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV berbasis 4C.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa e-modul interaktif berbasis 4C dan di desain menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
- b. E-modul yang dikembangkan hanya Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV MI Ma'arif Darussalam.
- c. Hasil belajar siswa yang diukur hanya pada ranah kognitif saja.
- d. Subjek uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV MI Ma'arif Darussalam Plaosan Klaten Jawa Tengah.

I. Definisi Istilah

1. Definisi Konseptual

Penelitian dan pengembangan ini memuat beberapa istilah yang perlu diperjelas agar tidak menimbulkan pengertian ganda terhadap istilah-istilah yang digunakan. Istilah-istilah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan didefinisikan sebagai penelitian sistematis untuk mengkaji, menambah dan melengkapi ilmu pengetahuan, ide/teori, tindakan dan bahan ajar yang ada, sehingga membuatnya lebih praktis, serta efektif dan juga efisien.³⁹

³⁹ Mohammad Reevany Bustami et al., "*Islamic Social Science Research Methodology*," 2021.

- b. E-modul adalah buku berbasis digital yang di buat semirip dengan buku fisik sehingga pembuatannya dilakukan secara komprehensif dan sistematis sesuai dengan bahan ajar sehingga siswa memiliki minat dalam menguasai materi dan tujuan pembelajaran.⁴⁰ E-modul atau modul elektronik adalah bahan ajar yang disajikan berbasis elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.⁴¹
- c. Bahasa Indonesia adalah bahasa pengantar resmi dalam pendidikan yang mempunyai kedudukan penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Indonesia harus ada dalam kurikulum sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar siswa mempelajari mengenai keterampilan berbahasa.⁴² Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu; (1) Keterampilan menyimak; (2) Keterampilan berbicara; (3) Keterampilan membaca; (4) Keterampilan menulis.⁴³ Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan berkaitan satu dengan yang lainnya.
- d. Keterampilan abad 21 atau 4C adalah keterampilan kecakapan hidup (*life skills*). Dalam masyarakat global, setiap individu harus memiliki empat kemampuan dasar, yaitu : (1) *critical and problem solving skills*, (2) *collaboration skills*, (3)

⁴⁰ E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Bumi Aksara, 2021).

⁴¹ Cindy Oktavia, "Desain E-Modul Menggunakan 3D *Pageflip* Professional Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Di Kelas VII SMP," 2021.

⁴² Latifah, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Kelas 1 SD."

⁴³ Noer Hayati, "Implikasi Aspek Keterampilan Berbahasa Indonesia Terhadap Linguistik Sinkronis Pada Buku Tematik Kelas IV SD/MI Kurikulum 2013," *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 1 (2021): 47–56.

communication skills, and (4) creativity and innovation skills. Keempat keterampilan tersebut dikenal dengan sebutan 4C.⁴⁴

- e. Hasil belajar menurut Mulyadi adalah nilai akhir yang diperoleh peserta didik dalam bentuk angka-angka setelah melakukan pembelajaran yang diikuti oleh perubahan tingkah laku.⁴⁵

2. Definisi Operasional

Teknologi sebagai sarana dalam memudahkan guru dalam mengolah pembelajaran sudah banyak diterapkan. Akan tetapi guru tentu harus memiliki kreatifitas dan inovasi lebih dalam menggunakannya. Internet merupakan jenis teknologi yang banyak digunakan karena mampu memudahkan guru dalam mengakses segala bentuk informasi untuk menunjang pendidikan. Penelitian ini mengembangkan produk e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Tema 7 Subtema 1 menggunakan aplikasi *Articulate Storylin 3. Software* ini dikembangkan untuk industri kependidikan sesuai dengan slogannya di situs web-sitenya “*e-learning of interaktif*” sehingga dalam pembelajarannya menjadi lebih efisien dan efektif. Media dan bahan ajar tidak cukup hanya mengandalkan buku teks cetak, hal ini dikarenakan materi yang bersifat abstrak perlu dijelaskan lebih detail lagi sehingga media hadir unruk menjawab permasalahan tersebut. Selain itu

⁴⁴ Fitriyanti et al., “Implementasi Metode *Collaborative Learning* Dalam Pembelajaran Statistika Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C (*Critical And Problem Solving Skills, Collaboration Skills, Communication Skills, And Creativity And Innovation Skills*) Pada Siswa Kelas XI.”

⁴⁵ Fitria Ayu Rhamadani, “Efektivitas Penggunaan Media Video *Youtube* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III B MINU Ngingas Waru Sidoarjo,” 2021.

dengan diintegrasikannya keterampilan abad 21 maka membekali dan mencetak *output* siswa menjadi berkualitas dan siap menghadapi perkembangan zaman.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada tesis ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bagian awal terdiri dari halaman judul, surat menyurat, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, abstrak, kata pengantar, halaman motto, halaman persembahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.
2. Bagian utama terdiri dari uraian penelitian, yakni:
 - a. Bab I Pendahuluan terbagi menjadi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, definisi istilah, spesifikasi produk yang dikembangkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II terdiri dari teori-teori yang berkaitan terhadap penelitian, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis. Teori yang berkaitan tersebut yakni e-Modul yang berisi sub bab seperti pengertian e-modul, manfaat e-modul, karakteristik e-modul, komponen e-modul, dan langkah-langkah pengembangan e-modul. Teori yang berkaitan selanjutnya yakni bahasa Indonesia yang berisi sub bab seperti pengertian bahasa Indonesia, peranan bahasa Indonesia, pembelajaran bahasa Indonesia, fungsi dan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan pembelajaran bahasa Indonesia MI/SD, kompetensi dan materi bahasa

Indonesia tema 7 Subtema 1 kelas IV MI/SD. Teori ketiga yaitu berkaitan dengan nilai kecakapan abad 21 yang membahas tentang pengertian nilai kecakapan abad 21, karakteristik pembelajaran abad 21, aspek nilai kecakapan abad 21 dan pembelajaran abad 21. Teori mengenai hasil belajar yang terdiri dari pengertian hasil belajar, indikator hasil belajar, manfaat hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

- c. Bab III terdiri dari metodologi penelitian yang digunakan dalam tesis ini, prosedur pengembangan, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, jenis dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, serta teknik analisis data.
 - d. Bab IV berisi tentang pemaparan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan produk e-modul bahasa Indonesia Berbasis 4C untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Tema 7 Subtema 1 kelas IV MI/SD, kesesuaian produk tujuan pengembangan, serta kelebihan dan kekurangan produk hasil pengembangan.
 - e. Bab V penutup yang terdiri dari kesimpulan sebagai hasil kajian penelitian, saran atau kritik peneliti yang diberikan guna meningkatkan perbaikan dari hasil penelitian (*research*) yang telah penulis teliti.
3. Bagian akhir pada tesis ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran penelitian serta daftar riwayat hidup penulis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Desain e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang didalamnya terdapat video animasi, gambar, dan games edukasi yang terintegrasi keterampilan abad 21.
2. Kelayakan e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C sesuai dengan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase 81,54% dengan kriteria valid/layak, hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase dengan 79,11% dengan kriteria valid/layak, dan hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase dengan 76,66% dengan kriteria valid/layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan uji coba lapangan memperoleh rata-rata persentase 84,48% dengan kriteria praktis atau layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Keefektifan e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C pada uji normalitas dianalisis dengan menggunakan *one sample kolmogorov sirmonov test* pada nilai *pre-test* $0,200 > 0,05$ dan *post-test* $0,080 > 0,05$. Maka dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima dengan data berdistribusi normal. Sedangkan dengan uji hipotesis menggunakan *paired simple test* diperoleh hasil 0,00 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga $0,00 < 0,005$ maka H_1 diterima dan dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil tes sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

B. Saran

Sesuai dengan hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini sudah dikaitkan dengan tujuan dan manfaat penelitian maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak diantaranya yaitu:

1. Peneliti yang akan datang, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan untuk merumuskan desain penelitian yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya penelitian mengenai pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis 4C pada kelas IV MI/SD.
2. Peserta didik MI Ma'arif Darussalam Plaosan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik dan benar sehingga dapat berguna dalam membantu siswa meningkatkan minat belajar, pemahaman belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sekolah MI Ma'arif Darussalam Plaosan, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengambil kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, Tita Mulyati, dan Hana Yunansah. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*. Bumi Aksara, 2021.
- Agung, I. "Pengembangan E-Modul IPA Dengan Model STEM-PJBL Berorientasi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," 2022.
- Agustin, Mubiar, dan Yoga Adi Pratama. *Keterampilan Berpikir Dalam Konteks Pembelajaran Abad Ke-21 Kajian Teoretis Dan Praktis Menuju Merdeka Belajar*. Bandung: Refika, 2021.
- Alfiaturrohmaniah, Hasyim Asy. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri," 2021.
- Alfiriani, Adlia, dan Ellbert Hutabri. "Kepraktisan Dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer." *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2017): 12–23.
- Ani, Agustina. "Implementasi Penilaian Autentik Pada Kurikulum 2013 Dikelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Palapa Bandar Lampung," 2021.
- Aperta, Meljatu, dan Risda Amini. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Di Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1025–32.
- Arifin, M Zainal, dan Agus Setiawan. "Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21." *Indonesian Journal of Instructional Technology* 1, no. 2 (2020).
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara, 2021.
- Arnyana, Ida Bagus Putu. "Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c (*Communication, Collaboration, Critical Thinking Dancreative Thinking*) Untuk menyongsong Era Abad 21." *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi* 1, no. 1 (2019): i–xiii.
- Arsyad, M. "Teori Belajar Dan Peran Guru Pada Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0," 2021.
- Astria, Astria, dan Chandra Apriyansyah. "Implementasi Program Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) Di PAUD KB Al-Ikhlas." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 6787–91.
- Budiharti, Rini, Elvin Yusliana Ekawati, dan Daru Wahyuningsih. "Penggunaan *Blended Learning* Dengan Media *Moodle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 34, no. 1 (2015).
- Burhan, Asrul, Andi Ahmad Rifki, Nur Annisa Yusuf, Alvina Nurulita, Fitri Hidayanti, Selvi Sudirman, dan Citra Rosalyn Anwar. "Bahan Ajar Pelatihan Sederhana Untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries 2020." *Journal Lepa-Lepa Open* 1, no. 1 (n.d.): 152–56.
- Bustami, Mohammad Reevany, Ellisha Nasruddin, Ellisha Nasruddin Moh Mudzakkir, Muhammad Hayat, Mochamad Aan Sugiharto, dan Awan Setia Dharmawan. "Islamic Social Science Research Methodology," 2021.

- Chay, Melazona. "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis *Introduction, Connection, Application, Reflection, Extention* (ICARE) Dengan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualiztion, Intellectually* (SAVI) Pada Materi Kinematika," 2021.
- Darojah, Rani. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Integrasi Budaya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3748–57.
- Daryanto, Daryanto. "Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar." *Yogyakarta: Gava Media*, 2013.
- Dewi, Ika Parma, Rania Sofya, dan Asrul Huda. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS, n.d.
- Fauzi, Indra, dan Ika Sandra Dewi. "Kemampuan Berkomunikasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Penganggaran Akuntansi Pada Masa Pandemi Covid-19," 4:141–48, 2021.
- Fauziah, Illa Rahmah. "Profil Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia," 2021.
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, 2021.
- Fitria, Annisa Dwi. "Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenreng Rappang," 2017.
- Fitriyanti, Fitriyanti, Intan Sukma Laras, Khuswatun Khasanah, Ilma Dea Anita, dan Fadilah Rahmawati. "Implementasi Metode Collaborative Learning Dalam Pembelajaran Statistika Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C (*Critical And Problem Solving Skills, Collaboration Skills, Communication Skills, And Creativity And Innovation Skills*) Pada Siswa Kelas XI." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 249–59.
- Griffin, Patrick, dan Esther Care. *Assessment and Teaching of 21st Century Skills: Methods and Approach*. Springer, 2014.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, 2020.
- Harbi, Gustari. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Fiqih Pada Peserta Didik Kelas VII Di MTS NU Bandar Lampung," 2021.
- Hayati, Fitria. "Implementasi Pendekatan Saintifik Oleh Guru Kelas Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama II Tembilahan," 2021.
- Hayati, Noer. "Implikasi Aspek Keterampilan Berbahasa Indonesia Terhadap Linguistik Sinkronis Pada Buku Tematik Kelas IV SD/MI Kurikulum 2013." *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 1 (n.d.): 47–56.
- Herman, S Pd. "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 28 Banyuasin III Dengan Menulis Karangan Sederhana Melalui Dengan Mengoptimalkan Sumber Dan Alat Peraga Gambar Seri," n.d.
- Hidayah, Nurul, dan Fiki Hermansyah. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2016): 87–93.

- Hidayati, Nur Alfin, dan Agus Darmuki. "Penerapan Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 252–59.
- Hikmawati, Nurul, dan Erni Munastiwi. "Manajemen Perpustakaan Efektif Dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3, no. 3 (2018): 165–80.
- Imansari, Nurulita, dan Ina Sunaryantiningsih. "Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja." *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2017): 11–16.
- Iryanto, Nindy Dewi. "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Sebagai Sistem Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Inovatif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3829–40.
- Iskandar, Dedi. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi *Report Text* Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IX. A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 1, no. 2 (2021): 123–40.
- Kebudayaan Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan dan. "Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.," No. Tahun 2016.
- Kelas, Wali. Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI Ma'arif Darussalam Plaosan, January 2022.
- . *Wawancara Guru Kelas IV MI Ma'arif Darussalam Plaosan*. MI Ma'arif Darussalam Plaosan Klaten Jawa Tengah, 2022.
- Khasanah, Imro'atul, dan Ira Nurmawati. "Pengembangan Modul Digital Sebagai Bahan Ajar Biologi Untuk Siswa Kelas XI IPA." *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 2, no. 1 (2021): 34–44.
- Khoiron, Muhammad. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Kholifah, Nur, Hani Subakti, Agung Nugroho Catur Saputro, Muhammad Nurtanto, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Janner Simarmata, dan Dina Chamidah. *Inovasi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Khotimah, Husnul. "Pengembangan E-Modul Al-Qur'an Hadis Tentang Hakikat Penciptaan Manusia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI Di MAN Insan Cendekia Kota Kendari," 2021.
- Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara, 2021.
- Laksana, Sigit Dwi. "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21." *Jurnal Teknologi Pembelajaran* 1, no. 01 (2021): 14–22.
- Latifah, Heni. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Kelas 1 SD." *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 8, no. 1 (2021): 36–41.
- Magdalena, Ina, Hesty Tri Shafani, dan Vira Ramadhani. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 SDN Dukuh 3." *Pandawa* 3, no. 2 (2021): 358–67.
- Mahirah, B. "Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa)." *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2017).

- Malini, Ni Komang Sri, dan Ni Ketut Suarni. "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 1, no. 1 (2013).
- Mardapi, Djamari. "Pengukuran Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan Edisi 2." *Yogyakarta: Parama Publishing*, 2017.
- Mardasari, Octi Rjeki, Aiga Ventivani, dan Lukluk Ul Muyassaroh. "Pengembangan E-Modul Interaktif Sejarah Kesusastraan Tiongkok Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Untuk Mendukung Kemandirian Belajar," 2021.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, dan Muhamad Rizal Zulfikar. "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29–40.
- Mariana, Mela. "Implementasi Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Malang," 2020.
- Marlina, Winda, dan Dhitsaha Jayanti. "4C Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Sendika* 5, no. 1 (2019).
- Marnel, Gina Sonia, dan Dedy Irfan. "Hubungan Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Covid 19 Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMK 3 Pariaman." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7621–33.
- Martini, Eneng. "Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21." *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)* 3, no. 2 (2018): 21–27.
- Mitrohardjono, Margono, dan Maya Yunus. "Pengembangan Tehnologi Di Era Industri 4.0 Dalam Pengelolaan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal." *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2021): 129–38.
- Mudinillah, Adam. *Software Untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi Dengan Link Download Aplikasi)*: Bintang Pustaka. Bintang Pustaka Madani, 2021.
- Murdiyati, Siti. "Peranan Bahasa Indonesia Dalam Membangun Karakter Generasi Muda Bangsa." *Educatif Journal of Education Research* 2, no. 3 (2020): 25–30.
- Mutiah, Tuty, Ilham Albar, A Rafiq Fitriyanto, dan A Rafiq. "Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial," 2019.
- Najuah, Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, dan Winna Wirianti. *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Nani, Nani, dan Evinna Cinda Hendriana. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang." *Journal of Educational Review and Research* 2, no. 1 (2019): 55–62.
- Ngalimun & Alfulaila, N. "Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia." *Yogyakarta: Aswaja Pressindo*, 2014.

- Nisa, Khairun. "Penggunaan Lembar Kerja Siswa Di Kelas III MIN 6 Balangan Ditinjau Berdasarkan Kecerdasan Logis Matematis Tahun Ajaran 2019/2020," 2021.
- Novitasari, Elis. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Memahami Materi Peluang Dan Melatih Kemampuan Representasi Matematis," 2021.
- Nurfaizun, Siti. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerkak Melalui Lagu 'Kere Munggah Mbale' Pada Kelas X TKJ 2 SMK Nurussalaf Kemiri." *Aditya-Pendidikan Bahasa Dan Sastra Jawa* 3, no. 1 (2013): 34–39.
- Nurhadi. "Pengembangan E-Modul Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas VI," Kota Pekan Baru 2021.
- Nurhayati, Nurhayati. "Berbagai Strategi Pembelajaran Bahasa Dapat Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa." *Lingua Jurnal Bahasa Dan Sastra* 9, no. 2 (2008): 110–16.
- Oktavia, Arni Susanti. "Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis WEB di SMK Negeri 2 Wajo," 2021.
- Oktavia, Cindy. "Desain E-Modul Menggunakan 3D *Pageflip Professional* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Di Kelas VII SMP," 2021.
- Oktaviara, Rhesta Ayu, dan Triesninda Pahlevi. "Pengembangan E-Modul Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 7, no. 3 (2019).
- Partono, Partono, Hesti Nila Wardhani, Nuri Indah Setyowati, Annuriana Tsalitsa, dan Siti Nurrahayu Putri. "Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative)." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 41–52.
- Prasetya, I Gede Agus Saka, I Made Agus Wirawan, dan I Gede Partha Sindu. "Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model *Problem Based Learning* Di SMK Negeri 2 Tabanan." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 14, no. 1 (2017).
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis Dan Praktik*. Pertama. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2014.
- Purbaningtyas, Fina. "Analisis Kepuasan Konsumen Dalam Belanja Daring Dan Belanja Luring Di Kabupaten Tulungagung," 2021.
- Putri, Evalia Sunaryo. "Pengaruh Pembelajaran Media Aplikasi Zoom Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IX Semester Genap Di SMP Pancasila Dander Tahun Pelajaran 2020/2021." *EDUTAMA*, 2021.
- Rahayu, Dani Cahyani. "Pengembangan Bahan Ajar *Blended Learning* Berbasis E-Modul Pada Pembelajaran Qur'an Hadits Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MI Unggulan Sabilillah Lamongan," 2021.
- Redhana, I Wayan. "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, no. 1 (2019).

- Rejeki, Diah Sri, Pawit M Yusup, Encang Saepudin, dan Dwi Nurina Pitasari. "Komunikasi Pembelajaran Berbasis Online Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris Bagi Para Ibu Rumah Tangga (Depth Interview Di Sekolah Inggris Online)," 2021.
- Rhamadani, Fitria Ayu. "Efektivitas Penggunaan Media Video *Youtube* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III B MINU Ngingas Waru Sidoarjo," 2021.
- Rijal, Syamsu, dan Suhaedir Bachtiar. "Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Jurnal Bioedukatika* 3, no. 2 (2015): 15–20.
- Sadikin, Ali, Asni Johari, dan Lili Suryani. "Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Website Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0." *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan* 5, no. 01 (2020): 18–28.
- Salmia, Salmia, dan A Muhammad Yusri. "Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19." *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2021): 82–92.
- Sandi, Gede. "Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemandirian Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 45, no. 3 (2012).
- Saraswati, Sri, dan Roza Linda. "Development of Interactive E-Module Chemistry Magazine Based on Kvisoft Flipbook Maker for Thermochemistry Materials at Second Grade Senior High School." *Journal of Science Learning* 3, no. 1 (2019): 1–6.
- Sari, Ni Made Adelia. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Inkuiri Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas V SD Negeri 10 Pedungan," 2021.
- Sartanto, Aan, dan Aninditya Sri Nugraheni. "Pembiasaan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Kegiatan Membaca Buku Cerita Bergambar Anak Usia Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 10, no. 2 (2021): 118–24.
- Selyanti, Sari. "Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar (Survei Pada Peserta Didik Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)," 2021.
- Sidiq, Ricu. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 9, no. 1 (2020): 1–14.
- Silvia, Suci, Putri Hana Pebriana, dan Sumianto Sumianto. "Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2021): 7–12.
- Simangunsong, Venny Herawati, Maria Isadora Simangunsong, dan Bung Heri Parhusip. "Efektivitas Pembelajaran Web Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) KELAS X SMA." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 187–95.

- Simarmata, Hengki Mangiring Parulian, dan Poltak Pardamean Simarmata. "Tantangan Penerapan Sistem Belajar Online Bagi Mahasiswa Ditengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis (EK&BI)* 3, no. 1 (2020): 277–82.
- Sipayung, Radon. "Hubungan Pemahaman Membaca Dengan Kemampuan Menulis Paragraf Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tani 095234 Tahun Ajaran 2020/2021," 2021.
- Slamet, St Y. "Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar," 2014.
- Solikhah, Nurbaiti. "Pengaruh Model Pembelajaran Elaborasi Metode PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di SMP Raudlatul Mustofa Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2020/2021," 2021.
- Sugiyanto, Sugiyanto, Mumuh Mulyana, dan M Visa Ramadhan. "Pengaruh Keamanan, Kemudahan Transaksi Dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Beli." *Jurnal Informatika Kesatuan* 1, no. 1 (2021): 23–30.
- Sulasmi, Emilda. *Buku Ajar Kebijakan Dan Permasalahan Pendidikan*. umsu press, 2021.
- Sundayana, Rostina. "Statistika Penelitian Pendidikan." *Bandung: Alfabeta*, 2014.
- Supuwingsih, Ni Nyoman. *E-Learning Untuk Pembelajaran Abad 21 Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Media Sains Indonesia, 2021.
- Susanti, Aria Indah. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara, 2021.
- Suwarti, Suwarti. "Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid 19 Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SD Negeri Tambakromo 03 Kecamatan Tambakromo Semester I Tahun Ajaran 2021/2022." *Journal of Industrial Engineering & Management Research* 2, no. 6 (2021): 81–102.
- Suwartini, Sri, dan Putri Zudhah Ferryka. "Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaanku Dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi Di Kelas IV SD N 2 Ngandong, Gantiwarno, Klaten," Vol. 3, 2021.
- Syamsuri, Andi Sukri, dan A Md. *Pendidikan Guru Dan Pembelajaran*. Nas Media Pustaka, 2021.
- Tadris, Fakultas Tarbiya Dan. "Motivasi Guru Fiqih Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Al-Kariim Bengkulu Tengah," n.d.
- Triyono, Slamet. *Dinamika Penyusunan E-Modul*. Penerbit Adab, 2021.
- Ulfa, Tri, dan Erni Munastiwi. "Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4, no. 1 (2021): 50–54.
- Utami, Novita. "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3 Di SD Muhammadiyah 4 Palembang," 2021.

- UZ, LM Zulfahrin. "Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan," 2019.
- Wahyuni, Febri, dan Herlinda Herlinda. "Paradigma Pembelajaran Efektif Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Gurindam: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 1, no. 2 (2021): 40–51.
- Warat, Maria Goreti, Abdul Kholiq, dan Muhammad Syahrin. "Analisis Faktor-Faktor Internal Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di SMPK Runu Puhun." *Jurnal Ekonomi, Sosial & HumaniorA* 3, no. 04 (2021): 18–22.
- Wardani, Dian Kusuma, dan Niswatul Khikmah. "Analisis Regresi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Di MAPK Al-Hidayah Baron Nganjuk." *Exact Papers in Compilation (EPiC)* 3, no. 3 (2021): 419–24.
- Wijaya, IB. "Pengembangan E-Module Biologi Berbasis *Guided Discovery Learning* Pada Topik Ekosistem Dan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA," 2022.
- Winarti, Atiek. "Belajar Cerdas Kimia Berbasis *Multiple Intelligences*," 2021.
- Winatha, Komang Redy. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018).
- Winiari, I Gusti Ayu, I Gede Meter, I Gusti Agung Oka Negara, dan S Pd M Ke. "Analisis Kesulitan-Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SD Piloting Se-Kabupaten Gianyar." *Mimbar PGSD Undiksha* 3, no. 1 (2015).
- Yayang, Eza, dan Eldarni Eldarni. "Pengembangan E-Modul Berbasis Web Dengan Menggunakan Aplikasi *Moodle* Pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan." *Edutech* 18, no. 1 (2019): 25–36.
- Yollinda, Apriya. "Pengaruh Penggunaan Metode *Poster Comment* Terhadap Peningkatan Keterampilan Abad 21 Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAN Lima Puluh Kota, Sumatera Barat," 2021.
- Young, Nicki, dan Jayne Randall. "*The Use of Blended Learning to Create a Module about Ill-Health during Childbirth for Pre-Registration Midwifery Students.*" *Nurse Education in Practice* 14, no. 1 (2014): 87–91.
- Yuhandika, Tri, Nursalim Salim, dan Anggi Fitri. "Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013." *Pentas: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 1 (2021): 74–82.
- Yulianto, Dwi, dan Aninditya Sri Nugraheni. "Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2021): 33–42.
- Yuniar, Yuyun, Wahyu Sopandi, dan Atep Sujana. "*The Effect of POE Learning Strategy Assisted by Edmodo On Eco Literation In Elementary School,*" 3:482–88, 2021.
- Zaid, Nikhrawati, dan Arsad Bahri. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Blended Learning Terintegrasi Taksonomi Bloom-Rederker-Guerra (BRG) Pada Materi Sel Untuk SMA," 2018.

Zubaidah, Siti. "Mengenal 4C: *Learning and Innovation Skills* Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," Vol. 13, 2018.

Zulkarnain, Iskandar, Yuni Suryaningsih, Rahmita Noorbaiti, dan LNNR Rahadian. "Bimbingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, And Creativity*) Bagi Guru Peserta MGMP Matematika SMA Kota Banjarmasin." *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2020): 37–44.

